

XER



Table des matières

PREAMBULE.....	2
DEBUT DE L’AVENTURE.....	6

Préambule

Le continent des xers est entouré d’une mer profonde, dont l’étendue n’a pas de limite connue. Il est découpé en **quatre territoires**, caractérisés par des conditions climatiques typiques et bien différentes, amplifiées par les deux soleils qui gravitent dans le ciel.

- ✓ **L’Empire du Centre**, prospère, vallonné et recouvert de nombreuses forêts. Le bois est une matière première abondamment utilisée dans la construction des habitations.
- ✓ Le **peuple du désert**, à l’Ouest, occupé par de vastes étendues sablonneuses et arides. Sa population se concentre surtout près des côtes, massées dans des centres urbains isolés les uns des autres. Seules quelques tribus nomades se risquent à parcourir le désert, écrasé par la chaleur des deux soleils.
- ✓ Le **Royaume du midi**, au climat humide, propice à une jungle épaisse. Ses sujets ont défriché cette végétation dense à force de courage et y ont érigé des villes imposantes, avec une maçonnerie élaborée, principalement en bord de mer. La population, issue d’une longue tradition de marins et de pêcheurs, y puise ses ressources naturelles.
- ✓ **Le territoire des neiges**, occupant la partie septentrionale du continent, au climat froid et rugueux. Sa population est toute aussi rude que le climat, vivant recluse dans des agglomérations rudimentaires, où les étrangers ne sont pas les bienvenus.

Chacun de ces quatre territoires possède un dirigeant reconnu, gouvernant sur la base de frontières approximatives. Ces délimitations forment un équilibre précaire, et une paix toute relative. Par exemple, de nos jours, la limite Nord de l’Empire du Centre est menacée par de fréquentes incursions de la part du territoire des neiges, dont les guerriers rustres aspirent à des terres au climat plus doux.

Les xers

Les xers sont des êtres évolués et civilisés, d’apparence humanoïde ; ils sont bipèdes, munis de deux bras et d’une tête, mais la comparaison avec les humains s’arrête là. Leur peau est épaisse, voire cuirassée à certains endroits, et recouverte d’un pelage principalement sur le torse et le dos. Leur tête massive est plus proche de l’éléphant que de l’homme. Elle est dotée d’un appendice ; une longue trompe terminée par un orifice buccal muni de dents, pour manger, et permettant aussi d’exprimer un sentiment, par un sourire ou une moue. De plus, une fine langue située à la base de cette trompe leur permet de communiquer avec des sons variés, constituant un véritable idiome commun à tout le continent. Au-dessus de cet appendice, deux minces orifices font offices de narines.

Un œil central, et deux yeux sur chaque profil leur confère une vision sur presque 360 degrés. Leurs mains épaisses s’apparentent à des mouffles, munies d’un pouce et d’une épaisse et large palme. Les mâles (uniquement) sont nantis de défenses imposantes, deux au niveau des joues et trois au sommet du crâne, plus ou moins entaillées voire brisées selon le vécu guerrier de l’individu. Les défenses cassées sont d’ailleurs une marque de respect.



L’Empire du Centre

C’est le territoire qui domine le continent, de par sa taille, et la densité de sa population. Le climat y est clément, suffisamment ensoleillé et pluvieux pour faire resplendir de nombreuses forêts entourant de vastes cités. Son commerce et son agriculture sont florissants. Il manque à l’Empire une vraie prééminence militaire, mais les xers du Centre sont plutôt pacifiques. Ce qui n’empêche pas son souverain, l’Empereur Socratos, de disposer d’une armée digne de ce nom, subdivisée en 5 corps tenus par 5 Généraux. Chaque Corps d’armée a une dénomination qui reflète la zone cardinale de l’Empire sous sa responsabilité : l’armée du Nord, du Sud, de l’Est et de l’Ouest. A cela, il faut ajouter l’armée du Centre, qui joue aussi un rôle de maintien de l’ordre dans la capitale, et de garde personnelle de l’Empereur.



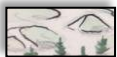
Le Royaume du midi

Deuxième territoire le plus peuplé, ce territoire au climat humide domine la mer par ses nombreux navires, bateaux de pêche, et flotte militaire. Conscient de la supériorité terrestre de l'Empire du Centre, son voisin du Nord qu'il jalouse, le souverain se fait appeler plus modestement : Roi. Les monarques se succèdent de pères en fils, et le roi du moment, Furax, n'est pas une aubaine pour ses sujets. D'un tempérament tyrannique et colérique, il dirige son territoire d'une main de fer. Son instabilité inquiète les territoires limitrophes, d'autant qu'on ne lui connaît aucune épouse reconnue, qui aurait pu le canaliser. Les rumeurs les plus folles circulent sur son mode de vie dissolu, et ses excès.



Le peuple du désert

Territoire replié sur lui-même, peu ouvert à la diplomatie et au commerce. Le climat sec et hostile qu'il endure n'y est pas étranger. Mais, malgré ces conditions difficiles, ses habitants possèdent un savoir technologique très avancé, notamment en maîtrisant l'énergie des deux soleils. Ils sont parvenus à stocker cette énergie la journée, pour la redistribuer lors des nuits froides. Le reste est nimbé de mystère. Seule leur relative faible démographie les empêche pour le moment de nourrir des ambitions quant aux trois autres territoires. Leur souverain, Archibald, est aussi mystérieux que la technologie développée par ses savants. Les seules informations le concernant sont de simples constatations tirées des rares diplomates et autres hiérarques qui l'ont rencontré : Il est entre deux âges, lettré, mais rien n'a transpiré sur la source de son savoir ou ses aspirations profondes. Quant à son épouse, seul son titre de princesse a filtré, son nom même étant inconnu des territoires voisins.



Le territoire des neiges

Battu par des brises glacées, recouvert d'une neige épaisse, c'est le moins influent politiquement des 4 territoires. Il ne partage ses frontières qu'avec l'Empire du Centre. Réunir les différentes tribus de ce territoire hostile sous une même autorité se fit au prix de multiples affrontements, et, au final, le vainqueur qui en émergea resta confiné à un rôle de chef de guerre : Sceptror. Les différentes tribus, en théorie unifiées, gardent une certaine autonomie, et Sceptror ne peut pas empêcher certaines d'entre elles de chercher à s'étendre vers le Sud, venant chatouiller les frontières de l'Empire du Centre. Ce dernier ne prend pas ces menaces au sérieux, car, de son point de vue, le territoire des neiges manque d'une véritable organisation. De plus, si son climat n'était pas si rugueux, si son relief n'était pas si accidenté, l'Empire du Centre aurait envahi ce voisin turbulent il y a bien longtemps.



La faune



Il y a assez peu d'espèces animales différentes sur le continent. Les grands prédateurs terrestres ont été éliminés jusqu'au dernier il y a longtemps. Il subsiste de gros insectes dangereux, terrés au plus profond des forêts humides du Royaume du midi ou des déserts occidentaux. L'autre espèce de mammifère qui subsiste, hormis le xer lui-même, est le xeu, un cousin éloigné du xer, moins développé, se déplaçant à quatre pattes, mais plus robuste physiquement. Il a été domestiqué depuis les temps anciens et sert de monture pour se déplacer plus rapidement.



Seul l'Empire du Centre a fait du xeu une arme de masse, en développant un corps de cavalerie et de chevalier, fleuron de son Armée, inspirant crainte et respect aux territoires voisins.

La mer est peuplée de grands poissons carnivores, dont l'un d'entre eux règne au sommet de la chaîne alimentaire : il a l'apparence du requin et la taille d'un mégalodon.

Le Royaume du midi n'a pas les moyens techniques de l'éradiquer, et ces poissons aux dimensions hors-norme prolifèrent, faisant diminuer la population des poissons moyens. Ces prédateurs, redoutés par les pêcheurs eux-mêmes, obligent les marins à pêcher en eau peu profonde.



La flore



La plupart des espèces végétales sont communes et sans danger, mais on trouve dans les zones humides du Royaume du midi, certaines plantes carnivores aux tailles impressionnantes. On y raconte qu'une certaine espèce est même capable de dévorer des xers.

Il existe également dans le désert des végétaux tout aussi mortels et bien plus perfides qu'une plante carnivore, car son apparence innocente n'éveille pas la méfiance du voyageur. Il n'est pas souhaitable que vous rencontriez ces espèces....



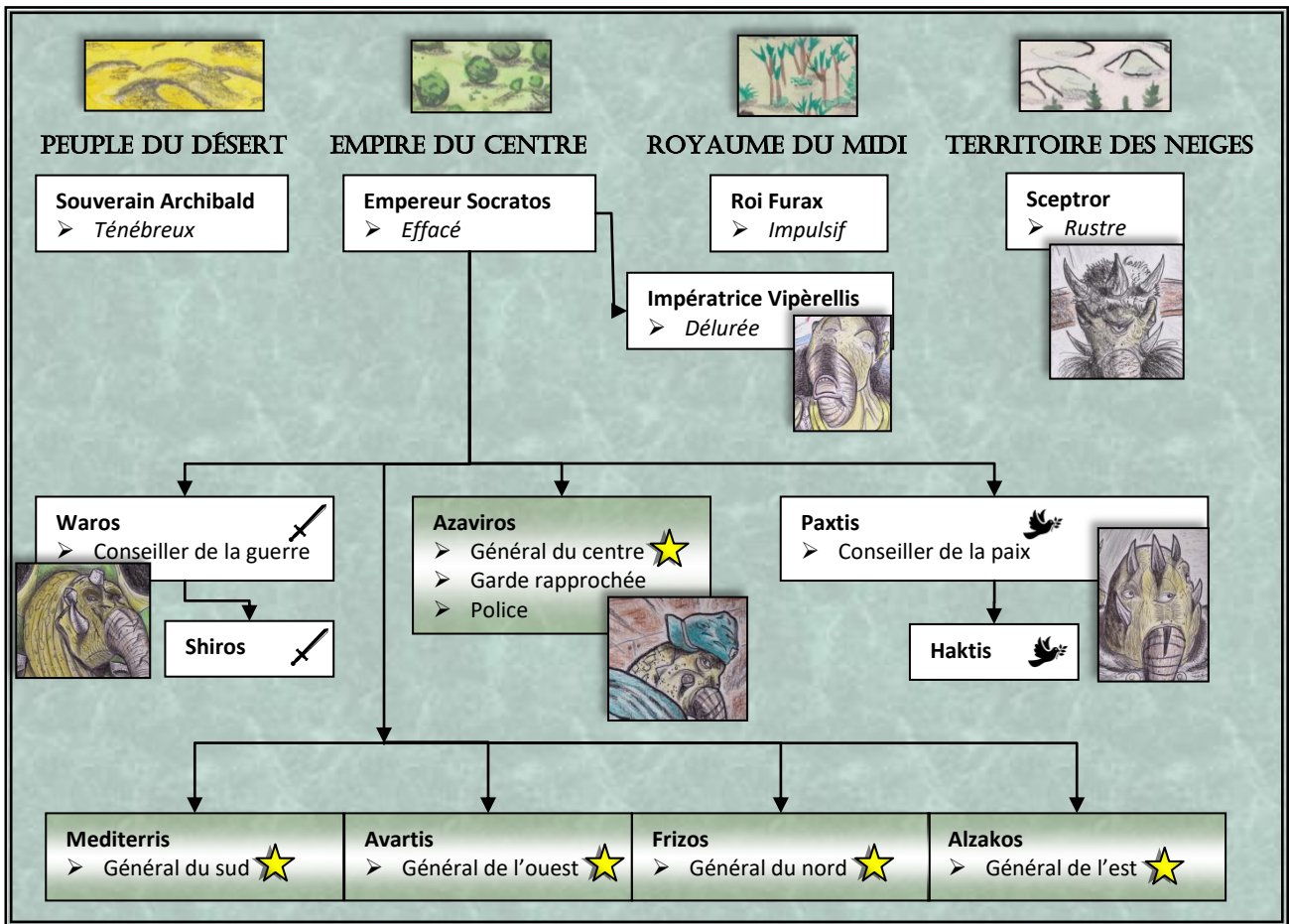
Qui êtes-vous ?

Vous êtes Shiros, un des cerbères de l'illustre conseiller de la guerre ; Waros, lui-même au service de Socratos, celui qui s'est autoproclamé en grande pompe : Empereur de l'Empire du Centre.

Vous êtes un adulte combinant expérience et forme physique, deux qualités nécessaires pour vos fonctions auprès de Waros : espionnage, et action en cas de besoin.

Sans attache, vous rejoignez régulièrement votre lieu de mission : la zone occidentale occupée par le peuple du désert, sous couvert d'une fausse identité d'honnête commerçant. Là, vous êtes guidé par votre équipe de xers locaux, digne de confiance, pour les périlleuses actions d'espionnage qui vous incombent. Puis, vous franchissez la frontière dans l'autre sens, pour exposer vos compte-rendus à Waros, votre supérieur.

Vous possédez un frère, Haktis, qui, comme vous, s'est fait repérer pour ses nombreuses qualités. Moins porté sur l'action, d'un caractère plus onctueux, il a préféré consacrer ses talents à la diplomatie, au service du rival de Waros ; Paxtis, conseiller de la paix.



Et maintenant... rendez-vous au 1.

Début de l'aventure

1-

Un bâtiment central, semblable à un vaste hangar, structuré par des voûtes en terre cuite, est entouré par deux autres constructions de même type, mais plus petites. Ces trois édifices élaborés, au milieu de nulle part, contrastent avec le désert primitif qui s'étend à perte de vue et se perd en dunes et dépressions.

Pour parvenir à ce lieu reculé, vous avez longé une piste qui n'en est pas une, juste un passage sinueux que l'on devine, à force d'être piétiné par de mystérieuses caravanes. Maintes fois, vous avez croisé la route de celles-ci et votre trio s'est caché derrière des dunes qui constituent les rares abris de la région.

Une fois devant les édifices, vous avez constaté que le renseignement de vos contacts était bon : une rumeur sur de mystérieux va-et-vient, vers un bâtiment perdu, mais trop bien gardé pour être honnête. Vous ne regrettez pas d'avoir mené cette mission d'infiltration de votre propre initiative, en plein cœur du peuple du désert. Toutefois, vous risquez gros, car si vous êtes pris en flagrant délit d'espionnage, la justice de ce territoire ne s'embarrasse pas d'un procès. Mais le jeu en vaut la chandelle, car la technologie grandissante du peuple du désert inquiète votre maître, le conseiller de la guerre Waros. Une technologie effrayante qui consiste à maîtriser l'énergie solaire, et pourrait procurer des armes décisives à ses possesseurs.

Pour vous seconder dans votre mission, vos deux meilleurs acolytes vous accompagnent, deux xers locaux, dont la loyauté n'est plus à prouver. La première, Albertine, est une jeune et séduisante femme, d'origine noble, dont les parents ont été déchus par le souverain Archibald, qu'elle haït plus que tout au monde. A ses côtés, Théodore, une recrue que vous avez tirée du caniveau – au sens propre comme au figuré - alors qu'il n'était qu'un rebus, errant dans les rues de la ville de Dissé. Vous avez remarqué par hasard sa roublardise, et il a gravi pas à pas tous les échelons dans la hiérarchie de vos « contacts », jusqu'à être votre plus proche lieutenant.

C'est bientôt l'instant de vérité. Les deux soleils ont décliné et sont passés de l'autre côté de l'horizon. Les environs ne sont éclairés que par la lumière tamisée de quelques tubes phosphorescents disposés aux entrées des bâtiments, et dont seul le peuple du désert maîtrise la technologie : des piles capables de stocker la lumière solaire, et de la restituer sous forme d'éclairage diffus.

D'après vos observations nocturnes, simplement deux xers hostiles, bardés de chèches, gardent l'extérieur des lieux, et font régulièrement le tour des édifices. Comme cette zone de désert est dénuée de toute végétation, la distance à parcourir à découvert est trop importante pour que vous ne vous fassiez pas détecter, et ce quel que soit votre angle d'approche. Il va falloir se débarrasser de ces deux gêneurs.

Vous optez pour la 'neutralisation' (44) ou la diversion (226) ?

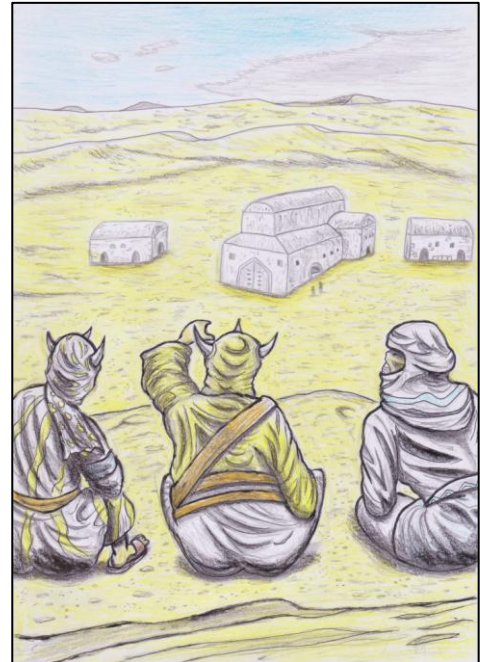
2-

Le Général Azaviros, chef de l'Armée du centre, a été investi des pleins pouvoirs pour stopper l'avancée du peuple du désert sur le mont Kumar. Guerrier expérimenté, muni d'une canne suite à une jambe blessée au combat, il a suffisamment vu de sang couler pour prendre des positions fortifiées surélevées. De plus, il estime que la forêt qui recouvre le val est une position défensive tout aussi redoutable que le sommet lui-même. Les machines de guerre en or du souverain Archibald n'arriveront pas à la franchir aussi aisément que les vastes étendues désertiques.

Tout juste consent-il à surveiller les manœuvres hostiles, à l'aide de groupes de deux ou trois éclaireurs xers.

Vous êtes dans le chapiteau qui sert de quartier général à Azaviros, lorsque les premières reconnaissances sont de retour. Leur compte-rendu a le mérite d'être clair : Le peuple du désert a achevé de déblayer un couloir sur le versant Ouest, et achemine par là une force conséquente de machines de guerre, pendant que des fantassins protègent cette artère vitale. Une autre patrouille affirme que ces machines prennent position en cercle autour du sommet pelé, entre des nids de résistance ennemis renforcés et enterrés. Enfin, un espion esseulé alerte le Général de l'armée du Centre, sur des bruits de construction au sommet, signe qu'une ou plusieurs machines de guerre, plus effrayantes encore, sont en cours d'assemblage.

« C'est moi qui l'ai envoyé. Il ne se trompe jamais. » Vous vous tournez alors vers cette voix familière, en même temps que le personnage sort de l'ombre et vous reconnaît de son seul œil valide. Waros, le conseiller de la guerre, dépêché par l'Empereur, et tout à sa place ici. Une fois assuré qu'il a l'attention de tous, le nouvel arrivant distille ses conseils : « Nous avons trop longtemps sous-estimé



I - Votre trio s'est caché à l'abri des dunes

l'avancée technologique d'Archibald et sa clique de scientifiques. S'ils peuvent envoyer un rayon lumineux d'un certain calibre, ils peuvent très bien faire de même avec un calibre supérieur, en multipliant la taille de leurs machines. »

Pour toute réponse ; un silence glacial qui fait froid dans le dos.

Le conseiller fait alors quelques pas avant de se planter devant le Général Azaviros dont il ne reste plus rien des cinq cornes qui ornaient jadis son visage : « Il faut frapper maintenant. »

Alors, ne souhaitant pas perdre la face en se faisant dicter la conduite à tenir, le Général congédie tout le monde, prétextant se concerter avec ses conseiller les plus proches (163).

3-

Vous aidant de la fourchette de sa majesté impériale, vous inspectez chaque morceau de rôti non entamé, sous le regard amusé de Vipèrellis, tandis que le conseiller de la paix Paxtis se retient de vous sermonner en public. Allant au bout de votre démarche, vous questionnez l'Impératrice : « Vous avez senti un arrière-goût particulier dans votre viande ou à un autre moment ? » Comme prise d'un accès de folie, Vipèrellis vous répond d'un violent coup de tête dans le vide...

Puis son corps tout entier bascule en arrière de sa chaise. Un carreau d'arbalète vient de se fiché au sommet de crâne. Vous pointez instinctivement votre regard vers les hauteurs. D'un balcon où somnolait au début du repas une sentinelle royale, vous percevez un mouvement rapide, un xer qui vient de disparaître. Vous hurlez de tout votre saoul : « On vient de tirer sur l'Impératrice de là-haut. Bloquez l'assassin ! Comment on va là-haut ?! » Avant que toute l'assistance réalise la gravité de la situation, et que des cris de panique rendent la salle-à-manger inaudible, vous avez juste le temps d'entendre un officier royal vous répondre de loin : « On s'en occupe. Restez calme. » Plus facile à dire qu'à faire. Ce xer trop placide à votre goût n'est visiblement pas attisé par la même rage qui s'est emparée de vous. Pour parvenir à la porte principale, véritable goulot d'étranglement, il faudrait sarcler à l'épée les conseillers royaux comme des épis de blé. Vous hésitez un quart de seconde, avant de recouvrer la raison, et de réaliser votre impuissance...(151).

4-

Vos tympans sont vrillés sous l'effet de multiples déflagrations qui s'abattent tout autour de vous. Vous contentant de fixer vos pieds pour ne pas être aveuglé par les flashes qui accompagnent les explosions, vous cherchez refuge derrière la première dune venue. Une fois arrivé, vous vous tapissez, faisant corps avec le sable, et, enfin, vous pouvez juger de la situation. Les deux groupes de guerriers impériaux, exsangues, se sont totalement disloqués, et tout esprit de résistance a disparu devant une telle démonstration de force, assimilable à de la sorcellerie. Les seuls soldats en vie que vous distinguez dans les nuages de poussière, ne sont qu'une poignée de jeunes xers désorientés, partageant votre côté de dune, sanglotant la tête enfouie dans le sable, trop tétanisés pour tenter même une fuite.

Autant dire que la situation est désespérée. Vous êtes le seul à oser jeter de rapides coups d'œil de l'autre côté. Comme les ronronnements métalliques de plus en plus assourdissants vous le faisaient redouter, les monstres de métal avancent irrésistiblement, faisant des haltes régulières pour projeter leurs rayons de mort. Vous en dénombrez avec horreur une trentaine, et ils sont suivis par des nuées de fantassins dont les larges tuniques flottent au vent.

Une odeur de chair grillée emplit maintenant l'atmosphère. C'en est trop pour vos congénères tapis à vos côtés, qui trouvent maintenant la force de détalé, formant autant de nouvelles cibles. Constatant qu'aucun mouvement de résistance ni renfort ne viendra contrecarrer l'avancée de ces machines diaboliques, vous vous résignez également à la seule issue possible : sauve qui peut. Hélas, au moment où vous vous redressez, d'agiles éclaireurs du peuple du désert émergent du sommet de votre dune, et vous lapident à distance de leurs frondes. Votre aventure se termine tragiquement.

5-

Etant un combattant chevronné, équipé de votre arme fétiche, d'une qualité et de portée supérieure, vous ne laissez que peu de chances à vos ennemis de s'en sortir. Vous vous focalisez uniquement sur leur hache de silex, dont le manche ne résiste pas à vos larges mouvements tournoyants, sarclant parfois en même temps les mains et avant-bras. Une fois désarmés, les xers des neiges deviennent inoffensifs, et un deuxième coup d'épée porté sur n'importe quelle partie du corps les met hors de combat, mort ou blessé.

Une dizaine de haches en morceaux vont ainsi parsemer la neige, avant que vos compagnons béats d'admiration comprennent que vous ne porterez pas indéfiniment le poids de tout l'assaut ennemi à vous seul. Galvanisés par votre bravoure et vos faits d'armes, ils se joignent furieusement dans la mêlée, avec la même aura d'invincibilité que vous. Ils déchantent vite, car aucun n'a votre expérience, et plusieurs le paient de leur vie. Mais l'élan vindicatif du petit poste a fini par atteindre le moral des assaillants, qui finissent par reculer malgré leur large supériorité numérique.

Il s'agit d'un sursis, car les xers des neiges ne font que panser leurs plaies, et sont en train de réaliser peu à peu que vous n'êtes plus qu'une poignée à pouvoir encore tenir debout (dont vous).

Rendez-vous au 512 pour l'épilogue de cette sanglante bataille isolée.

6-

La mort dans l'âme, vous ordonnez le départ de la colline sanglante. Dégoulinant de pluie et du sang de vos victimes, vous formez, sur le versant qui donne sur Cité-Hélio, une arrière-garde de fantassins valides, qui couvre la descente en bon ordre des blessés et autres éclopés. L'ennemi, tout aussi épuisé que vous, ne s'engage pas dans le bois, et se contente d'accompagner votre fuite par quelques traits qui se plantent dans les troncs d'arbre.

De retour dans la sécurité relative de la ville, sous une pluie toujours battante, et sous le regard inquiet des habitants, vous vous enquez des combats sur l'autre colline : Comme vous les confirment les échos de cris, de plaintes, et les chocs d'épées, la bataille est encore en cours. Une estafette venue du sommet vous apprend que son sort est encore indéci. Comme le groupement qui vous accompagnait est à bout de forces, vous composez une force de soutien avec tout ce qui peut porter une arme ; des marmions, des intendants, et même quelques habitants volontaires. Mais lorsque ce contingent hétéroclite approche de l'épicentre des affrontements, les armes se sont tues, votre camp a conservé l'emprise de la colline, à votre grand soulagement (214).

7-

C'est plus fort que vous ! Un réflexe d'auto-défense et de rage fait mouvoir votre bras droit qui envoie valser l'odieux personnage d'une claque magistrale. Il se relève, décontenancé, mais ne baisse pas pavillon. Au contraire, après avoir retrouvé ses esprits, il se saisit d'une massue hérissée de clous, et, pour conjurer vos malheurs, la scène a rameuté certains de ses compagnons tout aussi hostiles que lui. Votre santé prime avant la mission, et, vous dégainez un glaive, caché sous votre chasuble dépenaillée. Pour éviter toute effusion de sang inutile, vos deux ange-gardiens s'interposent également, l'arme à la main. Cette fois, vos agresseurs reculent d'un pas et se regardent entre eux. Il est préférable de reculer de votre côté également. Devant les badauds et autres témoins à leurs fenêtres, votre trinôme a dévoilé sa réelle identité. Tout le quartier va rapidement se retrouver en ébullition, et les criminels ne sont pas près de montrer le bout de leur trompe.

Un repli stratégique s'impose, et vous ne pourrez plus retourner *incognito* dans les bas quartiers de Mont-Clair de sitôt (496).

8-

Pesant chacun de vos mots, vous décrivez d'abord combien vous vous flatté, mais vous n'avez jamais commandé, ne serait-ce qu'une section au combat, privilégiant les actions furtives et isolées. De plus, vous êtes plus à votre aise en tant que conseiller rapproché de sa Majesté l'Empereur. A l'écoute de vos paroles, la déception se peint sur le visage de votre interlocuteur, de même que sur celui de l'Impératrice Vipèrellis.

Le Général Azaviros sort alors du silence : « Cette franchise vous honore. Nous avons besoin d'un xer avec une détermination sans faille, et nous n'avons pas le droit à l'erreur, nous trouverons donc quelqu'un d'autre. » L'impératrice juge bon d'ajouter : « Oui, mais vous restez à notre service, au sein du conseil de guerre réduit, pour prendre part à chacune des décisions stratégiques. »

Désormais, la ville de Mont-Clair est en ébullition. Tous les centres de recrutement tournent à plein régime pour grossir les rangs de l'armée du Centre, qui se met en branle après seulement deux jours, chargée comme des baudets. Sa mission est de desserrer l'étreinte autour de Cité-Hélio, grande ville du Sud, puis de « mettre une déculottée à ces cloportes de royalistes » pour reprendre les paroles de l'Empereur.

Mais, en cette période trouble, il ne se passe pas un jour sans un nouveau rebondissement, et le lendemain à l'aube, vous êtes convoqué dans le bureau de l'Empereur, centre de décisions qui vous êtes maintenant familier (494).

9-

Partant du postulat que le Général Mediterris ne s'est pas débattu, vous en déduisez qu'il a été poignardé pendant son sommeil. Seul un garde aurait pu commettre un tel forfait.

Mais Waros vous observe d'un œil suspicieux, avant de balayer vos arguments d'un geste de la main : « Les sentinelles sont triées sur le volet, et incorruptibles. Quand bien même, il aurait fallu ensuite se débarrasser de l'arme du crime, et donc abandonner son poste, avec le risque de se faire remarquer par les autres sentinelles postées au même étage ».

- « Pourquoi une autorité supérieure n'aurait pas pu soudoyer un de ces gardes ? relevez-vous.

- Ces xers qui l'escortent en permanence font partie de son armée du Sud, et ont partagé avec lui de nombreuses épreuves. Ils vouent à leur général un culte sans faille. Vraiment, je ne pense pas qu'il faille chercher dans cette direction. » (206).

10-

Vous laissez un groupe de combat en réserve dans la ville de Tvala.

Puis, à une demi-journée de marche sous une brise glaciale, vous guidez vos deux autres groupes de combat vers les postes de frontières qui ont été abandonnés avec le départ du gros de l'armée du Nord pour le mont Kumar. Vous découpez vos troupes en autant de sous-groupes qu'il existe de postes, les reliant entre eux avec un réseau d'oiseaux messagers. Pendant chacun de vos déplacements, vous n'êtes pas inquiétés par les bandes armées qui sévissent dans la région, constituant une proie un peu trop grosse à avaler pour eux. De plus, il leur faudra prendre le temps de rassembler leurs forces s'ils veulent s'emparer d'un des postes que vous avez constitués.

Soucieux d'être au plus près de vos xers, vous occupez l'une de ces garnisons isolées avec l'un de vos multiples sous-groupes.

Les longues baraques de bois ont toutes été éventrées par les bandes de barbares qui sont passées par là, et votre première tâche consiste à les remettre en état.

Ensuite, il ne se passe pas grand-chose, et, très vite, la routine s'installe. Vos éclaireurs vous rapportent que l'hémorragie n'est pas totalement stoppée, et que des poignées de barbares ont été aperçues dans les forêts de sapins en direction du Sud.

Et puis, par une fraîche matinée, un éclaireur esseulé, monté sur un xeu, un peu plus entreprenant que les autres, vous fait part d'une découverte intéressante. Au-delà de la frontière, au milieu d'un massif montagneux aux sommets neigeux, il a repéré un regroupement inhabituel de yourtes élaborées, d'un nombre dépassant tout ce qu'il avait vu jusqu'alors.

Vous félicitez le xer pour sa témérité, et décidez de le garder à vos côtés. Il se nomme Rhoustan. Flanqué de ce dernier, vous vous mettez immédiatement en route, talonné par presque tout votre sous-groupe, soit une centaine de xers aguerris.

Le relief s'accroît peu à peu, et vous ne tardez pas à gravir un raidillon des premiers contreforts de la région, tandis que les pattes de vos xeus s'enfoncent dans de la neige molle. Au sommet du premier col, vous distinguez en effet, sur le versant opposé, un essaim de yourtes, disposées avec une cohérence géométrique qui vous intrigue. Selon vos soldats habitués de la région, cette installation peu commune n'existait pas avant et est récente.

Il faut agir, mais comment ? Vous êtes animé d'un esprit offensif (104) ou plutôt enclin à parlementer (406) ?

11-

Vous ne distinguez pas les excités d'où vous êtes, mais, eux, ont entendu votre approche. D'une voix censée surpasser le brouhaha des quolibets, vous lancez : « Quelqu'un aurait-il des informations sur le meurtre d'un Général de l'Empire, ou la tentative de meurtre de l'Impératrice Vipèrellis ? » La cacophonie s'infléchit légèrement, et il vous faut réitérer votre question avant que le silence se fasse. Le temps s'arrête, jusqu'à ce qu'une voix rocailleuse brise ce répit : « Hééé tu nous as pris pour des balances ou quoi ? Tu es qui le simplet ? » et déclenche l'hilarité générale.

Ne prenant pas la peine de répondre, vous en concluez très vite que vous n'obtiendrez rien de ces vauriens, surtout lorsqu'ils sont en meute. Il faudrait les interroger un par un, mais cela doit s'accompagner de mesures de sécurité draconiennes, et le temps presse. Vous quittez les lieux, et vous promettez de revenir dans les jours qui viennent, en espérant que les événements ne vont pas se précipiter d'ici là.... (418).

12-

Les xers qui n'appartiennent pas à votre escouade d'origine ne vous suivent pas et préfèrent faire demi-tour, estimant en avoir assez vu. Maugréant dans votre trompe, vous concentrez alors votre attention vers les silhouettes courbées de vos anciens compagnons d'échappée. Tout est calme, trop calme, comme l'instant qui précède l'embuscade.

Mais il ne se produit toujours rien. Vous en avez le cœur net en vous rapprochant du siège suprême du peuple du désert, habituellement surveillé jour et nuit par une armée de sentinelles. Mais en cette nuit étoilée, les marches menant à la tour principale en forme de dôme sont désespérément vides. Vous n'en croyez pas vos yeux. La ville vous appartient, sans combat. Après avoir envoyé vos éclaireurs faire le tour de l'édifice, vous avez la confirmation qu'il n'y a pas âme qui vive, pas même un vagabond en maraude.

Cela cache quelque chose, et vous êtes certain de tomber dans un piège, mais vous ne résistez pas à l'envie de pousser la haute porte en plein cintre, donnant sur un vaste vestibule de granit. Comme il règne



12 – Vous êtes certain de tomber dans un piège

une nuit d'encre à l'intérieur, vous prenez le risque d'allumer une torche, à la grande stupeur de vos compagnons, qui s'écartent par réflexe. Les lieux sont bien vides de toute vie. Les objets de décoration les plus luxueux ont visiblement disparu. Seul, vous continuez votre visite, déambulant parmi les travées encadrées de pilastres, tandis que votre section préfère rester sagement sur les marches à l'extérieur, prête à déguerpir à la première alerte.

Vous découvrez avec consternation que tout le palais a été méticuleusement vidé. Seuls quelques bibelots sont dignes d'intérêt pour les pilliers qui ne vont pas tarder à rattriquer. En attendant l'aurore, vous avez le temps de vous diriger vers le sous-sol, dont vous n'ignorez pas qu'il constitue la source de toutes les rumeurs les plus folles dans la ville. Mais un éboulement délibérément provoqué en interdit l'entrée. Il faudra du temps pour dégager les plaques rocheuses qui se sont effondrées. Alors, il ne vous reste plus qu'à rejoindre vos xers. A votre arrivée, ils forment une haie autour de vous, à l'affût de la moindre information. La torche toujours à la main, vous ne les décevez pas et leur annoncez fièrement : « La ville est à nous. Ils sont tous partis ! » (161)

13-

Le lendemain matin, votre troupe se met en marche. Elle compte une quarantaine de xers, l'équivalent d'une section, suivie de deux xers transportant le ravitaillement. Malgré les bourrasques glacées qui transpercent votre bure de laine blanche, vous ne regrettez pas votre décision, car, attiré par le grand air, le manque d'action commençait à vous peser. Confortant votre décision, les grandes étendues blanches qui se perdent à l'horizon sont d'une beauté hypnotique. Après trois bonnes heures sans avoir rencontré la moindre source de vie, vous atteignez le « poste », qui n'a de poste que le nom. Vous comprenez maintenant les propos du chef de section : « Loin d'être aussi confortable ». C'est le moins que le puisse dire. Ici, pas de bâtiment en dur, ni même de tente. Juste des agencements de pierre constituant des semblants de murs, sans toit, battus par le vent qui s'engouffre de toutes parts.

La désolation des lieux est à la hauteur de la joie non contenue qui habite les xers éreintés que vous remplacez. Après un bref passage des consignes, et des accolades toute aussi brèves, vous êtes livrés à vous-même, veillant sur le désert blanc, un « désert des tartares » synonyme d'attente et d'ennui. Votre seul lien avec le camp de base, est une petite cage en bois, gardée précieusement au centre du dispositif, et contenant un petit serin d'apparence insignifiante, mais parfaitement dressé à rejoindre la place forte du Général Frizos en cas d'alerte.

La journée s'achève dans un froid glacial que les feux de camps et les multiples couches de couvertures ne parviennent pas à atténuer.

Au lever des deux soleils, vos membres sont encore engourdis lorsque le même sous-officier qui vous avait proposé de l'accompagner, vous enjoint maintenant de suivre sa patrouille : « Une simple reconnaissance, sans histoire, pour se dégourdir les jambes ».

Vous êtes partant (493) ou préférez rester au centre du poste (289) ?

14-

Vous suivez de vos trois yeux le mouvement de vos forces dans la nuit noire. Rien ne permet de vous distinguer des xers de troupe hormis une discrète étoile qui orne votre plastron. Cette étoile est une marque de respect pour vos différents lieutenants qui canalisent la colonne imposante qui s'ébranle autour du mont Kumar. La consigne est claire : ne pas engager l'ennemi avant que toute la colonne se soit rassemblée.

A l'approche du versant Ouest, une estafette vous rapporte qu'une machine de guerre rhomboédrique de couleur or, au repos, barre la route de votre colonne. Elle constituerait une prise de choix, mais, en attendant, il ne faut pas compromettre l'effet de surprise de l'assaut plus puissant qui se prépare derrière. Vous recommandez donc la prudence, en attendant que vos forces fusionnent.

Hélas, malgré toutes les précautions, l'avance de vos xers finit par être éventée par une sentinelle isolée qui donne l'alerte. C'est alors le signal prématuré de votre attaque, alors que vous êtes toujours en milieu de colonne, à désigner les secteurs de départ pour chaque groupe.

La machine de guerre en travers de votre route est submergée par vos xers en furie, qui la renversent, et massacrent ses occupants qui devaient dormir à l'intérieur. Des torches s'allument un peu partout dans la forêt, qui devient le théâtre d'un affrontement sans merci. L'effet de surprise aidant, vous parvenez tout de même à prendre le dessus, coupant en deux la ligne de ravitaillement du peuple du désert. Vos ennemis ont replié leurs machines de guerre en amont, ou en aval, vers la vallée Ouest.

Pendant l'accalmie qui s'ensuit, vous faites demander instamment des renforts au Général Azaviros pour consolider la tête de pont conquise de haute lutte. Pendant ce temps, les xers du désert semblent avoir complètement évacué la zone sans même emporter leurs morts. Un tel abandon vous étonne, voire vous inquiète.

Au milieu de la nuit, alors que vos troupes forment un nœud compact à mi-chemin sur le versant Ouest, un flash surpuissant vous aveugle sans prévenir, et creuse un sillon de feu au cœur de vos xers. Devant l'ampleur du massacre, vous vous précipitez vers les blessés qui peuvent encore être sauvés, sans prendre le temps de vous demander d'où vient cette diablerie. Quant à vos troupes, elles passent subitement de la vaillance à l'état de choc. Même vos plus fidèles lieutenants se débandent vers l'Est. Il faut vous résoudre à concéder à l'ennemi le versant Ouest, qui se transforme peu à peu en un tapis de braises rougeoyantes.

Au petit matin, vous avez regagné votre ligne de départ, sous l'œil réprobateur du Général Azaviros. Un tiers de vos xers a proprement disparu, et les deux tiers restants ont le moral au plus bas (2).

15-

Ce n'est pas le moment de s'attarder. Vous vous rapprochez de la sortie à quatre pattes, alors que, dans la brume bleue qui flotte à mi-hauteur, des cris menaçants commencent à résonner : « Qui a commis cet attentat ? Qui ? Attrapez-le ! » D'autres cris sont plus pragmatiques : « Eteignez le feu, apportez de l'eau, vite ! »

Lassé de vous faire piétiner les mains, vous vous redressez à la vue des doubles portes battantes, qui claquent dans les deux sens au rythme des allers et venues incessantes. D'une démarche chancelante, vous rassemblez vos forces pour vous joindre à un groupe de consommateurs apeurés, partageant avec eux le plaisir de respirer à nouveau l'air frais de la nuit. Jetant un dernier coup d'œil derrière vous, vous voyez des panaches bleus s'échapper de l'établissement, tandis que les portiers s'improvisent pompiers et transportent à l'intérieur de grands seaux d'eau. Avec ce qu'il reste de votre sens de l'orientation, vous traversez la place du marché, et vous dirigez les bras ballants vers le centre-ville (526).

16-

Bientôt, la capitale du Royaume du Midi apparaît, en même temps que la mer dont le bleu se confond avec le ciel à l'horizon.

La ville a été construite autour du port de pêche qui constitue son activité principale. Les habitants sont pêcheurs, matelots, poissonniers, armateurs ; ici tout tourne autour des ressources de la mer.

A l'écart du port, c'est la demeure du maître des lieux ; le roi Furax, qui habite un château dont la taille est à la hauteur de l'estime qu'il se porte à lui-même. A côté, le fortin vieillissant de Mont-Clair fait pâle figure.

Le château de Canae possède des remparts, des tours et un donjon, constitués de pierres de taille d'une blancheur éclatante, qui reflète actuellement la lumière orangée des deux soleils déclinants. L'ouvrage vous écrase de sa hauteur, et possède un ultime raffinement : un pont-levis abaissé qui surplombe des douves profondes, complétant un dispositif de sécurité déjà impressionnant. Toujours dans la démesure, un aréopage de conseillers royaux, engoncés dans leurs harnois rutilants, vous accueille en grande pompe à votre descente du carrosse, et accompagnent l'Impératrice dans un hall aux briques polies, dont les dimensions époustouflantes ne freinent pas les goûts du Roi portés sur la dorure. Après les discussions d'usage, Vipèrellis, suivie par sa cour, est conduite dans un dédale de couloirs richement garnis en sculptures.

A l'entrée de sa chambre, l'Impératrice se sépare de la petite armée qui lui emboîtait le pas, mais vous fait un signe discret pour que vous vous joigniez à elle. Avez-vous rêvé ?

Vous faites mine de n'avoir rien vu, et vous talonnez le robuste Tétos (41), ou bien vous vous montrez complaisant (129) ?

17-

Entendant derrière vous les arbres sarclés dans un craquement effrayant, vous courez à toute jambe sans but précis, espérant un signe salutaire du destin. Mais le premier signe qui vous apparaît au détour d'un sentier tortueux, est la large piste défrichée, déjà encombrée de soldats en déroute, auxquels se sont joints les xers chargés du ravitaillement. Les flux sont partagés entre ceux qui se hâtent de gagner le sommet, et ceux qui fuient en dévalant la pente.

Rhouston, qui ne vous a pas quitté depuis l'attaque, choisit de rejoindre le Général Frizos et ses forces combattantes positionnées en haut du mont Kumar. Après avoir hurlé votre mépris pour ceux qui ont choisi l'autre voie, et après avoir orienté les derniers trainards en direction des troupes de Frizos, vous jouez le rôle de serre-file. Mais la piste se congestionne rapidement, ralentie par l'allure laborieuse des xeus tirant leurs fourgons. D'autant que, à votre grand désarroi, certains charretiers n'ont pas hésité à abandonner leur chargement en plein milieu de la piste.

Vous multipliez les encouragements pour presser le pas, toujours poussé par les bruits de moteur et d'arbres arrachés. Mais les craquements font soudainement place à une accélération aigue, de roues hachant la terre. Vous vous retournez, pour voir la terrible silhouette du char de commandement, qui grimpe la pente avec une vitesse déconcertante, lancée à toute puissance, dégageant des tourbillons de poussières et de végétaux broyés. Et il peut faire feu, tout en avançant, contrairement aux engins que vous avez eu l'occasion d'affronter.

Vous êtes une des premières victimes de cette poursuite infernale sur la piste de ravitaillement. Un rayon vous heurte de plein fouet, et transforme votre chair en charbons ardents...

18-

D'un sourire carnassier, Théodore vous montre sa trouvaille avec une certaine fierté. Le récipient dont vous distinguez à peine le contour est rempli du suc gastrique de la plante carnivore la plus redoutable du continent : la Rafésia. Le prix d'une telle substance est élevé, car ceux qui ont eu le courage d'approcher ce végétal, dans la jungle du Royaume du Midi, ont extrait son suc au péril de leur vie. Ni Albertine, ni vous n'êtes capable de dire à quoi ce végétal ressemble, et surtout comment une plante pourrait dévorer un xer. Quoi qu'il en soit, Théodore est peu expansif sur le moyen dont il s'est procuré la fiole, mais vous explique : « Ce liquide est capable de dissoudre la plupart des matières, et c'est aussi un excellent poison, radical, avec juste une goutte. Ça peut être très utile pour nos missions. Là je pense que le contenu peut faire un trou dans ce mur de terre cuite, en toute discrétion. » D'un hochement de la tête, vous lui laissez la conduite des opérations.

Votre comparse applique le dangereux liquide orangé sur le mur de terre cuite. La lumière lointaine des néons l'aide à ne pas s'en verser involontairement la moindre goutte sur les mains. Devant vos yeux ébahis, un bouillonnement ne tarde pas à ronger littéralement l'édifice, comme si le liquide était vivant. La terre devenue à l'état de sable, s'écoule en filets, laissant bientôt une ouverture béante. Mais, au fond de cette ouverture, le bouillonnement se heurte à un éclat reflétant la lumière... Du métal. Le métal est une matière très rare sur le continent, et en protégeant un bâtiment entier est une entreprise fort coûteuse que seul un grand secret pourrait justifier.

Il est trop tard pour se poser davantage de question ; Albertine a épuisé toutes les facettes de son rôle de composition, et des bruits se rapprochent de vous. Vous fuyez, laissant derrière vous un trou de terre, et le contenu précieux d'une fiole qui aurait pu être plus utile.

Dans la nuit, vous êtes tout heureux de retrouver Albertine au lieu de repli, derrière le monticule, facilement repérable dans un paysage aussi plat que la mer. Elle a dû déployer un trésor d'habileté et tous ses charmes, pour ne pas se retrouver captive.

C'est la fin de votre tumultueuse mission de repérage, et après de nouvelles pérégrinations, vous parviendrez à traverser la frontière dans l'autre sens, et rejoindre votre patrie : l'Empire du Centre (274).

19-

Peu enclin à prendre des risques inutiles, vous reculez à tâtons, suivi du précieux Rhoustan. L'activité fébrile qui règne chez l'ennemi vous a convaincu qu'une offensive majeure est en préparation.

Une fois que vous avez regagné vos retranchements à la base du mont Kumar, vous alertez vos xers de ce qui se trame, et le niveau d'alerte devient alors maximal (387).

20-

Les gardes royaux ont réglé le problème à leur manière, abruptement, comme s'ils souhaitaient effacer au plus vite cette journée de cauchemar qui va ternir la réputation du Royaume pour les décennies à venir.

L'illuminé qui a crié a reçu un coup de couteau mortel dans la bousculade qui a suivi. Ni l'identité de celui qui a commis le geste fatal, ni celle de la victime ne sont connus. Tout juste apprenez-vous que le fou était originaire du Royaume du Sud, vu sa peau tannée caractéristique de la région.

Affaire classée.

Quant à l'assassin, ce n'était pas le premier venu. Il a étranglé en silence la sentinelle du balcon avant de prendre sa place. Poursuivi dans un labyrinthe de corridors, il a finalement été rattrapé, ... et a connu le même sort que l'illuminé, en voulant se défendre jusqu'à la mort. Son identité est tout aussi inconnue, si ce n'est que, lui, est issu du territoire du Centre, là encore, en raison de la teinte de sa peau cuirassée : pâle. Pourtant, aucun membre du cortège impérial n'a reconnu cet intrus....

Pour finir, l'état de santé du pacifiste Paxtis s'est empiré. Le carreau devait être induit d'un poison, car son épaule s'est soudainement infectée, et tout ce que le château compte de personnel médical est à son chevet. Leur conclusion est sans appel : il faut se résoudre à sacrifier son bras. C'est un drame pour l'Empire du Centre, et le conseiller de la paix devra rester plusieurs jours en convalescence au château après votre départ. Ce dernier a été avancé à cet après-midi même, devant la tournure des événements (145).

21-

Etrange rituel que celui qui précède les attaques nocturnes : vos xers se maculent le visage d'une poudre à base de cendre. Puis, une fois que toute étoffe de couleur vive a été écartée, vous donnez le signal du départ à votre troupe. Chaque groupe suit le précédent, se guidant aux sons des pas, au cours d'une progression lente et sinueuse dans le noir presque total. Chaque racine, chaque branche, est un obstacle qui s'accroche à vos bottes.

Mais, malgré toutes les précautions qui sont prises, une telle masse de xers en mouvement ne passe pas inaperçue. L'ennemi a posté des guetteurs à intervalles réguliers, et vous devinez dans l'obscurité des silhouettes qui détalent vers le sommet.

Bientôt, comme vous le redoutiez, un rideau de torches allume toute la forêt, et des ronronnements métalliques étouffés par la forêt commencent à se faire entendre. Constatant que vous venez de perdre l'avantage de la surprise, vous faites presser le pas, et jouez le tout pour le tout : « En avant, sus à l'ennemi, foncez vers le sommet ! »

Vous êtes d'abord accueilli par quelques pierres qui rebondissent sur vos targes dans un son mat. Puis quelques cimenterres font les premiers blessés, mais ne ralentissent par votre élan. Donnant de la voix au milieu de vos xers, votre rôle de chef ne passe pas inaperçu, et plusieurs rayons lumineux vous prennent soudainement pour cible. L'un d'eux heurte votre bouclier, qui devient incandescent, et manque de vous brûler la main, avant que vous ne jetiez l'objet au sol, dans des volutes de fumée. Vous vous tapissez alors sur l'humus par réflexe, ce qui a pour effet d'arrêter vos colonnes, attendant de nouveaux ordres. Mais le moral de votre troupe est surtout atteint lorsque les rayons convergent vers l'avant-garde, tuant au passage plusieurs combattants. Certains agonisent dans des cris torturés, le corps à demi-brûlé. Face à de telles armes qui rendent obsolètes protections de cuir et boucliers, vous hésitez quant à la conduite à adopter. N'écoutez que votre courage, vous vous portez à l'avant, hurlant de tout votre saoul : « Visez les tireurs avec vos arcs. » L'affrontement semble s'équilibrer peu à peu, car les faisceaux se font de plus en plus rares. Mais votre assaut a marqué le pas. Suffisamment longtemps, pour qu'une machine de guerre métallique débouche à quelques dizaines de mètres devant vous, dans un fracas qui fait trembler les arbres. Elle stoppe, et fait feu l'instant d'après, immolant indistinctement végétaux et être vivants. Puis, la machine effectue un léger virage, avant de s'arrêter à nouveau et projeter un nouveau rayon mortel. Des bruits lointains qui se répercutent dans la forêt annoncent l'approche d'autres de ces véhicules infernaux.

Cette fois, vous n'avez plus besoin de donner des ordres. Vos adjoints ont déjà tourné le dos au sommet, et, par leur comportement, déclenchent un repli qui se fait endémique. Ne souhaitant pas mourir seul, vous dévalez également la pente, laissant derrière vous une fumée âcre... Et vos morts.

De retour au camp, le visage noirci et la tête basse de vos xers provoquent la consternation. Vous passerez la nuit à panser vos blessures. Vos efforts ont au moins servi à mettre d'accord l'ensemble des officiers présents : il faut désormais se consacrer à la défense (258).

22-

Le reste de la journée se passe dans une ambiance lénifiante, tout juste à faire rouiller vos muscles. Les jours qui suivent ne font rien pour arranger votre situation, si bien que vous décidez de rejoindre le fortin, centre nerveux de la capitale, pour prendre rendez-vous avec votre supérieur ; le conseiller de la guerre Waros (213).

23-

Cloîtré dans votre chambre d'hôte, vous ressassez les événements de la journée, seul, simplement troublé par les bruits de pas incessants des gardes qui patrouillent sans relâche dans les couloirs. Ne vous fiant à personne, vous préférez garder Waros à l'écart de vos doutes pour le moment. Vous ne rejetez aucune hypothèse, et hésitez entre la culpabilité du dernier serviteur ayant rendu visite au malheureux Général, et la mise en cause d'un des gardes qui aurait agi pendant le sommeil du défunt Mediteris.

A l'approche du soir, un serviteur, justement, s'annonce. Encore traumatisé par le lâche assassinat de la nuit dernière, vous vous tenez sur vos gardes. Le visage connu qui vous fait bientôt face ne relâche pas pour autant votre vigilance. Mais ce dernier se contente de vous avertir que Waros, votre supérieur, tiendra une conférence ce soir dans ses appartements à l'intention de ses agents. Après avoir conclu que votre présence était indispensable, il tourne les talons, et vous laisse à votre solitude.

Après de longues heures d'une réflexion incessante, le moment de la réunion approche (353).

24-

Refroidi quant à la possibilité de monter une opération offensive majeure, vous mettez tous les sous-groupes sous votre responsabilité en position défensive, vous contentant d'escorter les convois de denrées entre villages, ou bien de protéger les paysans lors de leur tâche quotidienne dans un périmètre proche.

L'action ne vous manque pas, car vous avez eu votre dose, et vous vous contentez de soigner les blessures qui taillaient votre peau cuirassée, avant d'en récolter de nouvelles.

Mais le temps ne joue pas en faveur de l'Empire du Centre... (123)

25-

Le passage monte dans la large tour par un escalier abrupt en colimaçon, une espèce de passage de secours permettant d'esquiver l'escalier principal, aux murs faits de simple planches, dont vous ignoriez l'existence. Entre le rez-de-chaussée et le premier étage, vous

ratrapez le Général Azaviros, claudiquant et haletant. Il se tourne vers vous, et se justifie, le souffle court : « Mon corps a trop souffert de tous ces combats, j'ai perdu l'usage d'une jambe, j'ai du mal dans ces escaliers avec ma canne, mais il faut absolument l'attraper avant qu'il ne commette l'irréparable. Il est fou mais je pensais le canaliser. Comme il se sent découvert, il va tenter une action de la dernière chance, même avec un bras en moins. »

Tout en écoutant attentivement les conseils prodigués, vous avez continué à avaler les marches, dépassé le Général entre deux âges, tout en pensant que vous demanderez plus tard l'identité de ce sinistre xer. Mais arrivé au premier étage, aucun bruit ne vous permet de dire dans quelle direction il s'est évaporé.

Réfléchissez à l'endroit de la dernière chance que pourrait vouloir atteindre ce mystérieux personnage.

- ✓ Les appartements du Général de l'Ouest, Avartis, au premier étage (510)
- ✓ Les appartements du Général du Nord, Frizos, au premier étage également (487)
- ✓ Les appartements du Général de l'Est, Alsakos, au même étage (445)
- ✓ Les appartements du Général du Sud, Mediterris, même étage (395)
- ✓ Les appartements impériaux de Socratos, occupant tout le dernier étage, et sans aucun doute solidement gardé (333)

26-

En vous approchant de l'adresse de votre planque, anonyme au milieu d'autres constructions hémisphériques analogues, à la périphérie de la ville, vous avez la désagréable sensation d'être épié. Mais, autour de vous, vous ne voyez que des groupes de civils désœuvrés s'orientant difficilement dans une ville inconnue pour eux.

A peine avez-vous franchi le seuil de votre repaire que vous êtes frappé par le vide qui règne désormais. Toutes les familles se sont évanouies comme par enchantement, pour laisser place à un intérieur silencieux et d'une propreté suspecte. Une souricière ! Vous faites volte-face pour vous échapper, mais c'est trop tard. Des cerbères vous ont emboité le pas, et vous ceinturent au moment où vous réalisez que vous êtes tombé dans un piège.

Vous êtes ensuite conduit sans ménagement vers un poste de police, sous les regards interrogatifs des réfugiés. Le cœur battant la chamade, vous affrontez une succession de gradés plus hauts les uns que les autres n'ignorant rien de votre statut. On vous a assurément trahi, et vous ne donnez pas cher de votre peau, une fois que le peuple du désert pensera vous avoir soutiré toutes les informations possibles.

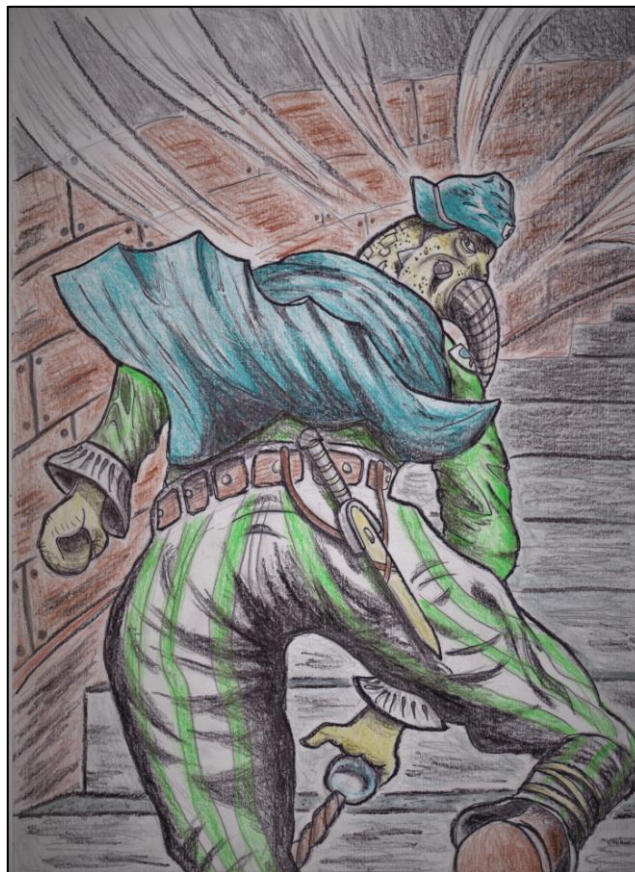
Vous êtes conduit de cellules en cellules, souvent les yeux bandés, vous enfermant dans un silence qui garantit votre survie. Mais pour combien de temps encore ? Résigné sur votre sort, vous attendez avec appréhension les brimades physiques qui n'ont pas encore eu lieu.

Sans prévenir, après un énième déplacement, on vous ôte la cagoule qui vous plongeait dans le noir. Vos yeux ne sont pas éblouis, car vous vous retrouvez dans la semi-pénombre, en tête à tête avec une créature, dont vous peinez à reconnaître un xer. Ou plutôt, « une », car sa voix est étrangement féminine : « On a mis du temps à vous trouver. Je viens juste d'arriver en ces lieux, et quand on m'a dit qu'on vous avait attrapé avec un peu de retard, je voulais voir de mes propres yeux, un espion de l'Empire du Centre. »

Les paroles sont posées, assurées, peu enclines à la réplique... Vous reconnaissez là une haute dirigeante du peuple du désert, sans l'identifier, malgré votre connaissance du territoire. Vous distinguez en contre-jour un crâne énorme, disproportionné, et un corps voûté et difforme. Il semble que vous rêvez, mais elle n'a que deux yeux, disposés frontalement, ce qui vous laisse pantois

Se sentant scrutée, la créature reprend la parole : « Je suis la princesse Irma, même si je n'ai pas l'apparence d'une princesse telle que l'imaginiez, n'est-ce pas ? L'armée du peuple du désert va écraser votre misérable soi-disant 'Empire', et c'est en grande partie mon œuvre, un chef d'œuvre devrais-je dire. Et, pour nous assurer le succès, nous avons aussi nos espions, et l'un d'eux, placé à l'Etat-Major de votre armée de l'Ouest nous renseigne en temps réel sur vos mouvements. »

Vous tressaillez. Si la princesse Irma se permet de se confier ainsi, c'est qu'elle n'a nullement l'intention de vous relâcher vivant. Elle vient de signer votre arrêt de mort, et par là-même la fin de votre aventure.



25 – « J'ai du mal dans ces escaliers avec ma canne »

27-

Vous glissez du côté de la dune opposée au nouveau venu, puis faites juste dépasser le haut de votre crâne pour garder un œil sur lui. De votre longue-vue, vous ne ratez rien.

Non, décidément, ce n'est pas un touriste avide de soleil. Il déploie tout l'attirail du parfait espion... dont une longue-vue similaire à la vôtre. Waros n'aurait pas envoyé un autre de ses xers pour accomplir la même mission que vous ? Vos doutes se dissipent lorsque vous vous concentrez sur l'apparence du jeune xer : la cuirasse que forme sa peau est étrangement pâle, et sa morphologie affûtée qui laisse apparaître ses muscles longs et secs démontre une inadéquation avec les deux soleils qui l'écrasent de chaleur.

Vous ne vous y trompez pas, c'est un xer du Nord, du grand Nord même. Que fait-il aussi loin de chez lui ? Et surtout pourquoi ? Il n'y a qu'une réponse, et vous peinez à la croire : il fait la même chose que vous. Vous tombez de haut car, pour vous, le territoire des neiges n'était qu'un *patchwork* de tribus sauvages, dont le souverain, Sceptror, n'est qu'une façade sans réel pouvoir.

Alors que vous songez à le rencontrer, lui, vous a également repéré, sans doute à cause de l'éclat reflété par votre longue-vue. Souhaitant éviter tout contact, il préfère tourner les talons et disparaître derrière sa dune. Ayant le sentiment d'avoir manqué une opportunité, vous reprenez votre position de guetteur en direction du peuple du désert, tout en gardant un œil vers les dunes adjacentes, au cas où votre concurrent viendrait à réapparaître (489).

28-

Ne tenant plus, vous vous interposez entre les deux Généraux, et plantez votre regard dans celui d'Azaviros, désarçonné par votre bravade. D'une voix ferme, vous affirmez : « Le Général Frizos a mis en place tout ce que vous voyez autour de vous. Il a déjà repoussé plusieurs assauts ici, et les xers qui sont morts sur ces pentes, sont morts pour lui. Ils lui ont obéi sans état d'âme, comme ils lui ont obéi depuis toutes ces années où il les a commandés. Vous voulez casser ça ? » Atterré par cette rebuffade, et n'étant pas xer à se laisser ainsi dicter sa conduite, Azaviros se redresse et a porté la main à son fourreau par réflexe. Mais avant qu'il ne sorte de ses gonds, des officiers de l'armée du Nord s'engouffrent dans la brèche que vous avez ouverte et allèguent : « C'est vrai, le Général Frizos est le chef que nous respectons, il mérite de garder sa place de commandant ici ! »

Les différents éclats de voix provoquent un attroupement, constitué de durs soldats, tous fidèles au Général Frizos. Se sentant presque menacé, Azaviros se doit de reculer avec sa garde personnelle, aussi peu rassurée que leur chef. Le Général de l'armée du Centre sauve la face comme il peut : « Je vais me plaindre à l'Empereur, cela ne va pas se passer comme ça ! »

Une fois la tension retombée, vous courez rattraper le Général furieux, conscient que les deux Généraux doivent au final unir leurs efforts devant un ennemi commun. Profitant de votre rôle influent auprès du couple impérial, vous parvenez à capter une dernière fois l'attention du Général éconduit : « Vous avez bien fait de laisser Frizos en place, mais vous pourrez prendre le commandement du ravitaillement, dont dépend le mont Kumar. » Azaviros grommelle et ne daigne pas vous répondre, sa fierté ayant été mise à mal. Vous priez intérieurement pour qu'il trouve ce compromis acceptable.

Inscrivez « Friz » sur votre feuille d'aventure, et rendez-vous au 40.

29-

Dans cette ambiance de fête et de lumière, les portiers ne sont pas très regardants, et vous laissent rentrer sans difficulté. A l'intérieur, l'air enfumé vous permet à peine de voir les tables du fond et vous irrite les yeux. Vous jouez des coudes pour vous asseoir sur le premier tabouret inoccupé. Là, vous êtes tout de suite adopté par vos voisins qui rivalisent en blagues grivoises. Pour vous fondre dans les différents groupes, vous partagez leurs boissons, et également leur état d'enivrement. De table en table, lorsque vous abordez des questions sérieuses, vous vous heurtez à des réponses ironiques dans le meilleur des cas. Régulièrement, une bagarre éclate et crée de l'animation, le temps que le service d'ordre sépare les fauteurs de troubles.

Au final, vous avez passé une excellente soirée, tout comme vos deux compères qui vous ont imité à quelques tablées de distance, mais votre enquête n'a pas avancé d'un pouce (526).

30-

Vous attendez quelques instants, le temps que le soldat pressé soit hors de vue, avant de passer à l'action. Vous ne disposez alors que de quelques secondes avant que le vieux xer des neiges ne regagne la protection de son antre. C'est sans aucun doute un gradé, qui distribue ses ordres comme des petits pains. Outre sa tenue d'apparat en fourrure de zibeline qui lui recouvre tout le corps, un crâne de carnassier effrayant lui sert de couvre-chef.

La pitié n'a pas sa place dans les combats que se livrent actuellement l'Empire du Centre et les bandits du Nord, et vous n'avez pas la possibilité de procéder à un quelconque interrogatoire. Vous privilégiez le seul choix qu'il vous reste, et auquel rechigne Junos d'une moue de désapprobation. Il vous voit vous précipiter et plonger une dague dans le dos du chef ennemi, à un endroit précis où sa carapace

est moins épaisse, et qui permet de transpercer le cœur. Assassiner sans que la victime n'ait le loisir de pousser le moindre cri, est un art qui vous a été méticuleusement enseigné.

La fouille est une autre affaire, et vos mains engourdis par le froid peinent à trouver des poches dans cet amoncellement de fourrures précieuses. D'autant que Junos refuse de vous prêter main forte, impatient de quitter cette chausse-trappe qui grouille d'ennemis.

Vous repartez d'ici avec un faible butin ; une nouvelle dague en os de mammoth et sertie de pierres précieuses. Sur le chemin du retour, vous pressez le pas aussi vite que vos raquettes le permettent, mais sans en rajouter, pour ne pas que votre silhouette en mouvement n'éveille l'attention.

Les battements de votre cœur se stabilisent, au fur et à mesure que vous vous éloignez du contingent ennemi. La progression devient alors lente, sur les monotones plateaux de neige glacée, battus par des giboulées de flocons.

Quand enfin, Junos et vous apercevez votre camp de base à la nuit tombée, épuisés, vous êtes conscients d'avoir accompli un authentique fait d'armes.

Le lendemain, lors de votre rapport, le Général Frizos peine à vous croire, et seule la vue d'une dague précieuse appartenant à un dignitaire des xers des neiges le ramène à votre version de l'incursion.

Rendez-vous au **103**.

31-

A l'écoute de votre conseil, le xer vous dévisage, hésitant quant à la décision à prendre. Puis, après avoir fixé les décorations qui ornent votre poitrine, et Rhoustan qui se tient fièrement à vos côtés, il consent à donner les ordres en conséquence en direction de sa batterie de catapultes. Pour vous impressionner, il vocifère et encourage ses xers à redoubler de vitesse.

Mais vous jouez à nouveau votre rôle, en tempérant ses ardeurs avec lucidité : « Si vous allez trop vite, vous allez vous retrouver sans munition. »

Le problème de la position en contre-pente, c'est que vous ne voyez pas où tombent vos rochers meurtriers. De temps en temps, un messager essoufflé, vous donne des indications sur le résultat, et il vous suggère de raccourcir ou d'allonger le tir. Une seule fois, l'un d'eux, le sourire à la trompe, vient vous annoncer une heureuse nouvelle dans le claquement des bras de catapulte : « On a entendu un gros craquement et des gros cris, et c'était pas des cris de joie. Continuez à leur faire mal. » Et il s'éclipse aussi rapidement qu'il est apparu (**448**).

32-

Votre liste en main, vous talonnez le Directeur qui marche d'un pas lourd. Vous atteignez une grande cours, encadrée par des sentinelles armées de longues épées. Au bout de cette cour, une large fosse se matérialise au niveau du sol, surplombée par un des quatre miradors du pénitencier. Votre apparition à travers les barreaux épais d'une grille provoque des grognements hostiles. Vous restez prudemment à la limite de la grille, tandis que le Directeur ventripotent se tient en retrait de plusieurs pas. Bien évidemment, rien ne vous permet de compter proprement ces individus ; ils ne tiennent pas en place, et le fond de la fosse est noyé dans l'obscurité. Allez-vous leur demander de se compter (**286**) ou vous risquer à descendre dans la fosse, à l'encontre de toute recommandation (**364**) ?

33-

Votre section est la première à se lever à l'aube naissante. Vous emmenez vos xers patrouiller dans le sable qui commence à chauffer sous vos sandales, croisant au hasard des dunes un cactus esseulé aux formes tentaculaires. Lorsque vous rejoignez la colonne, les deux soleils sont bien haut dans le ciel, mais, surtout, elle n'a que peu progressé depuis le début de la journée. Elle est même stoppée, et un grand tohu-bohu règne. Les chefs de groupe affluent vers l'arrière-garde, où semble être localisée l'origine du trouble. Lorsque vous demandez à un gradé ce qu'il se passe, il répond laconiquement : « On m'a juste demandé de m'arrêter. » Vous vous portez avec vos xers vers l'arrière garde de la colonne (**84**) ou vous vous contentez de vous réinsérer dans la colonne en retrouvant votre groupe d'appartenance (**323**) ?

34-

Sans attendre, vous collez la longue-vue à votre œil central et la pointez sur le dispositif de surveillance du bâtiment principal. Un xer armé qui s'apparente à un gradé fait les cent pas devant deux sentinelles lourdement armées : Un cimenterre effilé, et une redoutable fronde dans un étui au niveau de la ceinture.

Au bout d'un moment, le petit groupe s'anime. Il est rejoint par une patrouille qui tournait autour des édifices annexes. Vous dirigez votre longue-vue vers le plus excité des soldats ; il vocifère tout en tendant le bras... dans votre direction. Un autre xer du désert, tient la

bride de plusieurs xeu, harnachés et prêts à être chevauchés. Sans réfléchir davantage, vous roulez sur le sable, et vous redressez après être hors de vue. Vous courez le plus vite possible dans l'immensité du désert, en espérant que le vent aura le temps d'effacer vos traces.

Après avoir franchi plusieurs dunes, vous vous permettez de souffler. Aucun poursuivant en vue. Vous vous demandez comment vous avez été repéré malgré la distance, lorsque la longue-vue que vous tenez entre les mains vous éblouit. Vous réalisez alors que la réverbération de la lumière des soleils sur le verre vous a trahi. Votre projet est donc compromis car les xers du désert sont désormais sur leur garde, et il vous faut retourner penaud à votre point de départ, dès le lendemain.

Après des retrouvailles plus tôt que prévues avec Théodore et Albertine, et une longue nuit de repos, vous reprenez la route en direction de l'Empire du Centre, havre de paix au climat tempéré, qui contraste avec la dureté du désert aride.

Plusieurs jours s'écoulent encore avant que, après avoir fait votre rapport à Waros, le puissant conseiller de la guerre, vous puissiez enfin regagner vos pénates, dans l'attente d'une nouvelle mission.

Allez au **78**.

35-

Le Général vous a confié son groupe de combat numéro 24, des xers chevronnés, ayant effectué la campagne précédente contre les xers du Nord.

Votre convoi disparate, fait de carrioles et autres bêtes de sommes, chemine pendant deux longues journées, avant de retrouver les conifères et l'air glacé des provinces septentrionales. Au crépuscule, une halte s'impose, à un hameau d'une trentaine de chalets, où un groupe de combat précédemment envoyé a élu domicile.

A la lueur de bougies, et dans le sifflement du vent qui s'engouffre entre les poutres d'une résidence confortable, vous rencontrez le commandant de la garnison, qui vous dresse un tableau sombre de la situation : « Il a suffi que les xers du territoire des neiges créent quelques brèches à la frontière, pour qu'ils s'immiscent en toute impunité, et menacent maintenant toute la région. Ils ne sont pas très nombreux, mais ils sont partout. Ils agissent par bandes, plein de petites bandes, qui rançonnent, pillent, sèment le désordre dans nos bourgades, tendant même des embuscades à nos propres convois de ravitaillement. Il faudrait une centaine de soldats par village, mais on peut pas être partout. Plus à l'Est, à une vingtaine de kilomètres, il y a un village qui s'appelle Bourg-Vaurice. Les habitants et les paysans qui travaillent autour sont terrorisés, tu peux y aller pour les rassurer. »

Souhaitant réduire au plus vite ces incursions barbares, vous remettez vos troupes en marche, dans la nuit, dans un charivari général, que vous ignorez.

Harassés, quatre heures plus tard, vous avez enfin en ligne de mire quelques lieux discrets annonçant Bourg-Vaurice. Ses dizaines de chalets clairsemés sont situés dans une légère dépression, surplombés de collines recouvertes de sapins.

Nouvelle halte, où, cette fois, on décharge durablement le ravitaillement. L'ensemble des habitations sont réquisitionnées, sous le regard bienveillant des habitants, voyant en vous des protecteurs. Vous privilégiez tout de même, les résidences vides – mais délabrées – car désertées devant la menace des hordes de barbares.

Le lendemain matin, le chef de village vous explique comment deux raids ennemis précédents ont vidé son hameau de tous ses objets de valeur, et la plupart de ses vivres. Il vous accueille donc à bras ouverts, même s'il estime qu'une bonne moitié de ses sujets ont déjà fui Bourg-Vaurice.

Après une nuit de repos bien mérité, puis une journée consacrée à la remise en état des habitations à l'abandon, et à l'édification de quelques défenses et pièges, il vous faut prendre une décision pour la nuit tombée. Allez-vous faire cantonner le groupe 24 dans le village sur la défensive (**492**), ou y laisser un dispositif léger, et rayonner autour avec le gros de vos xers (**444**) ?

36-

Vous croisez une unité de cavalerie, ravie d'avoir pu abreuver ses xeus. L'un des cavaliers ajoute à l'intention de votre détachement : « L'eau est bonne, les xeus se sont régalés, c'est une vraie aubaine ! »

En effet, arrivés là, les représentants de tous les corps d'armée se relaient pour remplir leurs outres, et les visages s'illuminent, après de bonnes rasades fraîches. L'oasis est dans un creux, à l'abri du vent, et dans un paysage idyllique, s'il n'y avait pas la perspective des combats. Il n'y a aucune végétation, hormis un cactus imposant mais esseulé, à quelques mètres de l'étendue d'eau. Vous prenez le temps de contempler cette œuvre biscornue de la nature ; ses épines sont longues et effilées comme des aiguilles, et ses membres sont étonnamment turgescents. Ceux-ci semblent même vibrer de plaisir devant l'agitation des xers devant lui.

Vous détournez votre regard du cactus et accomplissez la tâche que vous êtes venu faire avec vos compagnons (**130**), ou, au contraire, vous êtes intrigué par cette plante, et, décidez de creuser à sa base (**301**) ?

37-

La porte s'ouvre dans un grincement sinistre, ouvrant d'abord le passage aux deux gardes, qui tiennent en respect les prisonniers avec leurs épées. Ces derniers, s'écartent, apeurés, comme des moutons devant les chiens de bergers. Un seul reste de marbre, le regard dur, prostré dans un coin de la cellule tapissée de paille. Et il n'est pas difficile d'en déduire d'où venaient les provocations verbales.

« C'est toi qui as fait une remarque ? » questionnez-vous tandis que le Directeur est resté prudemment sur le pas de la porte.

Comme vous vous y attendiez, vous ne récoltez en retour que le silence. Vous n'insistez pas (308), ou, au contraire, vous vous montrez agressif (252) ?

38-

Le lendemain, toutes les allées du fortin fourmillent. Le conseil de guerre se réunit d'urgence, et les nouvelles sont mauvaises, vue la nervosité qui règne ici.

Aux premières lueurs du jour, devant un amphithéâtre comble, l'Empereur qui n'a pas pris le temps de revêtir sa plus belle tenue d'apparat, annonce sur un ton grave : « Le peuple du désert a lancé une attaque surprise sur notre frontière Ouest. Oui, vous avez bien entendu. Furax et Archibald se sont coalisés pour je ne sais quel dessein qui va se retourner contre eux. A l'heure où je vous parle, le Général Avartis qui en a vu d'autres, est en train de rejeter l'ennemi hors de notre territoire. Sans demander votre assentiment, je lui ai demandé de le poursuivre le peuple du désert jusqu'à sa capitale Scorpio, et de l'écraser comme il le mérite ! » cognant le pupitre de son poing, pour joindre le geste à la parole.

Aucune voix ne s'élève contre les paroles véhémentes de Socratos. Au contraire, applaudissements et encouragements fusent de toutes parts.

A la suite de cette session historique, vous faites partie des rares privilégiés à accompagner l'Empereur dans ses appartements personnels au sommet du donjon. D'autres confidents sont déjà là : sa propre épouse, l'Impératrice Vipèrellis, son conseiller de la guerre, Waros, ainsi que celui de la paix, Paxtis, fraîchement amputé d'un bras.

« Messieurs l'heure est grave. » avoue l'Empereur, tout-à-coup beaucoup moins assuré que devant son assemblée de notables et d'officiers. Il attend visiblement des conseils, autres que celui de foncer tête baissée contre le peuple du désert.

En tant que spécialiste de ce peuple, vous êtes convaincu qu'une invasion, surtout menée par une armée amoindrie, ne sera pas une promenade de santé. Fort de cette information, allez-vous lui suggérer d'adopter une posture défensive à l'Ouest contre ce nouvel ennemi (344) ou de déplacer le gros de son armée du Nord vers l'Ouest, pour parer à toute éventualité (179) ?

39-

Devant votre théorie, Waros fait la moue et émet quelques objections : « Le Général est un vieux briscard, qui a survécu à de nombreux combats dans sa jeunesse. Même s'il n'est plus tout jeune, il se serait débattu, et aurait au moins trouvé le moyen d'émettre un cri, ou de taper dans un mur. Le garde aurait dû entendre quelque chose, ça ne tient pas. »

Waros se gratte la trompe, puis déclare sans trop y croire : « Ou alors c'est un des gardes qui nous mène en bateau, et c'est lui qui a fait le coup, pendant le sommeil de Mediterris ». Vous n'avez rien à ajouter (206).

40-

La vie au mont Kumar n'est jamais de tout repos. Lorsque la lumière des deux soleils décline, le peuple du désert tâte vos défenses tous azimuts. Mais ce n'est qu'un préambule à une attaque de plus grande envergure. Les terrassiers abandonnent alors leurs travaux, et les archers sautent dans les tranchées, tandis que les bretteurs les plus intrépides, solidement cuirassés, vont à la rencontre de l'ennemi, trahi par le bruit de son armement qui s'entrechoque.

Vous vous joignez à ces derniers (255), ou demeurez en position défensive parmi les archers (327) ?

41-

Vous n'êtes pas encore remis de vos émotions lorsque le rude Tétos se tourne vers vous, et, d'un air mal embouché, vous désigne une espèce de guérite incrustée dans le mur. Devant votre regard interrogatif, il vous explique que vous allez dormir ici à un bout du couloir, tandis que lui prendra l'autre bout, interdisant ainsi le passage à tout xer, sans qu'il n'ait à montrer patte blanche.

Quel dommage d'être logé dans une telle débauche de luxe, et de devoir dormir à même le sol, d'un sommeil qui sera forcément léger, attentif au moindre bruit.

Il est temps que cette journée éprouvante se termine (528).

42-

Vous donnez vos ordres avec la rapidité de l'éclair. Au-devant d'un contingent de fantassins, vous vous précipitez sur le flanc gauche de la colline défendue, tandis qu'une importante réserve issue du centre-ville se joindra plus tard à votre mouvement. La pluie battante entrave vos mouvements, si bien que, à peine arrivés, encore essoufflés, vous devez tenir tête à une avant-garde royaliste. Ils sont fanatisés et le visage ruisselant d'eau leur donne un air encore plus effrayant. Mais il en faut plus pour effrayer vos archers, qui éclaircissent leurs rangs, malgré leur cote de maille et le couvert de la forêt. Les pieds englués par la boue, vos ennemis offrent cette fois des cibles faciles, et, galvanisés par votre présence, vos troupes ne cèdent pas un pouce de terrain.

L'ennemi tente alors de vous déborder en se dispersant en petits groupes. Mais vos réserves interviennent, et, tandis qu'ils ratissent le flanc de colline, vos propres troupes installées au sommet de la colline en position défensive, dévalent la pente pour forcer les royalistes à se découvrir. De furieux combats au corps à corps s'engagent sous les frondaisons, avec une visibilité réduite. En tête de vos troupes, vous donnez l'exemple, et votre épée taillade l'ennemi sans relâche, sous l'œil admiratif de vos compagnons, dont le courage redouble. Mais la mêlée devient vite inextricable, les tenues sont toutes souillées d'une couleur de boue uniforme, et il devient impossible de distinguer à distance l'allié de l'ennemi. Vous ordonnez à vos troupes de retraiter en direction du sommet de la colline, lorsque de nouvelles réserves, étendards au vent, portant des tenues aux couleurs encore vives, font leur apparition en rangs serrés. Devant votre détermination, épuisés par l'averse glacée, la boue qui ralentit les mouvements, les royalistes se retirent de la forêt dans le désordre.

Vous signez là une victoire sans conteste (402).

43-

« Bien chef ! ». Vous joignez l'acte à la parole en effectuant un magnifique salut militaire, suivi d'un demi-tour réglementaire à faire pâlir l'instructeur le plus pointilleux. Vous gardez ainsi votre sérieux jusqu'à ce que la villa soit loin derrière vous. Après avoir ricané intérieurement, vous vous mettez à la recherche d'un endroit plus discret pour passer votre première nuit complète à l'abri. Une modeste maison abandonnée, dont l'intérieur a été complètement vidé par les pilliers, à l'écart des pistes fréquentées fera l'affaire.

Dès lors, rien ne vient troubler votre sommeil hormis une brise fraîche qui vous glace les pieds (216).

44-

Vous donnez vos instructions à Albertine et Théodore : Ce dernier et vous allez emboîter le pas des deux gardes lors de leur prochaine ronde, et les assommer par derrière d'un coup de matraque derrière la nuque. Albertine restera en couverture, en retrait.

Théodore montre son approbation d'un sourire carnassier, tandis qu'Albertine ne réagit pas, montrant ainsi un désaccord qu'elle n'oserait exprimer de vive voix. Vos ordres sont habituellement suivis à la lettre par vos deux lieutenants qui vous ont toujours témoigné admiration et confiance.

A pas de velours, dans la nuit silencieuse et froide du désert, vous mettez votre plan à exécution, talonné par Théodore, excité par la perspective d'un peu d'action. En dépit de votre longue expérience des coups tordus, l'émotion vous étreint toujours avant l'instant de porter le premier coup. Une fois le combat lancé, l'adrénaline et les réflexes prennent le dessus sur l'appréhension, mais le moment avant est toujours le plus oppressant, comme l'instant où le boxeur monte sur le ring avant la confrontation.

Vos deux cibles ont dû sentir votre présence inconsciemment car l'un d'eux se retourne mécaniquement. Mais une fraction de seconde trop tard. Vous hâtez votre mouvement, et, malgré la précipitation, parvenez à le frapper à la pointe du menton avant qu'il n'ait le temps de crier. Les deux secondes nécessaires pour comprendre ce qui se passe sont suffisantes à Théodore pour étendre aussi son vis-à-vis d'un coup de matraque bien ajusté. Le plus dur est fait. Du moins le pensez-vous. Car, le temps de chuchoter à Théodore vos consignes quant à la suite des événements, des éclats de voix se font entendre à l'intérieur du bâtiment annexe le plus proche. Ce dernier est visiblement muni d'ouvertures discrètes, et un xer hostile s'inquiète de la disparition de son champ de vision des deux gardes. Cela contrecarre sérieusement vos plans et l'émotion vous paralyse un instant, le temps que deux nouveaux xers du peuple du désert sortent en trombe de ce bâtiment annexe. Ce sont des soldats, dont les silhouettes en ombres chinoises, révèlent deux cimenterres effilés.

Vous décidez de louvoyer dans l'obscurité pour les neutraliser à leur tour (485) ou vous ordonnez sans délai un 'retrait tactique', autrement appelé fuite (101) ?

45-

Malgré l'enlèvement, les chars de combat rhomboédriques avancent mètre par mètre, et ouvrent le feu à portée de votre première ligne de défense. Votre seule option est de continuer à baisser la tête, tandis que vos archers jaillissent par intermittences, comme des

diabes en boîte, et expédient leurs traits vers l'infanterie ennemie qui flanque les machines. Mais leurs tirs sont trop rapidement ajustés pour être réellement efficaces.

Le Général Frizos, sentant que le moment est critique, s'est porté aux avant-postes, et encourage chacun de ses xers à tenir coûte que coûte, d'une voix d'abord puissante, mais qui s'éraille rapidement.

Devant cette légère résistance, certaines machines de guerre du peuple du désert cherchent à contourner vos défenses. Mais, au moins deux d'entre elles tombent dans les trappes creusées à leur intention. Engluées, elles ne représentent plus durablement un danger pour votre camp. Mais elles dissuadent désormais les autres chars de combat de dévier de leur trajectoire.

Le temps ne joue pas en votre faveur, même si vous sentez que l'énergie lumineuse de vos ennemis jurés n'est pas inépuisable, car ils économisent désormais leurs tirs. En vous risquant à jeter un coup d'œil par-dessus un parapet de terre, vous réalisez que les machines de l'enfer ne sont maintenant qu'à une cinquantaine de mètres, disposées en éventail. Les espaces entre chaque char sont comblés par des xers de désert armés jusqu'aux dents. Certains archers ont fait mouche, mais vous comptez aussi plusieurs pertes dans vos rangs, atteints par des pierres tranchantes, ou immolés par des rayons lumineux. Dans ce dernier cas, l'effet psychologique est terrible pour vos compagnons d'armes.

Le peuple du désert agit alors comme un rouleau compresseur. Sous la couverture des canons des chars métalliques, des nuées de voltigeurs simplement armés d'un bâton métallique s'avancent en grandes enjambées, et, à hauteur de xer, effectuent des tirs précis dans les tranchées, d'un faisceau lumineux, semblable à celui des chars, mais de taille réduite.

Le Général Frizos, qui ne manque pas de se faire remarquer, avec son allure martiale, et à force d'exhorter ses troupes à ne pas lâcher un pouce de terrain, attire vers lui une grappe de ces voltigeurs. Debout face à l'imminence du danger, tentant jusqu'au dernier moment d'atteindre avec deux dagues de jet les insolents, il est terrassé par un faisceau lumineux en pleine gorge. Il s'affaisse dans un gargouillement, à la stupeur générale. Ses voisins immédiats se redressent immédiatement pour venger leur chef dans un accès de colère, mais ils sont à leur tour fauchés par les canons octogonaux des chars métalliques.

L'armée du Nord vient subitement de perdre sa tête... et sa cohésion. Pour la première fois, une poignée reflue vers le sommet du mont Kumar, bientôt rejointe par des pans entiers de soldats en déroute.

C'en est fini. Vous ne pouvez que suivre le mouvement, sachant pertinemment, que le sommet n'offrira pas meilleure protection.

C'est dans la retraite que les pertes sont les plus importantes - Cette bataille ne fait pas exception aux règles de la guerre - les faisceaux lumineux et autres silex clairsemant dramatiquement vos effectifs.

Une fois le haut du mont Kumar atteint, tout le monde se regarde, figé, tétanisé par les émotions. C'est vous qui prenez les choses en main, pour éviter un massacre total : « Prenez tout ce que vous pouvez emporter, et rendez-vous, en bas, à l'Est. L'armée du Centre est encore présente en nombre. »

Le versant Est, recouvert d'une forêt épaisse, se remplit alors de soldats courant à perdre haleine, les bras chargés de victuailles et autre fourniment.

Une demi-heure plus tard, après une course effrénée, vous vous retrouvez enfin face à des soldats impérieux, interloqués, mais qui ne sont pas en proie à la panique. C'est le campement principal de l'armée du Centre (272).

46-

Quitte à fuir, c'est le moment où jamais, au summum de la confusion. Sans la moindre coordination, les xers se dispersent dans toutes les directions et constituent des cibles trop petites pour les machines infernales. Alors, les boîtes métalliques foncent dans le désert et leur donnent la chasse. Entre les dunes que vous contournez, noyées dans des nuages de poussière, vous entrapercevez des rayons lumineux plus fins, issus de xers montés sur les engins, équipés de tubes métalliques. Ils frappent de leurs rayons de mort personnels tous ceux qui ont le malheur de croiser leur route. Les cris de souffrance qui résonnent alors sont autant de tortures morales pour vos oreilles.

A force de détours et de chance, les cliquetis métalliques se font plus lointains, et vous décidez enfin de bifurquer vers l'Ouest afin de rallier le gros des forces de l'armée qui porte le même nom.

Mais, à l'approche d'un des monstres de métal qui patrouille, vous devez vite vous aplatir derrière une dune afin de dissimuler votre silhouette au milieu de cette étendue désertique. Un regard furtif vous permet de scruter cette arme terrible de loin. C'est un rhomboèdre dont l'avant est un glacis d'une couleur or hypnotisante, qui brasille à la lumière du soleil. Il possède 2 fois 3 roues crantées qui lui permettent de se mouvoir dans le sable, avec une force dont l'origine reste pour vous un mystère. Un impressionnant canon octogonal, de couleur or également, dépasse de l'avant du caisson, comme un bélier.

Au crépuscule, les engins sont tous hors de vue, et vous attendez la nuit noire pour reprendre votre progression, vous guidant à l'aide de la position des étoiles.

Mais, alors que vous aviez fait le plus dur, la soif se fait un ennemi plus incisif que le peuple du désert. Elle vous assèche la gorge sans crier gare, en pleine nuit. Au petit matin, épuisé, sans force, vous vous écroulez... et ferez le bonheur des insectes et autres charognards qui survivent dans ces contrées hostiles.

47-

A votre approche, ces silhouettes massives et irréelles révèlent leur vraie nature : des plantigrades blancs, sortes d'ours à la gueule démesurée, se dressant fièrement sur leurs deux pattes arrières, et harnachés de sangles garnies de piquants. Ces bêtes sauvages ont été apprivoisées par vos ennemis, et ils vous les expédient en première ligne.

Comment les neutraliser sans épuiser vos forces dont vous allez avoir besoin pour contenir leurs maîtres qui les suivent ?

En utilisant le feu que craint tout animal sauvage (193), en sacrifiant une partie de votre nourriture (237), ou avec votre arc (279) ?

48-

Vous fondant parfaitement dans la troupe vous suivez docilement votre groupe, guidant votre xeu qui tire lui-même péniblement votre cuisine roulante. Les vivres commencent à manquer mais le moral reste élevé car, hormis quelques cas d'insolation, votre avancée ne rencontre pour le moment aucune résistance. Avez-vous été malencontreusement piqué par un cactus la veille (205) ou non (399) ?

49-

Avec votre bras handicapé, et partant d'une hauteur de quatre mètres, vous vous réceptionnez très mal, perdant l'usage d'une cheville et d'un genou, tordus par le poids de votre propre corps. Estropié, il ne vous reste plus qu'à ramper pour échapper à votre destin. Mais, devant l'embouteillage provoqué par le char de commandement, immobilisé et fumant, des fantassins se sont déjà massés autour. A votre vue, ils vous massacrent de leur cimenterre, sans tergiverser...

50-

En vous rapprochant, vous constatez que les modèles sont bien similaires à celui que vous avez utilisé avec succès contre le cadavre encore fumant qui occupe le centre de la pièce. Vous barricader dans l'octogone ne vous servirait à rien, car vous seriez irrémédiablement submergé par les guerriers de cette véritable fourmilière. Votre seul espoir est de vous frayer un passage avec le maximum de canons que vous pourrez emporter. Ce nombre est de trois, que vous prenez sous le bras, ayant besoin de votre deuxième membre supérieur pour ouvrir les portes et guider l'arme lorsque vous tirerez au jugé.

Vous ressortez de la salle plus déterminé que jamais. Les premiers xers que vous croisez rebroussement chemin immédiatement après avoir aperçu votre attirail. De nouveaux cris d'alerte résonnent et se répercutent en écho le long des couloirs. Vous parvenez à franchir plusieurs embranchements sans être inquiété par autre chose que votre fréquence cardiaque qui se rapproche de sa limite haute. Puis, une porte que vous avez dépassée se met à grincer. Toujours lourdement chargé, vous vous retournez pour dissuader d'éventuels intrus, brandissant votre canon. Mais d'autres bruits se font entendre devant vous, vous poussant à avancer encore et encore.

Le suspens – qui n'en était pas un – s'arrête lorsqu'un projectile garni de pointes vous atteint en plein dos. Déjà affaibli par votre long séjour dans la grotte, la douleur vous couche au sol. Un deuxième projectile vous heurte la tête et vous perdez conscience.

Votre tentative était vouée à l'échec, car, malgré votre imposant armement, vous étiez seul, au cœur d'une citadelle ennemie.

51-

Guidé par les feux de camp qui sont essaimés autour du palais vous passez en trombe devant des soldats piqués par la curiosité mais encore endormis. Vous tambourinez sur les vantaux du palais aux tours en forme de dôme, et attirez vers vous des sentinelles en tenue de combat, et parfaitement réveillées, elles. Après avoir décrit votre macabre découverte, vous rameutez une trentaine de gardes déterminés, sur les lieux du drame. Les biffins qui dormaient à la belle étoile, se joignent au cortège. La victime est toujours sur place, baignant dans son sang. Un deuxième xer est retrouvé, dénudé également, et assassiné de la même façon.

Animés par la rage, ce tous les soldats qui se réveillent alors en sursaut comme un seul xer, et passent les lieux au peigne fin, suspectant une infiltration d'éléments isolés du peuple du désert.

Le ou les scélérats restent malheureusement introuvables, et ils ont même eu le temps de commettre leur forfait, dont l'étendue ne sera révélée qu'à l'aube... (216).

52-

En faisant faire volte-face à votre flotte, vous tentez d'éviter un carnage. Une course de vitesse s'engage alors entre vos frères frégates, et les caravelles massives qui les prennent en chasse. En regagnant le port, vous ne sauvez pas vos embarcations, mais vous épargnez les vies de vos xers.

Lorsque les premiers bateaux de l'Empire du Centre parviennent à s'amarrer aux pontons, vous recevez une pluie de flèches des archers royalistes. Vous avez beau faire lever les boucliers et fermer les écoutilles, certains de vos pauvres moussaillons s'écroulent, traversés par des traits fatals. Enfin l'embarcadère s'offre à votre frégate qui était en dernière position. Votre embarcation ne prend pas le temps de se ranger, elle balaie les pontons de bois, et seuls les bancs sablonneux du fond de la mer l'arrêtent dans un crissement assourdissant. Ceux qui sont encore en état de se lever se jettent à l'eau peu profonde sans se retourner, tandis que les trajectoires des flèches ennemies se font plus tendues. La chance tourne un peu de votre côté lorsque vous réalisez que les caravelles nécessitent un tirant d'eau plus élevé que vos embarcations, et restent donc à distance raisonnable du rivage. Encore sonné par le choc, vous vous laissez tomber dans les flots, et c'est en titubant que vous rejoignez la plage, tenant bien haut votre bouclier qui réceptionne une volée de flèches.

C'est un échec sans nom ! Derrière vous, votre flotte de frégates a cessé d'exister, et certaines vont même grossir les rangs ennemis. Devant vous, ce n'est qu'une débandade endémique, qui offre littéralement le port de 'Mouette-qui rit' à vos pires ennemis.

Après vous être remis de vos émotions, vous avez juste le temps de réquisitionner un phaéton pour rendre compte de ce désastre ; l'Empire a perdu un nouveau port... et n'a plus de force navale... Pas fâché de quitter les embruns, mais l'esprit marqué au fer rouge, et la conscience lourde, vous regagnez la capitale Mont-Clair (192).

53-

Vous n'avez pas le choix. Votre bravoure doit inspirer et transcender vos compagnons timorés. Vous vous dressez devant votre alvéole, tandis que les défenseurs tentent d'abattre de leur arc les assaillants divertis par votre apparition, et qui sont attirés par votre silhouette comme un aimant.

Vous faites profiter votre camp de votre dextérité à l'épée bien au-dessus de la moyenne. D'autant que vos adversaires ne semblent pas dans leur état normal, enragés comme des animaux sauvages, et simplement munis de haches de silex.

Mais tout votre courage et votre habileté ne suffisent pas, car ils attaquent parfois à plusieurs simultanément, et un flot ininterrompu de brutes sanguinaires se déverse sur vous.

Allez-vous avant tout utiliser votre épée pour briser leurs haches de silex (5), ou vous cherchez plutôt à les tuer directement, d'un coup fatal, au plus vite (423) ?

54-

L'eau. Cette eau que vous avez eu l'occasion d'apercevoir en quantité, stockée dans de vastes citernes. Sans attendre, vous vous précipitez vers l'échelon arrière, situé au sommet du mont. Tout de go, vous ordonnez de répandre tout le contenu des citernes face à l'ennemi. Un intendant ventripotent, visiblement le responsable du secteur, vous répond comme s'il s'adressait au premier venu : « C'est pas possible, on a besoin de cette eau ! » Devant votre insistance, il hausse également le ton : « L'eau est précieuse, et je n'ai pas d'ordre à recevoir de vous. »

L'idée de tâter la garde de votre épée vous démange.

Si le mot « Friz » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 363. Si c'est le mot « Azar » qui est présent, allez au 339.

55-

Dans votre fuite éperdue, quelques pierres sifflent à vos oreilles, et parviennent encore à toucher certains de vos camarades qui s'étaient dans le sable, sonnés ou mortellement blessés. Vous parvenez enfin à rejoindre la colonne principale après avoir dévalé une dernière pente, mais vous n'êtes pas rassuré pour autant (97).

56-

A terre, loin de vous avouer vaincu, vous essayez de vous saisir d'un des pieds qui participe à la grêle de coups que vous recevez. Quand enfin, vous prenez à pleine main une cheville, le pied de votre deuxième adversaire se concentre sur votre crâne, qui fait caisse de résonance dans tout votre corps.

Au fur et à mesure que vous résistez, une foule de passants s'agglutine autour de vous, et vos agresseurs se font interpellés de plus en plus instamment. Les plus téméraires des badauds commencent même à s'avancer prêts à en découdre avec ces xers qui frappent un malheureux au sol. Mais, avant d'en arriver là, le bandit qui s'acharnait contre vous temporise, semble apercevoir quelque chose, et donne le signal de la fuite à son comparse, qui parvient *in extremis* à défaire sa cheville de votre étreinte. Vos agresseurs parviennent à se fondre dans l'obscurité d'une venelle sombre perpendiculaire.

La raison de leur fuite immédiate ne tarde pas à se faire connaître ; l'apparition opportune de plusieurs xers armés, appartenant à une unité d'élite (183).

57-

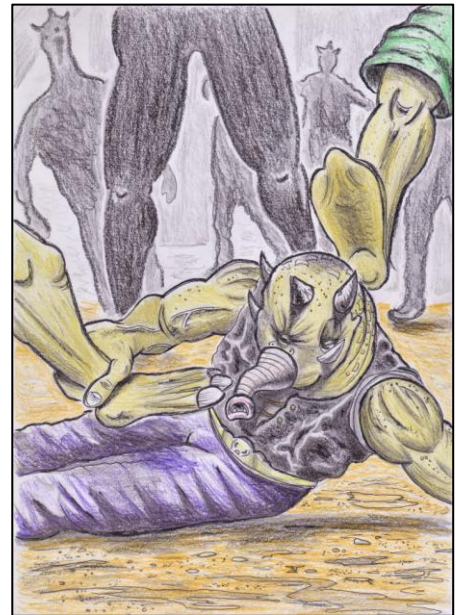
Pendant toute la journée, dans la chaleur humide de la jungle, vos troupes se consacrent aux préparatifs de l'attaque. Un silence de plomb vous fait dire que le sentiment d'anxiété qui vous habite, prédomine également chez vos xers.

La première vague sera déterminante ; Une équipe restreinte de spécialistes qui ne devra pas se faire repérer trop tôt, chargée de provoquer une brèche. C'est pourquoi vous ferez partie de la deuxième vague, celle qui devra submerger la place forte par le nombre.

En plein milieu de la nuit, c'est le moment du départ : les archers émérites précèdent des xers souples, experts en varappe, et nantis de cordes et grappins. Avançant à pas de loup, les premiers forment un arc de cercle autour des quelques sentinelles en hauteur, somnolentes. Simultanément, les traits meurtriers se déclenchent et couchent leurs cibles. Sur les créneaux, certaines de ces sentinelles s'effondrent avec fracas depuis la hauteur des murs, tandis que d'autres ne sont que blessés, et trouvent la force de s'égosiller.

Alors le groupe de grimpeurs part à l'assaut des murs contigus à la lourde porte bloquée de l'intérieur. Ils prennent possession d'une ligne de créneaux, et profitent de l'effet de surprise et de leur surnombre passager pour descendre précipitamment et s'emparer de l'entrée. Juste le temps de pouvoir ouvrir les lourds vantaux, et laisser le champ libre aux troupes d'assaut qui ont accouru dès que les archers avaient terminé leur œuvre de mort.

Vous êtes au milieu de vos xers, l'épée à la main. Maintenant que vous êtes à l'intérieur de la forteresse, vous pouvez vociférer vos ordres à vos guerriers, et les encourager par vos habituels slogans belliqueux. Votre horde avance rapidement vers le centre de Marita, balayant sur son passage les quelques braves royalistes qui osent se dresser contre vous, mais qui sont à peine réveillés. Votre vague déferle en un flot de destruction, renversant les torches sur son passage, incendiant les habitations, et saccageant tout ce qui traîne, dans le but de semer un maximum de confusion chez l'ennemi. Vous vous efforcez de canaliser cette curée, en hurlant d'épargner les civils. Passant devant deux trébuchets imposants, qui n'ont pas eu le temps de servir, vous exhortez vos soldats à ne pas les détruire. Ces redoutables machines de contre-siège vous seront plus utiles intactes. Sans que vous ayez besoin de lui en intimer l'ordre, votre avant-garde s'est déjà ruée vers le cœur de la cité, qui coïncide avec un haut bâtiment en moellons. Quelques irréductibles résistants s'affaissent sous les coups d'épées de vos xers aux cuirasses de cuir, avant que vous vous engouffriez en personne dans le bâtiment à la lueur des braséros. Votre instinct ne vous a pas trompé. Vous capturez



56 - Vous recevez une grêle de coups



57 - Quelques braves royalistes osent se dresser contre vous

quelques irréductibles résistants s'affaissent sous les coups d'épées de vos xers aux cuirasses de cuir, avant que vous vous engouffriez en personne dans le bâtiment à la lueur des braséros. Votre instinct ne vous a pas trompé. Vous capturez

ici une ribambelle d'officiers, les yeux rougis par un réveil abrupt, dans ce qui s'avère être le centre nerveux de la ville, annihilant du même coup toute défense coordonnée.

Pendant que le ciel rosit de la clarté naissante des deux soleils, vos troupes réduisent à néant les dernières poches de résistance isolées, et, à midi, la ville est entièrement conquise. Vous savourez pleinement cette victoire éclair, quelque peu ternie par les morts et estropiés parmi vos frères d'arme.

En récompense de tous les efforts consentis jusques là, vous vous octroyez plusieurs jours de repos dans la ville, profitant de victuailles à profusion, et de bâtiments confortables. Une garde tournante est mise en place, pour surveiller la garnison royaliste captive, et les abords de Marita. Des patrouilles rayonnent, de jour comme de nuit, pour éviter que votre armée ne connaisse la même déconvenue que vous avez infligée.

Après deux jours d'une vie oisive, allez-vous continuer votre offensive vers le Sud (511) ou vous octroyer encore quelques jours de repos (428) ?

58-

Vous ne décelez aucun comportement inhabituel chez les invités qui vous entourent. Continuant votre coup d'œil circulaire, votre regard se pose sur le balcon que l'espion qui sommeille en vous avait remarqué. Une sentinelle royale somnolente y avait été logiquement postée, mais vous remarquez qu'elle a disparu. A sa place, la pointe d'une arbalète vient de se matérialiser, comme dans vos pires cauchemars.

Vous ne prenez même pas le temps de hurler, vous avez la sensation que votre corps a déjà bondi avant que votre cerveau n'en ait donné l'ordre. Vous plongez sur l'Impératrice, paralysée de stupeur, et la jetez littéralement sous la table, sans la moindre délicatesse, tandis que le conseiller de la paix Paxtis vous surplombe, lui aussi statufié par la surprise. Mais un projectile vient de frapper son avant-bras gauche qui cachait l'Impératrice. Un torrent de clameurs emplit alors soudainement la vaste salle. Essayant de dominer ces cris apeurés, vous hélez la garde royale : « Là-haut ! On a tiré sur l'Impératrice ! Là-haut, attrapez-le ! » Dans le tintamarre ambiant, un vague « On s'en occupe » parvient à vos oreilles, alors que l'entrée principale se congestionne instantanément devant la cohue d'invités se précipitant pour sortir à tout prix de cet enfer. Détachant votre plastron, et l'utilisant comme un bouclier, vous vous risquez à jeter un œil au balcon, tandis que Paxtis se tord de douleur, et hurle à l'aide. Le tireur a bien disparu. Vous intimez malgré tout à Vipèrellis de rester sous la carapace de bois que constitue la table, et celle-ci ne se fait pas prier pour vous obéir, une lueur de reconnaissance dans le regard (20).

59-

La noirceur de la nuit qui vous inonde, au-delà des créneaux en bois, est à l'image de la gravité qui règne dans ce conseil de guerre improvisé. L'Empereur, d'apparence placide, et qui n'a pas pris la peine de revêtir un de ses somptueux atours, trône à l'extrémité d'une large table rectangulaire, dont le bord maintient son embonpoint. A sa droite, son épouse, longiligne, le buste droit, ne lui adresse pas un regard. Elle a placé à sa droite, son nouveau favori, celui qui accumule les succès : vous. A la gauche de l'Empereur, son Général le plus proche, commandant l'armée du Centre, et responsable des forces de l'ordre au sens large (police, administration pénitencière, ...) : Azaviros, le xer aux défenses brisées.

En face de l'Empereur, à l'autre bout, votre ancien supérieur, le conseiller de la guerre : Waros, qui ne tient pas en place. Il sent que son heure de gloire est proche. Le reste de l'aréopage est constitué de hauts conseillers de la paix, reconnaissables à leur toge blanche, et de seniors, prêts à prendre des notes, sans doute d'obscurs scribes, ou des historiens de la cour.

Après avoir fait cesser les chuchotements, Socratos, prend la parole d'une voix très solennelle : « Un félon du nom de Tignosse est en fuite. Vous l'avez sans doute vu arpenter le fortin, c'est un xer de l'armée du Centre, qui a perdu sa trompe. Il a visiblement cherché à s'en prendre à Avartis, le Général de l'armée de l'Ouest. Nous l'avons averti du danger par oiseau messenger, et placé son armée en état d'alerte. Mais ce qui me préoccupe le plus est la situation au Sud. Tignosse est celui qui a fait tuer le Général Mediterris, comme me l'a confirmé le Général Azaviros ici présent. L'armée du Sud est en pleine réorganisation, et je crains que ce satrape de Furax mijote quelque chose. Quelque chose de grave, malgré tous ses messages diplomatiques bienveillants. »

Le ton est donné. Ce qualificatif de Furax a fait lever les têtes, et réveillé les xers les plus âgés, à moitié assoupis vu l'heure tardive. Mais ce n'est que l'apéritif. Pour introduire le plat de résistance, Socratos se lève, et fait entrer un invité surprise : Paxtis, dont l'entrée est accompagnée d'une clameur de surprise. Il est manchot, et son visage émacié est livide, comme s'il avait perdu son bras gauche le jour même. « Il se rétablit d'un long voyage, mais il va nous raconter ça. » annonce l'Empereur. Le conseiller de la paix s'assied péniblement dans un fauteuil laissé vacant, et prend la parole d'une voix balbutiante. Visiblement, il ne s'est pas encore remis de ses émotions :

« Je... Après ma convalescence, j'étais retenu de force dans le Royaume du Midi. Je n'étais pas vraiment prisonnier, mais je ne pouvais pas aller où je voulais, et j'étais surveillé. J'ai pu tromper la vigilance de mes gardiens, grâce à de vieilles connaissances, des diplomates royaux, qui m'ont secrètement trouvé des complices pour m'enfuir du Royaume du Midi. Ils m'ont confié que Furax se conduit de plus en plus en despote et qu'il prépare quelque chose. »

L'intervention de Paxtis provoque un déferlement de murmures désapprobateurs, dont le conseiller de la guerre Waros se fait le porte-parole en s'égosillant : « Il faut se préparer à la Guerre ! Cet imposteur de Furax n'a aucune chance contre l'Empire, mais il semble assez fou pour vouloir agresser l'Empire. Il faut se préparer à la guerre, tout de suite ! » Pour une fois, ni Paxtis, ni aucun de ses conseillers n'a à y redire.

L'Empereur Socratos hoche la tête, et, dans un silence de compassion, prend acte de l'état d'esprit qui anime chacun des caciques autour de lui (424).

60-

Une telle occasion ne se présentera pas deux fois. Même si c'est de l'inconscience, vous foncez, au mépris de tout danger. Votre instructeur a juste le temps de faire une grimace ; vous venez de retourner l'arme contre lui, pressant le seul levier qui dépasse du boîtier sur le côté du fusil. Un mouvement de recul vous surprend et fait tressauter votre épaule, libérant un faisceau d'énergie qui foudroie l'abdomen de votre vis-à-vis avec une violence inouïe. Les deux sbires en restent bouche bée, aveuglés un temps par l'éclair que vous avez produit. Frénétiquement, vous manipulez à nouveau le levier, pour vous débarrasser de votre escorte, mais, malheureusement, le levier ne peut pas revenir en arrière, et vous découvrez avec stupeur que cette arme est à coup unique. Vos deux adversaires ont déjà dégainé un coutelas à la lame effilée. Ils sont rompus à ce type de combat, et sont en bien meilleure condition physique que vous, épuisé par plusieurs jours d'emprisonnement.

Il vous reste la fuite, prenant plusieurs mètres d'avance sur vos poursuivants, encore sous le choc de la mort soudaine de leur supérieur.

A la première intersection, vous prenez à gauche, dans des couloirs qui sont pour vous inconnus et se ressemblent tous. Réfléchissez vite à un plan, car vos possibilités de sortir vivant de ce labyrinthe avec des gardes postés à la plupart des portes sont infimes voire nulles. Quel moyen, quelle cachette, pourrait vous permettre de regagner l'air libre ?

Allez-vous chercher, au maximum, à toujours suivre la même direction dans l'espace (un point cardinal donné), en utilisant votre sens de l'orientation (132), ou, au contraire, toujours prendre le couloir de gauche lorsqu'il s'en présente un (310) ?

61-

Les rares événements qui cassent la routine de vos journées monotones sont les arrivées des colonnes de ravitaillement. Vous espérez qu'elles soient porteuses d'une missive mettant fin à votre calvaire, mais cette délivrance n'arrive pas. Comme pour appuyer votre calvaire, ce moment coïncide par contre avec les effusions de joie de ceux qui, contrairement à vous, sont libérés de leur tâche ingrate, contrastant avec les visages de marbre... de ceux qui les remplacent.

Une journée donnée, un challenge vous parvient enfin. Comme le Général Frizos est à la manœuvre, dehors, dirigeant une séance d'entraînement collective, vous avez la possibilité de vous introduire dans la pièce au sol de terre qui lui sert de bureau.

Si vous relevez ce défi, allez au 138. Sinon, vous restez à la porte du bâtiment en pierres, observant les allées et venues des oiseaux dans le ciel gris (202).

62-

La marche est pénible, vos pieds s'enfonçant dans le sable sont incroyablement lourds, votre souffrance étant accentuée par la soif. Ce manque d'eau rend également les esprits irritables. De fréquentes disputes éclatent, au sujet du précieux liquide qui serait réservé à certains privilégiés. A la fin de la journée, les organismes épuisés et desséchés ont droit à un demi-verre d'eau, luxe suprême... qui sera le dernier. Il faudra tenir jusqu'à l'arrivée à Cajua. Votre nuit courte à la belle étoile se passe sans sommeil, tenaillé par la douleur de votre langue qui a gonflé, et votre gorge aussi sèche que le sable qui vous entoure. Le lendemain matin, le rythme imprimé par l'avant-garde est extrêmement lent. Vous voyez d'abord sur le sable des bardas abandonnés par des soldats à bout de force, puis les premiers cadavres font leur apparition, des xeus, morts de soif, écroulés la tête la première dans le sable, à moitié nu, débarrassé de tout leur équipement. Autour de vous, ceux qui portaient sur leurs épaules leurs compagnons à bout de force ne peuvent plus avancer, et n'ont d'autre choix que de les laisser choir, pour ne pas se condamner eux-mêmes. Ainsi, votre triste équipée est jalonnée de corps inertes ou agonisants, pour lesquels on ne peut rien.

Plus loin, au sommet des dunes, des éclaireurs du peuple du désert ne se cachent même plus, et semblent se délecter de votre malheur en vous narguant. Personne n'a l'énergie pour les chasser. Vous pouvez tenter de les affronter, mais vos chances de succès sont infimes, car vous y laisserez assurément vos dernières forces (211). Sinon, vous continuez votre chemin de croix au 315.

63-

Après un parcours chaotique, vous atteignez enfin les premières tentes de votre cantonnement, lors du lever du premier soleil. Les membres engourdis, ivre de fatigue, vous vous extirpez de la carcasse couleur or, et titubez lorsque vous foulez le sol terreux. Un épais attroupement se forme autour de la curiosité que constitue la machine de guerre du peuple du désert. D'autant que la sorte de coupole à son sommet se met à scintiller au contact des quelques rais de lumière qui parviennent à percer le feuillage.

Avant que vous ne vous effondriez sur une natte, le Général Azaviros vous rend visite en claudiquant - souvenir d'une ancienne blessure - entouré de son imposante escorte. De sa voix grave, il vous fixe du regard et va droit au but : « Vous savez conduire cette chose ?

- Oui, j'ai pas eu le choix, et j'ai reçu une leçon accélérée, répondez-vous en esquissant un léger sourire.

- Très bien, vous apprendrez à d'autres. Il faudra aussi capturer d'autres de ces machines lors des nuits prochaines. Et il faudra aussi que l'on comprenne comment elles fonctionnent. En attendant, pourriez-vous la conduire devant mon chapiteau, elle nous servira en position défensive de dernier recours. »

A bout de nerfs, écrasé par la fatigue, vous vous retenez de dire au Général votre manière de penser, et sans un mot, vous vous engouffrez à nouveau dans la casemate où la chaleur n'a pas baissé. Au contraire. Alors que vous vous apprêtez à enclencher la marche avant, votre ancien compagnon d'équipée a passé la tête depuis l'extérieur et vous fait remarque que la jauge d'énergie a légèrement monté.

Grommelant, vous faites votre dernière bonne action de la journée, entraînant dans votre sillon une foule de fantassins béats d'étonnement (177).

64-

Prenant au dépourvu votre interlocuteur devenu véhément, vous quittez la table, et vous dirigez directement vers la sortie. Le temps qu'il rameute ses cerbères, vous vous êtes déjà fondu dans les ruelles qui sont remplies par la plèbe, à la faveur de la nuit.

Vous marquez une pause au premier angle de rue. Les seuls xers qui vous ont suivi sont vos deux acolytes. Ces derniers finissent par vous repérer dans la foule grâce à un signe de main. Vous cheminez ensuite tous trois, la tête basse, vers la sécurité de la haute ville. Une fois le fortin atteint, vous pourrez suivre une nouvelle piste pour votre enquête (496).

65-

Sous le regard éberlué de vos compagnons d'infortune, vous vous éloignez du groupe sur la pointe des pieds. Certains s'en amusent alors, vous faisant même un signe d'au revoir. Une fois atteint les premiers passants, vous prenez la poudre d'escampette plus franchement, si bien que, lorsque vous avez mis plusieurs maisons hémisphériques entre vous et les recruteurs, vous êtes incapables de dire si vos gardiens se sont rendus compte de votre absence. Ne souhaitant prendre aucun risque, vous continuez à courir jusqu'à en perdre haleine.

Une fois que vous êtes (temporairement) à l'abri, vous savourez le tour que vous leur avez joué, mais considérez que la cité n'est plus sûre pour un profil comme le vôtre. Il ne vous reste plus qu'une solution : quitter Dissé, véritable fourmilière devenue par la force des choses le centre nerveux du peuple du désert (450)

66-

Une fois l'alerte passée, après une longue marche nocturne, vous regagnez tous les trois votre planque dans le village endormi à la périphérie de la ville de Dissé. La maison de maçonnerie est simple, anonyme, juste dotée de trois matelas à même le sol, et d'une table. Après un repos mérité, et un déjeuner copieux, vous réitérez votre détermination à rester en observation, au sommet de la dune surplombant l'édifice. Ce que vous y avez aperçu à l'intérieur est trop important pour le soustraire à votre surveillance.

Vous partirez seul, et demandez à Théodore et Albertine de se relayer pour vous ravitailler une fois par nuit, selon un signal convenu, et assurer la communication en messages avec vos différents relais qui mènent à l'Empire du Centre et son conseiller de la guerre : Waros.

Le lendemain à l'aube, après un périple haletant lors d'une nuit sans sommeil, vous êtes en position, étendu sur une couverture posée à même le sable brûlant. Un filet de camouflage vous recouvre la tête et vous protègent des deux soleils qui émergent paresseusement dans le ciel, en face de vous.

A bonne distance, vous reconnaissez les trois édifices d'où arrivent et repartent des caravanes de marchandises. Pour ne pas perdre une miette de l'activité qui se trame en contrebas, vous êtes muni d'une longue-vue possédant un verre grossissant. Allez-vous l'utiliser tout de suite (34) ou attendre plusieurs heures, jusqu'à ce que les soleils soient à votre verticale dans le ciel (295) ?

67-

Le sommet du mont Kumar est comme une fourmilière dérangée par un coup de pied. Les xers de l'intendance s'égaillent en tous sens. Les officiers tentent de canaliser ces mouvements désordonnés, en dirigeant ces apprenti-soldats vers des tranchées moins profondes que celles en première ligne. Des armes sont distribuées à la hâte pour ces nouveaux arrivants qui ne se sont jamais battus.

Rhouston et vous avez plongé dans le premier des sillons, occupé par des archers terrorisés. En aucun cas, une attaque du peuple du désert ne devait provenir de cette direction. Et la source de tout ce remue-ménage vous apparaît bientôt, dans des tourbillons de poussière et un vacarme assourdissant ; une machine rhomboédrique, en métal couleur or, mais aux dimensions titanesque. Deux lames ont été fixées à l'avant, et le canon fixe a été remplacé par deux tourelles, chacune enchâssée d'un canon octogonal. Ces canons sont déjà en train de pivoter, et projettent des salves de faisceaux lumineux vers les malheureux fantassins qui ne sont pas suffisamment abrités. Les ordres et contre-ordres qui se mêlent alors aux cris d'agonie, sont inaudibles, noyés dans le bruit de la machine qui accélère dans un nuage de poussière. Ni les fossés, ni les quelques flèches qui rebondissent sur sa cuirasse, ni le moindre obstacle ne ralentissent sa course.

Après avoir atteint votre tranchée, l'engin de mort bifurque à 90 degrés de ses 10 roues crantées, et écrase votre abri de terre sur toute sa longueur, coupant en deux les malheureux qui se sont redressés pris de panique. Vous vous recroquevillez au plus profond de la tranchée, mais les parois de terre cèdent sous le poids de la machine. Vous êtes pris au piège sous des amas de terre qui s'écroulent sur vous. Les poumons compressés, votre mort sera particulièrement douloureuse...

68-

« Ouuh là, ça va être long. Je sais plus où c'est rangé. » Sans se presser, le xer âgé, vous conduit dans une pièce sordide, vide, hormis des dressoirs remplis de dossiers avec des chiffres correspondants à des périodes de l'année. En déplaçant le dossier le plus récent, le flux d'air déplace des moutons de poussière qui volètent en tous sens et vous font toussoter.

« Voilà, mais je sais pas si vous allez en retirez quelque chose. Vous recherchez une personne en particulier ? » Vous ne prenez pas la peine de répondre, et indiquez à l'agent qu'il peut vaquer à ses occupations, tandis que vous compulsez les nombreux feuillets, aux écritures différentes et irrégulières : Nom, date du décès, et cause.

Les noms ne vous disent rien, alors vous vous focalisez sur les causes. Après avoir éliminé les décès par vieillesse et maladie, il reste quelques cas d'accident, un certain nombre de morts au combat, dans les affrontements contre les bandes armées qui sèment le désordre sur la frontière avec le Territoire des neiges. Un crime sordide attire votre attention, dans la vieille ville, mais le nom ne vous est pas familier. Deux autres crimes portent la mention « Tué en prison. » Vous interpellez votre guide, qui réapparaît, et vous explique qu'il est courant que les loups se tuent entre eux, amassés dans une cellule étroite.

Ayant une idée derrière la tête, vous comparez les dates de décès avec les dates de l'assassinat du Général Meditteris, et la tentative de meurtre contre l'Impératrice. Mais il n'y a aucun lien...

Vous pouvez maintenant demander à voir la liste de la morgue, autrement dit les noms inconnus (140), ou retourner au fortin, pour vous tourner vers une nouvelle piste (496).

69-

En vous déplaçant perpendiculairement, par rapport à chacun des tireurs placés derrière, vous constituez une cible beaucoup plus difficile, et ces derniers se détournent rapidement de vous pour se concentrer sur d'autres cibles plus faciles qui ne manquent pas. A la première dune digne de ce nom, vous vous aplatissez pour vous faire oublier, et, surtout, reprendre votre souffle. Vous êtes en vie, mais seul, et sans la moindre provision. Une fois vos forces reconstituées, vous progressez le dos courbé plein Sud, avant de repiquer vers l'Est, une fois qu'aucun bruit ne vous parvient.

La marche de l'après-midi sous les deux soleils brûlants achève de consumer vos dernières réserves d'énergie. La fraîcheur du soir ne vous est d'aucun réconfort, car votre gorge est toujours aussi sèche. Vous vous apprêtez à vivre votre dernière nuit, lorsque le paysage encre vous révèle un mince espoir sous la forme d'un point lumineux. Sans se soucier du danger, vous vous rapprochez de cette source de lumière, marchant à l'instinct, comme un automate. La distance vous semble interminable, mais, peu à peu, le point se transforme en un liseré de flammes dansantes. Vous avez juste la force d'émettre un dernier cri, avant de sombrer.

Lorsque vous vous réveillez, il fait jour. Vos lèvres sont humectées, et des xers vous scrutent d'un regard interrogateur. Ce sont des vôtres ! Une de ces fameuses caravanes de ravitaillement, constituée d'une trentaine de xers, guidant une dizaine de chariots attelés, à peine escortés par une poignée de soldats en armes.

Vous leur exposez la gravité de la situation, et ils se laissent facilement convaincre vu votre état de délabrement. Le plus sage est de regagner la frontière, et de revenir avec une nouvelle armée de bonne taille, pour faire la jonction avec l'avant-garde du Général de l'armée de l'Ouest.

Pour la première fois depuis votre expédition, le ravitaillement ne manque pas, et vous profitez de l'eau et de la nourriture à profusion pour vous requinquer avant votre retour dans l'Empire du Centre. En chemin, vous croisez de nombreuses autres caravanes de

ravitaillement, et les invitez à faire demi-tour, pour éviter de nouveaux massacres. A la frontière, devant le retour de tous les convois, les émissaires de l'Empereur sont à leur tour informés de la situation dramatique, et c'est avec l'un d'eux que vous ralliez Mont-Clair, à bord d'une diligence rapide, pour rendre compte en personne à vos supérieurs (429).

70-

Vous levez les yeux de désespoir, lâchant un soupir discret. La suite est une torture mentale, tiraillé entre votre sens du devoir, et le respect de la vie privée de l'Impératrice. Quelles sont les limites de votre mission d'escorte ? Vous réalisez à l'instant que personne ne vous les a clairement fixées.

L'Impératrice refait son apparition par la même porte, une demi-heure plus tard, comme par enchantement, et comme si rien ne s'était passé ; personne ne semble s'être soucié de son absence. Ni Paxtis le fidèle conseiller de la Paix, et encore moins Tétos qui était censé ne pas la lâcher d'une semelle (173).

71-

Vous réalisez vite que votre situation militaire à Bourg-Vaurice est dans une impasse.

Un jour, un cavalier d'une garnison voisine débarque à brides abattues dans la vaste cour intérieure de la demeure que vous partagez avec le chef de village. La sueur perlant sur son front, il vous apprend que la situation s'est considérablement détériorée au cœur de la capitale Mont-Clair. Sans donner guère de détails, se fiant uniquement à la rumeur qui lui est parvenue, il se fait l'écho d'émeutes qui auraient éclaté. L'Empereur serait destitué à l'heure qu'il est...

D'abord, la trompe pendante, vous n'en croyez pas un mot, penchant plutôt pour une campagne d'intoxication du peuple du désert ou du territoire des neiges, pour démotiver les soldats impériaux.

Mais, après plusieurs jours, la rumeur semble bien fondée, car plus aucune instruction ne vous parvient du pouvoir central. Vous avez vous-même envoyé plusieurs cavaliers de votre groupe pour se rendre compte. Un seul revient... N'ayant lui-même pas pu atteindre Mont-Clair, il décrit en effet des scènes de chaos régnant partout sur les routes de l'Empire du Centre, encombrées de déserteurs en guenilles. L'Empire n'est plus...

Vous décidez alors d'unifier vos forces avec la garnison distante de plusieurs dizaines de kilomètres, pour former une sorte de maquis indépendant. Mais, cerné par des ennemis mieux organisés, votre territoire est promis à une durée de vie limitée... Quoiqu'il en soit, la guerre est clairement perdue, et vous terminez votre aventure sur un échec.

72-

Dans le jour déclinant, vous constatez que l'intérieur de vos pénates a été proprement saccagé, avec méthode. Vos quelques meubles et votre sommier ont été entaillés par le tranchant d'une lame, ainsi que vos murs de bois. Pas d'inscription, et vous remarquez également que tous vos objets de valeur ont disparu. Est-ce un avertissement lié à votre enquête en cours pour vous déstabiliser ? Dans ce cas qui a assez de pouvoir pour connaître votre adresse ? Ou est-ce une coïncidence ? La nuit tombante, effondré, vous allumez une des rares bougies qui n'ait pas été tronçonnée, songeant à la suite. Allez-vous malgré tout dormir chez vous (440) ou regagner en pleine nuit le fortin au centre de la capitale (518) ?

73-

Le Général Mediterris n'est pas le premier venu. Il ne se serait pas laissé surprendre puis bâillonné, aussi facilement, sans avoir au moins pu pousser un cri, ou au moins se débattre bruyamment et attirer l'attention du garde. Pour cela, le coup aurait dû être porté à la gorge ou au cœur, mais ce n'est pas le cas...

Un silence lourd de réflexion plane, tandis que Waros fait les cent pas.

Une explication rationnelle vous vient subitement : « Et Si Mediterris était mort avant ? » Comme vous avez pensé à voix haute, Waros vous fait face : « Mais alors ? Mourir avant ça veut dire quoi ? Mourir empoisonné ? Je ne vois que ça comme explication, mais alors ce coup de couteau est une prise de risque complètement inutile ! »

Vous secouez la tête négativement, tout en murmurant : « Sauf pour cacher l'empoisonnement, justement... » (302)

74-

Il vous faut attendre le lendemain matin, le temps que vos fantassins et cavaliers soient tous là, reposés et opérationnels. Vous optez pour un assaut en force traditionnel, d'une direction où vous n'êtes pas attendu ; le versant Sud. Allez-vous faire précéder l'attaque par la cavalerie (201) ou les soldats à pied (225) ?

75-

Lorsque vous pénétrez dans ce bureau que vous ne connaissez que trop bien, au sommet d'une des tours en bois, à la mine déconfite de Waros, vous percevez que l'heure est au chambardement. Le conseiller de la guerre oublie même de vous saluer avant de se confier : « Je suis trop vieux pour ça, le couple impérial m'a entraîné dans ses discussions toute la nuit. Et j'ai aussi dû supporter le Général de l'armée du Centre, Azaviros, cet intrigant qui cumule les fonctions, et commande aussi la garde prétorienne de l'Empereur. Vu sa manière de parler, toute en sous-entendus, celui-là c'est un ancien espion qui n'a rien à envier à mon service, crois-moi.

Pourquoi je te dis tout ça ? Et qu'est-ce que j'avais à faire au milieu d'une discussion du couple impérial ? Je vais te le dire. L'Empereur Socratos ne semblait pas ému outre-mesure par la détresse morale de son épouse, il voulait surtout lancer une enquête le plus rapidement possible, car, l'assassin de l'Impératrice était probablement originaire de nos contrées. Comme pour l'assassinat du Général de l'armée du Sud, il s'apprêtait à confier cette délicate mission à un autre agent du sinistre Général Azaviros. Là-dessus, l'Impératrice a retrouvé toute son énergie, et est complètement sortie de ses gonds. Elle a crié que la première enquête n'avancait pas. J'ai ajouté que les deux assassinats planifiés étaient peut-être liés. L'Impératrice m'a sans doute entendu, car elle a insisté, toujours en criant, pour que les deux enquêtes soient de la responsabilité d'un seul xer. Un xer énergique, neuf, qui a déjà prouvé son efficacité et son total dévouement à l'Empire. »

Vous restez de marbre, encore fatigué de la journée de la veille, attendant la suite, jusqu'à ce que Waros prenne un ton solennel : « Tu peux être fier, car ce xer c'est toi ! Et tu n'as pas vraiment la possibilité de refuser. »

Ne comprenant pas encore bien les implications de ce que vous venez d'entendre, vous laissez Waros enchaîner, et il ne vous laisse aucun répit pour digérer les informations : « L'Empereur a fini par acquiescer à contrecœur, et la moitié des xers qui travaillent sous moi au conseil de la guerre sont désormais à ta disposition, si tu en fais la demande. Revers de la médaille, le Général de l'armée du Centre qui était avant dévolu à ce rôle, ne compte pas parmi tes soutiens, comme tu t'en doutes, et, même s'il va faire semblant de t'aider pour faire bonne figure devant l'Empereur, ne compte pas sur lui pour faire vraiment avancer ton enquête.

Je n'ai aucun commentaire à faire sur ta nomination, si ce n'est que tu commences cet après-midi. Je sais que tu as autant peu dormi que moi, mais, là encore, tu n'as pas le choix. »

Son œil unique rivé sur le sol, Waros vous congédie d'un geste bref, vous souhaitant « bon courage » du bout des lèvres. Le vieux Conseiller aurait peut-être souhaité au fond de lui assumer la direction de l'enquête.

Après un temps de réflexion, un repas roboratif et une sieste rapide, la fougue de votre jeunesse vous commande de vous mettre en action immédiatement.

Pour commencer, vous souhaitez reprendre à zéro le premier assassinat – réussi – du Général de l'armée du Sud : Mediterris. Trois pistes sont envisageables :

- ✓ Visiter la prison qui recèle des tueurs potentiels (157)
- ✓ Visiter le bâtiment funéraire de la ville, qui liste les xers tués de manière violente (292)
- ✓ Aller dans les bas-fonds de Mont-Clair, incognito (338)

76-

Vos troupes vous ont obéi et ont tourné les talons, promettant de faire passer le message à l'empereur Socratos, même si vous êtes toujours retenu prisonnier. Toutefois le territoire des neiges vous est gré d'avoir su éviter une bataille coûteuse en xers et a assoupli vos conditions de détention. Le seigneur Sceptror a également fait un geste, en laissant repartir sans heurts votre sous-groupe.

Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est attendre, priant pour que les haut-dignitaires impériaux prennent au sérieux votre missive, et daignent se déplacer, au contact de leur ennemi juré. Hélas, même après une longue semaine, aucune nouvelle ne vous parvient.

L'Empereur a peut-être d'autres préoccupations, ou il n'a pas jugé bon de se déplacer, craignant avant tout pour sa vie. Vous ne le saurez jamais (235).

77-

En roulant sur le sol, vous avez laissé échapper un sachet de couleur bleue de votre poche. Votre instinct prend le pas sur votre esprit, assailli par la douleur physique. Vous vous saisissez de l'objet, et l'envoyez valser à quelques coudées de là, sur un bout de bougie à l'entrée de la venelle.

Instantanément, vous vous recroquevillez, le visage enfoui dans vos bras commotionnés. Vous avez bien fait car une explosion retentissante éblouit violemment toute la rue étroite. Aveuglés et sous le choc, vos agresseurs, fuient en titubant, aussitôt remplacés par une horde de curieux attirés par la perspective d'un nouveau spectacle lumineux. Au lieu de cela, ils vous trouvent étendu sur le sol, les vêtements souillés de sang, bientôt rejoint par vos deux compères essoufflés. Jouant des coudes, ce sont eux qui vous redressent. Ils vous transportent sur leurs épaules, groggy.

Ne quittant pas les allées fréquentées, votre trio parvient à rallier le centre-ville, puis le fortin. Cette nuit ne sera pas de trop pour oublier ce souvenir désastreux. Quant à la douleur lancinante qui s'acharne sur tous les membres de votre corps, il faudra plusieurs jours avant qu'elle s'évanouisse complètement.

Vous aurez l'occasion de donner une nouvelle direction à votre enquête au **496**.

78-

Votre maison se veut anonyme, dans une banlieue calme de la capitale Mont-Clair. Le mobilier y est sommaire, constitué d'un lit et de deux étagères murales. La structure de la bâtisse de plain-pied est en bois, matière disponible à profusion dans l'Empire du Centre.

Vous passez le reste de la journée à l'abri des regards de la rue, et sans aucun contact extérieur, avant de vous lover dans votre lit constitué de deux nattes de paille.

Mais, à la lumière déclinante des deux soleils, quelqu'un vient de toquer à votre porte et vous interrompt dans votre sommeil. Vous vous redressez, de mauvaise humeur, et, après vous être muni d'une arme discrète, vous jetez un œil par un judas disposé sur le côté, et vous vous adressez à un xer encapuchonné dont l'apparence n'inspire pas du tout confiance : « Qui est là ? »

« C'est moi ; Haktis. » Reconnaisant cette voix suave qui a accompagné toute votre jeunesse, vous ouvrez la porte, retrouvant un semblant de sourire.

Haktis est votre frère. La ressemblance physique est avérée, et vous avez tous les deux connu le succès dans vos voies respectives. Mais les points communs s'arrêtent là, car vos trajectoires sont diamétralement opposées. Haktis a mis ses talents au service de la paix, et la moindre idée de violence le répugne. Son supérieur hiérarchique direct est l'influent conseiller de la paix : Paxtis, farouche adversaire de votre propre supérieur, Waros. Mais, fort heureusement, cette rivalité entre ces deux conseillers ne déteint pas sur les liens de fraternité qui vous unissent.

« - Qu'est-ce qui t'amène ? »

- C'est la peur qui m'amène ici. La peur qu'il se trame quelque chose contre l'Empire du Centre. Même si nos deux chefs sont incapables de collaborer, il faut qu'on se passe des informations, car l'intérêt de l'Empire passe avant tout. »

Dans quel état d'esprit êtes-vous ? Vous vous livrez entièrement à votre frère (**477**), ou restez sur la réserve, fidèle en cela à l'état d'esprit de Waros, qui ne cesse de vous marteler cette consigne (**164**) ?

79-

A force de renvoyer ses soldats dans leurs cantonnements d'origine, l'armée du Nord se réduit à peau de chagrin au sommet du Mont Kumar. Même si le Général Frizos conserve la tête des opérations, il dirige maintenant deux tiers de xers issus de l'armée du Centre, au grand dam du Général Azaviros, qui contient sa colère uniquement parce que la survie de l'Empire en dépend...

Mais, toutes les troupes envoyées ne parviennent pas à enrayer l'offensive du territoire des neiges, qui ronge inexorablement l'Empire, comme un virus. Les corps de bataille impériaux ne parviennent pas écraser l'ennemi, qui évite toute bataille rangée et contourne les attroupements aussi facilement que l'eau circule autour des rochers. L'action impériale est comme un marteau qui cherche à écraser une nuée de mouches. Les bandes de barbares, très mobiles, sont autonomes, après avoir submergé la frontière, et elles se répandent à leur guise, dans tout le Nord de l'Empire. La nuit, aucun hameau, ni aucune garnison locale n'est à l'abri. Les barbares surgissent à l'improviste, n'importe où.

Un soir, ils massacrent un important convoi alimentant la capitale Mont-Clair en vivres. Le lendemain, plusieurs guérites sont attaquées, à l'entrée même de la ville.

Le surlendemain, des hordes de sauvages s'immiscent dans les faubourgs, terrorisant les habitants, et vont jusqu'à déclencher un incendie, au niveau des remparts Nord qui protègent la vieille ville. Dans cette ambiance de chienlit, l'agglomération se vide d'une partie de ses résidents. Ceux qui ont choisi de rester et de braver les événements, critiquent ouvertement et vigoureusement les dirigeants de l'Empire.

Les ventres creux font empirer tous les maux et attisent la colère. Insécurité, vols, meurtres font partie du quotidien. La spirale infernale atteint son paroxysme lorsque des émeutes spontanées grossissent et demandent l'exil de l'empereur. Les quelques soldats sur place, le ventre tout aussi creux, hésitent à se joindre aux factieux.

Ses conseillers militaires errant sur les différents champs de bataille extérieurs à la capitale, l'Empereur prend la pire des décisions... Il réprime les dissensions dans le sang, en utilisant sa garde personnelle, s'aliénant du même coup tous ses sujets, et ses troupes régulières, dont au moins un proche participait de près ou de loin à ces émeutes. La sédition se transforme en révolte ouverte.

Le jour d'après, Mont-clair impose littéralement, déchirée de l'intérieur, sans même avoir besoin du soutien d'une puissance étrangère. Dans un chaos indescriptible, un gâchis sans nom, le pouvoir central s'effondre, dans le sang, encore, et signe la fin de l'Empire. Votre combat au sommet du mont Kumar, perd alors tout son sens, et, coupé d'approvisionnement, tout espoir d'en sortir victorieux est vain. C'est la fin de votre aventure.

80-

Lorsque vous offrez vos services, vous arborez votre mine la plus renfrognée possible. Sans dévoiler son visage, l'énigmatique personnage marque une pause, avant de s'exprimer dans un chuchotement à peine audible dans le brouhaha de l'auberge :

« - Et qu'as-tu à me proposer ?

- Toutes les basses besognes possibles : Vol, rapt, et même s'il le faut, je peux 'supprimer' un gêneur.

- Pourquoi tu t'adresses à moi ?

- On m'a dit que vous étiez la personne indiquée. »

Votre interlocuteur change alors subitement de ton, et, malgré sa constitution frêle et son ridicule potage de légumes, il irradie de lui une redoutable autorité : « Qui ça 'on' ? Et la personne indiquée pour quoi ? Qui es-tu ? »

Vous vous retrouvez soudain dans une situation pour le moins inconfortable. Il faut en sortir, par la force ou le flegme ; mais il faut agir. Avant cela, rassemblez toutes les informations que vous avez pu récolter précédemment dans votre aventure.

Vous pouvez :

- ✓ Vous lever sans dire un mot et quitter la table (64)
- ✓ Remonter brusquement sa capuche pour découvrir son visage (120)
- ✓ Relever sa manche gauche (191)
- ✓ Relever sa manche droite (257)
- ✓ Ouvrir sa bure au niveau de la poitrine pour y déceler un éventuel pendentif (329)

81-



81 - Vous plongez la pointe de votre glaive dans le cœur de votre adversaire

Gardant votre sang froid, vous écartez le cimetière d'un coup d'épée, et, dans la seconde qui suit, plongez la pointe de votre glaive dans le cœur de votre adversaire. Il reste pétrifié un instant, les yeux écarquillés, puis s'écroule subitement de tout son long. Votre remue-ménage a provoqué un mouvement dans le centre du dépôt. A la lueur d'un braséro, une silhouette vient de filer à mi-distance, et se perd dans la nuit. La décision la plus sage est de donner l'alerte immédiatement, ce que vous faites d'un cri à faire réveiller les morts. Peu à peu, le dépôt se remplit de gardes endormis, avant que des officiers au grade de plus en plus élevé fassent leur apparition. Aux premières lueurs de l'aube, c'est le Général de l'armée de l'Ouest en personne qui se présente sur les lieux. Entretemps, vous avez participé à la reconstitution du scénario de la nuit : deux saboteurs du peuple du désert se sont introduits dans le cœur de la ville. Ils ont tué en silence deux sentinelles pour se revêtir de leurs tuniques et agir impunément. En tuant celui qui faisait le guet, vous avez interrompu le deuxième, qui était concentré à percer les précieux tonneaux qui contiennent les réserves d'eau de votre corps expéditionnaire.

Le Général vous remercie personnellement, mais surtout, pour vous montrer sa gratitude, vous enrôle directement parmi sa garde prétorienne. Vous n'avez pas besoin d'accepter, car il ne vous demande pas votre avis.

Peu de temps après, vous vous retrouvez dans le palais de Scorpio où votre bienfaiteur a établi ses quartiers. Il vous suffit de tendre l'oreille pour entendre, dans une pièce adjacente, le commandant de l'armée de l'Ouest proclamer haut et fort qu'il faut continuer la progression vers Cajua. Cette ville, la plus proche à la ronde, borde la mer. Mais rien ne garantit que vos réserves d'eau ne permettront à l'armée de l'Ouest de tenir jusque-là (522).

82-

Couverts par la fumée grise qui flotte parmi les arbres calcinés et rabougris, vous avancez tous deux à pas de loup. Comme prévu, un attroupement compact de xers hostiles, ne cherchant même pas à se dissimuler, vous apparaît bientôt en filigranes. Ils sont massés autour d'une forme géométrique aux dimensions si imposantes que vous doutez que cette structure d'un genre inédit puisse se mouvoir.

Vous prenez le risque de vous avancer davantage **(209)** ou vous considérez que vous en avez assez vu **(19)** ?

83-

Plusieurs jours passent encore, avant que, à l'aube, vous soyez réveillés par des bruits de piétinements. Le temps que vous vous redressiez, les yeux embués, le gros de l'action est passé. Vous croisez dans le bâtiment de pierre le Général Frizos, dans tous ses états, qui vous explique qu'un serin dressé a ramené un message d'alerte ; un poste est attaqué.

Au moment où vous mettez le nez dehors, vous avez juste le temps de voir un nuage de neige soulevé par des xeus au galop, disparaître derrière un horizon blanc et brumeux. Ce paysage idyllique et apaisant ne se prête pas au combat, et vous souhaitez intérieurement bonne chance à vos infortunés compagnons d'armes qui ont été désignés pour risquer leur vie.

Après plusieurs heures d'angoisse, la troupe est de retour en soirée. Les tenues sont souillées, parfois déchirées, les xers sont fourbus, et les visages creusés. Des pertes sont à déplorer, mais l'essentiel est assuré : le poste a survécu à une attaque en règle.

De votre côté, vous vous sentez inutile, et commencez à culpabiliser **(503)**.

84-

Vous remontez la file interminable, vous frayant un passage parmi les soldats qui ont déposé les armes, et profitent du moment où la température est la plus agréable entre la fraîcheur de l'aube, et la chaleur qui monte. Ils sont indifférents à ce qui se trame à l'arrière, économisent leur énergie, attendant juste l'ordre de départ.

Vous arrivez enfin en bout de convoi. Un large cercle s'est formé, d'où émergent les silhouettes altières des officiers supérieurs, chevauchant leur xeu.

La raison de cet arrêt inopiné vous apparaît sous la forme d'un xer, le teint crayeux, les vêtements en lambeaux. Il se présente comme membre d'un convoi de ravitaillement, et unique survivant d'une embuscade du peuple du désert, menée avec des « machines énormes envoyant des rayons de l'enfer ». Il a pu rallier la colonne principale en chevauchant un xeu, qu'il a dû laisser derrière lui, mort d'épuisement.

Le Général de l'armée de l'Ouest est conscient de la gravité de la situation. Le flux de ravitaillement est une artère vitale dont dépend la subsistance de ses xers et de ses xeus, et ne doit en aucun cas être interrompu. Il détache les deux groupes de combat autour de lui qui constituent l'arrière-garde, pour rétablir le contact, et tirer au clair cette histoire absurde d'embuscade.

Votre section d'éclaireurs aguerris ne serait pas de trop pour cette expédition. Allez-vous vous immiscer dans ces groupes d'arrière-garde dont vous n'êtes pas rattaché **(148)** ou bien faire le chemin inverse pour regagner votre groupe d'origine **(323)** ?

85-

Votre choix est le bon. En effet, la proximité d'un cours d'eau constitue un confort pour tout campement. Guidé par le bruit rassurant des clapotis agités de l'eau, vous progressez à pas de loup, tous vos sens en éveil. Hormis quelques hululements d'oiseaux nocturnes perchés à la cime des arbres, qui vous font tressauter, aucun incident ne vient troubler votre marche.

En plein milieu de la nuit, vous décidez d'établir un campement à proximité du ruisseau, et plusieurs postes de guet tout autour, qui feront offices de « sonnettes » en cas d'approche ennemie. Seuls les xers situés au centre pourront s'accorder quelques heures de sommeil **(268)**.

86-

En l'aidant à s'extraire, vous ne faites qu'amplifier ses cris de douleur. Pendant que vous essayez de déterminer ce qui retient ainsi le dos du malheureux, vos propres pieds semblent aspirés par une force supérieure, entraînant avec eux vos mollets, vos cuisses. Vous constatez avec stupéfaction que le sol s'est détaché par pans entiers, et des espèces de bouées rubescentes s'accrochent irrésistiblement à vos membres inférieurs, et bientôt vos fesses, que vous remuez tant qu'il vous reste des forces.

Attiré par les cris de la première victime, Tétos, le garde personnel de l'Impératrice a surgi. Habitué aux voyages dans le Sud, la région lui est familière, ainsi que ses nombreux pièges. Ne se perdant pas en politesse, il vous hurle dessus : « Désolé, j'ai pas le choix ! » Considérant que l'autre est perdu, il vous assène de magistraux coups d'épées dans les jambes, découpant des lamelles de chair à travers votre peau cuirassée, puis vous tire par le bras en dehors de ce chemin mortel. Au milieu de vos jambes en sang, une chose reste accrochée à votre mollet. Une sangsue géante, visqueuse, gonflée de votre propre sang, et ayant planté des espèces d'hameçons. Sans ses congénères, elle est plus vulnérable. Vous utilisez vos dernières forces pour la transpercer sans entailler ce qu'il reste de vos jambes.

Mais le mal est fait. Avant de sombrer dans le coma, vidé de votre sang, vous voyez d'autres gardes qui se précipitent pour vous appliquer des rubans entiers de bandages, et entendez les dernières paroles de Tétos : « J'espère que tu t'en tireras. Ces saloperies ne se contentent pas de t'aspirer le sang, elles t'inoculent en même temps un poison pour t'affaiblir. »

Et vous vous en tirez ! Après plusieurs jours d'apoplexie, suivis d'une période de convalescence de plusieurs mois. Mais vos jambes ne retrouveront jamais leur vigueur d'antan, et surtout, vous êtes hors-circuit...

Votre aventure prend fin, car vous n'aurez plus aucun rôle à jouer dans les événements qui se préparent.

87-

Faisant route vent arrière, vous atteignez en quelques journées le port de Juni. La nouvelle de votre victoire navale vous a précédé, et s'est répandue dans toute la ville, car vous êtes accueilli par une foule en liesse scandant votre nom, et formant une haie d'honneur, entremêlée d'enfants, de femmes, et de militaires. Le Général Alsakos vous reçoit ensuite, avec tous les égards, sous son chapiteau. Après de franches félicitations, son visage se fait grave : la situation s'est fortement corsée à l'autre extrémité de l'Empire. A la surprise générale, le peuple du désert a mis en déroute l'armée de l'Ouest et se rapproche dangereusement de la capitale. Il vous enjoint donc de rejoindre l'Empereur à Mont-Clair, vous donnant un viatique et vous confiant la plupart des xers que vous avez eu le privilège de commander.

Sans prendre le temps de savourer votre victoire, vous délaissez vos embarcations pour des xeus, et reprenez la route dans un carrosse, avec une pointe d'anxiété qui vous noue le ventre. Après une nouvelle journée de voyage tumultueux, ponctué d'un sommeil léger, vous vous sentez las, lorsque la capitale aux remparts de bois apparaît enfin (248).

88-

En fin de journée, les nouvelles ne sont pas reluisantes ; Tignosse reste insaisissable. Les factionnaires à l'entrée du fortin ont bien vu passer un individu courbé avec un bras en écharpe, mais ont été alertés quelques minutes trop tard. Quant aux gardes postés au niveau des portails de palissade ceinturant la vieille ville, ils n'ont rien signalé.

L'équipe de Tignosse, composée d'anciens malfrats a été appréhendée, et interrogée, mais tout porte à croire que le félon agissait seul.

Enfin, devant la gravité de la situation, vous apprenez que l'Empereur a convoqué les hauts dignitaires du Régime dans ses appartements, pour cette nuit même. En tant qu'invité de cette réunion au sommet, vous êtes nouvellement considéré comme un de ces « hauts dignitaires ». Vous accueillez la nouvelle avec circonspection, hésitant entre source d'autosatisfaction ou de tracas (59).

89-

Malgré tous les efforts de votre mystérieux interrogateur, vous vous murez dans le silence, craignant que le moindre indice ne révèle votre identité. Le sourire de circonstance de votre interlocuteur se transforme alors en un rictus cruel, et ses yeux brillent d'une lueur malsaine. Lorsque vous réalisez que vous aviez en face de vous le mal incarné, il est trop tard. Le xer se redresse de manière altière, vous quitte en vous tournant le dos et, s'adressant au garde resté sur le seuil : « Donnez-le à Irma, elle en a besoin ». Le garde s'agenouille avec un « Bien Majesté ». Selon vos renseignements, seul le souverain du peuple du Désert est l'objet d'un tel protocole, et donc c'était bien Archibald qui vous questionnait directement. Et cela ne vous rassure pas du tout, bien au contraire.

Puis la lourde porte en bois se ferme dans un claquement sinistre.

Sans perdre de temps, quelques minutes plus tard, plusieurs gardes font irruption dans votre grotte, et se saisissent de vous. Vous montez ensemble des escaliers en colimaçon taillés dans la roche, avant de déboucher sur des galeries consolidées de pans métalliques. Vous êtes cette fois dans les sous-sols d'un bâtiment aux dimensions visiblement colossales, dépassant régulièrement des ouvertures précédées de gardes armés jusqu'aux dents.

La galerie s'arrête à une vaste porte à double-battant. Un comité d'accueil vous attend, présidé par une créature difforme. Une xer dépassant son escorte d'une bonne tête, et dont le crâne proéminent est d'une laideur repoussante. Elle n'a que deux yeux (!), ce qui vous subjugué, et vous dévisage d'un regard perçant trahissant une grande intelligence, puis vous adresse la parole en ces termes : « Parfait, vous servirez la bonne cause. » Puis on vous pousse sans ménagement dans la grande salle. Vous avez juste le temps d'entendre derrière vous quelqu'un l'appeler « Princesse Irma ».

Une vision de cauchemar vous attend, dans une ambiance de peloton d'exécution. Au centre d'un octogone tapissé de plaques d'un métal blanchâtre que n'aviez jamais vu auparavant, des xers du désert à la mine patibulaire sont munis de canons de différentes tailles, avec des mécanismes différents. Mais surtout, une odeur de chair grillée manque de vous faire vomir. Elle provient de plusieurs cadavres de xers brûlés à des endroits divers et à des degrés divers, entassés dans un recoin. On a expérimenté la mort sur eux.

Cette salle maudite sera le dernier endroit qu'il vous sera donné de voir de votre vivant...

90-

A l'abri d'une tranchée qui ne laisse dépasser que votre tête, Frizos et vous essayez de distinguer quelque chose en contrebas, derrière la fumée et plusieurs épaisseurs de rideaux d'arbres. En tout cas, une bataille dantesque s'est engagée, car le claquement sec des armes qui s'entrechoquent accompagnés de cris de toutes sortes vous parviennent. Frizos et ses guerriers en restent bouche bée, tandis que vous ne voyez qu'une seule explication à ce mystère. Vous l'exprimez à voix haute : « L'armée du territoire des neiges, elle est là ! »

Disposant en effet de plusieurs éclaireurs et autres espions, les xers de Sceptror ont pu se glisser jusqu'au cœur du périmètre de l'armée du peuple du désert, sous couvert de l'épaisse forêt.

Ne sachant pas encore bien s'il peut se fier à ce nouveau protagoniste providentiel, le Général Frizos se décide à envoyer une poignée d'éclaireur avant d'expédier le peu de fantassins qu'il lui reste au sommet du mont Kumar.

En faites-vous partie (261) ou non (400) ?

91-

Des mains crasseuses souillent votre tunique, et vous essuyez plusieurs crachats et autres quolibets depuis le fond de la fosse. La situation devient périlleuse lorsqu'un de vos bras se retrouve plaqué de force à la grille. Fort heureusement, à l'écoute des cris de rage et de victoire des criminels, des argousins ont surgi. L'un d'eux, enfiévré, donne un violent coup d'épée sur une main qui dépasse, et tranche le doigt principal. Un cri de douleur couvre les autres acclamations, ce qui a pour effet de relâcher l'étreinte qui vous maintenait au sol. Vous vous redressez enfin, éclaboussé de sang, et aidé par les gardes qui s'agglutinent maintenant autour de vous, insultant à leur tour les prisonniers.

Le Directeur, quant à lui, est resté en retrait, et se confond en excuses. Il profite de cet incident pour écourter votre visite, et s'éclipser tête basse. Avant de quitter les lieux, vous avez à peine le temps de lui glisser que vous reviendrez, avec l'idée de sortir les bagnards de leur trappe un par un, et les interroger en tête-à-tête (418).

92-

Vous transformez le groupe de xers que l'on vous a confié en sapeurs, s'employant à parsemer les bois d'une série d'ouvrages défensifs, précédant une imposante tranchée. Au-delà, devant vous, la forêt s'étend jusqu'aux premières pentes du mont Kumar occupé par l'ennemi, dont la silhouette massive et menaçante se découpe dans le ciel bleu azur.

Tout-à-coup, au loin, les échos lointains d'une escarmouche qui va en crescendo font lever les têtes de votre groupe. Fracas, détonations étranges, cris aigus se succèdent dans une cacophonie indéfinissable. Mais ce qui frappe votre contingent de stupeur, ce sont des éclairs qui ricochent contre les troncs d'arbres et se perdent dans le ciel, comme un feu d'artifice. Puis les bruits de la bataille s'estompent, tandis qu'une fine fumée s'élève de plusieurs foyers à la base du Mont Kumar.

Comme vous le redoutiez, le combat est perdu, et vous voyez défiler une colonne de soldats impériaux courbés, transportant avec eux leurs blessés.

L'assaut est renouvelé de nuit, vous offrant un spectacle encore plus impressionnant, avec les mêmes rayons lumineux, éclairant la nuit. Même si vous notez que leur fréquence est moindre par rapport au jour, le résultat est le même que l'assaut de la journée : un échec patent.

Le jour suivant, ce sont toutes les forces vives de l'Empire qui se sont mises en position défensive dans la forêt entourant la plaine de Mont-Clair. La tranchée que vous aviez entamée a été prolongée par d'autres groupes, et est devenue une large cicatrice en arc de cercle qui couvre tout le flanc ouest de la capitale de l'Empire du Centre (258).

93-

Choix judicieux car les raquettes possèdent également l'avantage de ne pas laisser de traces dans la neige.

Vous entamez une longue marche dans l'inconnu, avec comme tout paysage des congères balayées par la neige. Le mutisme de Junos, votre compagnon renfrogné, vous assure de plus une discrétion parfaite. Votre survie repose sur le sens de l'orientation de ce xer

chevronné, qui se repère avec la silhouette lointaine des montagnes que vous devinez à l'horizon. Avec le temps, le froid se fait de plus en plus perçant, et l'extrémité de votre trompe commence à gercer.

Tout-à-coup, sans prévenir, une ombre massive se découpe dans la tempête de neige devant vous. Tandis que votre cœur fait des bonds, Junos vous fait signe de se calmer d'un signe de la main.

La créature semble émettre des grognements. Vous vous rapprochez d'elle (371), ou, au contraire, effectuez un large crochet afin d'éviter tout contact (521) ?

94-

Une villa spacieuse de deux étages attire votre attention. Plusieurs lueurs de bougie à l'intérieur vous font dire que vous n'êtes pas seul sur le coup. Une fois franchi la porte grande ouverte, vous tombez nez à nez avec une pléiade d'officiers qui vous toisent du regard. Avant même que vous ne justifiez votre présence, l'un d'entre eux vous apostrophe : « Cet endroit est réservé. Va donc nous chercher de l'alcool au ravitaillement, de la part de Houros, chef du 17^{ème} Groupe. »

Vous faites mine de vous exécuter, vous le sans-grade qui n'arbore plus aucun signe distinctif (43), ou vous ne vous laissez pas dicter votre conduite (127) ?

95-

A la place de l'ennemi, vous auriez installé votre campement près d'un point d'eau. Par ailleurs, en divisant vos troupes, vous multipliez les probabilités d'une rencontre. Confiant la moitié de votre colonne à votre adjoint, vous cheminez d'un côté du ruisseau, pendant que votre subordonné prend la direction opposée, promettant de vous retrouver à votre point de séparation, le lendemain en fin de journée.

Vos xers s'inquiètent d'une division par deux de votre force d'attaque, mais vous dissipez leurs doutes en leur rappelant que les bandes qui mettent la région à feu et à sang, ne dépassent pas la vingtaine d'individus.

Après une bonne demi-heure d'une marche silencieuse, votre ouïe en alerte, l'éclaireur, situé juste devant vous, vous stoppe net d'un geste de la main. Vous répercutez cet ordre pour les suivants, et toute la colonne se fige comme un seul xer.

Là, devant vous, un clapotis révèle l'ombre chinoise d'un xer, s'abreuvant dans le ruisseau. Vous le suivez du regard, jusqu'à ce qu'il revienne sur ses pas et se fonde à l'abri d'un taillis. Une sentinelle.

Vous aviez prévu d'établir un campement pour la nuit, et dresser votre embuscade pour le lendemain mais, devant cet imprévu, il va falloir passer à l'action en improvisant.

Le plus important est de ne pas éveiller l'attention ennemie et d'agir discrètement. Un xer, seul, peut atteindre ce but. Vous vous chargez en personne d'éliminer la sentinelle (251) ou donnez carte blanche à votre éclaireur pour exécuter cette tâche périlleuse (468) ?

96-

D'un soupir, Théodore se met en route, sans protester outre mesure. Il prend une démarche chaloupée et incertaine, pour rendre crédible son rôle de loqueteux perdu dans le désert.

Pendant qu'il palabre d'une voix enivrée avec les gardes, vous ne perdez pas une seconde, et contournez le bâtiment, secondé d'Albertine. En effet, vous redoutez que le manège de votre habile compagnon ne dure pas éternellement. Essoufflé, vous êtes maintenant aux pieds du mur arrière du bâtiment principal, votre visage cornu baigné de la lumière diffuse des néons disposés en hauteurs à intervalles réguliers.

Allez-vous chercher la moindre ouverture qui pourrait vous permettre de lorgner à l'intérieur (508), ou plutôt laisser l'initiative à Albertine (188) ?

97-

La cohue est indescriptible, l'effet de panique se propageant dans la troupe aussi rapidement qu'une rangée de dominos. Vous êtes bousculé, entraîné, ballotté entre vos compagnons, quitte à piétiner malgré vous des malheureux qui ont perdu l'équilibre et sont écrasés sans état d'âme comme des poupées de chiffon.

Vous restez malgré tout dans le flux principal, car les traîneurs ou ceux qui s'éloignent trop sont isolés et massacrés par les guerriers du désert qui gravitent autour de vous, comme des guêpes autour d'un melon. La colonne ralentit peu à peu, au fur et à mesure que les organismes arrivent à leur point de rupture. Le bruit se répand que le Général a ordonné une retraite jusqu'à Scorpio, dans l'espoir de se barricader et résister à ces machines venues droit de l'enfer. Mais cet ordre vous apparaît d'emblée insensé car toute la troupe souffre de

la soif, et les rares fourgons de ravitaillement encore pleins sont introuvables (ont-ils été abandonnés dans la fuite, ou, au contraire, ont-ils foncé comme des bolides vers Scorpio le point de ralliement ?)

Une fois le danger écarté, à bout de forces, livrée à elle-même la colonne se désagrège en petits groupes indisciplinés marchant à des allures différentes, et cherchant à rejoindre Scorpio selon une orientation approximative. Vous vous retrouvez vous-même avec deux soldats égarés, hâves, qui finissent par se quereller violemment sous l'effet de la soif, se suspectant mutuellement de garder pour eux une outre d'eau. Après de copieuses insultes, ils brandissent leurs armes pour en découdre, alors que vous vous êtes déjà éloigné de ce triste spectacle qui vous dépasse.

Pour résister à la faim et surtout à la soif, dans de telles conditions de chaleur, votre constitution robuste ne vous aide pas. Mais ce n'est pas la soif proprement dit qui provoque votre perte. La déshydratation provoque un gonflement démesuré de votre langue, qui, coincée à la base de votre trompe, vous étouffe, dans d'atroces souffrances, avant que vous tombiez en une syncope fatale.

98-

Vous venez en quelque sorte de payer votre droit d'entrée dans les bas-fonds, au son d'une voix avinée, qui se fait soudainement complaisante : « Bienvenue honnêtes xers, amusez-vous ! » (398)

99-

Vous dirigez une escouade d'une quinzaine de xers triés sur le volet. Vous donnez raison à l'Empereur, pour vouloir découvrir à tout prix ce qui se trame au sommet du Mont Kumar. Le peuple du désert construit visiblement un imposant dispositif, mais quoi ? Un ouvrage purement défensif, ou une nouvelle arme offensive, encore animée par une quelconque sorcellerie.

Comme toutes les autres escouades, vous vous mettez en route la nuit. Chacune bénéficie d'une grande liberté de mouvement, l'important étant d'atteindre l'objectif au plus vite. A ce titre, vous décidez de contourner au maximum le Mont, avant de gravir son versant, le plus à l'Ouest. Votre progression dans l'obscurité, dont la difficulté est accentuée par les frondaisons de la forêt, est lente et laborieuse, discrétion oblige. Plus haut, vous devinez des mouvements d'intrus. Pas des patrouilles, car leurs déplacements manquent singulièrement de furtivité, mais des sapeurs, fort occupés à mettre en place ce qui ressemble à des pièges, une odeur d'alcool venant parfois chatouiller vos narines, selon le sens du vent.



99 – Un exemplaire d'une de ces fameuses machines de guerre

Votre objectif restant le sommet, vous marchez encore plusieurs heures avant d'atteindre le versant qui vous intéresse. Mais là, comme vous pouvez vous y attendre, l'activité ennemie est de plus en plus forte au fur et à mesure que vous approchez du versant plein Ouest. A mi-distance, à la lueur de torche, ce qui ressemble à une colonne de fourmis ravitaille le sommet du mont Kumar. Vous décidez que c'est le moment de grimper, lorsqu'un de vos compagnons vous tape l'épaule tout en vous désignant un caisson couleur or, à l'abri d'un arbre. Vous avez sous les yeux, un exemplaire d'une de ces fameuses machines de guerre du peuple du désert. Les bois entravent sans aucun doute sa liberté de mouvement, mais elle reste une arme redoutable, et probablement entourée de sentinelles.

Vous vous détournez de votre objectif premier en cherchant à la capturer (349) ou continuez votre ascension vers le sommet du mont Kumar (330) ?

100-

Le torse est une partie du corps vitale, mais votre adversaire direct fait montre d'une souplesse de félin. S'attendant à votre premier coup, il l'esquive subitement en penchant à l'avant son bassin. Essayant de vous y reprendre à deux fois, vous n'avez pas vu le deuxième xer du désert qui percute violemment votre xeu, et vous désarçonne d'un coup de pied. Le sable amortit votre chute, mais vous ne pouvez qu'observer vos ennemis s'enfuyant dans des cris de joie, tandis que votre monture, désorientée, décrit un cercle autour de vous. Vous vous dépoussiérez, serrant les poings de rage, pour vous être fait ridiculiser de la sorte. Votre monture, semblant comprendre votre désarroi, vient d'elle-même à vous, comme pour vous consoler.

Lorsque vous rejoignez les éclaireurs, vous êtes encore groggy par les multiples commotions dont vous souffrez. Une avalanche de questions vous assaille. « Qu'est-ce qui t'a pris ? Qu'est-ce qui s'est passé ? Tu es dans ton état normal ? » Devant votre haussement d'épaule, vos compagnons du moment n'insistent pas, et se contentent de rentrer au camp, penauds, pour avouer que des espions leur ont échappé.

Vous avez juste le temps de vous remettre à la cuisine avec votre section d'appartenance, sans ne rien laisser paraître de vos blessures (352).

101-

La situation devenant incontrôlable, vous prenez vos jambes à votre cou, imité par Théodore. Bien vous en a pris, car d'autres xers du désert émergent des différents édifices de terre cuite. Vous entendez même un projectile siffler dans votre direction, et s'enfoncer dans le sable à quelques mètres de vous. D'autres sifflements vous évoquent des billes lancées à pleine vitesse, alors que vous vous êtes déjà fondu dans la nuit, rejoignant Albertine, tapie derrière un monticule surplombé d'herbes séchées, repère pratique, même dans la nuit du désert. Sans demander d'explication, elle vous suit dans votre fuite éperdue. Vous ne devez prendre aucun risque, car une capture pourrait créer un sérieux incident diplomatique entre le peuple du désert et l'Empire du Centre. Une fois vos ennemis distancés, le danger n'est pas écarté, car vos empreintes laissent des traces dans le sable, et une simple torche suffirait à les déceler dans la nuit. Et comme justement, des lumières de flammes dansantes naissent dans le lointain, vous pressez encore l'allure, si cela était encore possible. Albertine perd haleine, et vous devez la soutenir avec Théodore.

Finalement, une brise nocturne semble atténuer peu à peu vos traces, et les torches des xers du désert semblent hésiter à trop s'éloigner. Vous pouvez enfin tous trois, vous remettre de vos émotions, puis atteindre un refuge, qui vous permettra à l'aube de rejoindre votre planque aux abords de la ville de Dissé, amoncellement de maisons de terres cuites, traversées par une artère principale sablonneuse. A partir de là, après un repos bien mérité, vous pourrez retourner dans votre terre natale pour faire votre rapport (274).

102-

Alors que Azaviros le fougueux s'apprêtait à lancer toutes ses troupes à l'attaque, sans à peine leur laisser le temps de souffler, vous tempérez ses ardeurs : « Vos xers ont besoin de déposer leurs bardas, et de se reposer avant d'affronter cette nouvelle épreuve. » Puis, de fil en aiguille, vous décrivez le type de fortifications que va devoir transpercer l'armée du Centre au sommet de la colline, tel que vous l'ont rapporté vos éclaireurs ; des rondins forment des barricades, précédés de pieux acérés plantés dans le sol, et de fosses. Vous arrachez une grimace au Général Azaviros, habituellement insensible à ce genre d'arguments. Alors, l'idée vous effleure de contrer le siège de la ville... par le siège de la colline qui la surplombe. Vous couperez ainsi l'armée royaliste de ses arrières, et épargnerez de nombreuses vies, perdues dans des combats hasardeux au sommet de la colline maudite.

La grimace fait place à un sourire carnassier ; Azaviros est séduit par votre initiative, et salive à l'idée d'écraser ses ennemis. Il répartit ses troupes sur les collines environnantes, mais surtout, prend la tête d'un corps d'armée qui va occuper la face Sud de l'implantation royaliste.

Depuis Cité-Hélio, vous parviennent les échos lointains de plusieurs escarmouches, le temps que les forces d'Azaviros, en large supériorité numérique chassent les royalistes des différents postes menant à la Colline par le versant Sud. En fin de journée, une contre-attaque royaliste massive est même tentée depuis le sommet, et Azaviros doit déployer tout son courage et son sens tactique pour contenir ce flot enragé, l'entraîner en rase campagne, et lui infliger une défaite.

Durant les jours qui suivent, c'est le *statu quo*, chaque belligérant campant sur ses positions. De votre point de vue, la vie quotidienne s'améliore car les flèches enflammées qui tombent sur Cité-Hélio se font plus rares. Le Général de l'armée du Centre, Azaviros, vous fait également l'honneur d'une visite en grande pompe, satisfait de la stratégie mise en place, et vous glisse un remerciement pour en être à l'origine. La nuit tombée, il rejoint le gros de ses troupes, de l'autre côté de la colline.

Le lendemain, les premières troupes royalistes craquent. Affamées, épuisées, elles ont déserté à la faveur de la nuit, et se rendent à la périphérie de Cité-Hélio, quémandant eau et nourriture. Vous donnez des ordres pour que les prisonniers soient bien traités (233), ou vous êtes partisan d'un dur châtement (187) ?

103-

Aucun autre temps fort ne vient troubler votre séjour dans le froid glacé du territoire des neiges, hormis le sauvetage d'un poste reculé qui a su alerter le camp de base à temps. Le Général Frizos a dépêché urgemment une colonne de renfort, qui a dégagé la troupe isolée et l'a sauvée d'un massacre en règles. A leur retour, vous voyez défiler dans le camp le sinistre cortège de blessés gémissant, et de ceux qui ne se plaignent plus, car la vie les a quittés.

Votre séjour dans cet endroit au bout du monde touche à sa fin (503).

104-

Les xeus de bât sont laissés en arrière, tandis que vous avancez groupés, vos targes en avant. Comme d'habitude, l'effet de surprise sera déterminant.

A mesure que vous progressez, le camp se dévoile dans toute son immensité. Des groupes de yourtes en toile blanche, se fondant dans la neige, que n'aviez pas aperçues de loin, vous apparaissent maintenant clairement. Il ne vous reste plus qu'à espérer que ces habitations soient peuplées en majorité de civils.

Quant à la discrétion, c'est peine perdue ; dans ce paysage immaculé, vos sombres tuniques en cuir se voient comme la trompe au milieu du visage, et quelques éclaireurs ennemis postés en hauteur s'égaillent à votre vue. Le seul ordre possible est alors de précipiter l'assaut, d'un cri belliqueux : « En avant ». Mais la neige ralentit vos mouvements, et vous fatiguez avant même d'atteindre les premières yourtes.

Entre les habitations et vous, plusieurs rideaux de xers armés de haches de silex se sont dressés. Une mêlée furieuse et confuse s'engage. Votre ennemi ne recule pas, car il est bien décidé à défendre son havre, coûte que coûte. Vous neutralisez personnellement deux xers du Nord avec votre épée à double-tranchant. L'éclaireur Rhoustan, qui combat à vos côtés, s'est débarrassé d'un ennemi, mais il est diminué par une vilaine blessure qui vient de lui entailler le bras. Haletant, un rapide coup d'œil circulaire vous fait réaliser que des nuées d'ennemis prennent position autour de vous. Ils sont bien trop nombreux, et vous n'avez pas d'autres choix que d'ordonner la retraite avant qu'il ne soit trop tard : « Ils essaient de nous encercler. Il y en a partout, on recule ! »

D'un bras, votre bouclier arrondi couvre votre fuite, tandis que l'autre fait tourner votre épée qui garde à distance vos ennemis. La pente descendante favorise votre repli, mais elle favorise également les guerriers du territoire des neiges qui se sont lancés à votre poursuite.

Vous pouvez tenter d'utiliser votre targe pour vous laisser glisser (167) ou continuer à vous battre tout en reculant (426) ?

105-

Les journées se passent dans une insoutenable monotonie, pour un xer d'action tel que vous. Vous avez l'impression de tourner en rond, entre votre maisonnette exigüe et les quelques commerces qui animent votre quartier.

Une nuit où vous souffrez d'insomnie, vous voyez défiler trois silhouettes furtives devant votre fenêtre, dont le visage est partiellement dissimulé par des bandes de tissus. Ils n'ont ni le comportement ni l'apparence de forces de l'ordre, mais plutôt du désordre.

Vous pouvez les interpellier pour vous enquêter de leur but (425) ou ne pas y prêter attention (355).

106-

Une course de vitesse s'engage entre votre groupe et vos poursuivants, a priori une demi-douzaine de xers de neige surexcités dont les cris de guerre vous indiquent en permanence la distance qui vous séparent d'eux. Vous espérez vous fondre dans la brume, mais ils se rapprochent irrémédiablement malgré vos efforts. En effet, vous avez oublié que les xers de neige sont ici chez eux, et ils possèdent des chaussons munis de dents qui leur permettent de se déplacer avec aisance malgré leur carrure de gorille. Lorsque vous réalisez le danger, il est trop tard. Plusieurs haches de silex lancées dans votre dos ont déjà mis hors de combat plusieurs de vos compagnons. Autant affronter la mort en face. Prêt à en découdre, vous vous retournez et affrontez trois barbares au regard furibond. Vous attaquant chacun de leur côté, vos assaillants ne vous laissent aucune chance et mettent un terme à votre aventure.

107-

La communication avec le sommet du mât est difficile, car il ne reste plus qu'un jeune mousse traumatisé. Ses deux comparses ont été éjectés par-dessus bord, et il a une vue imprenable sur le massacre qui se joue dans la mer, désormais teintée de rouge. Ne vous laissant pas distraire par les cris de terreur de vos malheureux compagnons qui sont dans les flots, qui font échos à ceux des spectateurs impuissants, vous vous concentrez sur le mousse : « Prend le porte-voix ! Prends-le ! Demande de l'aide ! Vite ! Demande-leur de tuer le monstre ! Vite ! » Quand enfin le mousse s'exécute, vous entendez la réponse, presque aussi bien que lui, qui tient en un mot : « Comment ? » Mais le moment n'est pas à la réflexion, et vous empressez de passer la consigne au mousse : « Avec leurs flèches, tout ce qu'ils peuvent trouver, arcs et flèches, harpons, si ils ont ! » Votre message se répercute, de frégate en frégate, et redonne courage à votre équipage, lorsqu'ils voient leurs compagnons d'armes positionner leurs esquifs en travers, pour permettre à un maximum d'archers de faire feu.

La grande majorité des traits tombent dans l'eau, mais deux ou trois parviennent tout de même à atteindre l'espèce de mégalodon. Certainement pressé par la douleur, il engloutit dans un terrifiant maelstrom les restes du naufragé pris dans ses mâchoires, avant de

disparaître dans les hauts fonds. Quand la mer retrouve son calme, vous constatez qu'il ne reste plus aucun survivant dans l'eau. Le monstre ne reviendra pas mais c'est une maigre consolation...

Ceci vous permet néanmoins, dans une relative sérénité, de transborder votre équipage dans d'autres frégates, avant que votre esquif ne sombre dans les flots. Une fois en sécurité, vos marins se laissent aller à pleurer sans retenue (451).

108-

En journée, l'ambiance est plutôt bon enfant. Après avoir franchi la porte raboteuse, à peine êtes-vous accoudé au comptoir, qu'une serveuse aguichante prend votre commande ; une boisson finement alcoolisée, pour à la fois ne pas se faire remarquer, et rester relativement sobre. Vos deux gardes du corps, vous imitent, mais en se tenant à distance respectable.

Tandis que vous sirotez votre breuvage, vous observez les clients attablés dans une atmosphère enfumée. Ici, c'est le règne du jeu, partagé entre les cartes et les lancers de dés. Des mises d'argent s'étalent au grand jour, et vous vous joignez aux joueurs. Il suffit de miser une fois pour être adopté, et ensuite s'abreuver au même rythme que vos nouvelles connaissances. C'en est fini de votre relative sobriété, et vous profitez du moment, car vos dépenses seront couvertes par la réserve secrète dont dispose le Conseiller de la guerre Waros. D'humeur badine, vous passez tout votre après-midi à glaner des informations, par le truchement d'innocentes conversations.

Vous apprenez ainsi que l'ambiance nocturne de l'auberge est toute autre : le bâtiment devient un repaire de brigands qui s'échangent les derniers tuyaux. C'est aussi le lieu où les bandes se forment et se déforment au gré d'accords temporaires. Mais chaque malandrin appartient plus ou moins à une guilde, et donc les coups réalisés se font toujours sous un certain contrôle. Intérieurement, vous vous dites que pour recruter un assassin de Général, vous n'iriez pas ici, car les indiscretions sont légions.

Vous apprenez également que, la nuit, des bagarres éclatent régulièrement. Le risque de faire un séjour en prison est limité, car la police ne traîne pas dans le quartier une fois que les deux soleils sont couchés. Par contre, pour contenir tous ces débordements, l'auberge dispose de son propre service d'ordre, lui-même formé de malfrats.

A l'approche du soir, vous quittez les lieux, talonné par vos deux accompagnateurs, tandis que la couperose a fait irruption sur vos joues sous l'effet d'une journée bien alcoolisée (345).

109-

Mont-Clair n'est plus que l'ombre d'elle-même. Vous croisez des nuées de réfugiés qui désertent la ville avec tout ce qu'ils peuvent emporter à dos de xeu. Les multiples foyers d'incendie ont été circonscrits avec peine, mais les langues de feu ont eu le temps de dévorer plusieurs bâtiments au hasard, dont, surtout, une bonne partie du fortin qui trône au centre de la capitale, jadis majestueux centre de décision. Même l'empereur et sa cour se sont enfuis en catimini. Vous vous joignez à la malheureuse garnison qui s'est rassemblée derrière les remparts, plus par dépit que sur ordre. Il n'y a plus de Général ici. Azaviros a été englouti par un océan de flammes dans la bataille du Mont Kumar, et les quelques autres sont aux abonnés absents.

Fort de votre expérience, vous tentez de rallier les différents groupes isolés et d'asseoir votre autorité. Mais lorsque le moral semble revenir, lors d'un après-midi radieux, les rayons de la mort tirés depuis le mont Kumar reprennent de plus belle, de manière décuplée. Le fortin achève alors de se consumer, sans que personne ne cherche à éteindre les flammes. Puis, ce sont les remparts de la vieille ville qui sont touchés. Le bois dont ils sont faits est une bénédiction pour l'ennemi. Une fumée âcre envahit bientôt les moindres ruelles et dissuade les derniers habitants de rester.

Le calvaire dure ainsi une semaine, sans qu'une seule colonne de renforts vous parvienne, tandis que la ville se transforme en un gigantesque brasier, les flammes se propageant impunément d'un immeuble à l'autre.

Le coup de grâce vient avec l'apparition dans la plaine d'une centaine de chars en or. Etincelant, irradiant de chaleur, ils avancent irrésistiblement, sans le moindre obstacle pour les ralentir, comme à la parade. Ils n'ont pas besoin de faire usage de leurs canons octogonaux. Vos soldats sont à bout de nerf, n'ayant à défendre qu'un champ de ruines. Ils sont presque soulagés de déposer leurs armes, et vous ne leur en portez pas rancœur. Vous vous constituez également prisonnier, car des bandes armées de xers du désert sillonnent les alentours.

Délesté de son épiscopat politique, l'Empire n'est plus qu'un patchwork de petits territoires morcelés, qui résisteront plus ou moins longtemps à l'avance conjuguée du peuple du Désert et du Royaume du midi. La guerre est définitivement perdue, et la seule place de l'Empire du Centre, relégué au rang de province d'un *condominium*, est désormais dans les livres d'Histoire.

110-

Vous considérant comme un exilé, vous prenez part à un convoi d'une dizaine de caravanes et tombereaux tractées par des xeus, à destination du grand Nord. Outre un contingent de soldats, les véhicules charrient victuailles, courrier, et plusieurs équipements divers censés rendre plus aisée la vie du biffin appelé aux confins septentrionaux de l'Empire. Après une journée de voyage monotone, le convoi étant accueilli dans chaque village comme des protecteurs, la température chute. La bure de laine qui vous encombrait au début du

trajet n'est pas de trop. Et sa couleur blanche en fait un camouflage efficace. En effet, à l'approche de la frontière, le paysage tout entier se blanchit, les villages se font plus rares, et de vastes congères se sont formées dans les champs désertés. Un poste en pierre, d'où s'échappe une épaisse fumée grise, trône au milieu d'une multitude de tentes disséminées tout autour. Le convoi peine à franchir les derniers mètres d'un chemin boueux mêlé de neige fondue, maintes fois emprunté, conduisant à un entrepôt, sous le regard satisfait des soldats attendant la relève. Les visages tendus de vos nouveaux compagnons, le climat, tout vous indique que vous n'êtes pas ici en villégiature.

Heureusement votre rang vous permet d'être logé dans le dortoir du bâtiment en dur, fait de pierres sèches, sans mortier, mais d'où irradie une douce chaleur. En effet, une grande cheminée centrale prolonge le hall d'entrée.

Après, une nouvelle journée supplémentaire passée à s'installer, vous êtes reçu par le maître des lieux, qui coiffe aussi l'ensemble des forces de la région, réparties dans des postes plus petits, sur la frontière ; le Général de l'armée du Nord, Frizos. Le vieux xer vous apparaît austère, rustaud, les épaules lourdes. Ses yeux semblent éteints, comme fatigués par tous ces mois à affronter le froid et un ennemi insaisissable. Mais il n'est pas avare en parole, et derrière cette lassitude du moment et cette apparence de baderne, vous discernez un officier de valeur, avec des convictions fortes.

D'un geste précis, il vous montre une carte étalée sur une table : « Les bandes passent par ici, ici, et là, dans ces zones en gros. Ils ne s'attaquent pas à nous, mais à des convois pas ou peu protégés, pour piller leur contenu. Pas des convois comme celui qui vous a amené ici, chargé de soldats, mais des plus petits. Et on ne peut pas mettre cent soldats derrière chaque convoi. »

Votre interlocuteur ne semble pas vouloir vous en dire plus. C'est à vous d'orienter la conversation.

Allez-vous lui demander ce qu'il entend par « bandes » (317) ?

Ou préférez-vous l'interroger sur la façon dont il compte résoudre le problème (405) ?

Ou comptez-vous tout simplement lui demander la teneur exacte de votre mission ici (336) ?

111-

Vous vous glissez à la faveur de l'obscurité, toujours sans distinguer la moindre lueur de lampe à huile, le mode d'éclairage des xers du désert. C'est comme si toute trace de vie avait quitté la ville. Etant le seul à connaître l'agencement de l'agglomération, vous vous faites suivre de vos xers en file indienne, le long des habitations de terre cuite. Ici, pas de rue délimitée, hormis l'artère principale, en dur, qui traverse la capitale de part en part, coupée en son milieu par le palais du souverain Archibald. D'ailleurs, bientôt, vous empiétez sur cette fameuse voie en latérite, sans avoir été inquiété le moins du monde. Votre sixième sens vous dit que ça sent le piège à plein nez. La silhouette massive du centre du pouvoir vous apparaît bientôt parmi le ciel étoilé.

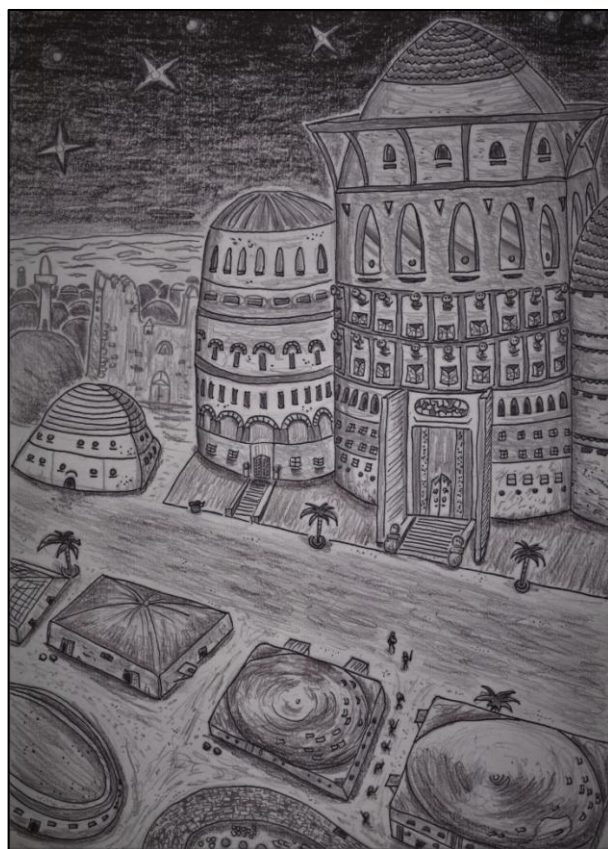
Vous poussez votre reconnaissance jusqu'au palais (12) ou entamez un demi-tour prudent (453) ?

112-

La structure est solidement arrimée à la casemate métallique en quatre points. Vous vous acharnez sur un de ces points de soudure pour faire tomber la pièce incurvée. Mais vous parvenez tout juste à érafler l'assiette brûlante de chaleur. C'est tout votre corps qui vibre sous les coups répétés de votre épée qui s'émousse inutilement.

Vous n'avez même pas remarqué qu'une écoutille s'est ouverte sur le côté, et refermée aussitôt après que son possesseur ait évalué la situation. L'engin, nullement perturbé par votre audacieuse entreprise, se remet brutalement en marche, vous déséquilibrant. Puis il stoppe tout aussi brutalement, vous entraînant dans une chute vertigineuse, qui vous brise la colonne vertébrale. Au sol, incapable de se mouvoir, vous êtes à la merci des xers du désert qui se jettent sur vous comme des hyènes enragées.

C'en est fini.



111 – Une artère principale traverse la capitale de part en part

113-

Le robuste Tétos qui semblait s'être assoupi après sa nuit difficile, sursaute. Il regarde dans la direction que vous lui indiquez, et a juste le temps d'apercevoir le liseré de la robe pimpante de l'Impératrice, s'évanouissant derrière une porte reculée. Il se statue, semble méditer... puis reprend sa position d'origine. Vous ne manquez pas de l'interpeler, osant le bousculer :

« - On fait quoi ? On fait rien ?

- Tu veux faire quoi ? rétorque le garde du corps attiré de l'Impératrice, plus irrité de s'être fait vilipender qu'angoissé.

- La suivre. Elle est peut-être en danger. »

Tétos change alors de ton. Peu rancunier, il joue la dédramatisation.

« - Ha ha ha. Je suis payé pour la protéger, pas pour l'empêcher de vivre. L'Impératrice sait ce qu'elle fait. Oublie ça. »

Cette dernière phrase a été prononcée sur un ton péremptoire. Résigné, vous décidez alors de calquer votre posture sur celle de votre acolyte : ne rien faire. Tout juste tentez-vous de déculpabiliser, en considérant que votre inaction est couverte par le premier des gardes du corps (173).

114-

Votre ascension aura été fulgurante, et vous redoutez que le costume ne soit trop grand pour vous. Au sens propre comme au figuré, car une meute de serviteurs s'affaire autour de votre nouvelle tenue, dont une ample cape qui détone et vous gêne dans vos déplacements. Ainsi accoutré, vous ne passez pas inaperçu, et c'est maintenant une section de xers en tenue de parade, aux couleurs chatoyantes, qui vous entoure et prépare l'imposant cortège sur le départ, à la rescousse de Cité-Hélio.

Puis, vous êtes bringuebalé en diligence, sur une route cahoteuse, dont les aspérités sont amplifiées par la vitesse folle de votre convoi. Engoncé dans votre tenue qui vous tient chaud, tenaillé par les nouvelles responsabilités qui pèsent sur vos épaules, vous êtes malade en transport pour la première fois de votre vie.

Au bout d'un trajet interminable, soulevant l'enthousiasme des foules lors de chaque village traversé, des collines boisées se dressent devant vous. Les xeus ralentissent l'allure et entament avec difficulté l'ascension d'une route de terre qui serpente. La densité des arbres et les frondaisons qui vous surplombent vous apportent une fraîcheur réconfortante.

La descente vous laisse entrevoir une ville surpeuplée, entourée d'une multitude de tentes de toutes tailles. Mais, depuis les hauteurs, vous constatez surtout que l'agglomération est ceinte de coteaux semblables à ceux que vous venez de franchir, mettant Cité-Hélio dans une situation tactique clairement défavorable.

La ville est en état d'alerte maximale, comme il se doit, et vous ne tardez pas à rencontrer un barrage de soldats. Prévenus de votre arrivée, ils laissent passer votre convoi sans anicroche.

A l'intérieur de Cité-Hélio transformé en véritable garnison, les fantassins se pressent pour découvrir leur nouveau chef. Vous êtes étonné par leur maigreur et l'état de délabrement de leurs tenues, par ailleurs trop hétéroclites à votre goût. Leurs officiers vous reçoivent dans un robuste bâtiment, l'hôtel de ville, transformé en bureau d'Etat-major. Leurs propres apparences physiques émaciées n'a rien à envier à leurs xers, preuve qu'ils partagent leur sort et ne bénéficient d'aucun privilège. Ne perdant pas une seconde, vous donnez directement vos ordres, en vous basant sur vos observations.

« - Les hauteurs autour de la ville sont-elles tenues ?

- Oui, nous avons placé des observateurs.

- Le ravitaillement est-il bien assuré ? Je n'en ai pas l'impression.

- Non, en effet, nous manquons de tout ici. Les convois de ravitaillement sont trop maigres, d'ailleurs on pensait que vous ameniez avec vous des victuailles.

- Ce n'est malheureusement pas le cas. Vous avez l'air affaiblis. Je vais tout de suite envoyer des messages par oiseaux pour insister, et avoir plus pour nourrir toute la garnison. »

Il ne vous a fallu que quelques heures pour vous mettre dans la peau d'un Général d'armée, et vous y sentez à l'aise. Après cette première journée, votre diagnostic est juste : les troupes sont déterminées, et leur moral est encore acceptable, mais cette situation ne va pas durer sans une reprise en main immédiate du ravitaillement (305).

115-

Après quelques formules de politesse banales adressées aux différents rideaux de plantons, vous vous retrouvez enfin à l'extérieur de la palissade, soulagé de quitter cet endroit inquiétant. Vous croisez d'ailleurs un chariot entouré de barreaux, amenant son lot de prisonniers vociférant. La rudesse des lieux va peu à peu calmer leurs ardeurs...

Il est temps de regagner le fortin par la route champêtre qui file droit à travers la futaie, afin de faire un nouveau choix (496).

116-

Toutes les nuits, de petits groupes partent observer ce que préparent l'ennemi. Vous vous joignez à l'un d'eux, qui ne vous attendait pas vraiment, et ne vous considère aucunement comme leur chef. Ce sont des guerriers chevronnés, parfaitement rodés à l'exercice, connaissant le terrain dans ses moindres recoins, stationnant ici depuis plusieurs jours. Vous vous retrouvez donc en serre-file, réduit au rang de spectateur. Talonnant votre prédécesseur, vous progressez avec précaution, à pas de velours, car la lueur diffuse des étoiles, filtrée par d'épaisses frondaisons, vous empêche de distinguer sur quoi vous marchez. Au bout d'un moment, un grondement sourd attire votre attention, puis, issu de la même direction, l'éclat de torches vous donne un point de repère, cap aussitôt suivi par la file indienne.

Puis, le petit groupe expérimenté se positionne en éventail pour mieux admirer le spectacle qui se joue devant eux : une colonne d'une dizaine de machines métalliques infernales se hisse mètre par mètre le long de la pente recouverte d'humus. Des soldats du désert, armés jusqu'aux dents encadrent le cortège qui vous fait forte impression. Dans la nuit, les machines de forme rhomboédrique semblent toutefois amoindries, comme en manque d'énergie, et avancent en hoquetant. En retrait de la procession, vous remarquez un attroupement, sans doute des officiers, dominés par un xer de haute taille. En y regardant de plus près, il, ou elle, ne ressemble pas un individu de votre race. Son crâne est proéminent, et une longue cape, qui vous évoque une tenue féminine, cache un corps voûté à l'extrême. Malgré la distance, il vous semble distinguer sur son visage difforme un rictus cruel, qui vous fait froid dans le dos.

A un signal, la poignée d'éclaireur se remet en file indienne, pour rallier son point de départ, dans une coordination et une discipline qui vous impressionnent. Après un débriefing auprès du Général Frizos, réveillé à l'aube, vous vous accordez un repos bien mérité (307).

117-

Pendant que vous vous protégez des coups avec vos avant-bras, vos cris rameutent une foule qui se fait de plus en plus compacte, et hostile vis-à-vis de vos agresseurs. Sentant que leur retraite dans la ruelle sombre ne va pas tarder à être coupée, les deux malandrins s'acharnent sur vous une dernière fois de toutes leurs forces, avant de déguerpir sans demander leur reste, aussi vite qu'ils sont apparus.

Des passants vous aident à vous relever, et vous apercevez derrière eux le conseiller de Paxtis, honteux, tête basse, mais la toge toujours aussi propre. Le visage tuméfié, le ventre constellé d'hématomes, vous ne tenez pas sur vos jambes, et devez vous laisser choir sur le bas-côté de la rue pavée.

C'est à ce moment que des gardes d'élite de l'Empereur viennent à votre rencontre (183).

118-

Vous vous insinuez à la queue d'une colonne de soldats envoyés en renfort. Grâce à un faux sauf-conduit délivré par Waros, vous faites passer pour un marmiton de l'armée de l'Ouest. A ce titre, vous vous occupez d'une cuisine roulante, charrette conduite par un xeu de bât, et bringuebalant sur son côté des séries de bouthéons s'entrechoquant à chaque secousse.

Vous accompagnez un contingent de jeunes xers, fraîchement enrôlés en tant qu'intendants dans cette armée de l'Ouest en recomposition, suite à la mort tragique de son chef, le Général Avartis. Le pas de ces recrues, peu pressées d'en découdre, est lourd, et les officiers chevauchant des xeus n'ont d'autre choix que de suivre ce rythme peu soutenu.

Votre convoi est acclamé à chaque passage de bourgade, et cela suffit à redonner le sourire aux jeunes soldats arrachés à leur vie paisible. Ils réalisent qu'ils vont défendre l'Empire menacé, et châtier les imprudents agresseurs est un honneur dont leur famille sera fière. « S'ils en reviennent » pensez-vous.

A l'approche de la frontière, l'armée de l'Ouest se regroupe. Les vestiges d'un poste calciné vous rappellent les combats passés, et visiblement victorieux, car vous n'avez croisé jusqu'à présent aucun ennemi. De l'autre côté, c'est le désert, avec ses dunes de sable à perte de vue. Très vite, le Commandant en second, propulsé Général de l'armée de l'Ouest monte sur une estrade dressée à la hâte et s'apprête à répondre à toutes vos interrogations, devant des milliers de fantassins circonspects. Le ton manque d'assurance, mais l'intention est là : « Nous avons défait ces sauvages du peuple du désert sur notre territoire, et nous allons maintenant leur donner une leçon qu'ils n'oublieront pas, pour qu'ils ne recommencent jamais leur affront. Une avant-garde est partie, directement en direction de la capitale Scorpio. Nous allons les suivre à partir de demain, le temps que vous vous reposiez de votre marche éprouvante, et que tout le ravitaillement suive. »

En effet, de sinistre mémoire, la traversée du désert exige une grande quantité d'eau pour les xers et les xeus. Ceci étant dit, vous trouvez la stratégie du commandant aventureuse. Le trajet sera long, et la conquête d'une ville d'étape comme Dissé aurait été la bienvenue, malgré le détour qu'elle exige. Bien sûr, en tant que simple cuisinier, vous vous êtes abstenu d'interrompre le discours du commandant en chef.

En regagnant la charrette qui sert de cuisine roulante, après un moment, vous remarquez un oiseau allant à contresens d'une nuée, et se dirigeant vers les étendues désertiques. C'était un animal rapide, prenant de l'altitude. Vous jureriez qu'il s'agit d'un oiseau-messager.

Le lendemain, à l'aube fraîche d'un ciel rosé, le lourd convoi remballé ses tentes et se met en branle. L'armée est répartie en groupes de combat de 400 xers, et le vôtre, composé d'intendants et de cuisiniers fait partie de ceux qui ferment la marche. Lorsque vous mettez en route dans le sable fin, c'est pratiquement le milieu de la journée.

Les deux soleils sont au fait de leur puissance et rendent le sable brûlant. La seule végétation qui subsiste est une espèce de cactus oblongue aux formes étranges, comme des tentacules hérissés d'épines. Ils sont disséminés étrangement dans le désert, d'une manière qui semble aléatoire, sans logique d'ombre ni de point d'eau...

Si la marche est harassante pour les biffins, elle l'est encore plus pour les xeus, qui doivent tracter des carrioles dont les roues s'enfoncent dans le sable jusqu'au moyeu. Fort heureusement, une halte bienvenue annonce la soirée. Avant que votre équipe de cuisiniers ne prépare les marmites de potage à la lueur des feux de camp, il fait encore jour une heure ou deux.

Le bruit court qu'un point d'eau a été miraculeusement découvert, et il s'ensuit de nombreux va-et-vient depuis l'ensemble de la colonne.

Vous accompagnez des xers de votre groupe se dirigeant vers la trouvaille (36), vous préférez vous joindre à une section d'éclaireurs patrouillant aux alentours (224), ou vous restez sur place, vous attelant aux préparatifs du repas qui vous incombent (256) ?

119-

Hélas, comme vous le redoutiez, les chars de combat en métal doré reflétant la lumière du soleil, continuent d'avancer. Ils sont en tête de colonne, les fantassins du peuple du désert, se positionnant derrière.

Leur progression est toutefois ralentie par la pente de plus en plus raide à mesure que le sommet se rapproche. Leurs nombreuses roues crantées ont du mal à prendre appui sur le sol humide, reliquat de végétaux en décomposition. Les engins sont obligés de produire des accélérations dans un vrombissement assourdissant pour maintenir leur cap.

Leurs tirs continus écrètent le mont Kumar et forcent l'armée du Nord à maintenir la tête baissée, et empêchent pour le moment toute riposte organisée. C'est le moment d'avoir une idée lumineuse, sous la forme d'un mot, en rapport à un indice que vous avez pu noter lors de votre découverte du camp. Appliquez la règle A=1, B=2, ... etc, et multipliez le résultat par deux.

Si vous êtes à court d'imagination, rendez-vous au 45.

120-



120 - Ce dernier pousse un cri déformé

Sans mesurer les conséquences de votre acte, vous jouez votre va-tout. Vous avancez doucement votre buste, avant de rejeter d'un geste vif la capuche de l'intrigant en arrière. Sous l'effet de la surprise, ce dernier pousse un cri déformé. Vous manquez aussi de crier. La déformation de son hurlement vient de sa trompe qui a été sectionnée, et confère à son visage une apparence de spectre. Si sa silhouette vous était vaguement familière, vous n'avez jamais vu une telle horreur, sans quoi cela aurait marqué votre mémoire au fer rouge.

Alerté par le cri, vos voisins les plus proches, encore en état de tenir debout, se sont précipités sur vous, tandis qu'un des tenanciers insiste pour qu'on vous sorte *manu militari* de son établissement.

Aussitôt dit, aussitôt fait. Vous vous retrouvez la trompe dans la poussière et les côtes douloureuses dans la fraîcheur bienvenue de la nuit. Certaines ombres ne semblent pas vouloir en rester là, et se rapprochent menaçantes, lorsque vos deux complices écartent les curieux et vous remettent sur pied avec assurance. A peine debout, vous décidez tous trois de décamper, souhaitant vous faire oublier au plus vite.

Vous gardez pour le moment pour vous la vision fugace qui va troubler votre sommeil. A la réflexion, la trompe tranchée (et les dents qui vont avec) explique que l'intrigant ne puisse plus se nourrir que de soupe, à l'aide d'une paille. Mais cette ablation est rarissime en combat, car cet appendice est tellement précieux qu'il cicatrice très vite. Ce sont habituellement les cinq défenses qui trinquent, lors des duels.

C'est l'esprit fourmillant de pensées sombres que vous regagnez la sécurité du fortin, pour un nouveau choix (496).

121-

De par ses origines, et en dépit de la disgrâce qui a touché son père, Albertine a pu conserver un confortable pécule qui lui a permis d'acquérir une masure dans le quartier prisé du centre-ville. Vous n'êtes pas censé vous présenter à cette adresse, plan de repli

uniquement en cas d'urgence. Mais l'absence d'Albertine constitue pour vous une urgence. Vous frayant un passage parmi les routes noires de réfugiés, vous constatez très vite que le centre-ville a été réquisitionné par l'armée du peuple du désert. Les officiers se sont réservés les plus belles demeures, sans toutefois congédier leurs propriétaires, et tentent d'y vivre en harmonie. La villa d'Albertine ne fait pas exception à la règle, si ce n'est que, malgré une longue observation, vous ne voyez pas la trace de ladite propriétaire au milieu des va-et-vient des officiers.

Bientôt, d'impressionnants cliquetis métalliques attirent votre attention, depuis le boulevard principal qui traverse la ville de part en part. Vous vous dirigez vers la source de bruit (365), ou, réprimant votre curiosité, vous restez en observation (298) ?

122-

Au-delà de la brume glacée, des multitudes de silhouettes hostiles s'animent. Elles prennent position tout autour de vous, préparant une attaque simultanée et puissante. Votre configuration en cercle vous permet de former une carapace sans point faible, mais, si un des points du cercle venait à céder, c'est tout le dispositif qui s'effondrerait. Ce dispositif, des éclaireurs ennemis le testent, semblant danser agilement, à une cinquantaine de mètres devant vous, cherchant à déceler une brèche dans votre cuirasse. Inutile de gâcher des flèches sur ces espèces de farfadets remuants mais sans danger.

Très vite, les silhouettes lestes laissent place à des bipèdes à la taille beaucoup plus imposante, trop pour être de simples xers des neiges. Et ces abominations convergent vers votre position, point du cercle parmi d'autres. Il vous faudra le concours de vos deux positions voisines pour résister. Le moment de vérité approche, dans un silence de mort, comme si la peur avait paralysé vos compagnons...

Vous attendez l'ennemi de pied ferme (47), ou décidez contre toute attente de vous ruer vers le centre de votre dispositif de défense (154) ?

123-

Avant l'heure du dîner dans le modeste bâtiment, en guise de caserne, un officier d'ordonnance vient vous trouver, la mine sombre des mauvais jours. Il se fait lui-même le relais d'un coursier venu de Tvala qui a accusé réception d'un message de l'empereur.

Le style du message est hâtif, révélant qu'il a été écrit dans l'urgence : l'Etat-major impérial écrit que le peuple du désert, à force de raser toute végétation sur le mont Kumar et autour, a fini par avoir raison des forces allégées à l'Ouest. La Capitale Mont-Clair ne pourra pas résister longtemps, et envisage le départ de ses dignitaires. En conséquence, toutes les forces stationnées au Nord ont ordre de converger vers la capitale pour venir au secours de leur Empereur...

Mais vous êtes sans illusion : le temps que vos troupes se rassemblent, et surgissent dans la capitale, il n'en restera plus que des cendres. Et vous ne pourrez pas faire face à une armée du désert unifiée, avec ses armes surpuissantes, et un moral gonflé à bloc. Sans parler des xers du territoire des neiges qui combleront le vide que vous laisserez, et sèmeront la désolation sur vos arrières...

La guerre est définitivement perdue, et l'Empire du Centre, qui s'est effondré comme un château de cartes, n'est pas près de renaître...

124-

L'Etat-major du Général Azaviros (armée du Centre) est au rez-de-chaussée de la tour centrale du fortin. Votre réputation va bon train, car à l'annonce de votre nom, les xers en faction vous laissent passer en se tenant au garde-à-vous avec déférence.

Vous débarquez dans un longeron très animé, rempli d'officiers à la tenue altière. Au milieu de ce cénacle, se tient le Général de l'armée du Centre en personne : Azaviros. La stature impressionnante de ce xer entre deux âges le fait ressortir du lot, autant que la totalité de ses défenses brisées, et ses scarifications sur le visage qui lui donnent un air sanguinaire. A votre vue, il vous fixe du regard. Par effet de mimétisme, tous les participants font peu à peu de même, et le silence se fait, vous mettant mal à l'aise, tel un intrus. Du coin de l'œil, vous repérez une silhouette de sinistre mémoire, chétive, encapuchonnée, le bras en écharpe. Dès qu'elle vous aperçoit, la silhouette tente de se fondre dans le parterre d'officier, et quitte les lieux par une porte dérobée. A l'instinct, vous faisant encore davantage remarquer, vous hurlez : « Qui est ce xer qui vient de partir, là-bas ? »

Le puissant Général Azaviros se raidit. Il déteste que les événements lui échappent, et imposant à ses subordonnés le silence, se dirige droit sur vous au pas de gymnastique : « Qu'est-ce qui se passe ? Pourquoi interrompre la réunion. Je réponds de ce xer qui vient de nous quitter précipitamment. J'ai confiance en lui, et il s'occupe de tâches discrètes. C'est peut-être pour ça qu'il ne voulait pas être vu par quelqu'un d'étranger à l'armée du Centre.

- Je suis quasiment sûr de l'avoir reconnu. Il m'a agressé dans la ville basse, et c'est moi qui lui ai brisé le bras.

- Une bien triste histoire, si ce que vous dites est vrai. Mais si vous êtes venu me parler d'une bagarre, nous en parlerons après. Avec lui, même s'il n'aime pas la publicité.

- Comment s'appelle-t-il ? Et quel est son rôle ?

- Je vous le dis après. Nous en parlerons en tête à tête. Je vous le répète : vous n'êtes pas venu pour ergoter sur une bagarre.

- Oui, je dois interrompre votre réunion, car j'ai des informations compromettantes sur le meurtre du Général Mediterris. »

Azaviros, qui s'apprêtait à vous éconduire, se ravise. Il n'ignore pas que l'Empereur et l'Impératrice vous ont donné les pleins pouvoirs sur cette affaire. Il écarte ses proches collaborateurs, et vous entraîne dans une encoignure, sous les regards interrogateurs des autres participants. Vous rentrez sans attendre dans le vif du sujet.

« - Je soupçonne que le meurtrier de Mediterris soit un criminel, qui ait été sorti de la prison, avec la complicité du Directeur. J'ai même deux noms. Ces prisonniers ont ensuite disparu. La manœuvre apparaît sur une liste. Regardez. Ces deux petites têtes de mort, avec les yeux noirs. Les deux autres sont vraiment décédés. Mais impossible de retrouver dans le bâtiment funéraire les corps de ces deux là. »

Le Général de l'armée du Centre vous écoute avec la plus grande attention. Il tarde à vous répondre, jette une œillade vers le Directeur de la prison replet, qui est bien présent, mais semble s'être réfugié dans le coin opposé du longeron. Au bout d'un moment, Azaviros s'éclaircit la voix, avant de vous déclarer, pesant chacun de ses mots :

« - C'est délicat. C'est vraiment délicat. Parfois, je dois accomplir dans Mont-Clair des choses à la limite de la légalité. L'Empereur Socratos est au courant, mais n'éventez pas vos soupçons au-delà de lui, à personne d'autre, je vous en conjure. Mais quelque chose m'intrigue. »

D'un claquement de doigt, il fait signe au Directeur de prison de vous rejoindre. Ce dernier, avec son air contrit, ne vous avait pas quitté du regard, et, vu sa démarche hésitante, sa crainte la plus grande semble se réaliser. Azaviros va droit au but :

« - L'enquêteur Shiros, que vous connaissez déjà, m'a parlé de ces disparitions de ces prisonniers. Nous sommes maintenant tous les trois dans la confidence, concernant l'utilisation d'anciens prisonniers. On garde cette information entre nous. Mais qui a précisément demandé à libérer celui-là ? s'enquit le Général en désignant un des deux noms avec la tête de mort aux yeux noirs ?

- Mais c'est vous ? répond le Directeur d'une voix chevrotante.

- Moi ? Mon équipe fantôme vous voulez dire ?

- Oui, comme vous dites.

- Mais qui en particulier ?

- Mais comme d'habitude, Tignosse. »

Azaviros se crispe, comme un chien à l'arrêt, et foudroie du regard le Directeur replet. Un nom vient d'être lâché, et ce nom semble être la clé du mystère. Le temps que vous cherchiez ce que vous évoque ce nom, le Général de l'armée du Centre vous a déjà quitté brusquement et se précipite par la même porte dérobée qu'avait empruntée la silhouette chétive et encapuchonnée ...

Vous vous lancez à ses trousses (25) ou vous restez avec le Directeur de prison (449) ?

125-

Azaviros vous dévisage longuement, avant de daigner répondre : 'C'est ce que j'avais prévu. »

Sans même prendre le temps de monter leurs tentes, faisant à peine attention aux flèches enflammées qui fusent de temps à autre depuis le sommet de la colline, les fantassins, impassibles, s'apprêtent à gravir la colline boisée à pied, en rangs serrés, comme à la parade. Les premières lignes sont bardées de plastrons en cuir, et brandissent leur targe devant eux. Le Général suit le mouvement de ses troupes en serre-file, juché sur son xeu, qu'il fait progresser avec difficulté sur un sol d'humus et de gadoue.

De votre côté, vous avez rassemblé tous vos xers disponibles et en état de se battre, pour constituer une réserve, au cas où. Attentif à la tournure de la bataille, vous avez également envoyé des éclaireurs sur la colline pour vous rendre compte.

Le premier choc est terrible. Vous avez l'impression que les arbres tremblent en même temps que les armes s'entrechoquent. Puis les bruits de métal décroissent pour laisser place aux cris de douleur. Une pause. Ce n'est que temporaire car une nouvelle mêlée assourdissante s'engage, au moment où un de vos éclaireurs vient vous trouver après avoir dévalé la colline, haletant : « Azaviros m'envoie. Il a besoin de toutes vos troupes. Maintenant ! »

Sans attendre, vous prenez la tête de la cohorte de soldats que vous avez sélectionnée, et partez à l'assaut de cette colline qui vous échappe encore. En chemin, vous croisez une horde de blessés regagnant Cité-Hélio en claudicant. Puis les premiers morts jonchent le sol, de pauvres fantassins qui ont cherché à s'écarter de la bataille, mais rattrapés pas la gravité de leurs blessures. Enfin, Azaviros vous apparaît, ayant délaissé son xeu, et entouré de son état-major. Il est soucieux, et scrute l'avancée de son armée du Centre qui a enfoncé la ligne de défense ennemie, mais a laissé derrière elle une trainée de cadavres horriblement mutilés. Il vous regarde à peine, et s'adresse à vous comme à un subordonné : « Restez avec moi, mais envoyez tous vos xers vers le sommet. On a fait le plus dur. Il faut les faire craquer. C'est maintenant ou jamais, sinon j'aurai perdu tous ces xers pour rien ! » Devant le respect que vous inspire le Général balafré, et devant la gravité de la situation, vous vous exécutez, même si vous n'avez pas pour habitude de laisser seuls vos voltigeurs pendant l'épreuve du combat.

Après deux heures d'un corps à corps sanglant sans merci, vos troupes crient enfin victoire. Mais dans quel état sont-elles ? Les royalistes étaient solidement retranchés, et il aura fallu le concours de deux armées de l'Empire du Centre pour les repousser. La moitié des troupes engagées dans cette boucherie sont mortes ou blessées. Le reste est épuisé physiquement et psychologiquement. Vous réoccupez donc la dernière colline qui dominait la ville de Cité-Hélio, mais vous ne tirez aucune gloire de cette victoire à la Pyrrhus, et Azaviros regagne le centre-ville sans un mot de plus.

Après une journée passée à panser ses plaies, et entamer les réparations de la ville, un oiseau apporte un message avec le sceau de l'Empereur ; vous êtes 'rappelé' à Mont-Clair, et l'un de vos adjoints désignés par le Général Azaviros prend la relève du commandement des débris de l'armée du Sud (461).

126-

Tétanisé par la douleur et le désespoir, vous finissez par sombrer dans le coma.

Vous êtes surpris de vous réveiller après une période indéterminée. Votre cuisse endolorie et votre bras en écharpe vous rappellent que vos derniers souvenirs n'étaient pas un cauchemar. Autour de vous, les murs d'une grotte forment une prison naturelle. Les stalactites qui pendent au plafond ont une apparence menaçante, et provoquent un goutte-à-goutte obsédant, qui s'égrène au rythme de chaque seconde de votre vie sans perspective. Seul indice sur votre localisation ; la chaleur ajoutée à l'humidité rend l'atmosphère oppressante, et vous font dire que vous n'avez pas quitté le peuple du désert.

Tout-à-coup, quelqu'un vous observe à travers un étroit judas muni de barreaux, encastré dans une massive porte en bois. Résigné à votre sort, vous ne perdez pas votre temps à interpellier vos geôliers. Vous passez plusieurs heures, perdu dans vos pensées, après avoir avalé une bouillie infâme posée négligemment dans un bol à vos pieds.

Sans savoir si c'est la nuit ou le jour, le grincement de la porte vous fait sursauter, et vous vous tournez vers un auguste personnage habillé de tissus luxueux, et arborant de nombreux bijoux. Un garde reste sur le seuil de la grotte et vous surveille du regard, tandis que le personnage se baisse à votre hauteur, les coudes sur les genoux. De profondes rides cerclent ses trois yeux, témoignant d'un âge avancé, mais son regard brille d'une lumière toujours ardente et vous fait forte impression. Quatre de ses cinq défenses sont brisées. Cette description correspond parfaitement au portrait que l'on vous a maintes fois dressé du souverain du peuple du Désert : le mystérieux Archibald. Mais il est impensable pour vous de rencontrer un tel personnage dans un tel lieu, directement en face à face, sans escorte. Tout le peuple du désert a entendu parler de son souverain, mais très peu l'ont approché.

Il vous parle d'une voix douce mais, fort de votre expérience, vous ne vous laissez pas manipuler : malgré le ton affable, l'interrogatoire a bel et bien commencé.

- « Qui t'a envoyé ? L'Empire du Centre ? »

Devant votre silence, il tente une autre approche :

- « Je me suis déplacé spécialement pour toi, pour voir à quoi ressemble un espion de l'Empire du Centre, car je sais que tu viens de là, malgré ta peau brunie, à force d'espionner chez nous. Aucun d'entre vous n'avait eu la stupidité de se faire prendre jusques là. Pourquoi s'attaquer à nous alors que nous ne sommes pas en guerre ? »

Allez-vous vous murer dans le silence (89), ou tenter de communiquer avec votre interrogateur mystérieux (516) ?

127-

Vous vous rebiffez sur un ton calme mais ferme : « Je n'ai pas d'ordres à recevoir de vous ». Cela laisse l'arrogant sans voix, mais un de ses acolytes, plein de morgue et a priori passablement éméché, prend le relais : « Non mais c'est qui luiiii !? On va lui donner une raclée. » Il se met à hurler par une petite lucarne : « A la garde ».

Même si vous étiez dans votre bon droit, vous ne tenez pas à vous faire remarquer et vous attirer les problèmes, comme si le peuple du désert ne suffisait pas. Vous quittez précipitamment les lieux en bousculant vos hôtes peu accueillants, et vous fondez dans la semi-obscurité avant que les renforts n'arrivent, visiblement peu pressés.

Vous méprisez ces officiers qui profitent outrageusement de leurs rangs, se réservent les meilleures parts du butin, et donnent le mauvais exemple en abusant de ces bouteilles qui constituent autant de larcins. Après vous être assuré dans la nuit que personne n'était à votre recherche, vous vous dirigez vers la première maison en terre cuite venue. A deux reprises, vous vous faites rabrouer par l'occupant présent, qui souhaite profiter sans partage de sa 'prise de guerre'. Après l'incident avec l'officier éméché, vous misez cette fois sur la discrétion, et n'insistez pas. Bon gré mal gré, vous atterrissez dans un vaste lieu de culte en forme de dôme qui s'est transformé en dortoir géant pour tous ceux qui, comme vous, n'ont pas eu la volonté ou l'opportunité de se réserver leur chez-soi. Vous déploré une certaine anarchie dans la troupe, et peinez à trouver le sommeil, à même le sol, au milieu des ronflements et autres effluves incommodes.

Quand le matin, le premier des deux soleils donne au ciel une teinte blafarde, vous attendez du commandement une décision énergique (216).

128-

Le feu. Une simple flamme peut créer une pagaille sans nom, en déclenchant le piège plus tôt que vos ennemis ne l'escomptaient, sachant que cette souricière piège était destinée à vos troupes. Pour mettre à exécution votre plan, vos xers subtilisent une des torches qui ne manquent pas dans le secteur. Ils y appliquent un cache confectionné à la hâte, pour éviter de se faire repérer comme une luciole dans

la nuit, et reviennent vers vous avec le précieux sésame. Sans tarder, vous vous débarrassez du cache, et abandonnez la torche sur le sol, qui commence à brûler d'un feu crépitant. Vous dévalez tous ensemble la pente, car des cris d'alerte commencent à retentir dans la nuit. Lorsque vous avez mis des dizaines d'arbres entre vous et la torche, vous vous retournez enfin : Une large bande de terrain se consume en gagnant rapidement du terrain, entourant peu à peu tout le contour du Mont Kumar. Si pour vous, le spectacle est somptueux, il n'en est pas de même pour les xers du désert qui observent, impuissants, leurs efforts réduits à néant.

A l'aube, vous êtes de retour dans le camp, donnant l'explication au Général Azaviros sur l'origine du spectacle auquel tous ont assisté, laissant désormais une bande calcinée parcourir le pourtour du sommet. Votre escouade et vous êtes ensuite invités à vous endormir dans un chapiteau confortable pour récupérer de votre nuit mouvementée. Vous ne vous faites pas prier et sombrez dans les bras de Morphée avec le sentiment qu'une lourde menace a été écartée... Temporairement.

Lorsque vous émergez de votre sommeil, la lumière du jour décline, et rien ne semble avoir bougé depuis le matin. L'Etat-Major de l'Empire du Centre s'est fait à l'idée de composer avec cette épine sur son flanc Ouest, jugeant sans doute trop coûteux son extirpation.

Le peuple du désert, lui, n'est jamais à court d'énergie, d'après les divers bruits qui résonnent depuis la forêt. Diverses patrouilles de reconnaissance vous apprennent que l'ennemi entreprend maintenant de déboiser l'intégralité du versant Ouest du mont Kumar.

Allez-vous faire pression de tout votre pouvoir d'influence pour reprendre l'offensive contre cette partie Ouest du mont (275), ou rester dans l'attente des ordres du haut commandement (2) ?

129-

En bon soldat, vous vous soumettez à la volonté de l'Impératrice, redoutant la suite des événements. La peur vous saisit, mais pas celle que vous connaissez, pas la peur du combat ou de la mort. Une autre peur. Vos gestes hésitants trahissent votre grande gêne, et vous vous contentez pour le moment d'admirer le large lit à baldaquin de l'impératrice et ses draps de soie. Des rideaux de velours encadrent une vue imprenable sur les lumières du port de pêche en activité malgré la nuit tombée.

Pendant ce temps, l'Impératrice s'est dévêtue de son manteau en pelage précieux. Elle minaude et vous invite à vous asseoir à ses côtés sur le lit. Vous découvrez alors un être à la posture lascive, cherchant définitivement à vous séduire, et à laquelle, vous devez bien l'avouer, il est difficile de résister. Mais vous n'avez pas le choix. Vous DEVEZ décliner ces avances. Il peut s'agir d'une provocation, d'un piège pour tester votre fidélité à votre fonction. En tout cas, si par malheur, une relation devait avoir lieu, cela se saura, et vous seriez inévitablement désavoué, voire sévèrement condamné par l'Empereur.

Le plus poliment du monde, vous vous levez, et sans dire un mot, indiquez la porte d'un simple geste. L'Impératrice vous dévisage d'un regard venimeux, et, dans un silence lourd, vous laissez vous éclipser. Une fois dehors, vous avez le sentiment que Vipèrellis a agi par pulsions, sans intention de nuire. Perdu dans vos réflexions, vous ne remarquez que tardivement la présence de Tétos sur le pas de la porte, les poings sur les hanches. Votre petit manège n'a pas échappé à son œil expert de premier garde du corps. D'un air blasé, il vous montre l'endroit où vous allez passer la nuit, à distance de la chambre de l'Impératrice ; une simple guérite à une extrémité du couloir, tandis que lui occupera la position opposée, à l'autre bout. Vous comprenez vite, que, si par miracle vous trouvez le sommeil, cela sera à même le sol...

Tâchez de vous accorder malgré tout du repos, car la journée de demain sera toute aussi chargée d'émotion (528).

130-

Cette oasis et son eau cristalline sont trop beaux pour être vrais, et cela éveille votre méfiance. Néanmoins, après avoir attendu votre tour, vous imitez tous vos congénères qui se sont agglutinés autour du précieux liquide, comme des fourmis autour d'un morceau de viande. Vous remplissez avidement toutes les outres que vous transportez, et revenez au camp avec une certaine fierté.

Mais vous déchantez, lorsque, peu après, un de vos voisins est tenaillé par une douleur insistante à l'abdomen. Il prétend s'être joint à l'expédition vers l'oasis, mais ne pas avoir goûté l'eau qu'il a rapportée. Il n'en demeure pas moins que le doute assaillit votre section de cuisiniers, et il est décidé unanimement que l'eau, malgré son aspect cristallin, sera réservé pour le nettoyage uniquement (352).

131-

Vous sombrez très vite dans le sommeil, mais celui-ci n'est guère réparateur, car, tout aussi rapidement, une agitation peu commune gagne votre camp de base. On court en tous sens devant votre propre lit. Ne pouvant pas rester indifférent à ce remue-ménage, vous vous mettez en position assise, encore somnolant. Une main vient se poser sur votre épaule : « Mets-toi en tenue de combat, on a besoin de tout le monde, la situation est grave. » Lorsque vous sortez à l'air libre, vous remarquez immédiatement les épaisses colonnes de fumée noire qui s'échappent de l'horizon formé par la ville de Mont-Clair. Devinant vos interrogations, un officier haletant s'arrête à votre hauteur : « Ces barbares du peuple du désert ont mis en place au sommet du Mont Kumar des genres de gros canons qui envoient des rayons de lumière sur notre capitale. C'est de la sorcellerie ! Il faut les exterminer maintenant ! » Joignant le geste à la parole, le xer rassemble toutes ses troupes disponibles.

A travers les arbres, vous distinguez le Général Azaviros en personne aligner ses groupes de combat, avec leurs oriflammes comportant leur numéro. Il donne à chacun un angle d'attaque différent, seule une attaque massive et simultanée ayant une chance de réussir.

Vous avez à peine le temps de regrouper la quinzaine de compagnons de votre raid nocturne, qui se sont instinctivement joints à vous. Vous décidez d'emboîter le pas au groupe de combat principal, dont Azaviros a pris courageusement la tête, bien visible dans sa tenue étincelante, et sur son fier xeu caparaçonné.

Lorsque l'ascension commence, dans le cliquetis des cuirasses de cuir, mais sans un mot, les vapeurs de l'odeur familière qui avait titillé vos narines dans la nuit ont désormais rempli toute la forêt. Le silence anxieux laisse alors place aux murmures des soldats qui se posent des questions.

Leurs interrogations sont interrompues par un rayon aveuglant d'une puissance terrifiante qui désagrège indistinctement végétaux et xers, avant que sa source de chaleur embrase les troncs d'arbre comme de vulgaires fétus de paille. L'alcool aidant, la forêt toute entière se transforme en un gigantesque brasier où fondent xers et xeus, dans des cris de cauchemar. L'arrière-garde n'a d'autre choix que de refluer, impuissante, et abandonnant à leur sort le gros du corps d'armée impérial. Même à 500 m des flammes, la chaleur suffocante étouffe vos poumons et brûle vos chairs.

La situation empire davantage, si cela était possible, lorsque les flancs de votre large camp de base, sont harcelés par des chars projetant eux aussi des rayons mortels. Leur progression est ralentie par la forêt mais reste inexorable. Sans chef, en proie à la panique, les reliquats de l'armée du Centre se précipitent alors en désordre vers leur seul point de repère ; Mont-Clair (109).

132-

Vous choisissez d'aller le plus droit possible, espérant ainsi atteindre une sortie discrète du bâtiment. Lorsque le couloir suit un coude vers la gauche, vous repiquez à droite à la première intersection.

Après une longue course effrénée, tout semble miraculeusement bien se présenter : les cris qui ont accompagné votre fuite sont maintenant loin derrière vous, et vous ne croisez pas âme qui vive.

Au bout d'un couloir, une lumière vive révèle un escalier en colimaçon... gardé par deux sentinelles. Vous faites demi-tour en toute hâte, mais votre tunique en haillons vous désigne comme un intrus, et de nouveaux cris ne tardent pas à retentir derrière vous. A la recherche de la moindre anfractuosit , vous repassez par un couloir garni de plusieurs portes en m tal, qui s'ouvrent dans un concert de claquements, lib rant des soudards visiblement tir s de leur sommeil. Plusieurs d'entre eux vous barrent la route, tandis que d'autres vous prennent   revers.

Vous  tes bient t repris,   la diff rence que votre cas s'est sensiblement aggrav  : trahison suivie du meurtre d'un officier sup rieur. Votre mort sera douloureuse...

133-

Par une journ e pluvieuse, alors que vous fl nez parmi les  choppes des rues  troites de la vieille ville, un bruit de tambour se fait entendre au niveau de la place la plus proche. Les rues qui s' taient quelque peu vid es, se remplissent   nouveau, chacun bravant l'averse.

Au milieu de la place o  la foule afflue, entour  de trois joueurs de tambour, un xer alerte, nanti d'un chapeau   larges bords qui d gouline tristement sur son somptueux atour, est au centre de toutes les attentions. Il s'agit d'un crieur public charg  d'annoncer les ordonnances, et les bonnes nouvelles, comme les mauvaises. La couleur noire aust re qui pr domine chez ce petit comit , et la mine d faite du personnage central, augurent plut t de la derni re hypoth se :

« Chers sujets de l'Empereur Socratos, et du Conn table Azaviros, c'est avec la plus profonde tristesse que je vous apprends la mort de l'Imp ratrice Vip rellis. » Alors une clameur d'effroi puis une bronca s' l ve, depuis la foule qui s'est mass e, et fait trembler les parois de bois des habitations jouxtant la place. Le crieur reprend son p nible discours une fois que le silence se fait : « Elle a  t  lâchement assassin e lors d'un voyage diplomatique dans le Royaume du Midi. Le Roi Furax collabore  troitement avec les services de l'Empereur pour d masquer les commanditaires, et les ch tier de la mani re la plus implacable qui soit. Suite   cette trag die horrible, trois jours de deuil sont d cr t s dans tout l'Empire. »

L'Imp ratrice  tait appr ci e de son peuple, et un voile d'amertume recouvre la capitale Mont-Clair pendant de nombreux jours.

Pour conjurer le sort, aucune affectation ni ordre de mission ne vous parvient pendant cette p riode, et vous commencez s rieusement   vous morfondre dans votre habitat exigu,   l' cart du centre-ville. Vous d cidez alors de prendre les devants, et, pour garder le contact avec votre hi rarchie, vous convenez d'un entretien avec le conseiller de la guerre Waros (213).

134-

Votre flotte file vers son objectif dans l'obscurité, se laissant glisser doucement sur les flots. Avant l'assaut, les visages se crispent, et cela ne va pas aller en s'arrangeant.

En effet, malgré la nuit noire encre, la lumière des fanaux ennemis révèle votre approche avant que ne commence l'abordage. La dernière ligne droite est une course de vitesse entre vos marins pressés d'en finir, et les royalistes qui déclenchent toutes sortes d'alarmes, des cris et des sonneries de cloche qui se répandent comme une trainée de poudre sur le pont des navires. Les caravelles les plus proches sont prises d'assaut par les échelles de corde sur la proue, mais la plupart des navires ennemis, ont le temps de retirer tout moyen de les escalader, et se sont ressaisis.

Pour éviter des pertes inutiles en xers, vous focalisez vos troupes sur les deux seules caravelles où la mêlée sanglante a tourné à votre avantage. Vous vous hissez à bord de l'une d'elles, pour constater le sinistre spectacle des cadavres enchevêtrés entre eux, et des blessés à mort, les membres hachés ou coupés, rampant dans un dernier effort vain, réflexe de survie inutile.

Autour de vous, les flammes venant de torches renversées commencent à lécher les voiles. Vous remarquez aussi que les caravelles épargnées commencent à lever l'ancre pour contre-attaquer.

Avant que la bataille ne tourne en votre défaveur, vous donnez le seul ordre possible à vos fidèles moussaillons survivants qui se sont rendus maîtres des embarcations ennemies : « Prenez tout ce que vous pouvez et regagnez nos frégates, vite ! »

Vous rendez inutilisable deux bateaux royalistes, mais le prix en vies a été élevé, et le résultat est au final peu significatif, à l'aune de l'ensemble de la flotte ennemie. D'autant plus que la suite est moins honorable : une fuite désorganisée, accompagnée par des rafales de flèches. Vos frégates parviennent tout de même à s'égailler, à la faveur de la nuit.

Ce n'est que le lendemain que votre flotte rejoint au compte-goutte, son port d'attache de Juni. Plusieurs embarcations manquent à l'appel, échouées sur les récifs dans la nuit, ou rejointes au petit matin, par l'irrésistible armada ennemie.

Malgré votre tentative audacieuse, le Général Alsakos arrive à la même conclusion que vous : votre expédition est un échec patent, et l'Empire du Centre vient de perdre la maîtrise de la mer. Avec le goût amer de la défaite dans la bouche, vous rejoignez la capitale Mont-Clair pour rendre compte (192).

135-

C'est la bonne décision. Votre camarade mort ne pourra pas revenir à la vie, et, dans le même temps, des cris de ralliement ennemis se font entendre. L'avant-garde de la bande des territoires des neiges a parfaitement entendu les cris des combats, et se prépare à vous submerger.

Vous courez aussi vite que vous le pouvez, talonné par vos compagnons d'infortune. Votre groupe ne s'autorise aucun répit, car la neige est traîtresse, et révèle votre position aussi sûrement qu'un parcours fléché. Après 15 minutes d'une course à perdre haleine dans le brouillard, vous voyez enfin se profiler les limites de votre poste. A la limite de vos forces, vous vous effondrez dans la neige, ayant juste le temps de donner l'alerte.

Le chef de section comprend immédiatement le danger. Tandis que vous et vos compagnons êtes remis en état avec des décoctions à base d'eau bouillie, le reste du camp prépare à la défense du camp. Elle consiste en une série d'alvéoles disposées en cercles, et protégées sommairement par des murets de pierre.

Vous êtes à peine remis sur pied, qu'une clameur lointaine dans la brume est de très mauvaise augure... L'attaque que vous redoutiez est proche (122).

136-

Vous avez beau louvoyer parmi les arbres épais, vos poursuivants ne vous perdent pas de vue. Dans l'affolement, et dans l'obscurité de la forêt, vous perdez du temps à éviter les racines et autres branchages qui parsèment le sol en décomposition.

Les bruits de pas sont maintenant à quelques mètres derrière vous. Sans vous retourner, vous jetez vos dernières forces dans votre course, cherchant à retarder au maximum l'inévitable. Mais un coup de cimeterre met fin à vos espoirs, et vous fait culbuter sur le sol, assailli par une douleur vive dans le dos.

Totalement à la merci de vos adversaires, votre dernier regard est pour eux. Ils sont deux à vous surplomber, le visage dur, sans la moindre once de clémence. Ce visage se crispe et est projeté en arrière en une fraction de seconde lorsqu'une flèche vient se planter en son front. Pris de terreur, le deuxième larron fuit à toutes jambes sans demander son reste.

Incrédule, vous vous retournez, pour apercevoir un groupe des vôtres émerger des fourrés. C'est le sémillant Rhoustan qui tient l'arc, avec un air satisfait, et vous annonce : « T'as une sacrée chance, toi. Viens vite, la route de ravitaillement est pas loin, et on a mis en place les défenses qu'on pouvait. Mais qu'est-ce ce que tu faisais ici ? »

« Je viens peut-être encore d'enrayer leur attaque. » répondez-vous d'une voix encore tremblante d'émotion (155).

137-

Le jour d'après, les nuages s'amoncellent dans un ciel de plomb, sinistre présage. C'est d'abord un serin apprivoisé qui atterrit au pinacle de la tour principale du fortin, après un long voyage. Puis un cavalier monté sur un xeu à bout de forces, qui débarque dans la cour principale : « Le Royaume du midi a franchi la frontière Sud, et avance avec trois armées sur la ville de Cité-Hélio. L'armée du Sud, désorganisée, commandée par le Commandant en second de l'armée du Sud, s'est regroupée autour de cette grande agglomération du Sud, et parvient pour le moment à résister aux trois armées qui l'entourent peu à peu. »

Immédiatement, l'Empereur accompagné du Général de l'armée du Centre, prononce un discours sentencieux sur l'estrade de la cour : « Guerriers de l'empereur du Centre, un ennemi nous attaque de façon insensée et lâche, sans même une déclaration de guerre. Nous allons rejeter cet ennemi inconscient en dehors de l'Empire, puis le poursuivre jusque dans sa tanière, et l'écraser afin qu'il ne puisse jamais plus recommencer une telle agression. Le Général Azaviros, ici présent, conduira l'armée du Centre pour accomplir cette tâche. Je décrète aussi la mobilisation générale ! Tout xer en âge de porter une arme ira renforcer l'armée du Centre ! »

Désormais, la capitale toute entière se prépare pour la guerre. Les garnisons se mettent en branle, les centres de recrutement tournent à plein régime, ainsi que les forges produisant les armes.

De son côté, le conseiller de la guerre Waros a également convoqué tous ses agents. Chacun de ses émissaires agissant dans le Royaume du Midi va grossir les rangs de l'armée du Général Azaviros, et se tiendra à sa disposition pour des missions spéciales. Quant à vous, vos talents sont pour le moment mis en réserve.

Vous rongez votre frein, car vous donneriez tout pour être au cœur de l'action, et participer à cette raclée que vos compatriotes vont infliger à ce fourbe de roi Furax. Les armées du roi Furax, même regroupées, ne sont pas de taille à lutter contre la supériorité tactique et numérique des sujets de l'Empire (250).

138-

La sécurité à l'intérieur du bâtiment de pierre ne semble pas une priorité, étant donné qu'aucun planton ne veille sur la plaque de bois qui sert de porte au bureau du vieux Général de l'armée du Nord. Les lieux n'ont pas changé depuis la seule fois où vous y avez été reçu. Le seul objet digne d'intérêt est une commode sculptée, posée à même le sol terreux, et contrastant avec le reste du mobilier, constitué d'agencements sommaires de planches de bois mal équarries.

Les tiroirs sont fermés, mais vous ne seriez pas digne de travailler sous les ordres du puissant conseiller de la guerre Waros, si vous n'aviez pas sur vous de quoi crocheter ce type de serrures élémentaires.

A l'intérieur vous découvrez quelques objets sans importance, et, comme prévu, des lettres issues du haut commandement. L'oreille tendue, et sans scrupule, vous en lisez la teneur. Le message est toujours le même : ne pas monter d'opérations d'envergure dans le territoire des neiges sans un feu vert explicite de l'Empereur, se cantonner à la défense de l'Empire. Le sceau de l'Empereur Socratos est apposé, ainsi que, plus surprenant, celui du Général de l'armée du Centre : Azaviros. Mais cette dernière signature n'est pas nécessaire, car Azaviros est du même rang que le Général de l'armée du Nord Frizos. Deux solutions : soit Azaviros possède plus de pouvoir que l'organigramme indique, et c'est lui qui prend la véritable décision. Soit l'Empereur a volontairement requis cette signature, et dans cas il cherche à se dédouaner en cas d'échec, et montrer que cette décision n'est pas uniquement la sienne. Une troisième possibilité vous effleure à peine l'esprit : ces documents sont issus d'un tierce hiérarque, qui a accès aux sceaux et court-circuite le protocole.

Un autre tiroir recèle le tableau des effectifs. Ces derniers vont croissants, malgré l'inaction qui est imposée au Général Frizos. Cette situation vous chiffonne, et votre expérience des arcanes du pouvoir vous dit qu'il se prépare quelque chose.

Sans perdre de temps, vous remettez tout en place, et refermez précautionneusement les tiroirs. Vous quittez la pièce, après avoir vérifié que vous ne laissez pas d'empreinte grossière sur le sol terreux, et regagnez le dortoir comme si de rien n'était (83).

139-

Pour cette mission hautement périlleuse, il vous faut sélectionner 30 volontaires, parmi vos soldats les plus aguerris. Le lendemain matin, seuls trois sortent des rangs, et il vous faut alors imposer vos choix. Vous désignez ceux qui vous semblent le plus aptes, vous attirant les foudres (silencieuses) d'une partie de vos xers, qui considèrent que le risque de la mission s'apparente à du suicide.

Après avoir observé les allées et venues dans Marita, un premier sous-groupe d'une demi-douzaine de xers se revêt à l'identique des paysans du coin, et transporte du bois à destination de la place forte. Vous assistez à la scène de loin, depuis l'orée d'un sous-bois. Sous une majestueuse porte en plein cintre, deux plantons interrogent les nouveaux venus. Le ton semble courtois, mais, peu à peu, un attroupement de sentinelles armées se forme, et vos xers finissent par disparaître derrière les fortifications, entourés de royalistes peu avenants.

Votre stratagème a été éventé ; une simple vérification d'identité aura suffi. Bientôt, c'est votre présence même dans la jungle qui sera éventée, car vos ennemis vont inévitablement 'faire parler' les captifs. Comme pour confirmer vos sombres prémonitions, dans l'heure qui suit, une nuée de soldats surexcités investit la ceinture extérieure de Marita, et met en place tout un dispositif de défense

préventif à base d'obstacles et de pièges. La garde de la porte principale est quadruplée, et les créneaux sont maintenant arpentés en continu. Vous estimez dès lors que le prix à payer pour la prise de la ville est trop cher ; toute votre armée risque d'y passer.

Vous mettez vos troupes en branle, avant que des éclaireurs ennemis ne les localisent précisément, et bifurquez dans la jungle vers l'Est.

Après plusieurs heures de marche forcée, une piste vous conduit à un village au sommet d'un mamelon. Vous l'occupez sous le regard pour le moins hostile de ses habitants, et trouvez de quoi sustenter vos xers éreintés. Vos dresseurs d'oiseaux messagers s'affairent à établir le contact avec Cité-Hélio, toujours tenue par le Général Azaviros (495).

140-

Le xer qui vous a accueilli hèle un collègue et vous laisse entre ses mains. C'est l'opposé du premier employé : jeune, vif, et impatient de rendre service. Il porte un monocle sur son œil central, ce qui lui confère un air strict : « Alors, vous voulez la liste des corps sans nom qu'on m'a amenés ici. Il y en a pas beaucoup. Deux en tout, car je ne les garde pas longtemps vu la décomposition et l'odeur. En attendant que quelqu'un signale une disparition, j'essaie de découvrir la cause de la mort. » Tout en discutant, il vous emmène dans un caveau, dont l'odeur méphitique agresse vos narines dès le sommet de l'escalier en colimaçon.

A la vue des deux dépouilles sur des tables métalliques surélevées, le jeune xer guette votre réaction, mais il ne peut que cacher sa déception, car vous en avez vu d'autres. Il commente, comme s'il était à un exercice de dissection à l'université : « Le premier est un vieux xer, un mendiant, qu'on a ramené ici, et que personne n'a demandé. Mort de vieillesse. Je ne l'ai pas ouvert, pas d'intérêt. Par contre le deuxième est en pleine force de l'âge. L'état de décomposition est un peu avancé, car un promeneur l'a déniché dans une forêt après que des charognards l'aient déterrée. Je l'ai nettoyé, et j'ai vu qu'il est mort proprement si j'ose dire, une lame effilée derrière la nuque, qui tue instantanément, sans lui laisser la moindre chance. Ce n'est pas une simple bagarre d'auberge, mais le travail d'un vrai tueur.

- Bien raisonné », répondez-vous songeur. Vous remarquez en effet autre chose sur ce cadavre, hormis qu'il ait été rongé par de fines dents, mais vous ne sauriez dire quoi. Là encore, le jeune employé au monocle éclaire vos pensées :
- « Autre détail : il a perdu son pelage sur le torse, ou plutôt il a été tondu. De ce que je sais, il y a un seul endroit où on tond intégralement les xers pour être sûr que les parasites ne pullulent pas sur leur corps : la prison. »

Vous restez impassible à l'extérieur, mais vous bouilliez à l'intérieur. Ce xer sagace aurait fait un excellent enquêteur, son esprit d'analyse vous ayant mâché le travail. Si vous avez l'intention d'amener le Directeur de la prison ici-même pour tenter d'identifier le cadavre, allez au 360.

Si vous souhaitez consulter la liste des morts identifiés sur le dernier mois, vous retrouvez l'employé âgé qui vous avait accueilli (68). Vous pourrez ensuite rejoindre le 360 lorsque vous le souhaitez.

141-

Le ventre plein, bien reposée, votre troupe est hautement motivée pour en découdre. Vous avez fait précéder vos fantassins par une cavalerie légère. A l'approche du village, un premier obstacle se dresse sur votre route, sous la forme d'une barricade érigée avec des troncs d'arbres. Quatre xers du Nord montent la garde, vêtus de leurs traditionnelles houppelandes en peaux de bêtes. A la vue de votre imposant cortège, ils détalent immédiatement.

Vous précédez vos xers pour les pourchasser en personne sur votre xeu (394), ou laissez faire votre cavalerie légère (370) ?

142-

Le responsable des serviteurs a préféré rester à l'extérieur du lieu du crime. Les bras ballants, le visage blême, la vue du sang semble l'indisposer. Sans la moindre empathie, vous entrez dans le vif du sujet :

« - Qui peut rendre visite au Général Méditerranis en pleine nuit, à part un de vos serviteurs ?

- Je ne sais pas. C'était peut-être une visite privée. Un de mes xers lui a livré une boisson fraîche avant qu'il ne s'endorme, mais le Général était bien vivant à ce moment-là. Et un des gardes affirmerait qu'un autre serviteur est passé après, apporter une soupe chaude, mais ce n'est pas clair et ce n'est pas la procédure ; je ne suis pas au courant. De plus, aucun serviteur ne s'aventurerait à entrer dans la chambre alors que le Général est endormi. Le garde ne le permettrait pas non plus d'ailleurs. Allez plutôt les interroger eux, les gardes. Ils se relaient à plusieurs pendant la nuit, et il y a toujours une personne devant la porte du Général. Personne ne peut entrer sans qu'ils soient au courant. »

Allez au 524.

143-

Vous décrivez un large demi-cercle autour du dépôt, ne trouvant que des xers endormis autour d'un feu de camp dont les restes de braises scintillent. Un grognement nerveux de xeu éveille votre attention, et vous repiquez vers le centre du lieu que vous venez de quitter, surpris de pas croiser un autre planton. A l'approche d'un bâtiment qui fait office d'écurie, deux ombres jaillissent à l'autre extrémité et se perdent dans la nuit. Votre cri « Qui va là ? » ne trouve pas de réponse, mais il a le mérite de réveiller les alentours, et plus particulièrement des sentinelles aux yeux embués de sommeil, postés sur un côté adjacent. Vous accourez avec les xers les plus intrépides, mais il est trop tard ; des intrus ont accédé aux vivres et ont commis des dégâts irréversibles, dont la portée ne sera réalisée que le lendemain matin... (216).

144-

D'emblée votre idée enthousiasme vos chefs d'équipage. Chacun apporte sa contribution, à la lueur de lumignons posés sur le bastingage.

« En fond de cale, nous avons toujours des stocks d'amadou, pour le cas où nous aurions à mettre à sac des ports ennemis. » annonce fièrement l'un de vos seconds.

« Dans notre bateau, nous avons aussi ce genre de substance, mais on préfère utiliser de la poix. » ajoute un autre.

Vous encourageant les uns les autres, un plan s'échafaude très vite : un maximum de tonneaux contenant des matières inflammables sont rassemblés dans deux embarcations qui vont être sacrifiées. Ce dernier point est sujet à un vif débat, mais deux commandants finissent par acquiescer, après que vous les ayez convaincus que leurs frégates comptent parmi les plus vétustes. Les équipages respectifs sont disséminés dans les autres embarcations qui seront surchargées pour l'occasion, mais qui vont continuer à mouiller dans la crique. Seules deux autres frégates légères participeront au raid. Elles seront pilotées par vos meilleurs équipages, et devront tracter les brûlots.

Dès que tout est en place, vous vous mettez en route sans tarder, traçant des sillons d'écume dans la nuit noire.

Tous les marins redoublent de vigilance pour essayer de deviner les récifs dans l'obscurité, et respecter une distance de sécurité avec la côte. Bientôt la flotte ennemie se matérialise, sous la forme d'une multitude de lueurs vacillantes, et de cris lointains. Vos ennemis fêtent sans réserve leur victoire rapide, sans se méfier de ce qui les attend. C'est le moment où jamais. Prenant soin de mesurer le vent et les courants, vos experts navigateurs, détachent les amarres des bombes flottantes, qui ne sont pour le moment que des frégates bourrées de tous les produits de combustion possible. Seules quelques flammèches courant le long de mèches sur le pont laissent présager du drame qui se profile.

Vous observez le spectacle de loin, le cœur battant à tout rompre, redoutant que ce coup de poker ne se transforme en fiasco.

Vous ne saurez dire ce qui a alerté les marins royalistes en premier, les masses sombres des deux brûlots, ou la lueur de leurs flammes qui commencent à lécher les mats. Toujours est-il que leurs conversations badines laissent place aux expressions de surprise, puis aux cris d'alerte. Après le premier choc avec une caravelle, c'est la panique, car le feu gagne subitement en intensité. Puis vos frégates sacrifiées se muent en boules incandescentes dont les flammes se ruent à l'assaut de l'ennemi, plus implacablement que vos marins ne l'auraient fait. En quelques secondes, c'est l'apocalypse. Un immense brasier se propage par les cordages, les voiles des caravelles qui étaient dangereusement alignées et regroupées. Le bruit des vagues est couvert par une cacophonie d'exclamations de terreur. C'est désormais tout le port qui est la proie d'un incendie aux flammes démesurées et dévastatrices, dévorant même les pontons. La chaleur dégagée est telle qu'elle irradie sur votre visage, alors que vous observez cette apocalypse à plusieurs centaines de mètres.

D'abord impressionné par ce spectacle stupéfiant, vous reprenez vite vos esprits ; votre plan a fonctionné au-delà de vos espérances, réduisant en cendres la majestueuse armada du roi Furax. Quelques regards s'échangent avant qu'une véritable éruption de joie envahisse vos deux frégates qui ont convoyé les engins de mort.

Au petit matin, vous rejoignez le gros de votre flotte, resté en retrait dans la crique, et partagez votre triomphe avec vos xers. Deux choix s'offrent alors à vous :

- ✓ Retourner à votre port d'attache, Juni, auprès du Général Alsakos, auréolé de votre formidable victoire navale (87).
- ✓ Continuer sur votre lancée euphorique, repartir avec votre flotte au complet vers 'Mouette-qui-rit', pour ensuite naviguer vers le Sud et porter le danger sur les côtes du Royaume du midi (203).

145-

Juste avant le départ, sur le perron du large escalier de marbre conduisant à l'entrée principale, le Roi Furax a tenu à improviser un discours rassurant, mais dont les gestes saccadés masquent difficilement sa nervosité : « Ô très chère Impératrice, je vous prie de vous assurer de mon plus total dévouement, et de celui de tous mes sujets, pour trouver ceux qui ont cherché à vous nuire, où qu'ils se terrent ! J'espère avoir le plaisir extrême de vous revoir le plus rapidement possible. »

Vous ne décelez aucune émotion particulière dans ces paroles consensuelles, au style trop ampoulé pour être sincère. Par contre, un regard en coin vous indique qu'une larme vient de poindre le long de la joue de l'Impératrice, avant qu'elle ne tourne le dos au château, et rejoigne sa calèche.

Tétos a fait venir avec lui un de ses compères, et vous êtes désormais trois gardes du corps à protéger l'Impératrice au plus près. Mais chacun se regarde en chien de faïence, et le chemin du retour dans la chaleur méridionale se passe sans un mot, seulement animé par les ornières de la route tout juste carrossable, ou par les jacassements de quelques volatiles exotiques.

Ce n'est que le lendemain à la nuit tombée que vous franchissez les différentes palissades de bois menant au fortin de Mont-Clair, centre névralgique de l'Empire. Là, malgré l'heure plus que tardive, l'Empereur vous attend, à la lumière de flambeaux, avec sa cour, et au milieu des oriflammes portées par des soldats de l'armée du Centre. Des messagers vous ont devancé, et chacun est informé des événements tragiques qui ont entaché la visite de l'Impératrice.

Socratos étreint son épouse dans ses bras, tandis que, à ses côtés, Waros, le puissant conseiller de la guerre, darde sur vous un regard lourd de signification, de son seul œil valide.

Après une nuit courte, et sans parvenir à trouver le sommeil, comme prévu, vous êtes convoqué chez votre supérieur, aux premières lueurs des deux soleils (75).

146-

Vous troupes acquiescent, et promettent de remettre votre missive au conseiller de la guerre Waros. Puis, elles se replient en bon ordre, épargnées par les xers des neiges, sur consigne express d'Igor.

Quant à vous, même si vous êtes toujours détenu, vos conditions de vie se sont légèrement améliorées, en remerciement d'avoir évité de verser le sang. Etroitement surveillé, vous partagez une yourte exigüe avec Rhoustan votre fidèle éclaireur. Le temps vous semble démesurément long, et la situation vous apparaît désespérée jusqu'à ce que, enfin, après une semaine, un convoi avec moult étendards et oriflammes est annoncé dans les contreforts du territoire des neiges. Sur recommandation d'Igor et de la seigneuresse Hilda, Sceptor accepte de ne pas attaquer les intrus, et de laisser approcher un détachement jusqu'à sa yourte. Vous assistez à cette rencontre que vous n'espérez plus :

Entouré d'une demi-douzaine de xers de sa garde personnelle, Waros vous apparaît, voûté, cherchant à se protéger du froid comme il peut. Il vous reconnaît de son œil unique, mais cela ne le rassure pas pour autant, au milieu de tous ces xers surdimensionnés aux long poils. Seule la présence de la seigneuresse adoucit quelque peu son regard. Mais c'est Sceptor qui mène les débats, sans prendre la peine de se présenter :

« - Quel est l'objet de ta visite ?

- Je suis venu vous demander votre aide, comme vous l'a si justement le conseiller Shiros, ici présent. Je suis mandaté pour l'empereur pour cela, et j'ai tous les pouvoirs pour le représenter, annonce-t'il en exhibant divers documents recouverts de sceaux officiels, d'une voix peu assurée, Waros n'étant pas un habitué des pourparlers de paix.

- Mais pourquoi vous aiderait-on alors que ça fait des années que vous nous combattez ? rugit Sceptor.

- Nous n'avons fait que nous défendre, rétorque Waros, dont le ton est subitement plus ferme.

- C'est faux, vous nous avez aussi attaqué jusque dans notre territoire !

- Je n'ai pas le détail de ce que nous avons fait pour maintenir nos frontières, mais le peuple du désert et le royaume du midi se sont ligüés pour nous détruire, et s'ils y parviennent, nous ne serons plus là pour vous défendre et vous serez les prochains ! se défend Waros, qui se veut plus vindicatif.

- Nous n'avons besoin de personne pour nous défendre ! Nous sommes le territoire des neiges, nous ne sommes pas des sauvages, comme vous le pensez ! » se targue le seigneur de guerre.

Peu habitué à ce qu'on lui parle sur ce ton, Waros décide de ne pas se laisser impressionner par le physique de son vis-à-vis, et surenchérit, vantant la puissance des forces militaires impériales. La discussion tourne vite au vinaigre, et il faut toute l'habileté politique d'Igor, pour que Waros et son escorte ne se fassent pas tailler en pièces sur place.

Tout ça pour ça... Après avoir quitté Waros sans n'avoir pu ni échanger quelques mots avec lui, ni même le saluer, vous regagnez votre yourte qui fait office de cellule (235).

147-

Souhaitant épater vos voisins du moment, vous versez une pincée de cette poudre bleue récemment acquise sur la flamme vacillante d'un chandelier posé sur un guéridon. Mais, l'alcool aidant, à votre grand malheur, le sachet vous échappe des mains. Dans un éclair de lucidité, vous plongez sur le sol, au moment où une formidable explosion fait trembler les murs et irradie l'intérieur d'un bleu intense. Il s'ensuit un remue-ménage sans nom, de cris et de bousculades, entre les clients terrorisés cherchant à fuir à tout prix, croisant les



147 – Vous plongez sur le sol

passants à l'extérieur qui se précipitent à l'intérieur par curiosité.

La boule bleutée incandescente a laissé place à une fumée irrespirable qui ajoute de la confusion, tandis que le plafond commence à brûler. Alors les cris de rage des tenanciers et du service d'ordre prennent le dessus sur les cris de douleur de vos compagnons de beuverie qui n'ont pas eu le réflexe de se mettre à l'abri.

Vous profitez de la cohue pour fuir sans demander votre reste (15), ou restez sur place dans l'atmosphère enfumée (403) ?

148-

L'arrière-garde se met en route, résignée. Ses deux commandants de groupe ne prennent pas à cœur leur mission, car ils sont persuadés d'avoir été relégués à une tâche subalterne, tandis que le Général de l'armée de l'Ouest se réserve les hauts faits d'arme avec la prise de la capitale Scorpio. Il y a de grandes chances pour que votre odyssée ne reste pas dans l'Histoire.

Vous suivez les traces dans le sable emprunté maintes et maintes fois par les caravanes de ravitaillement. Après une demi-journée, vous ne croisez aucun signe de vie. La ligne de ravitaillement a bien été coupée. Aussi loin que porte le regard dans cette étendue de dune, il n'y a pas l'ombre d'un ennemi.

A l'approche du soir, des feux de camp au loin signalent une présence, en plein milieu de la piste que vous suivez. Avant la tombée de la nuit, la cavalerie légère se rapproche de cette source de lumière au pas de charge. Comme c'était prévisible, cet emplacement fixe n'est pas une colonne de ravitaillement, et vous distinguez de petites silhouettes s'égailler dans la nature à l'approche des xeus. Une fois que la nuit a recouvert le paysage de sable, ce qui constituait un bouchon est en déroute, et la cavalerie a terrassé les quelques fuyards ennemis qui ont eu le malheur de se faire rattraper. Vous entendez l'un des commandants de groupe ricaner : « C'est ça les machines de l'enfer ? C'est pour ça qu'on a déplacé mon groupe ? Pour une quarantaine de pauvres soldats perdus de l'armée du désert ? » Satisfait de la tournure des événements, l'arrière-garde de l'Empire du Centre profite à son tour des emplacements sommairement aménagés dans les dunes, pour passer la nuit dans un confort relatif.

Au réveil, un des commandants expose son plan aux chefs de sections : « Mon groupe va continuer vers l'Est, jusqu'à ce que le contact soit rétabli, pendant que l'autre groupe va stationner ici pour constituer un poste intermédiaire. La vue est bonne, depuis le sommet de cette dune. » Au moment où il pointe de sa main les éclaireurs qui occupent l'éminence, vous observez l'un d'eux dévaler la dune, en chutant plusieurs fois. A portée de voix, il s'époumone : « Il y a un rassemblement là-bas ! des choses bizarres ! » « Allons bon, ils en redemandent, très bien. Harnachez les xeus. » réagit placidement le Commandant.

Un attroupement se masse alors au sommet de cette dune dominante, pour admirer le spectacle. En fait de « choses bizarres », vous distinguez des véhicules imposants, faits d'un métal brillant de mille feux sous les deux soleils qui montent peu à peu dans le ciel. Ils avancent lentement, dans un ronflement qui vous parvient, alors que vous ne voyez pas de xeus de trait. Vous imaginez alors une espèce de lourde carapace portée par des xers du désert, même si le bruit métallique qui en émane reste une énigme.

Alors que les boîtes métalliques ont maintenant stoppé à 500 mètres de votre emplacement, vos deux chefs de groupe s'apprêtent à lancer leur cavalerie, fer de lance de l'armée impériale, qui précèdera les fantassins chargés de nettoyer la zone.

Mais ils n'en ont pas le temps. L'espèce de caisson entre en surbrillance au point de vous aveugler et projette comme un rayon de soleil condensé sur le sommet de la dune. Les xeus de votre cavalerie se cabrent, une explosion s'ensuit et l'onde de choc vous renvoie en contrebas de l'éminence dans une série de rouler-bouler. Sonné, vous réalisez à peine que, tout autour de vous, ce n'est que cris, fumée et poussière. Du sommet de cette dune maudite, il ne reste que des corps calcinés horriblement déformés, réduits à la taille de nouveau-nés. Le corps d'armée qui vous entoure se retrouve subitement sans commandement. Les xers restent pour le moment sans voix. Mais quand de nouveaux rayons mortels frappent la cavalerie qui avait commencé à s'aligner comme à la parade, les xeus, eux, ne réfléchissent pas davantage ; ils regimbent et s'éparpillent pour se fondre dans le paysage. C'est le signal de la débandade, qui contamine les fantassins de première ligne et devient vite générale.

Si vous souhaitez continuer le combat à tout prix, allez au 4. Si vous optez pour la fuite, il vous faut choisir entre l'Ouest (46) et l'Est (270).

149-

Après vous être assuré que vos tortionnaires aient quitté le rivage, vous rassemblez vos forces et entamez un crawl dynamique. Les vibrations que vous provoquez attirent les poissons carnivores, et certains vous « piquent » les jambes, comme pour goûter votre chair, protégée par la cuirasse que forme votre peau épaisse. Puis plus rien, comme s'ils étaient subitement tous rassasiés. Cela vous surprend, et, d'un regard rapide sous l'eau, vous ne voyez que le bleu sombre et insondable de la mer. Et le rivage est encore loin. Tout-à-coup, une ondulation vagues, d'une ampleur sans précédent, déplace une quantité d'eau qui vous fait remonter au sommet d'une vague. Vos remous ont attiré quelque chose de surnaturel. La terreur vous gagne lorsque, sans prévenir, un choc d'une force inouïe vous arrache tout le bas du corps. La violence est tellement soudaine que vos nerfs n'ont pas eu le temps de transmettre la douleur au cerveau. Vous avez juste le temps de voir la mare de sang qui se forme autour de vous à gros bouillons, et un aileron de couleur blanche fendant les flots autour de vous. Sa taille hors norme laisse présager un poisson dont les dimensions ne vous laissent aucune chance. Dans la seconde qui suit, ayant perdu la moitié de votre sang, vous perdez connaissance, à tout jamais.

150-

Vous remémorant vos duels passés, vous vous approchez, sûr de vous, de votre jeune adversaire qui ne se défile pas. Vous faites plusieurs feintes d'attaques de votre épée, jusqu'à déclencher une réaction ennemie, sous la forme d'un brusque mouvement horizontal de son cimenterre. Vous parrez ce coup que vous attendiez d'un violent coup d'épée, et enchaînez directement par une estocade qui fait mouche.

Regardant par-dessus votre épaule, vous vous êtes assuré que l'antagoniste à la fronde s'est tenu à distance. Oui, certes, mais il a eu le temps d'ajuster un tir qui vous surprend dès que vous vous tournez vers lui. Le silex tranchant atterrit au-dessus de votre œil central. Vous n'êtes pas mort sur le coup, mais c'est tout comme. Car le tireur s'est déjà précipité sur vous alors que vous gisez inanimé, et le poignard recourbé qu'il vous destine ne vous laissera aucune chance.

151-

Prostré dans un recoin, ne souhaitant parler à personne, c'est votre frère Haktis, qui se permet de venir vous trouver pour vous raconter les derniers événements : Celui qui a crié « A mort l'Impératrice » était un rufian du Royaume du Midi, vu sa tenue et la couleur hâlée de sa peau épaisse. Nul ne sait comment il est parvenu à s'introduire au sein du château. Il a été tué d'un coup de couteau dans la mêlée qui a suivi, et aucun garde du corps ne s'est dénoncé. Quant au tireur à l'arbalète, cela s'est aussi terminé par une fin brutale. Visiblement tueur chevronné, il a garrotté en silence la sentinelle du balcon, avant d'être retrouvé dans un couloir, et tué par la garde royale lorsqu'il a cherché à se défendre. Personne n'en saura plus, si ce n'est que c'est l'un des nôtres ; un xer du Centre, à l'épiderme clair, qui s'est peut-être glissé dans le convoi, mais, dont tout le monde, encore une fois, ignore les motivations et l'identité exacte.

Ce meurtre aura encore plus de retentissement que celui du Général de l'armée du Sud Méditerranée, et cela commence à faire beaucoup ! Mais, au-delà des préoccupations politiques, vous perdez un être cher, que vous aviez appris à connaître, malgré son tempérament volage (356).

152-

Les xers accueillent la nouvelle de l'attaque avec lassitude. Malgré leur moral élevé, ils sont fourbus par leur marche forcée, et, à la chaleur humide de la journée, succède la fraîcheur de la nuit. Pour couronner le tout, la tension du combat à venir prend le dessus sur la fatigue accumulée, et personne ne parvient à trouver le sommeil avant le départ au milieu de la nuit noire.

A la sortie de la jungle, le paysage devient aussi herbeux et aussi lisse qu'un tapis de billard. Instinctivement, les dos se courbent, ayant en ligne de mire les torches délimitant la forteresse que représente Marita.

Hélas, votre affaire se corse très vite lorsque votre groupe met en fuite des grappes de soldats isolés, qui jouaient le rôle de sonnettes. Les cris qui résonnent dans la nuit parviennent jusqu'à la citadelle d'où des cornes de brume se font entendre. Votre attaque-surprise est alors totalement compromise lorsque d'immenses brasiers s'allument tout autour de l'enceinte, révélant vos troupes comme au grand jour. Des flèches commencent déjà à pleuvoir sur vos targes. Sans même attendre vos ordres, certaines de vos sections ont stoppé net leur progression, voire entamé un repli. La mort dans l'âme, à la lueur des flammes, vous faites sonner vos propres troupes pour ordonner une retraite générale.

De retour dans la sécurité des sous-bois, vos troupes cèdent cette fois à l'appel de Morphée, tandis que vous échafaudez déjà de nouveaux plans, avec vos fidèles lieutenants (495).

153-

Ne vous laissant pas attendrir par le calme inhabituel de votre adversaire, vous l'atteignez d'un coup d'épée dans le bas-ventre, qu'il ne peut guère esquiver, embarrassé par son bras en écharpe. A terre, baignant dans son sang, il se livre alors à un étrange rituel, s'entaillant un poignet avec la pointe de sa dague. Vous vous approchez, pensant qu'il cherche à abrèger ses souffrances en s'ouvrant les veines, mais il trouve alors la force de projeter sa dague sur vous. Affaibli par une terrible blessure, son mouvement n'a pas la force escomptée, et l'arme de jet vient piquer votre avant-bras et se planter sur un demi-centimètre. Vous l'enlevez sans peine, et ne pouvez pas réprimer l'envie d'envoyer un dernier coup de pied au visage du xer à terre.

C'est à ce moment précis qu'Azaviros fait irruption dans les appartements du Général de l'armée de l'Ouest, bientôt suivi par une garde imposante. Le scélérat gisant au sol est relevé sans le moindre ménagement, tandis qu'Azaviros vous reconforte et vous félicite pour votre action décisive.

Dans la nuit, alors que les spéculations vont bon train sur les aveux du sinistre Tignosse, vous êtes pris de vertige et une inexplicable fatigue vous gagne. Vous rejoignez vos pénates, au deuxième étage de la tour principale, et sombrez très rapidement dans le sommeil.

Mais ce sommeil ne sera pas réparateur... Il sera éternel. Vous avez été empoisonné par une toxine lente...Quelle que soit la tournure des événements par la suite, vous n'en serez pas le témoin.

154-

D'abord surpris lorsque vous vous redressez, vos compagnons d'armes vous injurient lorsqu'ils réalisent que vous quittez votre position de combat pour reculer. S'ils ne vous poursuivent pas pour vous donner une bonne correction, c'est parce que leur attention se focalise sur le danger qui les menace immédiatement sous la forme de redoutables plantigrades blancs apprivoisés, ressemblant à de gros grizzlys, pourvus de harnais à piquant. Leurs grognements rauques et leur gueule grande ouverte révélant des crocs acérés les tétanisent.

Qu'est-ce qui a guidé votre intuition ? La peur, ou une volonté délibérée ? A la base du mat portant la bannière de l'Empire du Centre, se trouve une bonne partie du ravitaillement, et... une cage où piaffe d'impatience un serin nerveux. Sans davantage réfléchir ni demander la moindre permission, vous ouvrez instantanément la cage, vous rappelant l'importance de ce volatile transi de froid, qui s'en va, haut dans le ciel, accomplir la seule mission qu'il connaisse, mais ô combien vitale.

Tournant les talons, vous rejoignez vos compagnons que vous avez abandonné l'instant d'avant.

Les plantigrades blancs s'apprêtent à se jeter dans les alvéoles, lorsque, à distance, vous bandez votre arc aussi vite que vous le pouvez pour expédier toutes les flèches de votre carquois sur les bêtes sauvages. Hérissées comme des hérissons, ces dernières s'effondrent ou battent en retraite en titubant.

Derrière vous, les soldats de l'Empire du Centre postés dans les alvéoles épargnées par l'attaque, se ruent comme un seul xer vers leurs compagnons d'infortune qui supportent le gros de l'assaut.

Ce renfort inespéré permet de contenir la deuxième vague, constituée de xers des neiges, barbares vociférant et brandissant leur hache de silex, simplement protégés par d'épaisses pelisses en fourrures blanches.

La mêlée est furieuse, impitoyable, le choc des armes couvert par les cris de guerre, de rage, et de douleur. La brume neigeuse ajoute de la confusion, empêchant de distinguer nettement l'ami de l'ennemi. Seule certitude : la neige se teinte d'un rouge écarlate, et vous n'y êtes pas étranger, jetant toutes vos forces dans la bataille, sans vous économiser, malgré les blessures qui s'accumulent sous votre broigne. Vous savez que le temps joue pour vous, et que chaque minute de gagnée peut sauver le poste.

Quand enfin, les xers des neiges daignent enfin rompre le contact, reculer pour mieux se regrouper et préparer l'assaut final, vous tombez la trompe la première dans la neige, ivre de fatigue.

La plupart de vos camarades gisent comme vous, étendus dans la neige, pour ne jamais se relever pour certains. Les xers des neiges, fortement éprouvés, tardent à prendre une décision. La tergiversation de leur commandement - s'il y en a un - est une chance inespérée, car, au moment, où vos ennemis s'élancent tous ensemble, une corne de brume lointaine les stoppe dans leur élan. Une masse informe et sombre de soldats de l'Empire du Centre se matérialise bientôt, frais et surarmés. Le cauchemar prend fin, grâce au serin qui a parfaitement joué son rôle.

A demi-conscient, vous observez la colonne de renfort vous rapatrier dans une civière, ainsi que tout le matériel qui peut être sauvé. En effet, le poste isolé n'est qu'éboulé et est purement abandonné.

A votre retour au camp de base, après plusieurs jours de repos mérités, le Commandant de la place, parfaitement renseigné par des survivants qui ont observé votre manège, vous signifie combien il vous est reconnaissant. Votre seul comportement a permis d'alerter les renforts et d'éviter une défaite retentissante. Il vous remet une médaille honorifique et vous assure qu'il a tout fait pour que vos exploits soient connus au sommet même de l'armée. Continuez au **393**.

155-

Rhoustan vous conduit sur les bords de la piste de ravitaillement, désertée par les xeus de bât à l'annonce de l'attaque ennemie en force. Vos soldats se sont regroupés et tentent d'ériger un vague muret capable d'endiguer le flot de xers du désert. Le bras tenu en écharpe, vous saluez leur détermination, tout en ayant conscience que cet obstacle, qui ne couvre même pas toute la longueur de la piste, sera bien illusoire face à la meute de machines de guerre.

Avec votre seul bras valide, vous vous positionnez en retrait et vous contentez d'organiser les points de défense, tandis que le peuple du désert semble vous laisser un certain répit. Puis, le grondement infernal est remplacé par des claquements secs, suivis de colonnes de fumée grise qui s'élèvent dans le ciel. Vos ennemis marquent le pas et ont repris leur entreprise de destruction méthodique de la forêt pour laisser le passage à leurs chars de combat.

Mais, pendant cette attente interminable, un autre son émerge du mont Kumar. Comme une immense clameur étouffée. Un salmigondis de diverses sortes de cris, de chocs d'armes. Ce bruit supplante les canons des machines de guerre, jusqu'à les faire taire. Puis ce sont les moteurs qui se font entendre, en decrescendo. Derrière l'écran de fumée, vous devinez que vos ennemis reculent !

Vous brûlez d'envie de rejoindre le Général Frizos au sommet pour vous enquérir de ce qu'il se passe, mais une estafette dévalant la pente, essoufflée, met fin à vos trépignements : « Ils sont là ! »

- « Qui ? »

- Les barbares du Nord. Il y avait une rumeur disant qu'ils allaient venir nous aider. Et ils sont en train de le faire maintenant. Ils sont partout.

- Où ça partout ?

- Ils sont venus du Nord, par milliers. Plein de barbares qui ont balayé les xers du désert devant nous, sur le versant Ouest.

- Mais ils sont où là ?

- Je ne sais pas. Le combat continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ennemis, je pense. »

En tendant l'oreille, le brouhaha sourd de cris, d'épées qui s'entrechoquent, de moteurs accélérant, vous confirme ces allégations.

Vous décidez alors de braver le feu qui a embrasé une partie de la forêt pour aller à la rencontre de la bataille qui se joue (359), ou restez l'arme au pied (530) ?

156-

Durant la fouille, vous portez votre attention sur le sol. Le sable a été remué récemment, et cela vous intrigue. Un simple coup de pied révèle des documents à demi-enfouis, ainsi qu'une longue-vue. Le temps que vous vous baissiez pour compulsier de plus près cette paperasse, les prétendus nomades bousculent leurs vis-à-vis et bondissent avec une agilité déconcertante sur leurs montures, fonçant à brides abattues vers les dunes lointaines. Vous tentez à tout prix de les rattraper (273) ou, en tant que cuisinier, vous laissez faire les éclaireurs (341) ?

157-

Le bagne de Mont-Clair a été construit à l'écart de la ville et de ses faubourgs, dans une zone reculée, aux abords boisés. Pour y accéder une fois sur place, il faut franchir deux portails massifs renforcés de croisillons de métal, prolongés par deux solides palissades de bois qui ceinturent le camp. Aux quatre coins, quatre miradors pourvus d'une poignée d'archers détectent la moindre activité inhabituelle.

Une fois à l'intérieur, deux garde-chiourmes situés dans une guérite vous indiquent que le Directeur de la prison n'est pas présent ce jour, et qu'il faudra repasser le lendemain. Devant votre agacement, et eu égard votre rang, ils vous proposent toutefois de visiter les lieux, vous faisant accompagner par deux 'collègues', armés jusqu'aux dents.

La constitution du pénitencier est des plus basiques : un agencement en lignes de cabanons fortifiés, véritables cages, où sont entassés des xers en loques, qui vous suivent du regard, amorphes. « Ce sont des petits délinquants » commente l'un de vos accompagnateurs qui s'improvise guide. « On a mis les plus dangereux ailleurs, mais je vous conseille de pas vous approcher. Même nous, on leur donne à manger à distance, avec des seaux. »

Votre curiosité ayant été aiguisée, vous demandez à être conduit à ce sinistre endroit.

Bientôt, des éclats de voix diffus annoncent en effet des prisonniers d'une autre trempe. « Ils se chamaillent tout le temps » chuchote votre guide. Au détour d'un cabanon, une large fosse se matérialise devant vous, recouverte d'une lourde grille en fer forgé. « Si vous voulez les interroger, ça sera toute une histoire pour sécuriser la trappe, et arriver à les faire sortir au compte-goutte. Mais on peut rien faire sans le Directeur » murmure votre accompagnateur, comme s'il craignait que les éclats de voix issus de la fosse se retournent contre lui.

Au terme d'une visite mitigée, vous retournez au fortin, pour faire un nouveau choix, tout en vous promettant de revenir plus tard (496).

158-

A contrecœur, Votre colonne s'enfonce dans la jungle, alors qu'une route défrichée lui tendait les bras. Vous justifiez cette manœuvre en évoquant un effet de surprise nécessaire pour prendre la prochaine grande ville qui se dresse sur votre itinéraire : Marita. Pour le ravitaillement, il ne faudra pas compter sur les villages rencontrés. Vous vous sustenterez alors à l'économie, malgré le surplus d'efforts consentis, et espérez que les baies et fruits rencontrés sur votre chemin constitueront un apport en vitamines suffisant.

En tête d'expédition, plusieurs pelotons se relaient pour dégager la végétation à la machette, ouvrant ainsi la voie aux xeus attelés aux chariots.

D'emblée, la jungle vous apparaît hostile. Le sol en décomposition est le royaume d'une grande diversité d'insectes repoussants, et les miasmes qui s'en dégagent font grimacer vos soldats. Les deux soleils ne parviennent pas à percer les frondaisons et l'obscurité cache des myriades de mammifères et autres sauriens se déplaçant dans les arbres. La chaleur pourrait s'en trouver atténuée, mais ce n'est pas le cas ; l'humidité rend la jungle comparable à un sauna, et vous devez enrouler une serviette autour de votre cou pour absorber la transpiration.

Au moment de faire une halte, une clairière apparaît aux éclaireurs, comme par enchantement, illuminée par les soleils, au beau milieu de la jungle sombre. L'endroit est suffisamment spacieux pour permettre à vos xers de s'allonger, d'autant que le sol fétide laisse

ici la place à une herbe avenante. En plein centre, trônent des plantes de grande taille. Des fleurs rouge vif, en forme de grosse baudruche comportant un étroit orifice au milieu, et entourées d'une corolle de minces pétales. Ces végétaux saugrenus ne vous inspirent pas confiance. Un cercle de curieux se forme autour d'eux. En vous approchant vous réalisez que leur taille vous dépasse, et que des filaments ondulent le long de la tige souple mais épaisse. La pigmentation verte translucide de la chlorophylle laisse apparaître une multitude de veinules oranges. Vous vous contentez d'instaurer un périmètre de sécurité autour de ces plantes hors du commun (313) ou demandez instamment à deux robustes guerriers de couper la demi-douzaine de fleurs géantes pour gagner de l'espace (397) ?

159-

Marchant dans la nuit, guidé par les étoiles, vous vous dirigez vers l'Est. Malgré le sable qui alourdit vos pas, lorsque le premier soleil se lève, vous parvenez à rejoindre votre planque dans les faubourgs de Dissé ; une maison sommaire de plain-pied, semblable à celles qui l'entourent, contenant une seule pièce.

Il vous faut la journée pour vous remettre de vos émotions, grâce à un repas abondant, et une sieste bien méritée. A votre réveil, vous vous remémorez l'information précieuse que vous venez d'obtenir au prix d'un grand risque : le peuple du désert fabrique à la chaîne des véhicules à la puissance qui s'annonce dévastatrice.

Puis, après avoir quitté votre repère, Théodore et Albertine vous saluent avec émotion lorsque vous regagnez la route de terre sablonneuse qui mène à la frontière, sous l'apparence d'un honnête commerçant.

Ce n'est que deux jours plus tard, que, délesté de quelques kilos superflus, vous atteignez Mont-Clair, la capitale de l'Empire du Centre, avec ses rues animées et ses constructions en bois sur plusieurs étages (274).

160-

Le ruisseau est agité, mais peu profond, ce qui vous permet de le traverser aisément à gué, malgré le faix qui pèse sur vos épaules, mouillant le haut de vos mollets. Vous vous enfoncez ensuite dans une sylve de plus en plus dense.

Quand enfin, une clairière baigne dans la clarté des étoiles, vous décidez d'établir ici votre campement, avec de multiples petits postes d'écoute occupés par deux ou trois xers, disposés en cercle tout autour.

Les soldats situés au milieu peuvent enfin se reposer, prenant des forces pour l'embuscade du lendemain (268).

161-

Tous les éclaireurs sont unanimes et rapportent la même information au Général : La capitale Scorpio a été désertée. Des chefs de groupes intrépides, bravant les ordres se sont même rendus compte de la situation par eux-mêmes. Alors, aux premières lueurs du soleil, l'ordre est donné de marcher en avant, avec un semblant d'ordre ; les troupes de choc en tête de colonne. Mais le ciel rosé de l'aube confirme que vous n'avez pas rêvé cette nuit.

Très vite, les troupes combattantes soudainement libérées d'une lourde pression, s'écroulent dans une certaine indisciplinisme et se livrent au pillage une fois que le palais du souverain Archibald est cerné, et que le centre de la capitale est solidement occupé. Le Général de l'armée de l'Ouest, lui, se démène pour organiser sa garde prétorienne en tenue d'apparat. Il avait prévu un défilé en grande pompe dans l'artère principale de Scorpio, pour fêter son triomphe. Le défilé a bien lieu, mais il n'y a ni victoire, ni gloire, et surtout... aucun spectateur. Cela n'empêche pas certains oiseaux messagers de partir vers Mont-Clair annoncer une victoire décisive, avec sans doute un peu d'emphase dans le texte.

La troupe est aussitôt mise au repos et occupe avec anarchie les multiples demeures laissées vacantes. Pendant cette période de confusion, vous remettez vos éclaireurs à leur ancien leader, et reprenez votre indépendance, sans que votre supérieur, grisé par la prise de la capitale du peuple du désert, ne s'en formalise, ni même ne s'en rende compte (291).

162-

La prison est un bâtiment en bois, situé totalement à l'écart de la capitale et de ses faubourgs, à l'extrême Nord. Isolé de la moindre habitation par une large futaie, ce sont des rangées de solides cases en bois, entourée d'une double palissade du même matériel, avec quatre miradors, un à chaque coin du périmètre rectangulaire.

Muni d'un laissez-passer sur lequel est apposé le sceau de l'Empereur, vous vous présentez seul, et toutes les portes s'ouvrent devant vous, jusqu'à une cahute, après la deuxième palissade. Là, un gardien du pénitencier, attaché au règlement, vous demande de laisser temporairement votre épée dépassant de votre tunique sombre (elle vous sera rendue à l'issue de votre visite).

Vous obtempérez (320) ou vous faites valoir votre statut spécial d'enquêteur en chef (408) ?

163-

Hélas, les prédictions alarmistes de Waros se révèlent diablement exactes... mais plus tôt que prévu. Alors qu'Azaviros est en plein conciliabule, la foudre s'abat en plein milieu de votre camp de base. Un rayon lumineux grille le sol, désintégrant tout sur son passage dans un vrombissement assourdissant : les ramures, les troncs d'arbre, les xers, balayés par dizaines, se contorsionnant dans des cris horribles, pendant que leur peau se mue en braises. La fumée et la poussière masquent aux yeux de l'ennemi vos multiples tentes, mais ce n'est qu'un répit, car un gigantesque incendie est en train de faire place nette. De plus, la fumée suffocante achève le massacre que le rayon foudroyant a entamé ; les cors sonnent la retraite sans attendre. Mais, en guise de retraite organisée, c'est une atmosphère de « sauve qui peut » qui prévaut. Des quantités considérables d'armements et autres denrées sont abandonnées à la fournaise.

Vous ne faites pas exception, courant à toutes jambes vers la plaine qui précède les habitations périphériques de Mont-Clair. La tunique noircie, le visage cramoisi, vous croisez des habitants des hameaux éberlués, entre le spectacle de la troupe impériale en débâcle, et celui de la forêt qui s'embrase au loin. Regardant derrière vos épaules, vous voyez des flammes incandescentes qui lèchent le ciel depuis trois foyers bien distincts sur les pentes du mont Kumar. D'où vous êtes, vous distinguez également au sommet trois éclats métalliques dorés révélant des espèces de canons géants.

Toutes les forces militaires impériales encore en état de se battre convergent vers le cœur de Mot-Clair, suivies par les habitants de la périphérie en panique, provoquant ainsi des congestions monstres (281).

164-

D'emblée, vous rappelez à votre frère Haktis que, quand bien même vous auriez des informations, vous êtes tenu par le secret lié à votre profession. De plus, vous ne manquez pas de lui reprocher sa visite inopportune, pour le cas où il aurait été suivi. Haktis acquiesce, et change immédiatement de sujet, évoquant la bonne santé de vos parents, et ses projets personnels.

Après une conversation polie mais sans chaleur, vous vous séparez en de bons termes, vous promettant de vous revoir dès que la situation le permettra (232).

165-

D'un violent coup de coude à la nuque, vous couchez le garde d'un trait. Mais, vous agissez sous les cris de surprise des futures recrues, et certains, par réflexe, tentent même de vous maîtriser. Vous les repoussez, jouant de vos poings, ce qui retarde d'autant votre fuite. La bousculade a alerté les deux recruteurs en tête de cortège qui ont déjà brandi leurs frondes. Un projectile vous atteint de plein fouet à la cuisse, à la limite de vous briser le fémur. A ce moment, vous n'êtes plus qu'une proie claudiquant, en sursis. En effet les cris des futures recrues résonnent comme l'hallali qui conduit une foule de badauds à vous entourer. Les recruteurs vous tombent ensuite dessus, et les coups pleuvent sur votre corps déjà meurtri.

C'est dans un état pitoyable que vous êtes conduit à un poste de police. L'interrogatoire poussé dont vous ferez l'objet permettra d'établir que vous n'avez aucun lien avec le peuple du désert, et vous mènera, dans le meilleur des cas, dans un cachot humide. Ainsi s'achève votre aventure.

166-

Le mendiant n'entend pas en rester là. Son regard de biche se mue en trois charbons incandescents : « Ben alors donne-moi autre chose alors ! », et, comme pour vous encourager, il vous moleste d'un coup de sa patte sale derrière votre nuque.

Vous répliquez (7) ou continuez votre chemin, impassible (430) ?

167-

Votre stratagème fonctionne, à votre grande surprise, et sous les regards mi-amusés mi-étonnés de vos compagnons d'arme : vous prenez même de plus en plus de vitesse laissant derrière vous la mêlée. Mais vous laissez seuls vos xers. Sans chef, ayant le sentiment d'être abandonnés, leur fougue s'étiole. Certains tentent de vous imiter avec leur bouclier, avec plus ou moins de succès, car les rudes guerriers du Nord, sentant la victoire se rapprocher, se ruent sur eux avant même qu'ils n'aient pu se lancer.

Lorsque vous vous retournez, c'est pour constater que la retraite a tourné à la débâcle ; votre sous-groupe se fait massacrer loin de vous, devant vos yeux embués de larmes. Une fois que vous êtes le seul survivant, les xers du territoire des neiges s'occupent de votre cas. En tant que natifs de la région, et experts en glisse, ils utilisent de véritables luges en bois, qui ont tôt fait de vous rattraper. Malheureusement, vous connaissez alors le même sort que vos guerriers...

168-

Vous retenez votre respiration, et restez aussi immobile qu'une pierre. Mais vous ne pouvez pas réprimer un cri de douleur aigu lorsqu'une lame s'enfoncé violemment dans votre cœur. Un dernier réflexe sous forme de soubresaut vous anime, avant que tout votre corps ne s'affaisse dans le sable. Définitivement cette fois.

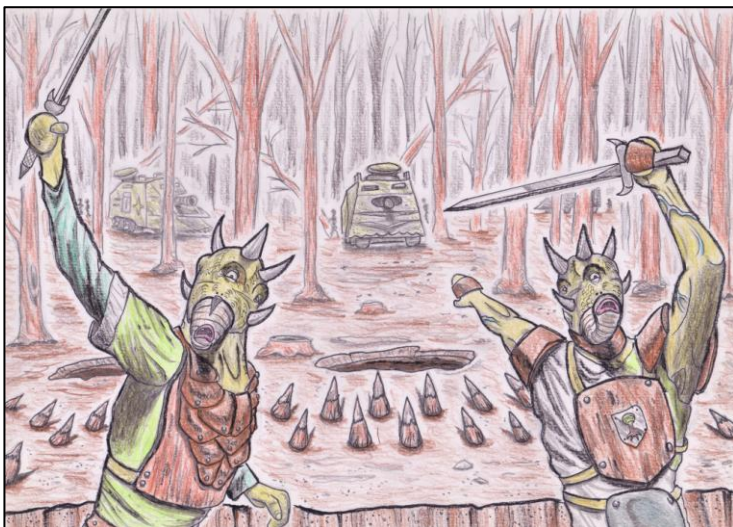
169-

Votre interlocuteur ne s'attendait sûrement pas à une telle réaction. Le vif crochet que vous lui décochez à la base de la trompe fait pivoter sa tête à 90 degrés, et lui fait perdre connaissance instantanément après. Si c'était un mauvais canular, cela lui servirait de leçon ! Mais la réaction de son comparse vous démontre qu'il ne s'agissait pas d'une plaisanterie qui tourne mal. Il se rue sur vous en mitraillant de ses deux poings. Vos sens étant en alerte, votre instinct et votre expérience du combat au corps à corps vous font reculer instantanément, juste assez pour éviter chacun des coups. Et, sans avoir le temps d'y réfléchir, par un simple réflexe, vous contre-attaquez d'un rapide uppercut de votre bras que vous aviez positionné en arrière, prêt à se détendre comme un ressort. Sa trompe

réceptionne le coup dans un son mat, et le résultat est le même que son sinistre comparse : il se retrouve sonné au sol.

Vous avez à peine le temps de savourer votre victoire éclatante que deux autres xers surgissent de nulle part se précipitent vers vous. Ils ont le même profil que leurs tristes prédécesseurs, et leurs intentions semblent tout aussi belliqueuses, poings fermés au niveau du visage. Il ne s'agit pas d'un simple racket, mais d'une véritable souricière. Votre compagnon à vous, le médecin légiste, en proie à la panique, s'éloigne de vous sans demander son reste. Cela les laisse indifférents, car c'est bien vous qui focalisez leur attention.

Allez-vous les affronter avec vos poings, registre qui vous a réussi pour le moment (415), ou varier votre tactique (358) ?



170 – Certains d'entre vous se redressent depuis leurs tranchées

170-

Dès l'aube, les terrassiers se remettent au travail, creusant encore et encore des abris ou des trappes pour contrecarrer l'avancée des machines infernales. Les arbres sont épargnés au maximum, car ils gêneront d'autant l'avancée de ces véhicules, dont tous les éclaireurs annoncent l'arrivée prochaine.

Et la rumeur est vite confirmée en milieu de matinée. Le versant Ouest se met tout entier à vibrer d'un ronronnement à faire trembler les ramures. C'est le signal du départ de l'attaque majeure tant redoutée, et la journée sera longue.

Le bruit se fait crescendo et effrayant à mesure que les monstres de métal approchent. Les premières silhouettes de formes géométriques apparaissent en filigranes, menaçantes, escortées par un fourmillement de xers que vous devinez. Loin d'être tétanisés, certains parmi les plus courageux d'entre vous, se redressent depuis leurs tranchées, et chargent en poussant des cris de guerre bestiaux.

Le mot « Friz » (422) ou « Azav » (500) est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

171-

Ne souhaitant pas créer d'esclandre, vous préférez rester discret dans vos pérégrinations. En d'autres termes, vous laissez le commerçant s'isoler dans le fond de la boutique, vous montrant par là-même qu'il n'est plus disposé à converser avec vous. Vous faites signes à vos deux cerbères qui ont suivi la scène à distance que tout va bien. Vous tournez les talons à votre tour, et continuez votre tour du marché, parmi les conversations animées des passants et autres cris de vendeurs (345).

172-

Vous montrant exemplaire, à la tête de vos xers, bravant le vent, la pluie et la boue qui s'attache à vos bottes, vous effectuez



172 - A son sommet, flotte votre étendard

l'ascension de la colline située sur votre droite en un temps record. A son sommet, dont les arbres ont été coupés, flotte votre étendard, et la poignée de sentinelles en place vous accueille avec un grand soulagement, car ils ont vu les larges mouvements ennemis se dessiner à la base de leur colline. Chacun de vos fidèles xers s'empresse de prendre position en bordure de forêt, dos au sommet dénudé, d'où se déversent des ruisseaux d'eau de pluie. Au-delà des ramures, des ombres mouvantes ne tardent pas à se rapprocher. Devant la densité de la forêt, vos arcs sont inefficaces, et c'est à l'épée qu'il va falloir repousser les intrus. Criant de tout votre saoul, autant pour impressionner vos ennemis, que pour vous encourager vous-même, vous vous précipitez au-devant des royalistes, sous la sombre voûte végétale dégoulinante. Vos fantassins reprennent en chœur vos rugissements et se ruent également à la contre-attaque. Emporté par votre élan, le tranchant de votre épée fait des coupes

claires chez l'ennemi, tandis que les xers du Roi Furax sont fourbus par leur lente ascension, et englués dans une boue épaisse. Ne s'attendant pas à votre ruée, les royalistes progressaient par petits paquets, et se font tailler en pièce les uns après les autres, devant le bloc monolithique que constituent vos troupes disciplinées.

Après une demi-heure de furieux corps à corps, des clairons ennemis annoncent la retraite, qui se transforme en débandade. Les xers du royaume du Midi dévalent la pente en laissant sur place leur armement et tout ce qui peut les ralentir. Vous venez de remporter un succès éclatant (402).

173-

Enfin arrive le moment tant attendu : Dix coups de gong résonnent dans la salle remplie d'invités. Le silence se fait monastique pour accueillir le Roi en personne.

L'arrivée de ce dernier est fidèle à sa réputation : majestueuse, théâtrale et suivie d'une cohorte de gardes du corps aux tenues sombres. Sa tête, droite comme un if, maintient une couronne en or sertie de dizaines de pierres précieuses, en parfait accord avec un manteau chamarré en velours, frangé de fils d'argent. Derrière lui, une ribambelle de jeunes filles xers maintient sa cape interminable au-dessus du sol (379).

174-

Vous poussez le premier vantail venu... qui n'était pas verrouillé. A l'intérieur, vous avez du mal à distinguer quoi que ce soit. A pas de loup, vous cherchez la chambre à coucher, avant de constater que le lit est vide. Vos yeux accoutumés à l'obscurité, et aidés par la faible luminosité des étoiles filtrée par d'étroites lucarnes, vous permettent de repérer les signes d'un départ précipité. Connaissant le peuple du désert, vous savez qu'ils ont coutume d'accrocher de magnifiques tableaux aux murs. Tout a disparu hormis des bibelots sans importance. Pas une trace de nourriture non plus.

Etonné, et toujours suivi des éclaireurs de deux sections, vous réitérez votre exploration, mais le même scénario se répète à l'envi : porte laissée ouverte, intérieur vidé de tout objet de valeur. Vous vous retournez alors vers vos compagnons : « La ville a été vidée de ses habitants, et il n'y a plus personne pour la défendre. C'est complètement fou mais c'est ainsi, allons avertir le commandement au plus vite. »

Sur le chemin du retour, vous vous permettez de suivre les pistes sablonneuses, sans respecter les consignes de silence, pour confirmer l'incroyable constat : il n'y a pas âme qui vive dans la capitale du peuple du désert. (161)

175-

N'ayant rien perdu de la conversation entre les deux Généraux, vous faites un pas en avant, signifiant votre volonté de repousser les attaques au Nord de l'Empire. Frizos ne cache pas sa déception de perdre son meilleur officier, mais le dur Azaviros connaît vos états de service, et entérine votre choix.

L'armée du Nord vous confie la responsabilité de trois groupes de combat, qui vont rejoindre leurs anciens compagnons stationnant à la frontière septentrionale.

Vous imposez dans vos rangs une discipline stricte, et initiez une marche forcée qui vous permet de rejoindre en deux jours les steppes de la région septentrionale, parsemées de forêts de conifères.

Vous prenez vos quartiers dans la ville de Tvalla, grande agglomération de la région, constituée d'un millier de chalets de plusieurs étages, et encore épargnée par les exactions des bandits du territoire des neiges. Deux stratégies sont possibles :

- ✓ Juguler en priorité la frontière septentrionale (10)
- ✓ D'abord chasser les xers du Nord des zones où des villages ont été pillés (458)

176-

Vous profitez que l'intrus installe sa position, pour le prendre à revers. Souplement et lestement, vous descendez de votre large dune, avant d'entamer la longue ascension de sa dune à lui, dans son dos. Vous avez beau vous courber et ralentir l'allure en vous rapprochant du sommet, cela ne suffit pas à cacher votre approche. Lorsqu'enfin vous découvrez sa silhouette qui se découpe dans le ciel sans nuage, il vous fait face, solidement campé sur ses jambes, la main sur un étui de cuir. En réaction, vous vous plantez comme un chien à l'arrêt. Mais votre vis-à-vis n'en reste pas là. Reconnaisant en vous un guerrier affuté, il se précipite sur vous après avoir dégainé son coutelas avec une agilité déconcertante.

Allez-vous défendre chèrement votre peau (241), ou mettre à profit les quelques secondes qu'il vous reste avant le choc pour tenter de parlementer, sans vous saisir de votre arme donc (427) ?

177-

Auréolé de votre prise, on vous laisse dormir sur une literie digne de ce nom, dans le vaste chapiteau qui jouxte l'endroit où vous avez laissé votre monture de métal doré. Pendant que des terrassiers aménagent un abri terreux autour de l'engin qui monopolise toutes les attentions, vous sombrez immédiatement dans un sommeil réparateur.

Vous vous laissez bercer par une légère brise agréable, lorsque votre monde onirique est troublé par un fracas qui vous réveille en sursaut au beau milieu de l'après-midi. Les yeux embués, vous vous retrouvez face à une foule d'officiers qui se saisissent de leurs armes et de tout ce qu'ils peuvent emporter. Instinctivement vous faites de même, et, à l'air libre, si l'on peut dire, vous vous retrouvez au milieu d'une fumée épaisse qui a envahi le camp. De hautes flammes dévorent les bords de trouées qui n'existaient pas ce matin.

Votre véhicule est toujours là, mais il est littéralement abandonné, et se recouvre peu à peu de cendres qui virevoltent en tous sens. Vous apercevez alors une silhouette voûtée qui vous est familière. Le xer se déplace lentement, contrastant avec les jeunes soldats qui tentent de s'organiser. Toutes ses défenses supérieures ont été brisées, c'est Waros, dans un état de désarroi absolu. Reconnaisant en vous son ancien protégé, il se confie : « Le peuple du désert est trop fort. Nous aurions dû nous rendre compte avant de ces armes terribles qu'ils ont mises au point. Nous avons échoué. Ils ont des espèces de canons géants là-haut. Trois. Ils ont pris le temps de les diriger vers le cœur de notre camp. C'est trop tard maintenant. Il faut fuir vers le fortin. Advienne que pourra. » Sur ces derniers mots, plusieurs conseillers de la guerre se pressent autour de lui et l'embarquent dans un carrosse dont les xeus sont proches de la panique.

Suivant le mouvement général, vous quittez le camp par vos propres moyens, au moment où un faisceau lumineux d'une puissance inégalée ravage des rangées de tente à une centaine de mètres de vous, ne laissant rien d'autre qu'un sol fuligineux et fumant.

Vous ralliez une colonne de soldats transis de peur, ralentie par son lot de grands brûlés qu'il faut transporter. Après avoir traversé la forêt enfumée, vous débouchez sur la plaine où l'air devient enfin plus respirable. Les premiers habitants que vous croisez sont partagés entre compassion, aide, et une terreur à peine contenue. Ils retrouvent très vite dans leurs chaumières, pour se préparer au départ. Dans la ville de Mont-Clair, les nouvelles du revers subi par l'armée du Centre sont arrivées très vite. Les commerces sont tous fermés. Chacun s'est calfeutré attendant la suite des événements avec une angoisse non dissimulée. Dans le fortin, au sommet de son éminence, les soldats restent fidèles à l'Empereur, et sont sur le pied de guerre, intégrant les fantassins en déroute, et les redirigeant vers les remparts dont est ceinte l'ensemble de l'agglomération. Quelque peu déboussolé dans ce fourmillement, vous vous dirigez mécaniquement vers le centre du pouvoir (281).

178-

Après avoir parcouru une trentaine de mètres, secoué comme un paquet par les badauds excités, un spectacle insolite s'offre à vous.

Au milieu d'une des rues encadrant la place du marché noyée par le monde, un xer manie un sachet de poudre qu'il jette par poignées dans un chaudron enflammé. Une réaction se déclenche et une explosion bleue illumine la rue, avant de se perdre en volutes tourbillonnantes dans le ciel étoilé. Vous vous approchez de l'enchanteur, autour duquel un large cercle de curieux s'est formé, et réalisez que c'est également le propriétaire de l'échoppe devant laquelle il a posé le chaudron. Il porte des bésicles à trois verres et prend plaisir à divertir la foule, façon pour lui, de faire la publicité de son enseigne qui propose toutes sortes de concoctions.

Pendant une pause de ce spectacle improvisé, vous vous décidez à l'aborder :

« - C'est quoi cette poudre ?

- C'est un produit que j'ai trouvé chez le peuple du désert, au cours de mes nombreux voyages, répond sobrement l'apprenti-magicien, tout en vous scrutant par-dessus les verres de ses bésicles. Au contact du feu, ça explose dans un magnifique flash bleu. Ça émet un peu de chaleur, mais il n'y a pas de danger, car il n'y a pas de projection.

- Mais pourquoi vous gâchez cette poudre maintenant ?

- Je ne la gâche pas, s'offusque le commerçant. C'est la fête ce soir, cette explosion de couleur égale toute la rue. Et je me fais une belle publicité pour ma boutique, regardez autour de vous. D'ailleurs, ça ne vous intéresse pas cette poudre ? Elle coûte un peu cher, mais elle impressionnera tous vos amis. »

Si vous vous laissez tenter, usant des deniers publics, notez que vous portez sur vous un sachet de poudre bleue, sinon, vous quittez le vendeur après l'avoir remercié de ses explications.

Vous pouvez continuer votre chemin, autour de la place du marché (514) ou vous diriger vers le centre de l'animation ; l'auberge 'La corne fleurie' (416).

179-

Un temps subjugué par le faste de la pièce et sa hauteur de plafond vertigineuse, vous vous hâtez de rassembler vos idées, pendant que le conseiller de la guerre Waros serine qu'il faut rameuter un maximum de guerriers pour contrer cette nouvelle menace. Le conseiller de la paix Paxtis, au visage de chérubin, fronce les sourcils à l'écoute de ce discours vindicatif. Il s'apprête à répondre lorsque vous lui coupez presque la parole : « Il ne faut pas se contenter de l'armée du Centre ! » Un silence gêné s'ensuit, mais l'Impératrice Vipèrellis vous encourage à continuer. Vous ne vous faites pas prier :

« - L'armée du Nord est expérimentée, prête au combat, et elle peut rapidement basculer sur la frontière Ouest. De plus, je ne pense pas qu'il pèse une grande menace sur notre frontière septentrionale.

- Au Nord, ce sont de dangereux barbares. Et il suffit de contenir l'armée d'Archibald. Dans leur désert, ils sont peu nombreux comparés à nous, s'insurge Paxtis.

- Le peuple du désert mijote quelque chose, depuis longtemps. Cette engeance est plus puissante qu'on ne le pense. Ils cachent des armes effroyables dans des laboratoires secrets. J'ai espionné pendant des années chez eux, et j'ai mes informations, et il ne faut pas lésiner sur les moyens pour les contrer. » rétorquez-vous, provoquant un nouveau silence.

Le peu recommandable conseiller de la guerre Waros met fin au flottement, en vous apportant son soutien :

- « Il a raison. Il y a peut-être un danger que nous ne soupçonnons pas. Ce fourbe d'Archibald ne lancerait pas sa petite armée au suicide comme ça. Envoyons le gros de l'armée du Nord immédiatement sur la frontière Ouest ! »

Avec l'Impératrice qui se range à vos côtés, l'Empereur se laisse lui aussi convaincre, malgré l'avis défavorable de Paxtis. Il fait expédier immédiatement des serins messagers vers le déterminé Général Frizos et son armée du Nord, pour rallier l'Ouest au plus vite avec le gros de ses troupes (409).

180-

En une fraction de seconde, vous contournez le bâtiment de glace qui vous cachait pour tomber sur le jeune xer des neiges dès qu'il sera isolé, talonné par un Junos sans conviction. Votre compagnon d'expérience est horrifié lorsqu'il vous voit vous jeter sur votre victime, l'écraser de tout votre poids et le faire taire d'un coup de dague à l'arrière de la nuque qui ne lui laisse aucune chance, pas même celle de pousser un cri.

En plein milieu d'un camp ennemi, vous n'avez pas eu malheureusement le choix. Le moindre risque ou la moindre seconde perdue peut s'avérer fatale. Toujours sous le regard désapprobateur de Junos qui abhorre vos méthodes, vous vous saisissez de la sacoche que le xer tenait fermement. Une fois votre butin pris, vous décampez, tandis qu'un sang écarlate souille la neige à l'endroit de votre forfait.

C'est uniquement après avoir mis une distance suffisante entre vous et ce camp de malheur que vous justifiez votre acte auprès de Junos qui n'a pas soufflé un mot depuis votre action : « Ce xer était un messager. Je n'avais pas le temps de l'interroger, tu as bien vu. Ce que j'ai entre les mains contient peut-être des informations très utiles, car ces sauvages laissent rarement des écrits. Dis-toi qu'en tuant un des leurs, j'ai peut-être sauvé beaucoup des nôtres. »

Votre intuition était la bonne. De retour dans une chaleur relative, à l'intérieur d'un bâtiment en pierre du camp de base, le contenu de la sacoche passe entre les mains du Général Frizos, flanqué d'une ribambelle de prétendus experts du renseignement.

Frizos vous gratifie en personne de leurs conclusions : « La sacoche contenait un plan avec des flèches détaillant l'attaque d'un de nos postes isolés. Nous avons envoyé une colonne de renfort pour contrecarrer ce que ces bandits pensaient être une victoire facile (393).

181-

Des cendres volettent tout autour de vous, et il flotte dans l'air une fumée qui vous irrite la gorge. Le pauvre général Frizos tousse continuellement, ce qui ne l'empêche pas d'arpenter les tranchées au sommet du mont Kumar, encourageant les archers, et les xers du génie qui n'ont de cesse de creuser de nouvelles fosses pour contrer les machines du peuple du désert. Tout ceci pendant que des estafettes font des va-et-vients avec la base du mont Kumar. Peu à peu l'incendie ronge les défenses naturelles que constitue la forêt. Le peuple du désert se rapproche irrémédiablement du versant Est, en mettant la pression sur le pourtour. Frizos doit rameuter une partie de ses xers qui se trouvaient sur le sommet, pour consolider ce versant, d'où les attaques viennent de deux côtés.

Parfois, un de ces terribles faisceaux lumineux qui frappe le sommet, devant vous, vise un peu haut et vous frôle la tête, dégageant une chaleur qui vous prive d'oxygène pendant un bref instant.

Tout-à-coup, face à vous, sur le versant Ouest, la forêt s'emplit d'une clameur inhabituelle. Au-delà des troncs calcinés, une masse compacte semble s'agiter, là où la forêt est restée verdoyante. Mais, en contrebas, venant de la direction opposée, derrière vous, un tumulte sourd s'élève également, à en faire trembler le sol.

Le Général Frizos a choisi de se préoccuper de l'agitation inhabituelle devant lui, à l'Ouest, et se porte vers la première ligne d'archers retranchés. Allez-vous le suivre (90) ou vous focaliser vers le grondement de l'autre côté, à la base de l'éminence (324) ?

182-

Après une bonne demi-heure, haletant, le Général Azaviros, refait surface. Il boîte, évoquant « une vieille blessure qui s'est réveillée », puis s'exclame : « C'est Tignosse, il nous a trahi ! J'ai alerté tous les gardes dans la tour ; ils sont à sa recherche, et il n'a pas pu ressortir sans passer devant vous, par cette salle. Il est toujours dans la tour ». Les armes se mettent alors à cliqueter, et chacun s'engouffre par l'escalier principal, ou bien par la porte dérobée empruntée l'instant d'avant par Azaviros, donnant sur un escalier abrupt en colimaçon.

N'y tenant plus, vous criez à la cantonade : « C'est qui ce Tignosse ?! » Azaviros vous prend à part et vous confie : « C'est le chef de mon service spécial. » Vous n'en saurez pas plus.

Après des heures de fouilles minutieuses, avec le concours de tous les gardes situés à tous les étages, l'intrigant demeure introuvable, ce qui crée un lourd climat de suspicion, chacun imaginant Tignosse tapi dans l'ombre d'un recoin.

A la fin de la journée, les plantons de la place forte témoignent : ils ont vu sortir « une silhouette courbée encapuchonnée, avec le bras en écharpe », avant d'avoir été mis en alerte. Son évasion provoque la fureur du Général Azaviros, alors que personne n'est en mesure de dire comment il a pu quitter la tour principale.

Dans la nuit, vous êtes convié à une réunion de crise, dans les appartements impériaux, au dernier étage de la tour (59).

183-

Malgré votre état de choc, vous reconnaissez l'uniforme des prétoriens qui vous entourent ; ils appartiennent à la garde rapprochée de l'Empereur, ou, en l'occurrence, son épouse. Cette dernière ne tarde pas à apparaître, descendant d'un palanquin, encadrée par quatre cerbères. Sa beauté et sa grâce contrastent avec le physique somme toute banal de son mari. Drapée de tissus précieux, elle s'adresse directement à vous, d'une voix toute en douceur :

- « Je vois à votre tenue que vous êtes un émissaire de Waros. Que s'est-il passé ?
- Une embuscade, on est tombé dans une embuscade, je ne sais pas pourquoi.
- Les misérables ! S'en prendre ainsi à un agent de l'Empereur, ils vont le payer très cher. J'ai envoyé certains de mes gardes à leur poursuite. »

Toujours sur un ton attentionné, l'Impératrice Vipèrellis fait étalage de tout son charme, pour s'enquérir de votre santé, et va même jusqu'à vous proposer de laisser des gardes à votre disposition. Vous déclinez poliment, et l'Impératrice regagne sa chaise à porteur cloisonnée et richement ornée.

Au moment où l'Impératrice s'éloigne, le médecin légiste refait son apparition, penaud de vous avoir lâchement abandonné, et n'osant pas trouver les mots pour vous reconforter.

Mais votre pensée est ailleurs : Les scélérats qui vous ont roué de coups n'étaient pas de simple racketteurs. Leurs agissements étaient assurés, déterminés, et ils vous ont délibérément ciblé, alors que n'importe quel badaud aurait reconnu en vous un serviteur de l'Empereur. Mais dans quel but ? Un avertissement ? Vous pressentez un commanditaire puissant, et la coïncidence est trop belle pour que ce commanditaire ne soit pas le même qui ait organisé l'assassinat du Général Méditerranis.

Il vous faut encore un certain temps avant de vous remettre de vos émotions. Après une vingtaine de minutes, la douleur physique s'est suffisamment estompée pour vous permettre de vous redresser. Vous reprenez la route vers le bâtiment funéraire, toujours flanqué du conseiller de Paxtis dans sa toge blanche, qui a perdu tout crédit auprès de vous. Mais les mauvaises nouvelles ne s'arrêtent pas là (340).



184 – Le maniement de l'engin est étonnamment intuitif

184-

Le maniement de l'engin est étonnamment intuitif, maniant tantôt la manette avant-arrière pour doser l'accélération, puis la manette pivotant de gauche à droite, pour la direction. Le plus grand danger est le manque de visibilité dans la nuit, et votre compagnon y remédie en passant la tête par-dessus le hublot resté ouvert, et en vous guidant au son de la voix, aidé par la lueur des incendies naissants et des étoiles. Faisant irruption dans le gros de vos troupes, moteur hurlant, labourant la terre de vos 6 roues crantées, votre éclaireur doit hurler sa fidélité en l'Empire du Centre, sans quoi il serait accueilli par un nuée de flèches. Vous stoppez dans un endroit en relative sécurité, tandis qu'une meute de soldats impériaux s'approchent et s'agglutinent autour de la machine au revêtement couleur or, avec un mélange de peur et de fascination. Vous vous extrayez de l'engin, tel le messie insufflant courage et protection autour de lui.

Mais l'éclaireur resté à l'intérieur vous alerte que la jauge d'énergie lumineuse est dangereusement basse. De plus, vos lieutenants, accourus à en perdre haleine, vous apprennent que le versant Ouest brille désormais de mille feux, que l'effet de surprise est passé, et des dizaines de machines similaires à la vôtre ont pointé leur canon dans votre direction.

Vous en convenez alors ; le plus sage est de rebrousser chemin, transportant les blessés touchés par les escarmouches qui ont émaillé votre escapade (63).

185-

Après cette agitation, vous n'êtes pas prêt de trouver le sommeil. Vous parvenez à peine à dormir quelques heures, votre épée partageant votre lit.

Votre insomnie chronique dure encore plusieurs jours, mais vous ne reverrez plus de groupes de malandrins arpenter votre rue. Vos journées se partagent entre des exercices physiques pour entretenir votre forme, et des séances d'escrime avec d'autres agents du conseiller de la guerre, dans un lieu tenu secret.

Sur ces entrefaites, les événements s'enchaînent tragiquement au sein de l'Empire (133).

186-

Il est fort dommage que la faible luminosité vous empêche toujours de voir ce visage derrière la capuche qui forme une visière. Même l'expression des yeux de cet étrange personnage échappe à votre regard, alors qu'il a délaissé son potage le temps de votre entrevue. Il se garde même de prononcer un mot, comme si sa voix allait le trahir. Il se contente de se lever, doucement, et, d'un pas léger, va toucher quelques mots à l'un des tenanciers.

Pas besoin d'être expérimenté pour sentir le danger. Vous quittez également votre tabouret, faites un signe discret à vos deux acolytes éclusant chacun une chope d'alcool pour se donner de la contenance. Votre trio s'éclipse furtivement de l'auberge, et retrouve avec soulagement l'air frais de la rue. Le plus sage est de retourner au fortin, et de faire un nouveau choix, en sachant que vous ne pourrez plus visiter les bas-fonds de sitôt (496).

187-

Vos xers ne se font pas prier pour appliquer la consigne à la lettre. Après avoir jeté par terre des quignons de pain, ils malmènent un chapelet de prisonniers, en direction d'un enclos érigé à la hâte. En chemin, une scène se produit à la vue de tous. Des habitants excédés d'avoir vu leurs maisons détruites se ruent sur un détenu, sans que son gardien s'y oppose. L'effet de foule aidant, le malheureux est

piétiné, roué de coups.... jusqu'à ce que mort s'ensuive. Au loin, les cris désespérés de la victime de ce lynchage n'ont pas échappé à ses congénères, en route pour rallier votre camp. Echaudés par une telle atrocité, les royalistes font prestement demi-tour s'enfonçant dans la forêt, désormais animés par la volonté de vendre chèrement leur peau.

Concernant l'incident, vous sermonnez les habitants ainsi que les gardiens pour leur laxisme, faisant preuve de clémence contre la promesse qu'un tel acte ne se reproduira pas. Mais le mal est fait ; plus aucune reddition n'aura lieu.

Au contraire, le lendemain matin, toute la colline se met en mouvement. Les troupes du roi Furax, même à bout de force, vont tenter la sortie de la dernière chance, du côté Sud. Le courageux Général Azaviros les attend de pied ferme, mais il a face à lui des acharnés, le ventre creux, qui se considèrent comme condamnés et n'ont rien à perdre, même la vie...

Une nouvelle bataille terrible s'engage, pendant laquelle certains royalistes parviennent à trouver des espaces et forcer le passage. Mais, de tous ceux qui ne sont pas parvenus à s'échapper des mailles du filet, aucun ne s'est rendu et ne terminera debout. Il ne reste plus rien de la garnison qui stationnait sur la colline. Quant à l'armée du Centre, elle n'est guère mieux lotie, même victorieuse. Ses meilleurs éléments ont été engloutis dans le furieux tourbillon de la bataille, et le Général Azaviros ne commande plus qu'un demi-millier de soldats hébétés...

Furieux, il décrète que la situation exige qu'il prenne la tête des armées du Sud et du Centre regroupées. Vous avez beau vous opposer à cette décision arbitraire, des échanges par oiseaux messagers interposés tirent la situation au clair, se terminant par une nomination du Général Azaviros, oblitérée du sceau impérial. Vous apprenez dans le même temps que vous êtes attendu à Mont-Clair (461).

188-

Albertine est agréablement surprise de la confiance que vous lui accordez, et prend alors le temps d'examiner la situation. Au bout d'un moment, contrarié par cette attente inopinée, vous l'interpelez à voix basse :

« - Tu réfléchis à quoi ? Où se trouverait une ouverture ?

- Oui, c'est ça, j'ai déjà vu ce genre de bâtiments militaires, dans la capitale Scorpio. A l'intérieur, ils sont faits de métal, puis recouverts de terres cuites, pour les camoufler. »

Les connaissances d'Albertine vous étonneront toujours. Mais le plus intéressant reste à venir :

« Normalement, il y a des judas, juste sous les néons, pour observer les alentours, et en faire des meurtrières en cas d'attaque. Là je ne les vois pas. »

Elle se penche alors, et vous distinguez tous les deux des contours rectangulaires, légèrement plus étroits que la taille standard des autres briques de terre cuite. D'un sourire triomphant, Albertine vous montre de son pouce l'illustration de ses dires : « Ici, il y a une ouverture, camouflée avec de la terre cuite. Derrière, il y a un panneau de métal, et qui s'enlève, mais de l'intérieur. Je peux essayer de faire quelque chose, mais ça risque de le faire tomber à l'intérieur, et de faire du bruit. »

Albertine tire alors de sa mousseline une sorte de grosse épingle munie d'un manche, sous vos yeux écarquillés. Faisant montre d'une dextérité insoupçonnée, son ustensile révèle certains interstices dans le mur formant le contour du judas, jusqu'à pouvoir faire un effet de levier. Plusieurs coups secs sont nécessaires, jusqu'à ce que la plaque métallique cède, et bascule vers l'intérieur du bâtiment, dans un fracas qui met votre cœur à rude épreuve. Votre mission est totalement compromise, mais pas avant de vous rendre compte par vous-même de ce que recèle l'édifice. Tout juste remis de votre émotion, vous poussez Albertine sans ménagement – La mission avant tout ; elle vous pardonnera ce manque de tact – et, pendant les quelques secondes à votre disposition, photographiez dans votre esprit tout ce qui rentre dans votre champ de vision : plusieurs ateliers de fabrication, aux dimensions démesurées, des marteaux pilons tout en hauteur, effleurant le plafond vertigineux, des xers du désert en tunique de toile blanche qui regardent dans votre direction, d'autres qui se ruent vers la source de bruit. Profitant d'un dernier instant, vous vous focalisez sur des chevalets immenses, soutenant des espèces de chariots munis de trois paires de roues de métal, dont le caisson est un agencement de plaques inclinées de couleur or, avec un canon imposant encastré dans le glacis frontal.

Pendant que des cris résonnent de toutes parts, vous filez dans la nuit, avec Albertine à vos trousses. Vous rejoignez haletant le point de rendez-vous dans la nuit noire, derrière le seul monticule à la ronde. Derrière vous, au loin, le paysage s'anime de torches, et les cris n'ont pas cessé. Vous vous inquiétez pour Théodore, lorsqu'il surgit de nulle-part, aussi essoufflé que vous. Il vous explique que, fort heureusement, le timing a été parfait ; le tintamarre a éclaté alors qu'il venait de terminer son numéro de voyageur égaré et il était déjà hors de vue des gardes.

Deux choix s'offrent désormais à vous : rester dans la région, pour exercer une surveillance étroite de ce lieu hautement stratégique (66), ou rejoindre l'Empire du Centre pour faire votre rapport, comme prévu initialement (159).

189-

Votre cible a beau tenter de se contorsionner pour parer vos coups, ses jambes restent fixées à sa monture et constituent une cible facile. Un seul passage vous suffit pour lui entailler la cuisse. D'un demi-tour rapide, vous faites face à son acolyte, qui, désarmé, préfère ne pas vous affronter en duel, et détale pour rejoindre le troisième larron, déjà loin maintenant.

Il vous reste le premier, désarçonné, et serrant sa jambe ensanglantée. Le menaçant de votre épée, vous lui intimez de se mettre sur le ventre, ce qui vous permet de le ficeler, faisant fi de ses plaintes de douleur. Il vous suffit ensuite de le poser sur son xeu, et de conduire ce dernier par la bride pour ramener aux éclaireurs votre trophée. Quand ces derniers se matérialisent devant vous, la stupéfaction se peint toujours sur leur visage. L'un d'eux se risque à bredouiller : « Mais tu es qui ? » Le regard naguère méprisant de vos congénères est maintenant marqué de respect, et chacun vous suit sans mot dire lorsque vous ramenez le prisonnier au camp de base.

Le chef d'une unité combattante vous accueille, et, après avoir écouté le récit de ses éclaireurs, vous félicite personnellement pour cette prise, qui constitue une première au cours de la traversée du désert : « Le nouveau Général de l'armée de l'Ouest sera ravi, et il me félicitera pour l'action de mon unité. C'est pourquoi je vous félicite à mon tour. Vous venez d'une unité d'intendance, mais c'est fini maintenant. J'ai besoin de xers de votre trempe, et je vous nomme chef de mes éclaireurs. Allez annoncer ça à votre ancien responsable, qui ne pourra qu'avaliser mon choix. »

Vous voilà bien avancé, alors que vous aviez prévu de voyager dans l'anonymat et la routine... Cette période est bien révolue. Votre commandant aura toujours un œil sur vous, et n'hésitera pas à vous confier des missions périlleuses.

Les éclaireurs dont vous avez la charge, eux, sont prêts à suivre vos directives, car vous avez gagné leur estime avec panache (482).

190-

Rhoustan, Paxtis et vous, êtes libérés en même temps. En sortant de la yourte, la tête de chérubin de Paxtis transpire à grosses gouttes, malgré le froid qui pique la peau. Il tient d'une main tremblotante le document qu'il vient de signer en deux exemplaires, parachevant l'œuvre de sa vie, et venant peut-être de sauver l'Empire. Pour le détendre, vous lui chuchotez dans l'oreille avec malice : « Il faudra bien penser à avertir l'empereur de ce que vous venez de faire. » Il vous fixe, et toujours dans son rôle de tribun, se défend avec grandiloquence : « C'était ça ou la mort de l'Empire ! »

Rejoignant le cortège du conseiller de la paix, vous regagnez Tvala, avant de prendre la route vers Mont-Clair en toute hâte, en calèche, laissant l'escorte à pied derrière vous. Paxtis et le fidèle Rhoustan sont du voyage.

Après deux jours de tribulation éprouvants, l'épreuve ne s'arrête pas là, car Paxtis et vous, à peine arrivés au fortin, devez assister à une réunion au sommet en petit comité. Nouvelle âpre discussion en perspective, pour l'infatigable conseiller de la paix...

Autour de la table longiligne, compte tout ce qui commande les rouages de l'Empire : Socratos bien sûr, sidéré, le conseiller Waros, tout aussi ulcéré, le Général Azaviros, tout juste revenu temporairement du mont Kumar, l'Impératrice Viperellis, attentiste, assise à votre droite, et enfin Paxtis, ayant l'allure de la chèvre dodue devant trois loups affamés.

L'Empereur Socratos lance les débats : « Des bruits de couloir disent que vous avez négocié une paix séparée avec les territoires des neiges. Ces sauvages, qui savent à peine écrire, et qui n'obéissent à aucun chef. »

- « Détrompez-vous, ils suivent une organisation bien structurée, malgré les apparences, et disposent d'un pouvoir centralisé », intervenez-vous, apportant votre modeste contribution, mais vous attirant les foudres de Waros, votre ancien supérieur.

- « Nous n'avons rien à craindre de ces sauvages, comme l'a dit l'empereur. On les aurait peut-être déjà écrasés si vous étiez à votre poste en train de se battre plutôt que discuter » tempête le conseiller de la guerre, ayant subitement oublié les maints services que vous lui avez rendus dans le passé.

Le soutien vient souvent de là où on ne l'attend pas, en l'occurrence le sombre Général Azaviros : « Nous ne tiendrons pas éternellement le mont Kumar, le peuple du désert, brûle tout, petit à petit. Le Général Frizos est à bout, tout comme ses troupes. Toute aide est la bienvenue, même si le prix est élevé. C'est une question de survie. »

L'impératrice Vipèrellis, dans sa grande sagesse, prend alors également votre parti, déclenchant un départ prématuré du conseiller Waros, qui quitte l'assistance, furibond.

Une fois, l'atmosphère apaisée, Paxtis expose son traité et en décrit les détails, devant un empereur qui lève les yeux au ciel en ajoutant : « Et on attend quoi en retour ? »

- « D'après les messagers, les affrontements au Nord se sont soudainement arrêtés depuis hier, annonce Azaviros, c'est déjà bon signe.

- C'est tout ? Mais ça ne nous fera pas gagner, se plaint l'Empereur Socratos.

- Son armée rassemblée est censée venir nous appuyer, à un moment, déclarez-vous, pour rassurer l'Empereur... autant que vous-même.

- 'A un moment' » répète Socratos, dans un soupir...

Sitôt la conférence terminée, vous vous remettez en selle avec Rhoustan vers le centre de toutes les attentions : la bataille du mont Kumar (342).

191-

D'un geste leste, sans prévenir, vous relevez la manche gauche de votre mystérieux interlocuteur. C'est peu dire que celui-ci n'apprécie pas du tout votre petit tour de passe-passe. L'effet de surprise passé, il a un violent mouvement de recul, se saisit d'un coutelas, tout en hurlant un cri indescriptible. Vos voisins à la mine patibulaire et se rapprochent alors subitement, prêts à se jeter sur

vous. Heureusement, l'un des tenanciers se décide à mettre son grain de sel et s'interpose avant que n'éclate la bagarre. Il livre un verdict sans appel, en vous désignant de sa main épaisse, et s'écrie : « Foutez le dehors. Je sais pas qui c'est, et il s'en prend aux habitués. »

Anticipant votre sort, vous vous êtes déjà levé, et dirigé vers la sortie, ne pouvant pas esquiver quelques poings rageurs qui vous martèlent votre peau cuirassée.

A l'extérieur, après que vos deux complices, impuissants à l'intérieur de l'auberge, vous aient rejoint, vous vous éloignez au plus vite, car vous craignez une menace autrement plus dangereuse que des poings d'ivrognes. En tout cas, vous êtes grillé dans l'auberge ' La corne fleurie', et ne pourrez plus y mettre les pieds. Ne l'oubliez pas quand vous ferez un nouveau choix, depuis le fortin (496).

192-

Lorsque vous pénétrez dans la capitale, il vous semble que le temps s'est figé. La ville toute entière retient son souffle, et les rues sont sans vie. Seules quelques forces de police patrouillent sans conviction. Dans le fortin, centre nerveux de la guerre, les visages sont graves, et ils se ferment davantage à votre approche. Comme pour confirmer vos impressions, au détour d'un couloir, un agent de votre connaissance vous annonce que la nouvelle de votre dérouté est déjà connue. Le Général de l'armée de l'Est, Alsakos, a fait parvenir un message par serin. C'est donc un conseiller de la guerre d'humeur particulièrement massacrant qui vous accueille. D'un ton sans la moindre aménité, Waros vous liste les sanctions qui vous attendent : « Vous êtes tombé en disgrâce auprès de l'Impératrice Vipèrellis. En conséquence, vous êtes également congédié de votre poste au conseil de la guerre. » Waros ajoute avec un certain humour noir que vos états de service passés vous évitent l'humiliation de la prison.

Vous quittez le fortin, libre, mais vous n'avez plus aucun pouvoir pour influencer sur le cours de la guerre, qui va peu à peu se révéler désastreux pour l'Empire tout entier.

193-

Votre idée est excellente mais avez-vous les moyens de la mener à bien ? Un vague feu de camp sur le déclin crépite au centre de votre dispositif de défense, et il faudrait en faire des torches géantes pour faire fuir vos assaillants carnassiers. Vos pensées sont focalisées sur votre projet lorsque les plantigrades blancs se jettent sur votre alvéole et vous ramènent à la dure réalité. Vos compagnons les repoussent avec leurs arcs dont les flèches se plantent dans leur fourrure et leur donnent l'apparence de hérissons. Certaines bêtes sauvages reculent, grognant de souffrance. La douleur a l'effet inverse sur d'autres, dont la rage est décuplée. Dans la mêlée, un plantigrade finit par défaillir et s'étale de tout son long au centre de votre position, écrasant de son poids deux de vos voisins.

Encouragé par ce demi-succès, les xers de neige redoublent leurs cris de guerre, et foncent avec fureur vers le cadavre de du plantigrade gisant, comme pour le venger. Vous vous retrouvez en pointe, seul, face à une horde déchaînée. Malgré tout votre courage, vous êtes logiquement submergé sous le nombre, ce qui met un terme à votre aventure.

194-

Sans tarder, vous vous mettez à l'ouvrage, comme n'importe quel quidam d'une unité de génie. Ici tout le monde est logé à la même enseigne. Vous perdez plusieurs kilos de sueur, à couper du bois en rondins, qui serviront à ériger des barricades le long des tranchées. Une autre équipe vous emprunte vos rondins les plus fins, pour les transformer en pieux, qui iront tapisser des trappes, sur certaines zones balisées, interdites aux non-avertis.

Vous vous dépensez sans compter, et devez régulièrement vous hydrater. Heureusement, rien ne manque, et particulièrement l'eau, qui est stockée dans de larges citernes au sommet du mont Kumar. Notez cette information, elle pourra vous être utile ultérieurement.

Après une journée harassante, vous trouvez le sommeil sans peine, malgré l'inconfort de ce qui constitue votre lit : la terre fraîchement labourée d'une tranchée (307).

195-

Plongeant vos mains dans le sable brûlant, vous soulevez les regards interrogatifs de vos congénères. L'un se risque à vous



195 – Une espèce de scorpion apparaît

narguer : « Tu cherches un trésor ? » Un autre vous apostrophe plus sérieusement : « Tu penses que ça se mange, les racines de ce truc ? » Mais, alors que vous déblayez le sable, une espèce de scorpion s'extrait de la cavité fraîchement creusée. Lors de votre brusque mouvement de recul, votre main vient heurter une des branches oblongues du cactus : « Aïe. » Une épine a traversé votre peau tannée par le soleil. Loin de provoquer l'inquiétude des xers qui vous observent, l'un d'eux ironise : « Ca y est, tu es un blessé de guerre, mais tu t'en tireras. », provoquant ainsi une hilarité générale. Quant à vous, maussade, vous abandonnez votre entreprise hasardeuse, rebuté par la présence des scorpions sous le sable.

Vous remplissez vos outres de l'eau transparente de l'oasis, et regagnez votre section de cuisiniers (352).

196-

Sentant venir vos derniers instants, vous vous débâtez tout en demandant de l'aide à votre ancien ami que vous avez eu l'occasion de croiser dans le désert : « Igor ! Igor ! Aide-moi ! » L'étreinte autour de vous se relâche alors, vos geôliers se tournant vers le seigneur Sceptor. Mais c'est sa femme qui se lève, et prend la parole d'un ton solennel : « Comment connais-tu ce nom étranger ? Qui est-il pour toi ?

- C'est un officier de renseignement, comme moi, nous avons travaillé ensemble, nous sommes du même camp ! martelez-vous, en enjolivant quelque peu le tableau.

- Qu'on aille chercher Igor ! » ordonne sa seigneurie, avec la même autorité que son mari.

Après d'interminables minutes où vous voyez votre vie défiler, un xer de taille moyenne, étonnamment frêle comparé à ses congénères, fait son entrée dans la vaste yourte. Il s'approche de vous, lentement, semble avoir du mal à vous reconnaître mais finit par vous prendre les épaules : « Qu'est-ce que tu fais ici ? »

- « Il se passe des choses graves. J'ai besoin de toi, annoncez-vous, comme si vous n'étiez que tous les deux, et que vous faisiez abstraction des dizaines de regards ébahis qui convergent vers vous.

- Votre altesse, j'ai besoin de m'entretenir avec ce xer. » demande Igor d'une voix de velours, à l'épouse de Sceptor.

Un simple geste de la main de son altesse suffit à ce que vous soyez libre de vos mouvements. Mais vous n'êtes pas tout-à-fait libéré, car une dizaine de xers à la mine patibulaire vous encadrent lorsque vous prenez la direction d'une yourte plus petite, en compagnie d'Igor, mais laissant là, toujours neutralisé, votre fidèle éclaireur Rhoustan.

Igor demande aux gardes de rester à l'extérieur, tandis qu'il vous introduit dans ce qui semble être sa yourte personnelle, signe d'un certain rang. Igor vous confirme d'ailleurs immédiatement son statut :

-« Je suis devenu le premier conseiller de son altesse Hilda. Hilda est l'épouse de notre seigneur Sceptor, mais elle commande également tous les espions.

- Vous avez un vrai service d'espionnage ?

- Et oui, comme tu peux le constater. Nos voisins pensent que nous ne sommes qu'un peuple de sauvages assoiffés de sang, mais tout est centralisé par le seigneur Sceptor et son altesse Hilda. C'est vrai que, parfois, les moyens utilisés sont brutaux, mais, au-dessus de tout ça, il règne un véritable système féodal, chaque chef de bande répondant à son suzerain, et chacun de ses suzerains reportant à notre seigneur Sceptor.

- Il faut que ton seigneur Sceptor arrête tout de suite d'envahir l'Empire du Centre, car un grand péril nous menace. Quand je dis 'nous', j'inclus le territoire des neiges dedans.

- Je suis bien placé pour savoir que le peuple du désert maîtrise une technologie très puissante, j'ai tenu au courant Hilda, mais nous avons convenu que ces machines de métal ne pourraient pas avancer dans la glace et la neige de nos contrées.

- Si l'Empire du Centre disparaît, vous allez vous retrouver face à un peuple hostile au territoire et aux ressources immenses, et vous serez la prochaine de ses conquêtes !

- Pas forcément, on peut très bien s'accommoder avec eux, et, comme je t'ai dit, on ne craint pas leurs machines de guerre. »

Malgré l'amitié que vous porte Igor, la partie est loin d'être gagnée. Vous avez encore besoin d'aide pour vous sortir de cette impasse...

Vous êtes plongé dans vos réflexions lorsque, au loin, vos troupes font leur apparition, prêtes à en découdre, et l'affrontement paraît inévitable. Aussitôt alerté, Igor lâche : « Les fous, ils n'ont aucune chance. »

De votre côté, souhaitant éviter toute effusion de sang inutile, vous demandez à aller au-devant de vos propres troupes. Igor vous fait confiance, et, vous vous mettez en route dans la neige, suivi par plusieurs colonnes de guerriers du Nord dont le nombre dépasse largement vos compagnons d'armes.

Vous vous détachez de la horde, toujours flanqué d'Igor et d'une dizaine de guerriers, prêts à fondre sur vous au moindre faux pas.

Vous voyant à la tête de leurs ennemis damnés, vos xers stoppent leur marche en avant. Incrédules, ils restent néanmoins cramponnés à leurs armes.

Prenant Igor à témoin, vous leur tenez un discours apaisant : « Nous avons besoin d'aide pour négocier. La guerre est évitable. Je vais vous remettre une missive, vous y apposerez mon sceau, et vous enverrez un oiseau messager à Mont-Clair. » A quel haut dignitaire impérial pensez-vous particulièrement ? L'empereur Socratos (76), le conseiller Waros (146), ou le conseiller Paxtis (332) ?

197-

Devant la situation dramatique qui touche ces habitants, dont la plupart se retrouvent dans le dénuement le plus complet, vous décidez d'inclure la bourgade dans votre zone de sécurité, laissant là votre contingent de fantassins, sous la responsabilité d'un officier subalterne.

Vous regagnez Bourg-Vaurice, escorté de votre vingtaine de fidèles cavaliers, avec la satisfaction d'avoir sauvé du chaos des sujets de l'Empire. Toute victoire est bonne à prendre, même si celle-là fut peu glorieuse. Vous avez laissé échapper le gros de la bande ennemie, et ces raids depuis le territoire des neiges vont se reproduire ailleurs... (71).

198-

Vous êtes ballottés dans tous les sens par vos compagnons d'armes jouant des coudes et formant une foule compacte. Vous piétinez vous-même des masses molles dont vous n'avez pas le temps de vous soucier. Au fur et à mesure que vous avancez, le grondement menaçant qui se faisait entendre derrière vous s'estompe. La masse désordonnée de soldats en retraite se délite encore davantage ; entre les xers qui s'effondrent de fatigue, et ceux qui s'écartent du flux principal. Vous vous retrouvez au milieu d'un groupe clairsemé, à la démarche incertaine, dont les membres tombent comme des mouches les uns après les autres. Puis, sans vous en rendre compte immédiatement, vous marchez mécaniquement... seul. Vous stoppez, pantelant d'un souffle sec, cherchant à vous orienter dans l'immensité du désert. Sans prévenir, vous vous écroulez, atteint de catalepsie. C'est la fin.

199-

En fait, vous vous demandez comment sortir votre compagnon de ce pétrin sans avoir à toucher vous-même ce sol incarnat d'où semble provenir le danger. Mais, devant les supplications répétées de l'infortuné xer, vous êtes prêt à courir le risque, lorsque Tétos surgit dans votre dos, attiré par les cris : « Ne fais rien. Il est foutu. » Et, liant le geste à la parole, sans le moindre état d'âme, il plante le fil de sa lame dans le cœur du jeune garde. Vous dégainez aussitôt, prêt à combattre, mais Tétos lève aussitôt les mains : « Calme-toi, j'ai juste abrégé ses souffrances. Il était foutu, je t'ai dit. »

Après s'être assuré que vos intentions soient redevenues pacifiques, il vous ordonne de vous éloigner au plus vite, du chemin incarnat qui tend maintenant vers le rouge. Le xer étendu, lui, s'est tu à jamais, et son visage s'est horriblement fripé, dans une couleur blanc pâle.

Son épée toujours en main, Tétos poursuit ses explications : « Il était jeune, c'est sans doute son premier voyage dans la région. Nous sommes près d'un ruisseau, et ce que tu viens de voir est un véritable banc de sangsues géantes qui a pris possession d'un passage pour attraper tout ce qui passe à proximité. Ces saloperies se retournent brusquement et ont des espèces d'hameçons pour maintenir leurs victimes à terre. Ensuite elles te vident le sang avec leurs ventouses en un temps record, quitte à régurgiter ensuite, pour que toutes leurs copines autour profitent du festin... »

Vous retenez la leçon, et ne remettrez plus jamais les pieds sur ce type de sol spongieux.

Après ce sinistre épisode qui a touché tous les membres du convoi, dont l'Impératrice, le cortège reprend sa progression avec amertume (16).

200-

Le centre de l'hémicycle est occupé par le Général de l'armée du Centre, Azaviros. Dans la pratique, c'est lui qui assure la régence. Il est responsable de l'armée principale de l'Empire, ce qui inclut la garde personnelle du couple impérial, la police ainsi que l'ensemble des édifices impériaux, tels que les prisons, les dispensaires ou les bâtiments funéraires.

Pourtant, son association avec l'Empereur vous apparaît aussi harmonieuse que l'eau et le feu, car Socratos est autant placide que le connétable est bouillonnant. Ce dernier impose le respect sans avoir besoin de prendre la parole, avec ses cinq défenses toutes plus ou moins brisées. Il est difficile de donner un âge à ce vétéran de plusieurs guerres, tellement son visage est flétri par les épreuves qu'il a traversées. Son corps ne vaut guère mieux ; il a besoin d'une canne pour se déplacer, usé, tordu par les multiples blessures reçues.

Devant son pupitre, cet homme d'action n'est pas à son aise ; il lit gauchement un texte résumant des éléments d'enquête dont vous disposez déjà : le Général de l'armée du Sud Méditerranée a été poignardé par un inconnu dans son sommeil. Pourquoi le malheureux ne s'est ni réveillé par le bruit de l'intrusion, ni défendu ? La question reste en suspens. Une vague piste menant à une secte religieuse est évoquée, et Azaviros ponctue son discours peu convaincant d'un tonitruant : « Je m'engage à ce que toute la lumière soit faite sur ce crime abominable ! »

L'hémicycle à moitié rempli applaudit à tout rompre, hormis Waros le conseiller de la guerre, votre voisin de droite, qui marmonne : « Il n'a rien trouvé. »

Au milieu du brouhaha, personne n'a remarqué un messenger de petite taille qui s'avance jusqu'à l'orateur, et, la mine sombre, lui tend une missive. Alors, Azaviros impose le silence d'un geste solennel. Abasourdi, il reprend la parole sur un ton grave, envahi par

l'émotion : « On vient de me faire parvenir une nouvelle qui va bouleverser l'Empire. L'Impératrice a été assassinée lors d'un voyage diplomatique dans le Royaume du Midi. C'est terrible. » Et le Général aux défenses brisées répète son message pour être sûr que l'assistance béate d'effroi l'ait compris. Puis un tonnerre d'éclats de voix révoltés submerge l'hémicycle. Vous seul avez entendu les protestations de votre voisin, le véhément conseiller de la guerre Waros : « Et alors ? On fait rien ? Qu'est ce qui est prévu pour retrouver les coupables ? » En effet, pour un message aussi dramatique, vous vous attendiez à un plan d'action aussi prompt que pour l'assassinat du Général Mediteris.

Waros, excédé, et persuadé que quelque chose de grave se trame, vous renvoie chez vous. Lorsque vous quittez les lieux, le fortin est en pleine effervescence, les soldats gagnant les remparts de bois, comme si des combats contre un ennemi qui ne dit pas son nom, allaient éclater d'un instant à l'autre (288).

201-

Vous décidez d'utiliser le point fort de l'Empire : sa cavalerie, cette arme qu'il est le seul à maîtriser en masse, avec ses fiers chevaliers affublés de plastrons et heaumes impressionnants, d'un cuir dur comme le roc.

Mais le terrain est accidenté, et les destriers ne pourront pas profiter pleinement de leur principal avantage : la vitesse. Les xeus, regroupés, sentant l'imminence d'une action, sont nerveux... autant que leurs maîtres. Leurs mines déconfitées, leur silence sont autant d'indices de cette angoisse qui plane.

Allez-vous exceptionnellement chevaucher votre propre xeu en première ligne pour les galvaniser (484), ou vous positionner au milieu, place traditionnelle du chef pour une charge de cavalerie impériale (437) ?

202-

Sans occupation précise, vous vous laissez guider par les vociférations et autres cris de guerre qui retentissent dans la plaine neigeuse. Là, le Général Frizos trône fièrement sur son xeu, et donne de la voix en direction d'une troupe bien agencée. Les voltigeurs en tenue légère, transis de froid, précèdent les fantassins lourds, dont la cuirasse de cuir est recouverte d'une bure blanche. Plusieurs sections d'une quarantaine de soldats progressent en formation de hérisson, tandis que, sur un des côtés, une trentaine de xers chevauchant des xeus à vive allure, tenant leur lance à l'horizontale, prend de vitesse et dépasse l'ensemble.

La formation patauge dans la neige profonde en direction d'un contingent de xers eux-aussi issus de l'armée du Nord, mais formant une masse informe censée représenter l'ennemi.

Le choc, même simulé, est brutal, et le Général Frizos entouré de son état-major, veille à ce que son armée reste disciplinée même à l'exercice. Le but est ici d'annihiler un adversaire fictif par un mouvement en tenaille.

La manœuvre semble donner satisfaction au Général, et vous quittez les lieux avant que le froid n'engourdisse vos membres statiques (83).

203-

Lorsque vous repassez devant le port, le spectacle est pathétique. Les installations sont entièrement calcinées et une fumée épaisse se dégage encore d'une cinquantaine de caravelles noircies qui sont échouées et achèvent de se consumer. Vos frégates fendent les flots au milieu d'une marée de débris racornis. Parmi les planches et étoffes qui ne sont plus que charbons, il vous semble reconnaître des corps désarticulés dont les membres se terminent par moignons en lambeaux.

Depuis le rivage, les habitants vous font de grands signes amicaux, vous signifiant par là-même que les survivants royalistes se sont piteusement évanouis dans la nature. La destruction des pontons était un mal nécessaire, et vos partisans ont hissé un drapeau de l'Empire au-dessus des ruines fumantes.



201 – De fiers chevaliers affublés de plastrons

Cette joie contagieuse ravive le moral de votre équipage et vous fait oublier la fatigue d'une nuit sans sommeil. Sans perdre de temps, vous longez la côte, libérant les ports impériaux les uns après les autres. En effet, les royalistes avaient déposé des grappes de soldats sur chacune de leurs conquêtes pillées. L'arrivée de votre flotte les fait fuir, et, sans combattre, vous remplacez ces occupants par des pelotons de vos propres xers armés, bénéficiant du support de la population.

En deux jours, vous avez ainsi libéré la dizaine de petits ports qui jalonnent la côte de votre territoire. Vous vous frottez les mains à la perspective de vous attaquer maintenant aux installations ennemies et rendre la monnaie de sa pièce aux maudits royalistes.

Mais, alors que vous naviguez dans les eaux royalistes, un marin du haut de sa hune vous hèle : « Quelque chose s'approche, à bâbord, un énorme poisson ! » Vous vous précipitez du côté gauche du bastingage, avec un groupe d'officiers, dont certains murmurent déjà : « Un carnivore géant... » Devant, un aileron aux dimensions surréelles fend les flots, laissant deviner sous lui une masse sombre d'une taille comparable à votre esquif. Et, parmi la file de frégates qui longe les côtes ennemies, c'est à la vôtre qui suscite l'intérêt de ce monstre. Il décrit des cercles menaçants autour de vous, soulevant de lourdes vagues écumeuses sur son passage.

Après avoir observé ce spectacle saisissant pendant de longues minutes, le monstre finit par disparaître. Vous regagnez alors votre place à côté du timonier, tout en pressentant un danger imminent. Sans perdre un instant, vous criez à l'intention de votre équipage penché par-dessus bord pour repérer le retour du monstre : « Eloignez-vous d'ici ! Tout de suite ! »

Trop tard. Un formidable coup de bélier venu du fond de cale vous fait décoller d'un bon mètre. Immanquablement, une poignée d'imprudents se retrouvent à la mer. Mais il y a plus grave : une voie d'eau s'est déclarée, et votre frégate commence à tanguer dangereusement. Vous ne savez plus où donner de la tête, tandis que toutes sortes de cris retentissent autour de vous. Seule bonne nouvelle : les autres frégates de votre flotte, témoins du drame convergent vers vous.

Quelle est votre première action : hurler aux xers de la hune pour qu'ils relaient aux autres frégates la consigne de tuer à tout prix ce monstre (107), ou tout faire pour colmater en priorité la brèche qui sévit à fond de cale (383) ?

204-

Pour atteindre au plus vite le pénitencier, situé à plusieurs kilomètres des faubourgs Nord de la capitale Mont-Clair, vous avez emprunté un xeu. Après avoir suivi une route terrestre traversant une futaie, et croisé quelques fourgons, le camp apparaît enfin, dans une vaste clairière déboisée. Quatre Miradors vertigineux forment les quatre coins d'un quadrilatère délimité par une double ceinture de palissade aux pointes acérées. Ayant mis pied à terre, il vous faut encore franchir deux portails, et autant de guérites, avant que le Directeur ne vous accueille dans son bureau, sommes toute modeste, de la même taille que les geôles qui renferment les prisonniers. Seule différence notable : les barreaux ont été remplacés par des fenêtres. D'emblée, votre première impression n'est pas bonne ; le xer vous accueille sans enthousiasme. Malgré son relatif jeune âge, son visage flasque et sa silhouette replète sont pour vous synonymes d'un laxisme flagrant.

Vous cherchez à savoir si des criminels ayant fait un passage dans cette prison aient pu être libérés aux périodes correspondant à l'assassinat du Général Méditerranis, et la tentative d'assassinat de l'Impératrice.

« - Avez-vous une liste des allers et venues des criminels ?

- Nous ne libérons jamais les criminels » répond laconiquement le Directeur. Mais vous percevez toutefois un léger malaise dans son attitude.

- Vous avez un registre, ou quelque chose comme ça ; une liste de vos détenus ?

- Oui, voilà. » Le Directeur vous tend un peu trop rapidement une feuille sur laquelle est listée une trentaine de noms, classifiés « Dangereux ». L'écriture est uniforme, le papier est neuf. Il y a quelque chose qui cloche, mais vous ne savez pas quoi. Allez-vous vous déplacer pour compter par vous-même ces 30 criminels dangereux (32), ou vous plutôt visiter l'ensemble de la prison (269) ?

205-

Une douleur à laquelle vous ne prêtiez aucune attention au début se fait lancinante. Trouvant son origine au niveau de votre appareil digestif, elle vous tenaille désormais tout l'abdomen, et semble aspirer toutes vos forces. Vous tombez littéralement sur les rotules. Mettant ça sur le compte d'une insolation, vos compagnons vous transportent sur une carriole, à l'ombre d'une bâche. Mais la douleur ne faiblit pas, au contraire. Elle semble se déplacer et atteint maintenant vos poumons, rendant votre respiration laborieuse. Vous transpirez abondamment, comme si vos défenses internes se débattaient contre un ennemi tenace.

Vous ne réalisez pas quand vous perdez connaissance, précipitant ainsi votre mort. Quelque-chose a atteint votre cœur de l'intérieur, infectant vos organes derrière son passage. Ou plus précisément une graine. Une minuscule graine de cactus que ses épines ont injectée sous votre peau. Le germe a grossi, et s'est déplacé dans vos artères, attiré par le battement de votre cœur. Une fois l'organe atteint, sa chair constituera les nutriments nécessaires à la graine pour se développer davantage, et se muer en un nouveau cactus, après que votre cadavre ait été enseveli dans le sable par vos compagnons...

206-

Votre conversation se perd en banalités, et votre supérieur la conclut en vous annonçant qu'il organisera ce soir une conférence avec ses xers, pour récapituler la situation et les informations dont il dispose. A l'issue de cette phrase, Waros vous lance un regard sévère de son œil unique, sombre et perçant, comme s'il vous reprochait d'avoir abusé de son temps précieux.

En fermant la porte, vous avez clairement le sentiment que cette entrevue s'est soldée par un échec. A l'intérieur de l'enceinte de bois, le temps s'écoule trop lentement à votre goût.

Plus tard, vous retrouvez votre supérieur, cette fois pour un topo avec l'ensemble de son personnel (353).

207-

Lorsque vous raccourcissez la distance qui vous sépare de lui, le xer à la fronde brandit un poignard à la lame recourbée. Mais, devant votre air décidé, il réalise subitement que son arme ne pèse pas bien lourd face à votre longue lame en acier trempé. Il tourne alors les talons. Ayant anticipé ce mouvement, vous vous détendez comme un ressort presque en même temps que lui... Vous le rattrapez avant qu'il ne soit lancé à pleine vitesse et lui assénez un coup d'épée tournoyant qui lui est fatal. D'un coup d'œil en coin, vous surveillez son congénère au cimetière, qui a eu le temps de se rapprocher de vous. Mais vous vous retournez sans qu'il ait eu le temps de vous trancher le dos. Votre adversaire n'a pas votre expérience, et il ne connaît qu'un seul mouvement : faire de larges moulinets avec son arme. Vous esquivez facilement son premier coup, et, sans lui laisser le temps de préparer un deuxième assaut, lui portez une estocade au larynx.

Vous venez d'éliminer deux adversaires en quelques secondes. Haletant, vous vous accordez une pause bien méritée, tout en scrutant autour de vous, cherchant à savoir comment se débrouillent vos compagnons de combat (230).

208-

Vous assistez à une véritable bataille rangée, à coups de poings, de pieds, et de gourdins. La plupart des passants se sont contentés de s'écarter, tandis que les plus téméraires se sont rapprochés et observent l'évolution des combats. Vous avez affaire à deux bandes rivales aussi agressives l'une que l'autre, mais aux caractéristiques bien distinctes. L'une porte des masques simiesques cachant le visage et se bat à coups de gourdins, tandis que l'autre est affublée de tatouages de têtes de mort.

Votre 'participation' a pour but de faire cesser les hostilités, mais qui allez-vous chercher à neutraliser ?

Les xers portant des masques simiesques (454) ou les xers tatoués (501) ?

209-

Comme l'endroit grouille de soldats en maraude, vous vous déplacez très lentement. A quelques mètres d'un fantassin en bure claire, armé d'un long canon octogonal, vous réalisez que vous avez atteint les limites du possible. Mais, depuis un bouquet d'arbres, il vous est possible de distinguer des individus juchés au sommet de l'engin aux dimensions titanesques, et s'affairant sur la partie arrière. Ils semblent inquiets et soulèvent une grille. Vous pressentez que se trouve ici un des points faibles de l'imposante machine.

Fort de vos observations que vous aurez pris soin de noter dans un recoin de votre tête, vous ordonnez à Rhoustan de revenir sur ses pas, ayant la confirmation qu'une attaque d'un genre nouveau se prépare. Sitôt regagné vos lignes à la base du Mont Kumar, vous mettez vos troupes en état d'alerte (387).

210-

Le sous-officier commandant la section de 40 xers qui occupe le poste se range à votre intuition, et il règne bientôt une grande effervescence : regroupement du stock de flèches, consolidation rapide des murets entourant les alvéoles. Une dizaine de ces alvéoles sont disposées en cercles, constituant des points de défense tenus chacun par 4 xers. Chacun de ces points supporte les deux qui l'entourent. Cette entraide est essentielle, car il suffit d'une alvéole qui cède, pour précipiter la chute de tout le dispositif.

La nourriture est également confinée au centre du camp, à l'abri des escarmouches qui ne manqueront pas.

Puis, malheureusement, votre prédiction d'attaque ennemie se révèle exacte (122).

211-

D'une voix éraillée, et sans réelle conviction, vous annoncez votre intention à vos camarades aussi hagards que des naufragés. Comme vous vous y attendiez, ils ne vous écoutent même pas, et vous laissent vous élaner seul vaillamment à l'assaut des dunes. Votre progression dans le sable qui s'enfoncé sous vos pieds est interminable, manquant à chaque pas de défaillir. Quand vous atteignez le sommet d'une dune, vous n'avez même pas remarqué que deux xers du désert vous attendent sereinement, accompagnés de deux xeus à l'allure fière. Mauvais présage, l'un des individus, pas effrayé le moins du monde, vient à votre rencontre, comme s'il allait cueillir un fruit mûr. Il est nanti d'une tenue militaire réglementaire, une bure couleur sable, ceint d'un baudrier flambant neuf qui lui barre la poitrine. Il en sort un bâton de métal étincelant au soleil, épaulé l'arme et le pointe sur vous avec un sourire narquois. Vous pensez au début qu'il cherche vainement à vous éblouir, mais, sur la pression de son pouce, il projette sur vous un rayon lumineux très dense. Vous avez l'impression de vous embraser de l'intérieur... et c'est la dernière sensation de votre vivant.

212-

Devant votre détermination, votre adversaire mortel hésite. Vous faites tourner votre épée, montrant que vous vendrez chèrement votre peau. Lorsqu'il se décide enfin à attaquer, votre cavalerie qui a vu votre chute à distance, surgit, et provoque une nouvelle fuite de sa part. Cette fois, vos xers l'entourent et mettent fin à son existence sans autre forme de procès.

Vous êtes ensuite remis sur pied, constatant avec soulagement que votre membre n'est pas brisé. Quant à votre pauvre xeu, il est sommairement soigné.

Le temps d'emprunter une autre monture, vous paradez dans le village en vainqueur, entouré de votre cavalerie, tandis que les fantassins serrent la file, attentifs au moindre mouvement suspect. Les xers du Nord, en infériorité numérique, et impressionnés par vos xeus, ont déguerpi dans la sombre forêt de sapins, aux premiers bruits de la bataille. Ils n'ont laissé que des habitations pillées, et leurs propriétaires en pleurs (197).

213-

Vous avez pris rendez-vous pour le lendemain, avec celui qui est votre supérieur administratif, Waros le ténébreux conseiller de la guerre.

Mais, à votre grande surprise, le jour dit, c'est lui qui vient vous trouver, alors que vous déambulez dans la cour principale de la citadelle de bois. Il court à votre rencontre, le visage affolé. Vous n'êtes pas accoutumé à voir votre supérieur aussi désorienté, mais vous êtes encore plus surpris de constater que, derrière lui, tout le monde semble avoir été contaminé par le même vent de panique. Bientôt, c'est tout le fortin qui s'anime, comme submergé par une vague d'affolement.

« - Avartis a été tué ! s'exclame Waros.

- Comment ? Par qui ?

- Empoisonné. Il s'est effondré au réfectoire après avoir partagé un repas avec des gardes de l'armée du Centre. Le Général de l'armée du Centre, Azaviros, semble avoir un suspect car ils sont tous à la recherche d'un suspect. Je n'en sais pas plus. »

Cette fois, les événements sont graves. Après le Général de l'armée du Sud, c'est celui de l'armée de l'Ouest qui vient d'expirer. Waros vous quitte sur une phrase lourde de sens :

« L'Empereur va convoquer un conseil de Guerre aujourd'hui même, l'Empire tout entier est en état d'alerte et sur le pied de guerre, nous avons face à nous un ennemi puissant qui a commencé à nous attaquer de l'intérieur. » (137)

214-

Vous laissez un dispositif conséquent au sommet de la colline qui reste entre vos mains, et vous vous installez dans Cité-Hélio avec une bonne partie de vos xers.

De là, vous envoyez une escouade 'tâter les défenses ennemies', et il s'avère que la colline occupée par les royalistes, qui surplombe l'agglomération, s'est considérablement renforcée de soldats. Pour les déloger, il faudra désormais réunir toutes vos forces, au risque d'alléger la défense des autres collines.

La nuit porte conseil, et vous en profitez pour faire sécher votre tenue détrempée par la pluie de la journée, et reposer vos effectifs.

Au petit matin, les deux soleils ont chassé les nuages sombres, et l'éclaircie est accueillie avec bénédiction par les habitants de la ville et les militaires sur place. Mais votre joie est de courte durée... Vos ennemis jurés n'ont pas perdu un seul instant pour concourir à votre perte ; un trait enflammé vient de jaillir du ciel et se planter au beau milieu de la place centrale, sous le regard ébahi des passants. Il n'y a pas de dégâts, mais ce n'est qu'un galop d'essai, un avant-goût avant le déluge...

Comme vous le redoutiez, vous ne tardez pas à faire face à une averse d'un nouveau type : des traits enflammés qui se font de plus en plus précis et réguliers, embrasant indistinctement toiles de tente et structures en bois. Vous disposez d'un sursis car le bois des habitations en dur est encore légèrement humidifié et ralentit la propagation du feu.

De rage, vous envoyez toutes vos troupes déloger les scélérats. L'attaque frontale, mal préparée, sur un sol glissant en pente, se heurte au sommet de la colline à des murs de pieux acérés, derrière lesquels les royalistes surmotivés ne cèdent pas un pouce de terrain. Les échos de la bataille résonnent dans toute la cuvette de Cité-Hélio, effrayants, tintamarre mêlé de chocs métalliques, de cris de haine et de douleur. Après une demi-heure interminable, un silence de mort retombe sur la ville. Et après une nouvelle demi-heure, vos xers reviennent piteusement à leur base. Leur nombre a chuté, et il n'y en a pas un qui n'ait pas le bras ou la jambe tailladé. C'est un échec cuisant qui a eu pour seul mérite de vous octroyer une pause dans l'averse de flèches enflammées. Vous n'avez d'autre choix que de barricader vos troupes dans les maisons qui ont été épargnées, et de prendre votre mal en patience. Les royalistes n'osent pas lancer un assaut de front sur la ville en terrain découvert, mais leur pouvoir de nuisance pèse sur le moral de vos xers. D'autant que, depuis leur colline, les renégats organisent des raids contre les rares convois de ravitaillement qui se présentent dans la vallée. Jour après jour, votre situation empire. Passé maître dans l'art de la poliorcétique, le Royaume du midi attend patiemment que la ville tombe d'elle-même, comme un fruit mûr. Vos soldats, eux, se transforment en pauvres hères amaigris, partageant le sort de la population locale. Cette dernière montre de moins en moins de solidarité pour cette armée impuissante, qui attire le malheur sur leur ville (417).

215-

Le garde en question n'est pas seul. Il est entouré de ses deux congénères, qui ont été réveillés à la hâte, et avec qui il s'était relayé pendant toute la nuit tragique. Comme vous vous y attendiez, personne n'a vu l'assassin, ni entendu de bruit de lutte, et aucun n'a la solution de l'énigme. L'un d'eux, les paupières lourdes, vous répète ce qu'il a déjà dit au chargé d'enquête : « Après qu'un serviteur soit passé apporter une boisson, un deuxième est passé 20 minutes après. » Mais le planton a toqué et ouvert la porte bruyamment, ce qui a forcément dû réveiller le Général. Si le Général Mediterris a été assassiné à ce moment-là, alors il ne s'est pas défendu. Tenant une piste, vous enchaînez les questions :

« - Connaissez-vous ce serviteur qui est passé le dernier ?

- Non, bizarrement, je ne l'avais jamais vu.

- Qu'en dit le responsable des serviteurs ?

- Je ne sais pas ; toute son équipe va m'être présentée, et je vais devoir le reconnaître, mais j'ai compris qu'il n'y avait pas eu de nouvelle recrue récemment. »

Hélas, vous n'avez pas l'occasion d'en savoir plus (524).

216-

Dans la matinée, divers attroupements se forment aux quatre coins de la ville, et vous vous joignez à l'un d'eux. D'une voix monocorde, un messenger annonce deux nouvelles : des saboteurs ennemis sont parvenus à s'immiscer jusqu'au dépôt principal, ont déjoué la vigilance des gardes, et ont percé la majorité des tonneaux contenant vos réserves d'eau. En conséquence, le Général de l'armée de l'Ouest, toujours sans contact avec son arrière-garde qu'il a envoyé pour rétablir sa ligne de ravitaillement, ou même avec l'Etat-Major situé à Mont-Clair, a décidé de pousser encore vers l'Ouest, vers la ville la plus proche : le port de Cajua. Il espère trouver là-bas le ravitaillement nécessaire à la survie de son armée.

Dès maintenant, l'eau est rationnée drastiquement, et vous avez déjà la langue râpeuse, alors que la marche n'a pas commencé. Il faut encore attendre une heure avant que le départ soit enfin annoncé, le temps de charger les xeus. Vous vous joignez à un Groupe, en serre-file (62) ou, malgré tout, vous décidez de rester seul dans Scorpio abandonné (328) ?

217-

Ayant le grade le plus élevé, vous prenez le commandement effectif de la ligne de défense. Persuadé de l'imminence d'une attaque massive, vous ordonnez aux terrassiers d'abandonner leurs travaux en cours, de se saisir d'une arme, et de se mêler aux guerriers chevronnés qui ont déjà pris place, couchés derrière des sillons peu profonds, creusés à la hâte.

Vous préparez vos xers au sacrifice ultime. Ils ont l'obligation de tenir le terrain, car, à peine quelques centaines de mètres derrière vous, se trouve l'artère vitale qui ravitaille le mont Kumar, sous la forme d'une piste proprement défrichée. Si le peuple du désert atteint cette route stratégique, d'une part, ils coupent les vivres au Général Frizos, mais, surtout, ils disposent d'une véritable autoroute pour leurs engins de guerre en direction du sommet (387).

218-

D'un geste autoritaire, vous lui demandez de vous céder le passage sans délai. Mais la réaction de l'effronté n'est pas celle attendue, car votre tenue défroquée n'invite pas au même respect que celle d'un émissaire du conseiller de la guerre : « Non mais tu te prends pour qui ? Je vais t'apprendre les bonnes manières moi ! » Et, il brandit devant vous une menaçante massue garnie de clous, faisant mine de vous frapper avec. Alors que vous hésitez à dégainer votre propre arme blanche de votre baudrier caché sous votre tunique, vos deux acolytes, postés en retrait derrière lui, ne se posent pas de questions ; ils ont déjà sorti leurs courtes épées et font reculer le mendiant ainsi que tous ses complices qui commençaient à se rapprocher. C'est peu dire que votre trio n'est pas passé inaperçu, et ce devant de multiples badauds qui commencent à se passer le mot de rues en rues. Vous n'avez pas d'autres choix que de revenir à votre point de départ, sous peine d'affronter une foule hostile. De plus, vue l'agitation engendrée, ce n'est pas ce soir que les criminels des bas-fonds vont se manifester, surtout devant votre visage, qui n'est plus inconnu...

Vous faites le chemin inverse, afin de faire un nouveau choix, depuis le fortin au cœur de la capitale. Mais vous ne pourrez plus revenir dans la ville basse (496).

219-

Votre compagnon dans le char métallique vous observe médusé, comme si vous aviez toujours piloté ce genre de machines. Vous repositionnez le commutateur en mode 'flèche', provoquant un nouveau jeu bruyant de rouages. C'est à ce moment que vous réalisez que la jauge d'énergie est dangereusement basse.

Devinant que vous allez reprendre la marche en avant, votre acolyte, ne distinguant pas grand-chose par la fente frontale, se propose de sortir la tête par le large hublot latéral, pour vous guider à haute voix. Acquiesçant, vous avez déjà enclenché le déplacement, accompagné par les cris de l'éclaireur : « Attention, rocher devant, à droite ! Bosquet d'arbres, à gauche ! » Puis, tournant la tête, il refroidit vos ardeurs : « On n'est pas vraiment suivi par nos compagnons du groupuscule. Malgré la lumière de l'incendie, je ne vois rien derrière nous. »

De votre côté, vous ralentissez et dirigez votre monture métallique vers ce qui vous semble être le gros des forces ennemies. Vous stoppez alors brusquement, et passez en mode feu, pour semer une nouvelle fois la confusion dans les rangs du peuple du désert. Mais un nouvel événement tempère encore votre allant : deux faisceaux lumineux se croisent devant vous et grillent des arbres sur vos flancs. Les xers du désert possèdent également ces machines de mort, et vous n'avez pas vraiment l'avantage du nombre...

Vous prévenez alors que vous allez faire feu au jugé. N'obtenant pas de réponse, vous remuez votre compagnon dont le corps est affalé, inanimé. Vous le tirez alors violemment à l'intérieur. Il a le front ouvert, entaillé par la pierre tranchante d'une fronde. Des bruits de pas vous indiquent en effet que l'infanterie ennemie grouille autour de vous. En proie à la panique, vous enclenchez la marche arrière en vitesse maximale... pour vous encastrer dans un tronc robuste.

Affaibli, immobilisé, cerné de toutes parts, c'en est fini de vous. Vous allez devoir affronter l'esprit vengeur de vos ennemis, et c'est un euphémisme de dire que ce ne sera pas une partie de plaisir...

220-

Vous reconnaissez très vite l'uniforme et le plastron de la garde d'élite du couple impérial. En l'occurrence, il s'agit des cerbères de l'Impératrice, dont une dizaine d'entre eux écarte la foule, devançant l'arrivée d'un palanquin richement décoré. Vous avez bientôt devant vous Vipèrellis en personne. Oubliant la fatigue physique et le stress, vous êtes captivé par la grâce et la beauté envoûtante de l'Impératrice, vers qui tous les regards convergent. Profitant de ce moment d'inattention, vos quatre agresseurs, encore sonnés, parviennent à s'éclipser par une venelle sombre perpendiculaire, en bousculant les quelques passants souhaitant s'interposer.

L'Impératrice vous gratifie d'un sourire, et s'adresse à vous d'une voix claire, pour que personne n'en perde un mot :

« Mon cortège passait par là, et j'ai pu voir depuis la fenêtre de ma loge, comment vous vous êtes débarrassé de tous ces brigands. Vous avez un écusson d'agent spécial du conseiller Waros. Quel est votre nom ?

- Shiros.

- Shiros, je parlerai de vous à Waros, car l'Empire a besoin de xers comme vous. »

Puis, elle rabat le rideau de son palanquin, vous laissant sur votre faim. Vous vous attendiez plutôt à une prime ou une promotion. Dès que le cortège reprend sa route, le silence sépulcral qui régnait jusqu'à alors laisse place à un tumulte de murmures.

C'est le moment que choisit votre compagnon de la journée, le conseiller de Paxtis, médecin légiste, pour refaire surface, comme si de rien n'était. Vous lui adressez un regard lourd de reproches, puis reprenez votre route vers le bâtiment funéraire, vos sens en alerte (267).

221-

La pièce qui vous sert de chambre lorsque vous êtes au fortin ne vous est pas attirée, mais est partagée par les visiteurs occasionnels qui ne manquent pas. Elle est située au 2^{ème} étage de la tour centrale du fortin, celle-là même qui loge les appartements impériaux, occupant tout le dernier étage. De taille exigüe, votre chambre possède un confort spartiate, et est séparée d'autres chambres du même acabit par une mince cloison de bois.

Votre sommeil est troublé par de nombreux bruits de pas, puis à un moment, une algarade, à l'autre bout du couloir, impliquant une voix féminine, chose plutôt rare en ces lieux de repos du guerrier. Vous reconnaissez le timbre aigu de la voix de l'Impératrice Vipèrellis, qui a eu plusieurs fois l'occasion de s'exprimer dans la salle du conseil. Elle se défend becs et ongles face à des accusations portées par une voix à la tonalité plus feutrée, propre à la voix de son mari ; l'Empereur Socratos. Les bruits s'éloignent en même temps que le couple impérial, mais Vipèrellis ne décolère pas, et vous n'imaginiez pas un instant qu'il existait une telle tension entre les deux époux.

Plusieurs jours s'écourent avant que, par un beau matin, frais et disponible, vous êtes invité par Waros à une réunion dans la salle de conseil, au sujet de l'avancement de l'enquête (200).

222-



222 – Ils possèdent des canons octogonaux individuels

Vous vous levez rageusement, et dévalez la pente, sous un regard mêlé de stupéfaction et d'admiration de la part de vos condisciples qui sont restés à l'abri. Devant vous, des guerriers impériaux, hurlant, font reculer la première ligne de fantassins du désert, qui s'égaillent comme une volée de moineaux. Les machines de guerre, surpris par la rapidité de cette attaque d'une poignée de forcenés, n'a pas eu le temps - ou n'a jugé bon - d'user de leurs canons imposants. Devant vous, un compagnon d'armes se permet même d'escalader un char, en vociférant pour se donner du courage. Les bords lisses sont brûlants mais surtout glissants, et il enrage de ne pas trouver une ouverture pour s'engouffrer à l'intérieur. La machine recule alors d'un mouvement brusque, et fait chuter l'enragé. Alors qu'il est à terre, un fin rayon de lumière venu d'une autre direction vient le frapper dans la cuirasse de son abdomen, et lui arrache des cris de douleur. Pour son malheur, une cohorte de xers du désert en 2^{ème} ligne vient de surgir. Ils ne possèdent ni cimenterres ni frondes, mais des sortes de canons octogonaux individuels, qu'ils ajustent dans votre direction. Des faisceaux de lumière fument dans toutes les directions, et heurtent certains de vos congénères dans des gerbes d'étincelles. Vous êtes partagé entre l'envie de leur porter secours, et la fuite. Ce moment d'hésitation vous est fatal. Statique, vous êtes atteint en plein visage par un de ces rayons de mort. L'odorat étant l'un des derniers sens qui répond, une horrible odeur de chair calcinée se répand dans vos narines, avant que vous perdiez connaissance, mettant ainsi fin à une souffrance physique insoutenable.

223-

Personne n'a à redire à votre *switch*, et vous goûtez ainsi le plaisir de vous retrouver assis à côté de Haktis votre frère. Malgré votre lien fraternel, il est votre opposé ; tout en rondeurs, il est allergique à toute espèce de complot ou de violence. Il cherche sincèrement à semer le bien autour de lui, quitte à être un 'extrémiste' de la paix : créer un seul territoire uni qui s'affranchirait de toute frontière et vivrait dans la paix éternelle. Ainsi, malgré ses bons sentiments, il ne vous porte pas dans son cœur, et se récrie en vous apercevant :

- « Un conseiller de la guerre qui accompagne un voyage diplomatique ? »

Vous désamorceriez tout de suite l'embryon de querelle, en prenant son propos à la légère : « Hé oui, que veux-tu, il fallait bien que j'en voie un, un jour. C'est bien organisé, et on y mange bien à ce que je vois, dites-vous à la vue de serviteurs tenant à bout de bras un plat de rôti appétissant. »

Haktis n'insiste pas, et se prête au jeu, profitant de l'instant présent. Malgré l'agitation autour de vous, vous êtes comme seuls au monde, vous remémorant la complicité des repas familiaux, et mettant vos soucis de côté.

Mais, à la moitié du repas, l'ambiance de travail reprend le dessus, et Haktis se fait plus grave : « Tu sais, j'ignore si ta présence est un mauvais présage, mais je sens qu'il se trame quelque chose. Je suis habitué à reconnaître des sourires de façade quand j'en vois. Le fait que l'Empereur n'accompagne pas son épouse est aussi un signe. Cela fait trois voyages officiels vers le Royaume du Midi qu'il manque. Par contre, à l'inverse, la dernière fois, où je l'ai vu, il y était sans son épouse. »

Vous notez cette information dans un recoin de votre tête.

Après plusieurs rasades d'une liqueur fruitée, Haktis est maintenant intarissable : « Notre Empereur se confie beaucoup moins à Haktis qu'auparavant. Je ne sais pas comment il se comporte avec Waros, le conseiller de la guerre, mais je sais qu'il est plutôt proche de son Général de l'armée du Centre Azaviros. Il me fait vraiment peur celui-là. »

Votre frère n'a pas le temps d'en dire plus. Il est interrompu par des cris venant d'une antichambre adjacente (263).

224-

Vous vous joignez à la patrouille un peu comme un cheveu sur la soupe. Vous considérant comme un simple intendant, les guerriers finissent par vous accepter, mais ne trouvent rien de mieux à faire que de vous confier la bride de la bête de somme qui transporte leur fournement lourd, un xeu robuste.

Vous marchez en queue, observant d'un œil critique le déplacement prétendu furtif de ces patrouilleurs sans grande expérience. Finalement, ils ne se débrouillent pas si mal, et, à force de longer les dunes sans un bruit de trop, ils débouchent dans le dos de trois nomades en mousseline, assis dans le sable qui sursautent de surprise en voyant vos nouveaux compagnons s'approcher. Les xers du désert sont accompagnés de leurs trois xeus respectifs, chargés de paniers.

Avec diplomatie, les soldats leur demandent leur activité, et commencent une fouille méthodique des paniers, contenant des fruits. Les nomades se présentent comme des commerçants, et se laissent nonchalamment palpés. Leurs larges tuniques ne révèlent ni arme, ni document compromettant.

Mais votre œil aiguisé a d'emblée identifié des imposteurs. Les trois xers ne semblent pas surpris outre mesure de la présence de soldats de l'Empire du centre dans leur contrée. Mais surtout, leur jeunesse ainsi que leur constitution souple et robuste, dénotent clairement, par rapport aux vieux commerçants placides que vous avez l'habitude de croiser en ces lieux. Les trois nomades ont été minutieusement fouillés mais où pourraient-ils cacher des objets ? Vous songez à cette question, fixant le sol d'un air faussement endormi.

Si vous avez une idée, appliquez la règle : A=1, B=2, ... Z=26 sur le mot en question, faites la somme, multipliez par quatre, et rendez-vous à ce numéro. Si vous manquez d'inspiration, allez au 348.

225-

Vous faites avancer vos fiers soldats en trois colonnes serrées marchant au plus court vers le sommet, coupant les sentiers sinueux de la forêt, et affrontant une pente de plus en plus raide. Mais, évidemment, une telle masse de xers ne passe pas inaperçue, et l'ennemi a tôt fait de faire converger ses propres troupes sur votre trajectoire.

Les escarmouches entre éclaireurs, arc contre frondes, laissent bientôt place à un affrontement généralisé. Vos fantassins progressent l'échine courbée, ne se laissant pas abattre par les différents projectiles qui s'écrasent contre leurs boucliers. Les arbres forment également un excellent écran, et favorisent le corps à corps. Il est d'ailleurs inévitable lorsque vos xers raccourcissent subitement la distance d'une course haletante, poussant des cris de guerre rageurs. Mais le peuple du désert ne se décompose pas, et oppose une résistance farouche, dans un entrechoquement bruyant, épées contre sabres recourbés. Equipés de plastrons, vos xers sont mieux protégés, mais sont fatigués d'avoir eu à gravir plusieurs centaines de mètres au pas de course. Vous assistez à un choc indécis, un mouvement de balancier guidé par des mêlées confuses, sur les pentes du mont Kumar.

Vos xers semblent prendre peu à peu le dessus, mais leurs adversaires s'opposent avec l'énergie du désespoir. Bientôt, vous comprenez que, au contraire, ces derniers étaient poussés par un formidable espoir, qui s'annonce par un vrombissement d'abord à peine audible, puis peu à peu assourdissant. Deux machines de couleur or apparaissent soudainement derrière un rideau d'arbre. C'est le signal qu'attendaient les xers du désert pour se replier. Vous avez beau hurler : « Collez-les aux fesses ! » : trop tard. Deux faisceaux de lumière percent la forêt aussi facilement que du beurre, et immolent vos fidèles guerriers comme de vulgaires brochettes, sous vos yeux horrifiés. Les cris de ceux qui ne sont pas morts sur le coup achèvent de décourager ceux qui étaient décidés à poursuivre les fuyards ennemis. Cet élan brisé tourne vite à la débâcle, au fur et à mesure que les machines répandent la désolation autour d'elles, enflammant tous végétaux et autres matières vivantes à portée de tir.

Souhaitant éviter un massacre inutile, vous faites sonner la retraite, vous jurant de revenir avec une autre tactique (354).

226-

Dans l'obscurité du désert, derrière un monticule surmonté d'un épais taillis, parfait point de repère pour l'itinéraire de repli, vous exposez par chuchotements votre plan à vos deux complices : la ruse plutôt que la force. Leur silence exprime leur consentement. Mais lorsque vous évoquez que l'un d'eux fera diversion, le rude Théodore ne peut réprimer une réaction : « Mais qui va faire ça ? »

Excellente question. Pour la diversion, vous désignez Théodore, vêtu de guenilles, habile camouflage dissimulant sa véritable activité (96), ou Albertine, la séduisante fille mondaine, qui connaît probablement certains mystères des bâtiments haut-de-gamme du peuple du Désert (410) ?

227-

Votre fidèle éclaireur Rhoustan, qui vous tient maintenant lieu d'adjoint, ne manque pas de vous accompagner dans votre démarche. En amont du versant Est, quatre catapultes sont alimentées sans relâche pour bombarder l'ennemi à une distance de presque 1 km, en comptant l'avantage que procure leur emplacement surélevé sur le champ de bataille.

Plusieurs xers conjuguent leurs efforts pour soulever les rochers d'une centaine de kilos jusqu'à la cuillère de la machine de guerre.



227 – Ils soulèvent les rochers d'une centaine de kilos

Ces rochers de belle taille sont ramenés depuis l'aval par des charrettes tractées par un couple de xeus. Cette piste de ravitaillement qui assure la survie de votre position est une large trouée dans la forêt, défrichée à la force des bras. Elle arrive juste dans votre dos, ce qui facilite l'approvisionnement en rochers.

Sous la chaleur des deux soleils, et de l'incendie qui fait rage autour de la montagne, les pourvoyeurs en question mettent à rude épreuve leurs muscles saillants, et transpirent à grosses gouttes. Seul avantage de leur fonction : ils se sentent en relative sécurité, se contentant de se courber instinctivement, lorsqu'un rayon lumineux mal ajusté passe dans le ciel au-dessus d'eux. Ces faisceaux de lumière trahissent la position des chars du peuple du désert, qui commencent à progresser dangereusement sur le pourtour du mont Kumar, au fur et à mesure que la forêt se consume.

Les pourvoyeurs, harassés, sont régulièrement relayés, pour maintenir la cadence de tir, sous le commandement d'un chef de batterie. Votre rang vous permet sans aucun doute de l'influencer.

Allez-vous demander que les tirs de catapulte se concentrent devant vous (31) ou sur les côtés (290) ?

228-

Le terrassier vous prête sa pelle de mauvaise grâce, et vous observe perplexe. Vous déblayez des pelletées de sable, dérangeant quelques insectes du désert, jusqu'à buter sur quelque chose de dur. A ce moment précis, les xers qui vous prenaient pour un fou, s'agglutinent soudainement autour de vous, comme s'ils convoitaient tous leur part d'un trésor enfoui. Mais ce n'est pas un coffre qui a été heurté par votre pelle. Au fur et à mesure que vous déblayez le sable autour du trou, vous découvrez un squelette de xer, vêtu d'étoffes déchirées, et littéralement enchevêtré dans les puissantes racines du cactus. La mort semble très ancienne, car il ne reste plus un seul lambeau de chair. Chacun essaie de reconstituer ce qui a pu survenir, mais les indices dont vous disposez sont rares : le squelette du malheureux ne porte pas de traces de coup violent, et ce qui reste de ses vêtements vous fait penser à la mousseline des nomades du peuple du désert qui arpentent la région.

Pensif, vous vous détournez de votre trouvaille, pendant que d'incorrigibles pilleurs fouillent la dépouille espérant en retirer un quelconque objet de valeur, se faisant piquer au passage par l'encombrant cactus.

Vous ne tardez pas à regagner le camp, vos outres remplies d'eau (352).

229-

Le Directeur est clairement désarçonné par votre question. Il hésite, renâcle, ses mains tremblent quand il fait mine de fourrager dans la seule armoire qui occupe son cabanon sommaire. Il faut que vous montriez des signes d'impatience, pour que, enfin, il daigne vous tendre une liste d'une centaine de noms. Lorsque vous souhaitez consulter les noms des criminels uniquement, le Directeur vous fournit un nouveau papier, d'une trentaine de prisonniers. D'emblée, vous remarquez 4 signes, sur la gauche de 4 noms ; des têtes de mort.

« - C'est quoi ça ?

- Cela signifie qu'ils sont morts récemment, tout simplement, répond le Directeur, avec une nervosité qu'il ne parvient pas à dissimuler.

- Mais ils sont morts comment ?

- Dans leurs cages, ces marginaux s'entre-tuent. Nous récupérons parfois des cadavres le matin. Ils se tuent entre eux, mais on ne va pas s'en plaindre. Ce n'est pas une grande perte. »

Ce n'est pas une grande perte, mais ce détail peut avoir son importance, et la fièvre mal masquée du Directeur vous incite à creuser davantage cette piste.

Vous pouvez aller vous rendre compte par vous-même en allant interroger les criminels, sur place (277), ou, muni de la liste de criminels, vous pouvez corroborer cette liste avec le bâtiment funéraire, dans la vieille ville (282) ?

230-

Le sort de la bataille se décide souvent au moral, et celui de l'armée du Nord est jusqu'à maintenant sans faille.

Après quelques autres escarmouches victorieuses, c'est seulement une fois assuré que toute menace est écartée que votre groupe se rassemble au son de la voix, et gravit ensemble la pente en sens inverse. Vos condisciples emportent tout ce qu'ils peuvent, les armes de l'ennemi, mais, surtout, les blessés aux corps meurtris. Ceux qui s'en tirent avec seulement une défense brisée font partie des chanceux. Les plus malheureux sont à jamais inanimés et, dans la file qui vous précède sur le chemin du retour, vous distinguez trois dépouilles, transportées à dos de zeus.

La victoire ne permet que partiellement d'oublier les pertes, et la boisson chaude avalée au sommet du mont Kumar a le goût amer de la mort qui rôde...

Le crépuscule approche, mais ce n'est pas vraiment un réconfort, car vous doutez que la journée du lendemain sera meilleure qu'aujourd'hui (170).

231-

Vous vous laissez enivrer par une odeur d'embruns marins, qui annonce la proximité de la mer, derrière les lumières de la ville, et ne prêtez pas attention aux divers soldats qui grouillent aux alentours des premières maisons. Avant que vous n'empruntiez la piste principale, un groupe d'auxiliaires de l'armée vous intercepte.

Vous allez avoir beaucoup de mal à justifier votre état d'épuisement, et votre isolement du corps principal de l'armée du peuple du désert, d'autant que les forces de l'ordre locales sont sur les dents. Après plusieurs vérifications d'identité, vous irez croupir dans un cachot, et vous êtes trop loin des reliquats de l'armée de l'Ouest pour espérer jouer un rôle dans la suite de cette guerre. Cette désillusion signe la fin de votre aventure.

232-

Le lendemain, vous émergez de votre modeste demeure, peu avant l'heure du déjeuner. Vous notez d'emblée une atmosphère étrange. Certains passants semblent se passer le mot en chuchotant, tandis que d'autres rejoignent nerveusement leurs pénates. Vos doutes se transforment en certitudes lorsqu'un groupe anormalement élevé de policier remonte la rue, questionnant les badauds. Vous vous apprêtez à les questionner à votre tour, lorsque vous repérez un xer appartenant à votre service, allant à votre rencontre. L'effet de surprise passé, vous devinez à sa mine déconfite que le caractère exceptionnel de sa visite n'est pas une bonne nouvelle : « Le Général Méditerranis, Général de l'armée du Sud a été lâchement assassiné dans son lit pendant la nuit, d'un coup de couteau. Notre supérieur Waros est dans tous ses états, et tu es mandaté ce soir, pour une réunion de crise. Tous ses agents présents dans la capitale à cette heure sont également convoqués. »

Vous n'en croyez pas vos oreilles, et c'est seulement après que l'émissaire soit parti que vous réalisez la gravité de la situation. L'appétit vous manque, et c'est le ventre creux que vous vous mettez en route vers le fortin, à la tombée de la nuit (353).

233-

Vos xers se précipitent sur les royalistes apeurés et les empoignent violemment. Vous intervenez immédiatement pour réfréner leur envie de revanche. Les taçant comme des enfants, vous martelez qu'ils doivent se contenter de fouiller les prisonniers, et s'assurer que la furie vengeresse de la population locale ne se déverse pas sur eux. De mauvaise grâce, vos soldats se calment et hochent la tête en signe d'assentiment.

Votre intervention était bénéfique car, dans la journée, le nombre de désertions devient exponentiel. A tel point que vous devez faire construire une palissade sommaire pour permettre de les surveiller, malgré le bon traitement qui leur est réservé. Votre stratagème fonctionne tellement bien que les déserteurs font des émules au sommet du commandement royaliste. En fin de journée, ce sont trois parlementaires officiels, amaigris, qui viennent se prosterner devant vous pour négocier les conditions de leur reddition.

« Quelles conditions ?! » s'emporte le Général Azaviros qui s'est joint au conciliabule.

Une nouvelle fois, vous tempérez les ardeurs de votre congénère, et proposez une capitulation dans l'honneur, avec la promesse que les prisonniers continueront à être bien traités. Au final, Azaviros s'incline, car il réalise que vos conseils avisés ont permis d'infliger un cuisant revers au Roi Furax, tout en économisant vos forces.

Mais, après ce succès inespéré, votre mission ne s'arrête pas là. Il faut désormais rejeter les dernières forces royalistes hors de l'Empire, et poursuivre l'outrecuidant Monarque jusque dans son château (374).

234-

L'effrayant Waros, qui vous observe la tête en biais, de son seul œil valide, soutient votre démarche. Toutefois, l'Empereur ne sera pas disponible avant ce soir, et le Conseiller de la guerre insiste pour avoir la primeur de vos révélations. Dans son bureau au sommet d'une tour, offrant une belle vue de la Capitale, vous lui montrez la liste, preuve que deux criminels ont mystérieusement disparu, et que le Directeur de la prison est impliqué. Cela laisse Waros songeur, avant qu'il ne déclare :

« - La prison est sous la responsabilité du Général de l'armée du Centre : Azaviros. Il existe une rumeur qui dit que le Général utilise parfois des prisonniers pour des missions spéciales. Donc tu penses que les deux prisonniers manquants correspondent au meurtrier du Général Mediterris et à celui qui a essayé de tuer l'Impératrice ?

- Oui, surtout que les dates de disparition correspondent aux deux événements.

- On verra ce qu'en pense l'Empereur. »

Au crépuscule, à l'heure du dîner, Socratos daigne vous recevoir dans ses appartements. C'est l'estomac tenaillé par la faim que vous êtes conduit au dernier étage de la tour centrale du fortin, dans une vaste pièce dont les murs ont été taillés dans du bois précieux. Le mobilier est tout aussi dispendieux, et reflète le goût immodéré de l'Empereur pour le luxe... et le narcissisme. Ici, tout se rapporte à lui ; peintures de sa personne sous tous les angles, bustes, sculptures à son effigie. Le xer vous attend, Waros et vous, dans un fauteuil capitonné, qui, malgré sa grande taille, peine à contenir son ventre repu. D'un geste lent, il vous fait signe de vous approcher, et de vous assoir en face de lui, séparé par son large bureau en acajou.

Après lui avoir exposé les événements de la même manière qu'à Waros, l'Empereur blêmit. Il vous coupe presque : « Passez-moi ce papier. » Puis d'une voix mielleuse, sans attendre plus de détails de votre part : « La gestion de la prison, c'est l'affaire du Général Azaviros. Je vais lui en parler. Je vous demande de ne plus creuser cette piste. Dans la chronologie des faits, concentrez-vous d'abord sur la mort de notre estimé Général Mediterris. » Il ajoute abruptement : « C'est tout ? »

Vous êtes sidéré. L'entretien n'a pas excédé 10 minutes. Waros est tout aussi étonné que vous, et, une fois éloigné de la garde prétorienne en faction devant le bureau de l'Empereur, il vous confie : « Il nous cache quelque chose ». Vous l'auriez deviné tout seul (469).

235-

Tandis que les jours s'égrènent imperturbablement, le territoire des neiges, malgré toute la sauvagerie dont il peut faire preuve, a fini par vous adopter, et, accompagné de Rhouston, vous apprenez à monter des yourtes, contribuant finalement à l'effort de guerre de vos ennemis... En effet, de plus en plus de xers du Nord se rassemblent à proximité de votre camp, et, de là, accomplissent des raids meurtriers. Votre vie devient relativement paisible, mais vous êtes rongé par un problème de conscience...

Un beau soir, Igor vient vous trouver dans votre cellule alors que vous vous sustentez d'un brouet insipide. Il n'exprime ni joie ni tristesse, mais vous sentez que l'heure est grave. S'accroupissant à vos côtés, il vous parle d'une voix hachée par l'émotion : « Tout comme toi, j'ai aussi des espions, et ils viennent de m'apprendre que l'Empire du Centre n'existe plus.

- C'est-à-dire ?

- Occupés à lutter contre nous, vos forces autour de votre capitale se sont dégarnies, et, à force de tout raser avec leurs machines de métal et leurs canons, le peuple du désert a fini par avoir raison de vos défenses, et a pu détruire votre capitale. Il n'y a plus d'Empereur, ni d'Empire... »

Vous ne pouvez pas en croire vos oreilles... mais vous apprendrez au fil du temps que c'est pourtant la vérité.

Votre seule chance est d'avoir pu finir votre aventure vivant, confiné à un rôle obscur au sein du territoire des neiges, car Sceptor n'acceptera jamais qu'un transfuge accède au moindre niveau de responsabilité.

Quant à l'avenir de la coalition entre le peuple du désert et le royaume du midi, ainsi que les futurs rapports entre le territoire des neiges et ses nouveaux voisins ; ce n'est plus votre affaire...

236-

Dans l'attente d'une future mission, vous passez votre temps à vous entraîner, dans un vaste bâtiment en bois, à l'écart de la ville, et à la lisière de la forêt qui borde Mont-Clair. Ce lieu est étroitement surveillé et seulement connu des agents du conseiller de la guerre

Waros. Ici, les xers s'entraînent au maniement des armes, avec des épées factices, et à la lutte au corps à corps. Un prévôt aux ordres de Waros contrôle l'activité et connaît chacun d'entre vous.

Le camp est aussi l'occasion pour vous d'expérimenter de nouveaux types d'instruments de mort, comme ce fléau d'armes, avec lequel vous martyrisez un tronc d'arbre. Après l'exercice, un réfectoire vous permet de faire plus ample connaissance avec vos collègues qui fréquentent ces lieux le plus régulièrement.

Après avoir dûment transpiré, et une douche rapide, vous regagnez vos pénates avec la sensation du devoir accompli. Mais, au bout de plusieurs jours, vous vous lassez de cette routine, car l'entraînement ne vaut pas l'adrénaline de l'action réelle. Il est temps de prendre les devants, et réclamer une mission à votre supérieur (213).

237-

Jouant votre survie, vous empoignez à pleines mains les victuailles contenues dans un large tonneau et les lancez généreusement loin devant vous, sous les yeux médusés de vos compagnons d'armes, pour qui cette nourriture était indispensable à leur mission. Mais pour vous, la tournure des événements remet en cause le déroulement normal de cette mission...

L'instinct des plantigrades prend alors le dessus. Entre la perspective d'affronter des xers en armes, et celle de se régaler de viande séchée qui contraste avec le blanc immaculé de la neige, le choix est vite fait. Ils se pourlèchent les babines, et vous délaissent temporairement. Puis, comble de la surprise, ils se battent entre eux, s'entre-déchirant cette nourriture facile et attractive. Vos compagnons vous remercient intérieurement, et ne se lassent pas de ce spectacle, qui leur permet pour le moment d'économiser leurs forces et leurs flèches.

Toutefois, les plantigrades ont trouvé plus sanguinaires qu'eux, en la personne de leurs maîtres, qui cherchent à les remettre dans le droit chemin, en les frappant de leurs haches de silex. Dans cette belle pagaille, vos flèches font cette fois mouche, et brisent la première vague des xers des neiges.

Hélas, une deuxième vague ne tarde pas à se présenter. Pour la repousser, il faut cette fois le concours de vos compagnons situés dans les alvéoles épargnées, se jetant dans de furieux corps-à-corps couteux en xers. Vous vous en sortez miraculeusement indemne après avoir mis hors de combat un grand nombre de sauvages avec votre arc, puis trois autres à courte distance, en brisant leur hache de votre épée en acier, avant de les embrocher.

Les xers des neiges refluent en désordre, pour mieux se réorganiser, et emporter la décision. Mais cette victoire était largement à leur portée immédiatement, car, dans la confusion, ils n'ont pas réalisé que vous n'étiez plus qu'une poignée de combattants valides.

Vous attendez l'assaut fatal, avec résignation, tandis que les forces ennemies pansent leurs plaies et reprennent leur souffle (512).

238-

Pour donner encore plus de crédibilité à votre présence ici, vous prenez dans vos bras un jeune enfant, que vous connaissez à peine.

Heureusement, seul le chef de caravane est interrogé, avant que le passage ne soit ouvert à l'ensemble du convoi sous l'œil attentif d'une ribambelle de sentinelles, particulièrement nerveuses. Il y a de l'électricité dans l'air, preuve qu'un événement se prépare.

Une fois dans l'agglomération, vous vous séparez avec regret de vos protecteurs malgré eux. Dans le dédale de pistes en terre battue serpentant entre les habitations de la périphérie, vous peinez à retrouver vos repères habituels lorsque vous espionnez dans la ville. Les multiples patrouilles que vous croisez régulièrement ne vous aident pas dans votre entreprise, et vous procurent des sueurs froides. Mais elles ne s'intéressent pas à vous, et semblent se réserver à une autre tâche...

Quand enfin, vous arrivez devant le vantail de votre repaire, il fait nuit. La porte est verrouillée, et aucune lumière ne filtre de l'intérieur. Seule les torches des autres maisons vous éclairent. Pour vous éviter de passer une nuit glacée à la belle étoile et ne pas éveiller l'attention des patrouilles qui quadrillent la ville inlassablement, vous prenez le parti de fracturer proprement le vitrage d'une fenêtre ronde pour vous glisser dans le confort de votre habitat.

Excepté l'absence de vos deux comparses, Albertine et Théodore, vous ne décelez rien d'inhabituel, et, sans allumer la moindre torche, vous vous laissez tomber sur le premier matelas venu. Votre état d'épuisement est tel que vous trouvez le sommeil instantanément.

Des bruits répétés vous tirent d'un repos réparateur, alors que les deux soleils sont déjà hauts dans le ciel. Les sons stridents proviennent de la rue longeant votre habitation, qui s'est fortement agitée. Elle s'est emplie d'un puissant brouhaha et est encombrée par une foule dense. Vous vous calfeutrez, vous attendant au pire, jusqu'à ce qu'une clé s'introduise dans la serrure : délivrance ou couperet ?

C'est Théodore qui fait irruption. La stupéfaction se lit sur son visage lorsqu'il vous aperçoit. Il reste immobile de longues secondes, suivi par une foule de xers du désert qui vous regarde avec circonspection. Votre compagnon reprend ses esprits, réalisant que vous êtes aussi stupéfait que lui : « Que fais-tu là ? Je ne m'attendais vraiment pas à ta visite, surtout en ce moment. » Puis se tournant vers ses multiples 'invités', il vous désigne : « C'est mon frère. Mais ça ne change rien à ce qui était prévu. »

Plusieurs familles s'engouffrent alors dans le repaire, et semblent s'installer durablement, en déchargeant leurs fardeaux. Vous prenez alors Théodore par le bras, et l'entraînez dans le seul recoin qui ne grouille pas encore d'activité :

« - Qu'est-ce qui se passe ?
- C'est la guerre.
- Oui, ça je sais, merci, mais que font ces gens, partout, dans la rue, et même chez nous. C'est pas possible.
- Je n'ai pas eu le choix. Le souverain Archibald a décrété l'abandon temporaire de grandes villes, et a redirigé les populations vers Dissé. Nous sommes obligés d'accueillir tous ces gens. Toutes les maisons font de même, temporairement.
- L'abandon de quelles villes, et pourquoi ?
- Je ne sais pas du tout, je subis, comme toi, et il y a des soldats partout, je n'ai pas voulu me faire remarquer.
- Et où est Albertine ?
- Je ne sais pas non plus. Elle n'est plus chez elle. Elle a disparu sans prévenir. Elle réapparaîtra sans doute, après tout ce remue-ménage. »

Vous êtes fortement contrarié par ce changement de programme. Mais vous devez en savoir plus, car, derrière ce déménagement massif, il y a forcément une stratégie délibérée de la part du souverain Archibald.

Théodore vous coupe dans vos sombres pensées : « Je te propose de rester ici, le temps que je trouve une solution de rechange. » Vous hochez la tête, plus par réflexe que par réel acquiescement.

Une fois votre compagnon parti, au milieu des cris des jeunes enfants, et des parents qui se confondent en excuses, une question à leur rencontre vous vient naturellement :

- Vous venez d'où ?
- De Scorpio.
La réponse a fusé, aussi simple qu'un mot.
- Et pourquoi venez-vous ici ?
- Le souverain Archibald nous l'a demandé. Tout le monde est parti, on a tout évacué. Même les soldats sont partis, il n'y a plus rien là-bas. Et le voyage à marche forcée a été atroce. Atroce. Surtout pour mes enfants.

Ces réponses vous plongent dans un abîme de doutes. D'autres questions se posent alors à vous, plus délicates.

Allez-vous rester dans la maison devenue exigüe (476), ou contrairement à ce que vous aviez annoncé à Théodore, sortir pour visiter la ville (499) ?

239-

La nuit continue à battre son plein, au gré des conversations animées, sans que vous réalisiez le temps qui passe. Au petit matin, les lieux se sont vidés. Seuls quelques xers avachis ronflent bruyamment, ou regardent hagards le plafond de bois. Vous quittez l'auberge en titubant. Ce qu'il vous reste de conscience vous fait dire que vous avez passé un excellent moment, mais sans que vous sachiez bien pourquoi (526)...

240-

D'un point de vue tactique, votre excursion est couronnée de succès. Aucun monstre des mers ne vient plus troubler votre parcours, ni même aucune opposition sérieuse de la part de la Marine du monarque Furax. Mais vous vous êtes considérablement éloigné de vos bases, et les oiseaux messagers de l'Empire ont du mal à vous localiser.

Après plusieurs jours, alors que le vent gonfle vos voiles, par une belle journée, un message enfin apporté par un serin dressé va sérieusement ternir votre humeur... Il est signé Waros en personne, et annonce ni plus ni moins que la fin prochaine de l'Empire (!). Des cohortes de xers du désert ont mis le feu au bastion qui domine Mont-Clair, avant de pénétrer dans la cité. A cette nouvelle, le moral de tous vos équipages s'effondre au plus bas, et vous vous demandez comment cela est possible. Malheureusement, vous aurez l'occasion de réaliser que ce message n'était pas un faux, et que votre flotte est désormais livrée à elle-même. Votre aventure a échoué, malgré votre succès naval.

241-

D'un réflexe d'auto-défense, vous dégainez votre arme, vous préparant au pire. Cela sera un duel coutelas contre coutelas, pour lequel tout ira très vite. Le premier qui touchera prendra un avantage décisif.

Vous partez avec un handicap, car vous n'avez pas l'intention de tuer, alors que votre vis-à-vis est animé d'une farouche volonté de se débarrasser de vous, comme si sa propre vie en dépendait.

Vous esquivez le premier coup donné, d'un vif pas de retrait. Emporté par son élan, votre adversaire à la peau claire se rue alors sur vous dans l'espoir de vous faire tomber. Sa technique est bonne, mais, amaigri et affaibli par un séjour prolongé au soleil, son mouvement manque de vigueur. Vous le déséquilibrez d'un coup de pied, et c'est vous qui parvenez à le frapper le premier. Sa haine ne faiblit pas, et craignant un geste désespéré, vous n'avez d'autre choix que de lui asséner un coup fatal cette fois.

Il s'étale devant vous, les bras en croix, la face enfouie dans le sable brûlant, son dos entaché d'une amibe rouge carmin.

Ne vous laissant pas gagner par les sentiments, votre mission reprend le dessus, et vous fouillez le malheureux qui ne vous a pas donné le choix. Sa peau étrangement claire vous permet d'affirmer que ce n'est pas un xer du désert. Cette pigmentation est même typique du climat opposé ; celui du territoire des neiges. Sa constitution en muscles noueux est solide, mais pas trop épaisse, ce qui lui a permis de résister jusque-là aux hautes températures. Mais vous n'avez aucune idée de ce qu'il fait aussi loin de sa contrée natale, si ce n'est la même chose que vous : espionner. Toutefois, à votre connaissance, le territoire des neiges n'est qu'une vague mosaïque de tribus, ne disposant pas d'un tel organisme de renseignements, et, quand bien même, ne se souciant de rien d'autre que son voisin direct.

Ses vêtements en toile ne comportent aucun élément qui vous donne plus d'information.

Vous recouvrez de sable le cadavre, et regagnez le sommet de votre dune en forme de demi-lune, en prenant soin de ne pas vous exposer aux regards du peuple du désert. Une fois en place, vous vous laissez tomber lourdement dans le sable, ressassant les images de votre duel qui n'aura pourtant pas duré plus de cinq secondes (489).

242-

En outrepassant l'avertissement de la sentinelle, votre expérience vous fait pressentir immédiatement le danger. Au lieu d'insister, le xer au visage caché par l'obscurité et le rebord de sa capuche, se mure dans le silence, et ploie ses jambes d'un mouvement à peine perceptible. Ce geste ne vous a pas échappé, et, instinctivement, vous vous êtes mis à l'arrêt, en redoutant une réaction de la sentinelle. Celle-ci est presque immédiate ; elle bondit sur vous, un cimeterre en avant. Un réflexe inconscient vous fait esquiver le premier coup d'un pas de côté, mais comment allez-vous contre-attaquer ?

En escriment avec votre épée (81) ou en utilisant votre arme blanche comme une arme de jet (262) ?

243-

Un panonceau annonce : 'Bazar insolite'. A l'abri d'un auvent, des animaux sont enfermés dans des cages de métal : rongeurs et autres lézards. D'autres, un peu moins chanceux, sont suspendus à des crochets, sans vie ; des mammifères de toute espèce. A la devanture, un xer affable vous accueille en faisant de grands gestes, muni de besicles à trois verres. Sa chemise aux motifs exotiques et couleurs chamarrées est à l'image de sa bonne humeur. Derrière lui, dans sa boutique, vous distinguez des rayonnages emplis de flacons et autre bocaux.

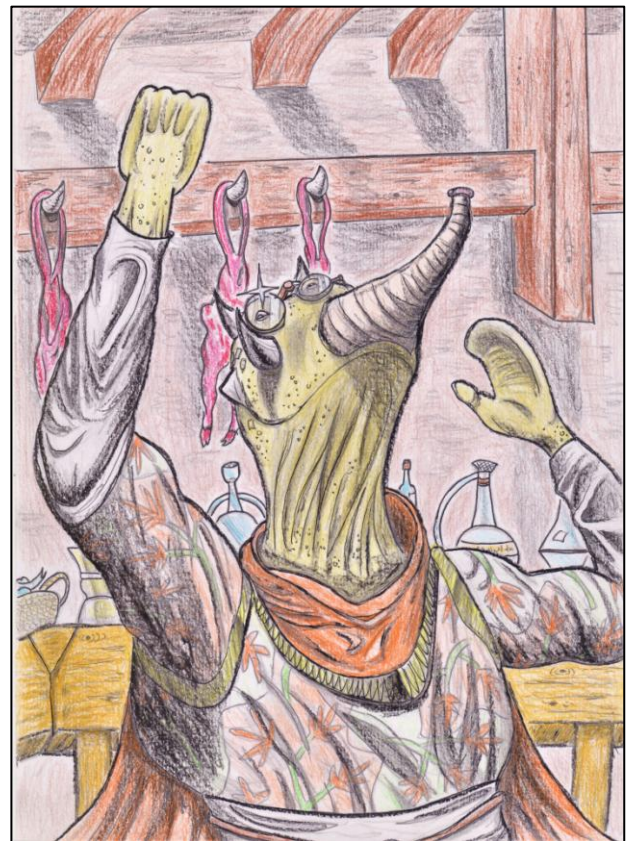
Allez-vous vous intéresser aux animaux à l'entrée (312), ou aux mixtures à l'intérieur de l'échoppe (377) ?

244-

Voyant déferler derrière vous en pleine nuit toutes ces silhouettes rugissantes, votre adversaire est en proie à la panique. Pris d'un réflexe qui vous désarçonne, il vous projette sa hache en plein visage, avant de détalé dans l'obscurité de la forêt. Pour vous, c'est ensuite le trou noir.

Vous vous réveillez à demi-conscient, plusieurs jours après, dans un lit aux draps de soie, entouré d'une bonne partie de vos officiers subordonnés, à la mine déconfitée. En effet, vous n'êtes pas beau à voir. Votre visage est atrophié, amputé d'une bonne partie de sa partie basse, et vous avez perdu certaines capacités de mouvement. Vos perspectives d'avenir se résument pour le moment à une période de convalescence de durée indéterminée.

Perclus, vous serez donc le témoin passif de la suite des événements : l'enlèvement de la guerre à l'Ouest, qui draine toutes les forces de l'Empire, la pression continue au Sud, la confusion sans nom au Nord, avec le harcèlement de ses habitants apeurés. Dépendant d'un approvisionnement réduit à la partie congrue, la capitale Mont-Clair est soumise à de vives tensions. Son moral est en berne, et la forte disette va la faire implorer d'elle-même... Votre aventure est un échec.



243 - Un xer affable vous accueille

245-

Chez vos combattants, un xer mort est un poids mort qui ne présente aucun intérêt. Mais vous insistez sur la nécessité de rapatrier ce corps, par respect pour les proches du défunt. Vos compagnons s'exécutent, après vous avoir jeté un regard médusé. Mais cela fatigue votre troupe, la ralentit. De plus, la neige laisse des traces sans équivoque, avec des trainées de sang qui se voient comme la trompe au milieu du visage. Tout ceci est du pain béni pour vos poursuivants ; l'avant-garde d'une bande du territoire des neiges, qui n'a pas l'intention de laisser impuni le massacre de ses éclaireurs.

Bientôt, des cris de guerre vous font retourner. Des xers des neiges sont sur vous, se déplaçant avec aisance dans ce paysage qu'ils connaissent par cœur, en dépit de leur carrure râblée.

Votre petit groupe est entouré en un tournemain, puis submergé par un adversaire largement supérieur en nombre, et plus frais physiquement. Votre dernier souvenir est le souffle pestilentiel d'un sauvage dont le visage est recouvert d'un pelage blanc, juché sur vous, et vous assénant le coup de grâce avec sa hache de silex.

246-

Vous préférez attendre le moment opportun pour lancer votre flotte à l'assaut des navires ennemis. Il est de notoriété publique que le Royaume du midi dispose d'une marine puissante, maniée par des marins expérimentés, et bien supérieure à la vôtre. Toutefois, même si vos xers ne sont pas en expédition, vous les maintenez sur le qui-vive, en exécutant régulièrement des manœuvres navales.

Mais l'attente ne dure guère. Très vite, le Général Alsakos vous convoque à l'abri d'un dais spacieux, à l'entrée du port, et se fait le relais d'un messager : la flotte du Roi Furax se rapproche du port 'Mouette-qui-rit', à une journée de navigation. Il y a fort à parier que vos ennemis y fassent une halte, le temps de se livrer à la déprédation.

Vous appareillez immédiatement pour aller à leur rencontre, maintenant que l'ennemi est localisé (486), ou vous vous consacrez à la défense du port principal, adossé à l'armée terrestre du Général Alsakos (525) ?

247-

Une idée vient de germer en vous. Qui s'y connaît en concoction médicinale, s'y connaît en poison. Vous demandez alors sans ambages : « Vous avez des poisons ? »

- Oh nooooo Monsieur, on ne fait pas de ça ici. »

Votre expérience d'espion et de faux semblants vous fait dire que sa réponse trop rapide masque un malaise certain. Vous vous permettez d'insister, usant de votre sens du bluff.

- Je sais que vous en avez. On m'a renseigné. Je serai très discret, et je paierai le prix, chuchotez-vous

- J'ai peut-être quelque chose, mais en très petite quantité.

- Qu'est-ce que c'est ?

- Du suc gastrique sécrété par une Rafésia. C'est très rare. C'est une grande plante carnivore que l'on trouve seulement dans la jungle tout au Sud du Royaume du Midi.

- Et ça fait quoi ?

- A l'air libre, c'est déjà très puissant, ça peut dissoudre presque n'importe quoi. Et si une personne en ingère, juste une demi-goutte, son système digestif se troue de l'intérieur, petit à petit.

- Ah oui, ça doit être douloureux.

- Non, car ce suc a aussi des propriétés anesthésiantes. La pauvre personne qui en ingèrerait mourrait après plusieurs heures, mais subitement, lorsque le premier organe vital est touché. Ça ronge tout, ce truc.

- Intéressant, vous en vendez de temps en temps ? »

A ce moment précis, le visage du vendeur s'empourpre une fraction de seconde. La trompe crispée, il lâche : « Non », et tourne les talons aussi sec. Soit vous vous contentez des informations qu'il vous a données (171), soit vous insistez à nouveau, mais, cette fois, il va falloir se montrer menaçant, car le commerçant ne dira plus rien de lui-même (297).

248-

Dans les rues de Mont-Clair, l'inquiétude confine à la panique. Certains habitants rassemblent leurs affaires devant chez eux pour un déménagement précipité. Cette fièvre n'épargne pas les militaires du fortin, centre de commandement où les officiers s'égaillent en tous sens. Vous croisez votre supérieur, le conseiller Waros. La voix éraillée, il vous convie à une énième réunion de crise dans la salle du conseil, animée par un Général Azaviros, dans tous ses états.

Arrivant en plein discours du Général de l'armée du Centre, vous apprenez que le peuple du désert, aidé de machines de guerre infernales, a pris possession du Mont Kumar, qui domine le paysage, à l'ouest de la capitale. Les déloger de cet endroit stratégique est devenu la priorité absolue. Des colonnes de l'armée du Centre convergent vers cet endroit, et vous êtes prié de vous rendre là-bas.

Vos états de service encouragent Azaviros à vous confier un contingent de ses meilleurs cavaliers, ainsi qu'une forte cohorte de fantassins aguerris. Puis, le Général aux défenses mutilées et au visage couvert de cicatrices, vous assure qu'il ne va pas tarder à se joindre à vous, avec un nouveau corps d'armée.

Vous partez sans attendre dans une calèche à l'intérieur fastueux, après avoir revêtu une tenue empanachée digne de votre rang, et suivi d'une escorte de cavaliers tout aussi impressionnante.

Très vite, la plaine cède la place à une forêt dense, qui constitue une aubaine, pour les défenses rapprochées de la capitale. Puis, la masse du Mont Kumar se devine derrière les frondaisons, menaçant. Seul le sommet est chauve, et vous y décelez déjà une activité ennemie frénétique.

A la base du Mont, le versant Est est occupé par des troupes impériales, relativement novices, qui se contentent de barrer la route au peuple du désert avec des moyens dérisoires, tels que des trappes cachant des pieux acérés. Lorsque vous débarquez au milieu de ces soldats qui semblent perdus et apeurés, vous imprimez tout de suite votre marque, en leur redonnant courage d'une voix de stentor : « Derrière moi, des cohortes de xers déterminés marchent et galopent pour vous soutenir, et chasser une bonne fois pour toute l'ennemi de notre territoire ! Le Général Azaviros ne va pas tarder lui non plus, car l'Empereur a concentré toutes les forces disponibles pour donner au peuple du désert la leçon qu'il mérite ! » Votre laïus a fait son effet, car il est accompagné de clameurs et de vivats qui résonnent dans toute la forêt.

Puis, ce sont vos troupes qui débarquent, dans un cliquetis d'armes et de boucliers, et une discipline de fer qui fait forte impression auprès des xers fatigués et débraillés qui faisaient jusque-là le siège du Mont.

Hélas, plusieurs vieux officiers, moins facilement impressionnables, sur place depuis de nombreux jours, viennent vous trouver en catimini, pour freiner quelque peu vos ardeurs : « Plusieurs tentatives pour enlever le mont Kumar se sont déjà révélées infructueuses. Le peuple du désert retranché utilise, en plus de ses traditionnelles frondes, des 'armes individuelles projetant des rayons de lumière à distance' ».

Est-ce que cet avertissement va vous pousser à adopter une posture plus défensive (92), ou, au contraire, décupler votre motivation à en finir par un assaut frontal (74) ?

249-

La théorie que vous avez fondée est échevelée, aussi vous prenez le temps de préparer vos arguments, pendant que Waros s'assure que ses appartements sont bien hermétiques à toute indiscretion.

Le premier postulat que vous exposez, est la loyauté des gardes. Si aucun n'a menti, alors, vous êtes formel ; c'est un serviteur qui a porté le coup fatal. Votre deuxième observation vous amène à penser que le coup, justement, n'entraîne pas une mort instantanée. Un coup à l'abdomen vide la victime de son sang mais amène son lot de souffrance avant l'issue inéluctable.

De plus, selon les dires des gardes, la dernière venue du serviteur était trop tôt pour que le Général Mediterris ait sombré dans le sommeil, d'autant que la sentinelle a toqué à la porte pour annoncer ledit serviteur. Et – toujours si l'on se fie aux gardes – aucun bruit de lutte n'a été entendu. Vous en tirez donc le corollaire suivant : l'infortuné Général était déjà mort au moment du coup de poignard.

Cette hypothèse plausible apporte avec elle deux nouvelles théories, encore plus intéressantes :

- ✓ La cause réelle de la mort serait forcément l'empoisonnement.
- ✓ Mais surtout, quelqu'un s'est donné un mal particulier, pour dissimuler cette cause réelle.

Waros n'a pas détaché son œil unique de vous pendant toute votre démonstration ininterrompue. Une fois que vous en avez terminé, il reste pétrifié, dans un sentiment mêlé d'admiration, et de stupeur (302).

250-

Vous choisissez de loger dans une chambre du fortin dédiée aux invités, pour être au plus près du centre de décision, et parce que de nombreuses places se sont libérées. En effet, la moitié de la garnison s'est jointe à un premier corps expéditionnaire, et l'autre moitié est en pleins préparatifs pour un deuxième départ. L'Empereur Socratos ne veut laisser aucune chance à ce renégat de roi Furax qui s'est joué de lui pendant toutes ces années. Il lui fera payer très cher sa félonie, et a déjà signifié à son Etat-Major son plan :

- ✓ Dégager l'armée impériale du Sud autour de Cité-Hélio en infligeant une sévère défaite aux faibles armées royales.
- ✓ Poursuivre les reliquats de l'armée royale jusqu'à Canae.
- ✓ Faire exécuter le roi Furax, le destituant de par le fait.
- ✓ S'accommoder avec un nouveau souverain pacifiste, tout en conservant une partie Nord du territoire nouvellement conquis. Il ne s'agit pas d'humilier tous les habitants du Royaume du Midi, mais de préserver un certain équilibre avec les deux autres voisins que sont le peuple du désert et le territoire des neiges.

Gagné par l'excitation, vous ne parvenez pas à trouver le sommeil. Puis, dans la clarté blafarde du petit matin, vous n'avez qu'une hâte : être informé des premières nouvelles de victoire au Sud.

En effet, pour multiplier les chances de succès, une grande partie de l'armée du Centre du Général Azaviros a rejoint celle du Sud, et les premiers échos qui vous parviennent, décrivent une situation « stabilisée ».

Mais quelques jours après, c'est une autre information qui secoue la place forte, en fin de journée, se répandant comme une trainée de poudre : le peuple du désert a attaqué de son côté par surprise, jetant ses forces sur des postes frontière isolés. L'armée impériale de l'Ouest, en pleine reconstitution après la mort soudaine de son Général est en passe de s'organiser pour contrer cette attaque suicidaire.

En pleine nuit, le conseiller de la guerre Waros vient vous trouver avec les quelques collègues restés dans le fortin, pour vous exposer la situation : « L'empereur Socratos est hors de lui. Une coalition s'est formée derrière son dos. Il a ordonné à son Etat-Major de tout raser. Même moi, en tant que conseiller de la guerre, je me suis retrouvé à essayer de l'apaiser, d'épargner les populations civiles et de détruire uniquement les armées. Avec mes informations, je l'ai rassuré en la capacité de l'armée de l'Ouest de traiter le problème du peuple du désert à elle-seule, même décapitée de son chef. Le peuple du désert n'est qu'une poignée de nomades armés de frondes. Après une victoire rapide, je lui ai conseillé de garder une portion du désert pour nous, pour faire une zone tampon. »

Vous êtes abasourdi par la situation tragique qui frappe l'Empire, mais restez confiant. Même si vos ennemis s'allient, l'Empereur n'en fera qu'une bouchée.

Le lendemain, l'effervescence du fortin s'est encore amplifiée - si cela était encore possible - comme une fourmilière réveillée par un coup de pied. Vous ne tenez pas en place également, impatient d'en découdre avec tout ce qui entoure l'Empire. Cela tombe bien ; Waros vous a convoqué dans son bureau au sommet d'une tour secondaire abritant tout son service. En chemin, vous croisez dans l'escalier de bois un agent de votre service, l'air concentré, à qui l'on vient manifestement d'assigner une mission secrète. C'est maintenant votre tour.

Waros a sa tête des mauvais jours, inclinée comme pour mieux vous sonder de son œil unique. L'heure n'est plus aux palabres, mais à l'action. Le conseiller de la guerre va droit au but : « Comme vous êtes un habitué du peuple du désert et que vous avez vos contacts là-bas, et bien vous allez les retrouver. Vous partez maintenant, sitôt après avoir préparé vos hardes. Contournez le gros des combats, passez par le désert que vous connaissez et informez l'Empire de ce qui se trame à l'arrière de l'armée du peuple du désert ; les mouvements de troupes, ...enfin toutes les informations bonnes à exploiter. Vos contacts possèdent déjà des oiseaux dressés pour communiquer avec nous. Bonne chance. » (460)

251-

Assassiner des xers d'un geste net fait partie de vos capacités, acquises au fil de votre tumultueuse carrière d'espion. C'est donc sans trembler que vous contournez la position ennemie, à pas de velours. Plusieurs fois, vous vous statufiez de longues minutes. Vous ne reprenez pas votre progression de loup avant d'avoir distingué son visage, et la direction de son regard. A quelques mètres de son dos, malgré votre sinistre expérience, vos pulsations cardiaques augmentent avant l'instant fatidique.

Vous jaillissez, et, sans faillir, commettez l'irréparable, dans un gargouillis étouffé, et un bruissement sur le sol spongieux lorsque le corps de la malheureuse sentinelle s'affaisse.

La voie est libre, pour le moment, en supposant que d'autres sentinelles jalonnent votre parcours (481).

252-

La seule chose qui vous empêche de le prendre par le col et de le bousculer est sa saleté repoussante. Vous souhaitez alors emprunter une épée à l'un des gardes, pour faire réagir le provocateur, mais le géôlier refuse et se cramponne à son arme. Cet incident oblige le Directeur à intervenir depuis le pas de la porte : « Vous n'allez pas punir ce prisonnier, c'est seulement les gardes qui peuvent le faire, et sur mon ordre. » Echaudé par votre comportement, celui-ci somme ses xers de sortir de la cellule, et vous êtes bien obligé de les suivre, si vous ne voulez pas être à la merci des marginaux.

Tout de suite après, le Directeur met un terme à la visite, sans vous demander votre avis. Vous avez beau lui rappeler votre statut spécial, il vous répond avec suffisance : « Passez par le Général Azaviros, c'est lui le responsable des prisons. » (115)

253-

Même la nuit, seule une idée lumineuse peut vous faire triompher d'une flotte supérieure en nombre et en équipement. Vous avez convoqué dans ce sens tous vos chefs d'équipage sur le pont de votre frégate, sous la voûte d'un ciel constellé d'étoiles. Allez-vous évoquer devant eux :

- ✓ Des brûlats (442) ?
- ✓ Des brûlots (144) ?
- ✓ Des brilats (385) ?

254-

Pensant à une méprise, vous gardez votre calme, et, d'un ton sévère, indiquez que vous êtes des agents de l'Empereur. Mais vous n'avez pas terminé votre phrase qu'un violent coup au visage vous fait chavirer par terre. Puis, loin d'en rester là, vos agresseurs unissent leurs efforts pour vous matraquer de coups de pied. Vous avez juste le temps de voir le visage décomposé de votre compagnon, le médecin légiste, qui entame un mouvement de recul, comme s'il ne voulait pas souiller sa toge d'un blanc immaculé.

Vous devez prendre une décision en une fraction de seconde : Hurler à l'aide (117) ou utiliser toute votre énergie pour ce pugilat qui vous a pris au dépourvu (56).

255-

Une targe dans une main, votre épée à double tranchant dans l'autre, vous vous précipitez à la suite des plus téméraires qui dévalent déjà la pente boisée. La densité des troncs d'arbre rend inefficace toute arme de jet, et fait la part belle au corps à corps, domaine dans lequel vous excellez.

Vous déboulez sur une sente en lacets, et les arbres défilent aussi rapidement que les silhouettes qui, tour à tour, apparaissent ou disparaissent à travers les branchages. Tout-à-coup, votre champ de vision s'emplit de personnages bien distincts. Un de vos compagnons d'armes s'escrime avec le cimenterre d'un xer du désert (367). En aval, un xer du désert semble observer la scène, simplement muni d'une fronde (390).

Lequel focalise votre attention ?

256-

Malgré les soleils qui descendent et l'air qui se rafraîchit, le sable reste brûlant, et, pendant que votre mixture cuit à feu doux, vous devez étendre une couverture sur laquelle vous pouvez vous avachir, profitant d'un des rares moments de repos offert.

Lorsque vos compagnons sont de retour, ils ramènent avec eux des outres gorgées d'eau cristalline et fraîche. Mais, assez vite, l'un d'eux se plaint de douleurs inhabituelles dans l'abdomen. Il a beau jurer qu'il ne s'est pas désaltéré avec l'eau de l'oasis, ses douleurs sèment le trouble parmi la section de cuisiniers, et les xers préfèrent garder l'eau récoltée pour se laver (352).

257-

D'un rapide mouvement, vous découvrez la manche droite de votre interlocuteur, juste le temps d'apercevoir une épée noire. Selon les informations que vous avez pu glaner lors de vos pérégrinations passées, vous connaissiez l'emplacement et la signification de ce tatouage. Pendant que vos pensées fusent, l'intrigant découvert pousse un hurlement étranglé, altéré par un phénomène qui vous échappe, et sans prévenir, sort un coutelas de sa bure pour vous porter un coup mortel au niveau de la gorge. Mais son geste manque de vivacité, surtout pour un guerrier expérimenté comme vous. Après avoir esquivé l'attaque, vous vous payez le luxe de lui saisir le bras, et le faire craquer, sans remord, avec une prise de lutte imparable. Il hurle de douleur, toujours avec une tonalité nasillarde déformée, pendant qu'un cercle d'une foule hostile se forme autour de vous. Vous n'avez pas le temps de signaler que vous n'avez fait que vous défendre, le tenancier vous désigne comme le fauteur de troubles, et une dizaine de bras vous saisissent sans ménagement pour vous expédier *manu militari* vers la sortie. Dans la bousculade, vous avez le temps d'entre-apercevoir une dernière fois l'intrigant, se tenant le bras, grognant de douleur, bon pour un séjour à l'hôpital. Vos deux acolytes, impuissants pour le moment, vous suivent tant bien que mal en jouant des coudes.

Votre trio se reforme dans la fraîcheur de la nuit, après que vous ayez mordu la poussière. De retour au fortin, vous êtes bon pour faire un nouveau choix, tout en sachant que vous ne pourrez plus retourner à la 'corne fleurie' (369)

258-

Pendant que tout l'Empire s'emploie à consolider ses positions défensives dans la forêt protectrice, soulevant un nuage de poussière, vous percevez un vacarme inquiétant venant du sommet du mont Kumar. Des martèlements et autres cliquetis métalliques résonnent, comme si une usine prenait vie en plein air. Quelle sorcellerie se prépare encore ? L'Empereur, terré dans le fortin de Mont-Clair, a dépêché le Général Azaviros dans vos avant-postes pour percer ce mystère. Ce dernier met sur pied plusieurs escouades d'éclaireurs pour tenter de s'immiscer chez l'ennemi, chacune depuis un angle différent.

Allez-vous vous porter volontaire pour commander l'une de ces escouades (99), ou restez-vous au milieu de vos xers dans la tranchée que vous avez fait creuser (357) ?

259-

Vous vous redressez soudainement avec une énergie que ne soupçonnait pas votre vis-à-vis. Vous avez bien fait, car il brandissait un poignard recourbé. Sans perdre une seconde, vous profitez de l'effet de surprise et de la terreur que vous lui inspirez pour le plaquez au sol sur le dos. Vos réflexes d'assassin sont restés intacts malgré la soif et l'épuisement. Une main serrant son larynx, une autre retournant l'arme contre son propriétaire, et vous voici débarrassé de celui qui s'apprêtait lui-même à mettre un terme à votre existence. Courbé en deux, vous vous revêtez de sa tunique, et enfouissez rapidement son cadavre du mieux que vous pouvez, en le recouvrant de sable. Sans perdre un instant, vous vous dirigez ensuite au jugé vers la ville de Cajua. De temps à autre, des cris lointains s'adressent à vous et vous interpellent, mais vous faites mine de ne pas y prêter attention, tout en continuant dans une direction opposée à la source de bruit. Vous reprenez votre axe de progression une fois le danger écarté.

Vous avez beau marcher au rythme qui économise le plus vos forces, le soir venu, vous êtes parvenu au bout de vos ressources, et votre gorge est aussi aride que le désert qui vous entoure. Si vous vous endormez, vous ne vous réveillerez pas. Et, sans sommeil, vous êtes également condamné. Vous vous apprêtez à baisser pavillon, lorsqu'une lumière lointaine éclaire la nuit. Vous vous dirigez mécaniquement vers ce dernier espoir, comme une luciole attirée par la lumière.

Autour d'un feu de camp, une famille de nomades vous observe bouche bée. Vous vous évanouissez sans savoir si cette vision appartient à la réalité ou au monde onirique...

Vous vous réveillez avec un goût de paradis, sous la forme d'eau fraîche qui glisse sous votre palais. Il fait encore nuit noire. Vos hôtes vous ont ramené d'entre les morts, pensant sans doute sauver l'un des leurs. Une fois vos esprits retrouvés, vous abusez de leur hospitalité en vidant une gourde entière, et en avalant des brochettes grillées au feu de bois, qui ne vous ont jamais semblé aussi délicieuses.

Dès que vous êtes remis sur pieds, à la clarté blafarde du petit jour, vous demandez la direction de Cajua. Les nomades vous orientent mais ajoutent qu'ils ont vu l'armée du désert prendre une autre direction. Vous les quittez après les avoir chaleureusement remercié, mais sans leur laisser le temps de poser davantage de questions.

A l'issue d'une nouvelle journée épuisante de marche, où vous sentez que vous allez défaillir une deuxième fois, les lumières d'une ville vous apparaissent enfin au crépuscule. Sans perdre de temps, vous mettez vos dernières forces dans cette bataille d'endurance. Une caravane de xeus prend la même direction, devant vous. Vous courez pour vous joindre à elle (280), ou vous gardez vos distances (231) ?

260-

Votre agitation pourrait attirer davantage l'attention sur vous ; votre choix est sage. D'autant que les poissons ont de quoi se rassasier, avec vos infortunés compagnons de route qui, eux, perdent leur sang abondamment, par des plaies qui se sont rouvertes avec l'eau de mer. Vous vous rapprochez doucement du rivage lorsque, au large, des remous attirent votre attention. Puis, un aileron d'une dimension irréaliste fend les flots.

Le cœur battant la chamade, les jambes flageolantes, vous parvenez à atteindre la plage, et vous observez un spectacle qui ne vous avait jamais été donné de voir jusque-là : l'aileron blanc d'un mégalodon, au large, plongeant par intermittences et faisant bouillonner l'eau de reflets écarlates. Avec un tel nettoyeur des mers, il est certain que personne ne retrouvera jamais la trace des xers éliminés dans le cadre des expérimentations du peuple du désert.

Titubant de fatigue, assoiffé, sous deux soleils brillant à leur zénith, vous avez réussi l'impossible ! Mais il vous reste maintenant à rejoindre votre contrée. Une partie de plaisir, comparée à ce que vous venez d'endurer.

En vous mêlant à une caravane de nomades, et en profitant de leur charité, vous parvenez à rallier Dissé après plusieurs jours, où se situe le repaire de vos deux complices : Théodore et Albertine. Après un accueil poignant qui vous arrache des larmes de joie, vous êtes choyé comme il se doit, avec moult boissons roboratives et victuailles, ainsi qu'un long bain qui vous purge de vos souffrances passées.

Au bout de deux jours de repos et sommeil, vous êtes enfin apte à reprendre la route, sous votre couverture de commerçant ambulancier. La chaleur des villes de terre cuite bientôt place à un climat plus clément, et à la végétation plus dense de votre patrie. Vous n'avez qu'à suivre la route de terre principale qui traverse l'Empire d'Ouest en Est, traversant forêts denses, champs cultivés et villages animés. Puis des concentrations plus importantes de maisons annoncent la capitale, Mont-Clair, dont le centre-ville historique est séparé par de hauts remparts en bois. Au milieu, trône un imposant fortin entouré de ses propres remparts. Une tour de guet domine la ville de toute sa hauteur, et une autre tour adjacente, plus imposante et encore plus élevée, abrite les appartements de l'Empereur et de sa cour. C'est là que vous vous faites introduire, car vous êtes attendu par votre supérieur : le sinistre Waros, conseiller de la guerre.

Malgré vos exploits, le conseiller borgne Waros vous jette un regard noir, en biais. Sa manière de vous regarder de travers, de son œil droit unique est un souvenir de son passé tumultueux, qui a entraîné la cécité de ses yeux central et gauche. Quant à ses défenses supérieures, elles ne sont pas mieux loties ; toutes ont été brisées, et par la suite proprement limées.

Ce xer borgne vous inspire crainte et respect, malgré son âge. D'autant qu'il concentre actuellement sa colère sur vous, déplorant que vous ayez perdu votre couverture en tant qu'espion, votre visage étant maintenant connu des séides du souverain Archibald. Vous apprenez alors abruptement que vous serez remplacé pour les futures missions contre le peuple du désert.

Mais vos capacités guerrières inégalables restent recherchées, et toujours utiles pour l'Empereur. Vous êtes alors transféré à la frontière septentrionale, mandaté pour conseiller le Général commandant l'armée du Nord : Frizos. Là-bas, il a fort à faire avec des bandes rebelles venant du territoire des neiges (110).

261-

Louant votre courage, le Général vous confie une demi-douzaine de ses meilleurs xers. Vous dévalez la pente parmi le sol cendré et des braises encore fumantes. Ici la forêt verdoyante a laissé la place à des troncs amputés et noircis. Les bruits de la bataille qui fait rage vous parviennent clairement maintenant. Ils redoublent même, jusqu'à atteindre une ampleur que vous ne soupçonniez pas. Les hurlements de guerre des xers du Nord – car il s'agit bien d'eux – rivalisent d'intensité avec les cris de douleur des deux camps. La confusion est extrême, et, devant vous, des silhouettes grouillent en tous sens. Votre petit nombre est incapable de changer le cours de cette bataille immense qui avale les xers comme une fournaise. Au moment où vous estimez en avoir assez vu pour revenir avec du renfort, une vague de xers se rapproche brusquement de vous pour vous submerger, comme un tsunami. Ce sont des xers du désert qui refluent en masse là où ils peuvent, préférant le sommet tenu par l'Empire, que la sauvagerie aveugle des barbares. Affrontant votre destin, vous devez faire face à des dizaines d'ennemis qui se jettent sur vous dans un mélange de panique et de haine.

Vous succombez sous le nombre...

262-

C'est la première fois que vous utilisez votre épée dans ce but, usant habituellement d'une dague. Votre geste manque d'assurance, et le tranchant de votre épée se contente de cisailier le plastron porté par votre adversaire. Cette blessure le handicape à peine lorsqu'il vous porte son deuxième coup. Vous l'évitez d'une roulade, mais, étant désarmé, vous n'évitez pas l'estocade d'après, ainsi que toutes celles qui suivent. Transpercé de toutes parts, la vie vous quitte dans un ruissellement de sang...

263-

Votre oreille experte vous permet de reconnaître une empoignade. Ici, en ces lieux surprotégés, où il faut franchir un pont-levis et plusieurs herses ? Ça ne colle pas, et la majorité des invités, peu accoutumés aux esclandres, est d'ailleurs scandalisée qu'un tel événement puisse se produire. A un moment, vous entendez distinctement un « A mort l'Impératrice ». Impensable.

Le Roi Furax s'est déjà redressé, les poings fermés, et donne des ordres d'une voix contenue mais ferme. A un autre bout de la table, vous voyez Tétos se lever également, et se précipiter au-devant de l'incident, irrité par le véritable blasphème qui vient d'avoir lieu.

Vous courez à la suite de Tétos (519), restez à votre place sans se départir de votre flegme (474) ou vous précipitez au plus près de l'Impératrice, prenant la place de son garde du corps attiré (343) ?

264-

Faisant corps avec les silhouettes de buissons qui parsèment votre parcours, vous vous déplacez en toute discrétion, dès que les deux soleils se sont effacés. Seuls les frémissements de quelques petits rongeurs nocturnes viennent troubler votre progression dans un silence religieux. Votre groupuscule précède deux pelotons qui vous suivent à distance. Pratiquant des haltes régulières, attentifs à la moindre alerte, vous imprimez un rythme saccadé. Ces pauses vous permettent de repérer des guetteurs isolés, que vous contournez habilement.

Le petit nombre de xers que vous commandez vous permet de viser le cœur de l'ennemi, en enfonçant impunément ses lignes. Tout-à-coup, après une bonne heure d'avancée à une allure très lente, vous vous figez. Devant vous, éclairée par la faible lueur des étoiles, une masse aux formes géométriques, luit d'un reflet doré, à peine cachée par un arbre (349).

265-

Vous voyant avancer, le Directeur ventripotent vous prévient que votre conduite est dangereuse, car les détenus peuvent projeter des objets à travers les barreaux, depuis la fosse. Mais il n'insiste pas outre mesure.

La première chose que vous remarquez, ce sont des débris et autres écluchures, autour de la fosse, et même quelques restes de repas restés coincés à la surface des barreaux. Visiblement, la pitance de ces prisonniers leur est jetée directement depuis des seaux par-dessus la grille.

Vous devez vous tenir juste à la limite des barreaux pour distinguer des fragments de visages, que la lumière des deux soleils parvient à atteindre. Les faciès sont faméliques, avec de petits yeux aussi noirs que du charbon, qui n'augurent rien de bon. Très vite, les quolibets fusent à votre égard, sans que vous parveniez à en voir la provenance. Envers et contre tout, vous vous risquez à imposer le silence : « S'il vous plaît, j'ai des questions à vous poser ! » Et, à votre grande surprise, vous y parvenez. Vous accrochez même le regard d'un xer dont le visage est sillonné d'imposantes balafres. Vous laissant amadouer par ce silence soudain, vous faites quelques pas nonchalamment.

Vous vous laissez alors surprendre par un détenu qui a bondi et vous enserme une cheville. Vous reculez pour retrouver votre équilibre et vous débarrasser du gêneur, lorsqu'une autre main vous agrippe la deuxième cheville. Dans une grande clameur, vous vous écroulez de tout votre long, ayant juste le temps de voir des silhouettes efflanquées sauter pour s'accrocher à toutes les parties possibles de votre corps.

Avez-vous été délesté de votre arme à l'entrée du pénitencier (91) ou non (334) ?

266-

Vous prenez le temps d'accoster sur une plage déserte, bordée d'arbrisseaux. Trop heureux de retrouver la terre ferme après la mer houleuse, vos xers se laissent choir et dorment comme des nourrissons, à même le sol. A l'aube d'un ciel donnant à la mer une teinte rosie, vous vous réveillez en sursaut, étreint par la tension des combats à venir, et faites réveiller vos marins. Ils ne se sustennent alors que du minimum, les estomacs n'étant pas encore rétablis.

Mais les guetteurs du Royaume du midi rayonnent dans la région, et l'un d'eux a aperçu votre flotte au repos dans cette petite crique. Ainsi, au moment où vous vous chevauchez à nouveau les flots, l'alerte est donnée à 'Mouette-qui-rit', et vous tombez sur une formation de navires en train de se mettre en branle, malgré l'ivresse d'une nuit de fête. Ne pouvant plus faire marche à arrière, vous commandez à vos navires lancés à pleine vitesse d'éperonner les embarcations ennemies. Mais le choc est vite absorbé par les lourdes caravelles qui dominent vos frégates d'une hauteur de deux mètres. Les premiers abordages tournent mal, et, la surprise passée, vous vous demandez qui aborde qui. En effet, les caravelles ennemies grouillent de robustes marins, et, le temps de s'équiper, ce sont eux qui se ruent à l'assaut et se jettent en criant dans vos frégates.

A la vue des premiers équipages massacrés, les frégates qui suivent hésitent à aller de l'avant. Il suffit alors qu'une seule entame un mouvement de retraite, pour entraîner toutes les autres, à votre grand désespoir.

Votre frégate se retrouve bientôt seule face à une trentaine de caravelle surarmées. Votre seule chance réside dans votre vitesse, car les cordages de certains royalistes encore ensommeillés ne sont pas encore tous déployés. Après une course folle, vous avez juste le temps de rejoindre la terre avant vos poursuivants, dans la crique qui vous est familière. Votre flotte en déroute vous y a précédé, laissant échouer ses frégates sur la plage.

En pleine débâcle, vous rassemblez un maximum d'équipages, et foncez à l'intérieur des terres, en vous encombrant du strict nécessaire.

Au premier village atteint, vous réquisitionnez une carriole attelée par deux xers ramollis par le poids des âges. Il ne vous reste plus qu'à regagner la capitale, sans rien cacher de cet échec cuisant qui a coûté à l'Empire sa flotte navale... (192).

267-

Le 'bâtiment funéraire' de Mont-Clair tient lieu à la fois de chambre funéraire, de morgue, et de cimetière temporaire, avant que les corps trop encombrants ne soient incinérés après un certain délai, dans ce même bâtiment.

Il se situe à la limite intérieure de la muraille de bois qui ceint la ville historique, éloigné au maximum du centre de vie de la capitale par une volonté commune. En effet, au sommet de ce bâtiment ancien, une haute cheminée en pierre laisse échapper un filet de fumée à l'odeur âcre et repoussante.

Plusieurs couches de peinture noire sauvent les apparences du bois vermoulu qui constitue ses murs. Deux gardes à la mine blasée vous laissent entrer sans poser de questions dans le bâtiment funéraire, dont le plancher éculé craque sous vos pas.

L'administrateur vient à votre rencontre. Visiblement, il ne vous attendait pas. Lorsque vous lui exposez l'objet de votre visite, son regard s'affole, et sa voix devient balbutiante : « Ce n'est pas possible, on a lancé la crémation du corps, il y a très peu de temps, juste à l'instant.

- Ce n'est pas possible, en effet, rétorquez-vous sans dissimuler votre ire. Qui vous a donné l'ordre ? J'ai ici un ordre de l'Empereur qui demande d'étudier le corps. »

L'administrateur déglutit avec peine, et vous répond en toute franchise : « C'est le cabinet de l'armée du Centre, Azaviros, qui a donné les ordres, j'ai un papier officiel avec le cachet.

- Je vais vérifier ça, c'est pas possible ! » fulminez-vous.

Mais fulminer est la seule chose que vous puissiez faire ; le corps du défunt Général Mediterris ne renaîtra pas de ses cendres. En outre, le papier porte bien le cachet, mais vous remarquez que la signature du Général Azaviros en personne n'y est pas, remplacée par celle d'un vulgaire secrétaire...

Intérieurement, vous êtes persuadé que l'administrateur dit la vérité. De plus, vous ne pourrez pas atteindre le Général de l'armée du Centre, Azaviros, sans passer par votre supérieur, et cela prendra du temps. Comment son cabinet a-t-il osé aller à l'encontre des ordres de l'Empereur. Et si l'agression gratuite que vous avez subie était liée à cet ordre de crémation ? On ne s'y serait pas mieux pris pour vous retarder au maximum.

Une cascade de questions se bouscule alors dans votre esprit, lorsqu'un messenger vous interrompt dans vos réflexions. Il se présente comme étant un émissaire de l'Impératrice Vipèrellis que vous avez côtoyée récemment. Avec déférence, il vous lit une missive manuscrite, comme s'il craignait d'oublier le moindre mot : L'Impératrice serait honorée de compter sur votre présence pour son prochain voyage officiel dans le royaume du midi. Elle aimerait particulièrement vous avoir à ses côtés pour veiller sur sa sécurité, au même titre que sa garde officielle.

Cette proposition vous laisse pantois, car, à votre connaissance, Vipèrellis dispose déjà d'un nombre suffisant de gardes du corps. Allez-vous accepter (396) ou décliner (432) ?

268-

Lorsque les deux soleils se lèvent l'un après l'autre, les rais de lumière percent la canopée de conifères, et vous apportent une chaleur réconfortante. La nuit fut extrêmement fraîche, malgré plusieurs épaisseurs de couvertures. Après s'être sustenté de nourriture froide, sans allumer le moindre feu, vos troupes scrutent les environs, en restant aussi immobiles que la végétation environnante.

Mais, tout ce que vous surprenez, c'est un mammifère herbivore de belle taille, qui fuit dès qu'il hume votre présence.

A la lumière déclinante du jour, il vous faut vous résoudre à regagner Bourg-Vaurice. Votre embuscade du jour est un échec. Les affaires sont remballées, et vous entamez la marche du retour sans attendre, pour éviter un deuxième parcours de nuit, beaucoup moins aisé.

A votre retour dans la bourgade, vous êtes rassuré d'entendre que, là aussi, c'est le calme plat (285).

269-

De sa démarche altière, le Directeur vous guide dans les avenues toutes similaires de la prison, suivi de deux gardes armés de courtes épées. Chaque allée est bordée de cellules construites sur le même modèle, et est parfois coupée d'un chemin perpendiculaire. A intervalles réguliers, des plantons au regard d'airain se mettent au garde-à-vous à votre passage. Les prisonniers, eux, semblent atteints de catalepsie. Une insulte à l'égard du Directeur rompt la monotonie de votre parcours. Alors que le Directeur ne relève pas, vous décidez au contraire, de profiter de cet incident pour vous entretenir avec ces marginaux parqués comme des animaux.

Parmi ce troupeau de xers amorphes, vous cherchez du regard celui qui vous a provoqué. Du fond d'une cellule, une faible voix se fait entendre, sans destinataire : « Salaud ».

Vous faites ouvrir la lourde porte en bois munie de barreaux pour interroger le trublion (37), ou vous passez votre chemin (308) ?

270-

Sentant que tout esprit de résistance a abandonné la troupe, vous profitez de la confusion pour vous enfuir, à la faveur de la nappe de poussière qui emplit le désert. Passant entre les dunes qui se dressent entre vous et l'ennemi dont l'avance est irrésistible, vous foncez vers l'Est. Les cris de ceux qui n'ont pas eu votre chance sont peu à peu étouffés par la distance, mais vous ne faiblissez pas dans votre effort. En effet, autour de vous, des compagnons d'armes qui ont pris la même trajectoire que vous, sont la cible de rayons de lumière, plus fins, mais tout aussi meurtriers que ceux des machines diaboliques. Juste à côté de vous, un xer s'écroule, le torse calciné, après avoir été traversé de part en part d'un trait lumineux. C'est désormais 'chacun pour soi'. Vous continuez droit devant (361), ou vous prenez la perpendiculaire, quitte à rallonger votre itinéraire par rapport à la direction de l'Est, votre premier objectif (69) ?

271-

Le déjeuner avançant, vous vous décidez à entamer la conversation avec votre voisin le plus proche, conseiller du roi, reconnaissable à son chic veston de velours, et qui vous a parfaitement ignoré jusque-là : « Ces mets sont succulents ! » Enfin, il daigne pivoter la tête vers vous, et son regard s'arrête sur votre plastron de cuir que vous ne quittez pas, même pour vous restaurer, sécurité oblige. Visiblement, il n'a jamais rencontré de conseillers de la Guerre de l'Empire du Centre, car votre tenue diffère des gardes du corps classiques. Il se fend d'un : « Excusez-moi, vous êtes ? »

« - Shiros, membre de l'équipe de l'Impératrice Vipèrellis, dites-vous sans vous démonter, et tout en restant vague.
 - Mais vous êtes un guerrier non ?
 - J'ai plusieurs aptitudes, objectez-vous placidement.
 - Je vois que vous êtes un guerrier, mais pourtant vous n'êtes pas un haut-gradé de la garde prétorienne du couple impérial.
 - Ah bon ? Qu'est-ce qui vous permet de dire ça ? ne cachant pas votre intérêt pour la réponse.
 - Vous n'avez pas de tatouage situé sous l'avant-bras droit. Une petite épée noire, obligatoire pour la minorité que représentent les xers de la garde très rapprochée de l'Empereur. Vous voyez ; je l'ai remarqué fortuitement sur un des capitaines du corps impérial qui avait exceptionnellement découvert son bras, et, à partir de là, c'est mon métier d'être bien renseigné », ajoute-t-il avec un contentement non dissimulé.

De votre côté, vous dissimulez votre étonnement, car vous ignoriez cette information. Vous pestez contre le service tellement cloisonné du conseiller Waros, qui fait que vous en savez plus sur le peuple du désert que sur vos propres troupes à l'intérieur des frontières.

Vous relancez la conversation d'une manière anodine : « En tout cas, je suis heureux de constater que l'amitié entre nos deux territoires se porte à merveille. »

Votre flagornerie sur la raison d'être de ce diplomate fait mouche, et votre voisin vous porte désormais un certain intérêt. Après une bordée d'autres compliments de ce genre, votre voisin va même jusqu'à s'épancher : « Nos deux peuples font du bon travail, mais c'est surtout grâce à Furax. Il garde la haute main sur tout, dans ses moindres détails. Une main de fer, je devrais dire, car ses colères font trembler les murs de ce château. »

Tout-à-coup, votre voisin reste bouche bée, car un cri extérieur à la pièce vient de retentir (263).

272-

C'est le Général Azaviros en personne qui supervise l'afflux de ces nouvelles troupes. Lorsqu'un aide de camp lui annonce la mort du Général Frizos, et les circonstances héroïques de sa chute, le Général aux défenses mutilées a tout juste un haussement de sourcil, se remettant immédiatement à l'ampleur de la tâche qui l'attend.

La nouvelle position ne manque pas de ravitaillement, et se trouve couverte par une forêt épaisse. Mais elle peut être contournée, et surtout, la récente conquête du peuple du désert, le sommet du mont Kumar, la surplombe directement.

Le lendemain, pendant que les deux camps renforcent leurs bases respectives, le gratin militaire de Mont-Clair a rejoint votre position, dernier écueil pour barrer la route à l'armée d'Archibald, avant la capitale politique et économique de l'Empire. Le conseiller de la guerre, Waros, votre ancien supérieur, est de ceux-là. Sans attendre, il s'entretient avec le Général Azaviros dans son vaste chapiteau, en votre présence, ainsi qu'un parterre d'officiers. De son œil unique, Waros fixe le Général de l'armée du Centre, d'un regard inquisiteur :

- « Votre quartier général est trop voyant et trop gros. On ne voit que lui, avec sa couleur rouge vif.

- Je ne crains pas les xers du désert. Nous sommes plus nombreux, et leurs machines de guerre seront stoppées par la forêt, affirme le Général, péremptoire.

- Comme quand elles ont attaqué le mont Kumar, ajoutez-vous avec malice.

- La forêt est moins dense, en se rapprochant du sommet, rétorque Azaviros, en vous foudroyant du regard.

- Le problème, c'est que maintenant le peuple du désert occupe le sommet du mont Kumar, ils n'ont pas besoin de se déplacer pour nous affaiblir. Ils peuvent envoyer leurs rayons qu'on m'a décrits, à distance, et ils ont une superbe vue sur notre campement, malgré les frondaisons. »

Cette fois, l'argument du conseiller Waros a porté, et tout le monde observe un silence pesant. Le Général Azaviros, sûr de son fait, se reprend : - « Ils peuvent griller quelques cimes d'arbres. Avec toute l'eau qu'on a ici, on les éteindra avant qu'ils n'embrasent toute la forêt.

- Et si Archibald avait fait construire un char d'une autre dimension, avec un canon beaucoup plus gros. J'ai lancé quelques espions à la rencontre de l'ennemi, et ils m'ont rapporté que les xers du désert entament de grands travaux là-haut. Ces bruits de travaux, vous les entendez d'ailleurs aussi bien que moi, depuis notre position. »

Deuxième silence lourd. A bout, le général Azaviros congédie l'ensemble de ses invités d'un « On verra bien ! »

Comme l'avait décrit le conseiller Waros, l'après-midi se passe dans les échos lointains et inquiétants d'un assemblage métallique, à coups de masses et autres instruments bruyants, tandis que les soldats impériaux s'enterrent et construisent des abris avec les moyens du bord (163).

273-

Etant déjà en alerte, vous renversez le bât de votre xeu, faisant tomber brutalement les hardes de votre équipe, et chevauchez l'animal. Vos cris et autres coups de botte, transforment la bête de somme en un redoutable xeu de course, sous les yeux ébahis de vos congénères, bouche bée, et trop surpris pour émettre la moindre exclamation.

Les trois cavaliers nomades que vous poursuivez restent groupés. En temps normal, ils vous distanceraient, car leurs montures ont été minutieusement sélectionnées, mais dans le cas présent, l'un des xeus semble à la traîne, déshydraté ou en pleine digestion -peu importe- vous gagnez du terrain sur le maillon faible.

Voyant leur compagnon perdre du terrain, les deux nomades de tête se concertent rapidement et entament une manœuvre hardie. A franc étrier, ils font volte-face et fondent sur vous, chacun d'un côté. En un clin d'œil, vous avez analysé la situation. Ils ne sont pas armés, pour mieux endosser leur rôle de paisible commerçant, et sans quoi ils auraient déjà brandi leurs lames. De votre côté, vous ne vous privez pas de cet avantage, faisant étinceler le fil de votre épée au soleil. Pour multiplier vos chances de succès, vous foncez à votre tour sur un des deux cavaliers présomptueux. A portée de lame, vous visez son torse (100) ou ses jambes (189) ?

274-

Mont-Clair, la capitale de l'Empire, vous inspire calme et sérénité. Son climat tempéré, sa population avenante, vous font vite oublier la chaleur du désert et son peuple, qui ne représente pour vous que des étrangers hostiles. Ici, vous pouvez enfin baisser votre garde ; pas de danger omniprésent, pas de risque de voir débarquer dans la nuit des soldats pour vous arrêter.



274 - Il vous adresse un regard de rapace, avec son unique œil valide

Vous arpentez les larges rues pavées de la ville, bordées de grandes villas en bois, jusqu'à franchir une porte surplombée de hauts remparts en bois, faisant le tour du centre historique de la ville. Là, les rues sont plus étroites, et concentrent les échoppes les mieux achalandées. Au centre de l'ancienne ville, sur un large tertre, trône un fortin, en bois également, où réside l'Empereur Socratos, ainsi que ses courtisans. Ses appartements sont au sommet de l'imposante tour centrale, tandis que ses conseillers logent dans des tours subalternes.

Waros, le puissant conseiller de la guerre vous reçoit sans attendre, ayant hâte d'écouter votre rapport. Assis derrière son bureau spacieux, le poing serré devant son visage buriné par le poids de l'âge et des combats passés, il vous adresse un regard de rapace, avec son unique œil valide, la tête droite comme un « i », ne manquant pas une miette de votre récit.

Puis, comme à son habitude, il débute une tirade, que vous n'oseriez interrompre : « Le peuple du Désert se prépare à la guerre. Mes informations convergent. Mais contre qui ? Contre nous ? Ils ne sont pas assez puissants, même avec leurs armes de lâches, tuant à distance. Contre le Royaume du midi ? S'ils se lancent dans une telle aventure, nous les attaquons de notre côté, et nous n'aurons plus qu'à nous partager leur désert avec le Roi Furax. Mais est-ce que ce Roi attaquera le peuple du Désert si ce dernier nous attaque ? Ce n'est pas si sûr, mais nous n'en avons pas besoin. Nos relations diplomatiques avec le Royaume du Midi sont un peu compliquées à déchiffrer en ce moment. En tout cas, les choses ne sont pas plus

claires avec le Peuple du Désert. Avec eux, on échange au minimum, c'est presque le silence, impossible de savoir ce qu'ils ont en tête. Leur souverain se renferme sur lui-même et est peu loquace. »

Waros parle d'une voix forte, d'un ton péremptoire, et c'est seulement après vous être assuré qu'un long silence mettrait fin à son monologue que vous prenez congé de lui.

Allez-vous regagner vos pénates à l'extérieur de la vieille ville (78) ou rester à l'intérieur du fortin en tant qu'invité (347) ?

275-

Le Général Azaviros bougonne pour la forme, mais accède à votre demande, vous confiant plusieurs groupes de combat. Vous décrêtez alors que l'attaque aura lieu de nuit, tirant ainsi profit de l'obscurité pour dissimuler vos mouvements, et présentant que les armes démoniaques du peuple du désert sont moins efficaces sans le rayonnement des deux soleils.

Vous prenez la tête de votre troupe avec les éclaireurs (466), ou vous commandez vos groupes de combat depuis le milieu de colonne (14) ?

276-

Abandonnant le corps expéditionnaire, vous décidez de voler de vos propres ailes, car vous disposez de votre propre réseau parmi le peuple du désert, dont le territoire vous est familier. Suivant un itinéraire dont vous avez le secret, vous gagnez le poste de frontière le plus proche de la ville de Dissé, votre repaire habituel. Malgré l'état de guerre qui règne, vous naviguez parmi les caravanes de nomades. Le rythme est lent, au gré des haltes, mais votre mode de transport a le mérite de ne pas mettre en péril votre couverture. Aucune patrouille du peuple du désert ne vient troubler votre progression, à votre grande surprise. Vous trouvez même cela trop facile, jusqu'à l'approche de Dissé, la 2^{ème} ville du territoire (337).

277-

Le Directeur, seul habilité à vous faire visiter l'intérieur du pénitencier, vous annonce d'emblée qu'il ne vous accorde qu'un temps



332 – Ce sont de véritables cages à oiseaux

limité. Alors, sans perdre davantage de ce temps précieux, vous défilez devant de solides cabanes en bois, véritables cages à oiseau, avec leurs barreaux épais. Face à vous, des xers décharnés, loqueteux, vous adressant des regards hagards.

« - Qui sont ces xers ? demandez-vous.

- Des voleurs, des pilleurs. » répond avec mépris votre accompagnateur ventripotent.

Vous avez la conviction que l'assassin du Général Mediterris, aussi bien que celui qui a tenté de faire de même avec l'Impératrice sont des criminels en puissance, des xers qui ne courent pas les rues. S'ils ne sont pas en liberté, et s'ils ne viennent pas de l'armée impériale, ce qui les rendrait potentiellement identifiables, alors ils viennent de cet univers carcéral.

« - Où sont ceux qui ont commis des crimes de sang ?

- Ah ça c'est une autre histoire. Ceux-là on les a mis à part, dans un autre type de cachot, rien que pour eux. »

réplique mielleusement le Directeur.

Il vous invite à le suivre à l'extrémité Nord du bagne, juste en dessous d'un mirador de coin, duquel vous suivent du regard trois garde-chiourmes prêts à faire usage de leurs arcs. Vous ne voyez rien d'autre...

« C'est ici. » Suivant du regard le pouce de votre accompagnateur, vous distinguez alors avec surprise, au sol, une large fosse recouverte de barreaux. Autre salle, autre ambiance. Les regards fuyants des prisonniers de droit commun que vous avez croisés l'instant d'avant, font place à des grognements et des cris injurieux.

Vous décidez d'interroger ce groupe de brutes de loin (11), ou vous souhaitez vous rapprocher pour voir à qui vous avez affaire (265) ?

278-

Il se dégage de cette fente une chaleur suffocante. Vous protégeant le visage d'une main, vous frappez l'intérieur à la pointe de votre épée. Au premier contact, une décharge vous paralyse le bras droit dans une gerbe d'étincelles. { Vous venez de percer le mécanisme qui contient une batterie stockant l'énergie solaire. }

Vous faites un effort surhumain pour détacher votre main de votre épée, dont la lame est littéralement en train de fondre, s'enfonçant peu à peu dans un grésillement de viande braisée. D'une manière ou d'une autre, vous avez finalement atteint votre objectif, mais il vous faut maintenant fuir, désarmé, vous tenant votre bras droit qui vous fait horriblement souffrir. Vous sautez de la hauteur de l'engin (376) ou vous vous dirigez clopin-clopant vers le glacis avant du véhicule (49) ?

279-

Vos flèches partent aussi vite que vous pouvez les enchaîner, sachant que les cibles immenses qui s'offrent à vous ne requièrent aucune précision. Vos compagnons d'arme situés dans votre alvéole et dans les cavités adjacentes tentent de suivre votre cadence. Ce

déluge de traits mortels n'est pas de trop, car il faut au moins quatre flèches pour faire ployer un plantigrade polaire, et le voir s'étaler dans la neige de tout son long.

Votre carquois ne compte plus que quelques projectiles, lorsque les furieux xers des neiges piétinent les cadavres de leurs bêtes de combat et prennent la relève. Anticipant la suite des événements, vous délaissiez tout de suite votre arc, pour votre épée en acier à la lame effilée. Le choc sera dur, surtout pour vos camarades transis de peur, qui ne possèdent pas votre expérience des combats rapprochés.

Prenez vous les devants en allant à la rencontre de la horde de sauvages hurlants (53), ou restez-vous sur la défensive dans votre alvéole, altérant par là-même votre liberté de mouvement (362) ?

280-

Vous vous faufilez dans la file d'une caravane de xeus acheminant des produits exotiques à Cajua. Les familles de nomades s'étonnent de votre état de fatigue et vous offrent à boire par charité. Vous étanchez goulument votre soif, en essayant de ne pas trop montrer à quel point votre gosier était sec. Ensuite, vous êtes interrogé par ces bons samaritains sur votre situation dans l'armée du peuple du désert. Vous éludez les questions avec votre tact habituel, et prenez conscience que cette tenue qui vous a tant servi pour vous échapper des mailles du filet, se retourne maintenant contre vous. Prétextant un état de saleté déplorable – ce qui est en partie vrai – vous demandez un bout d'étoffe, que vous vous hâtez d'endosser, l'utilisant comme une chasuble, pour remplacer votre bure militaire.

Vous mettez à profit les derniers moments avant de rentrer dans la ville pour sympathiser au maximum avec tous les membres de la caravane. Lorsque vous êtes vaguement contrôlé par des plantons à l'entrée de Cajua, vous vous êtes parfaitement fondu dans le convoi, et hors de soupçons.

Par la suite, vous errerez au gré des abris de fortune, vous nourrissant de pitance, survivant avec les autres laissés pour compte, dans cette ville côtière que vous découvrez. Votre passé d'espion parmi le peuple du désert vous permet de vous intégrer dans la population, mais, détaché de tout soutien, le seul objectif que vous parviendrez à remplir est de vous tenir informé – avec un certain retard – des événements qui bouleversent la configuration du continent. Votre seul mérite est d'avoir terminé l'aventure vivant, mais vous êtes bien loin d'un succès.

281-

En fin d'après-midi, la salle du conseil est le lieu d'un vif débat entre tous les dignitaires du régime. Il y a bon nombre d'absents ; entre ceux qui n'ont pas encore pu rejoindre le fortin, tel le Général Azaviros, et ceux qui ont déjà probablement fui. Paxtis, le Conseiller de la Paix, avec son bras atrophié, est lui bien présent. Mais il reste prostré dans son coin, le visage décomposé, ayant pris une teinte olivâtre.

A un moment, l'Empereur fait irruption dans l'hémicycle. Il occupe l'estrade, et appelle chacun au calme, d'une voix chevrotante qui laisse penser le contraire. Le conseiller de la guerre Waros, que vous n'aviez pas vu, dans l'ombre des rangs du fond, se lève brusquement pour prendre la parole d'une voix rauque qui tranche avec celle de Socratos : « La question, c'est de savoir si les grosses machines installées au sommet peuvent atteindre notre capitale. Si c'est le cas, le combat est déjà perdu, et il faut songer à fuir, Majesté. » Un officier dont la tenue roussie indique qu'il a subi la même épreuve que vous, s'exclame : « Les remparts qui entourent la ville sont en bois, ils seront réduits en cendre en quelques minutes ! » Il s'ensuit un brouhaha indescriptible, certains dignitaires quittant l'hémicycle dans l'anarchie générale.

Pour vous, il ne fait en effet aucun doute que Mont-Clair est perdu, car, si par chance les canons n'ont pas assez de portée, l'ensemble des véhicules rhomboédriques du peuple du désert s'en chargera, depuis la lisière de la forêt.

Lorsque vous sortez de la séance, vous constatez que le pessimisme ambiant a désormais cédé à la panique, chacun courant en tous sens pour préparer un départ précipité.

Votre frère Haktis, vêtu de sa large tunique d'un blanc immaculé, vient vous trouver pour demander conseil, et vous lui confirmez que, à court ou moyen terme, la situation est perdue. Pour couronner le tout, la capitale ne compte plus de chef militaire digne de ce nom.

Au cours d'une période de flottement, vous parvenez difficilement tous deux à sortir de la ville historique où les migrants se croisent, entre ceux qui veulent trouver refuge, et ceux, mieux informés, qui considèrent que même le cœur de ville est condamné. Vous rassemblez vos affaires, dans votre maison spartiate de la banlieue Nord, lorsque des cris suivis de plusieurs grondements lointains qui font caisse de résonance, vous sortent de chez vous. Un spectacle irréel s'offre alors à vous. Trois rayons lumineux aussi puissants que le soleil convergent depuis le mont Kumar vers le fortin, visible au sommet de son éminence. L'édifice est littéralement emporté dans un tourbillon de flammes et de braises, tuant probablement d'un seul coup l'Empereur et tous ses vassaux présents dans la tour centrale du fortin. L'armée – ou ce qu'il en reste - est désormais sans tête. Il est inutile de s'apitoyer sur ces vies chères perdues, si vous voulez conserver celle de votre frère et vous. Vous vous dirigez prestement tous deux vers le Nord, sans but précis, chargés de lourds balluchons, espérant que le rude climat là-bas sera hostile aux machines démoniaques du peuple du désert. Pendant ce temps, les puissants rayons lumineux s'acharment sur l'enceinte de la ville et tout ce qui tient encore debout....

La guerre est définitivement perdue, et vous ne jouerez plus aucun rôle dans la future histoire du continent.

282-

Vous reprenez en sens inverse la route construite spécifiquement pour la prison, en dehors des faubourgs de Mont-Clair. Après avoir traversé une futaie, vous apercevez les premières maisons. Puis, après une traversée sans histoire, vous franchissez la haute palissade de bois qui délimite la vieille ville par une large porte en plein cintre. Il vous suffit de longer le rempart pour atteindre le sordide bâtiment funéraire, avec son revêtement noir et sa haute cheminée.

Un agent vous accueille avec méfiance, alors que vous lui soumettez une liste de noms : « On classe les cadavres par nom, mais on les brûle après plusieurs mois. Vu les dates de décès récentes, on devrait retrouver les corps. On les met dans des caisses et on les place temporairement sous terre, dans la cave. C'est classé par ordre alphabétique. »

En chemin, vous croisez un assistant, qui se joint à votre quête par esprit de curiosité. Après avoir descendu une volée de marche, vous vous enfoncez dans les ténèbres, à peine éclairées par de rares torchères. Les murs de terre sont à peine consolidés par un ciment rudimentaire et délimitent un vaste espace de lopins de terre fraîchement remuée, essaimés de petits écriteaux.

Les deux agents du bâtiment funéraire s'amuse à retrouver les 4 emplacements, considérant cette tâche comme une distraction, moment rare dans leur métier. Pendant ce temps, vous vous demandez quelles informations retirer des cadavres. Sera-t-il utile de les déterrer pour faire une autopsie ? Qu'est-ce que cela pourrait apporter pour résoudre le meurtre du Général Mediterris, et la tentative de meurtre sur l'Impératrice Vipèrellis. Vous en concluez que vous perdez votre temps lorsque le premier agent se dresse devant vous :

« - C'est bizarre, mais on en a trouvé que deux, annonce l'employé d'une voix dolente, tout en énonçant les deux noms en question.

- Cherchez mieux, les morts de la prison sont tous emmenés ici avant incinération, depuis toujours. Cherchez encore. »

Et si c'était vrai ? Si deux cadavres étaient réellement manquants... Vos pensées s'emballent...

Au moment où les deux agents reviennent, penauds, en confirmant leur diagnostic, vous les écoutez à peine. Vous les remerciez et remontez les marches quatre à quatre. Sur la liste que vous a remise le Directeur de prison, les têtes de mort associées aux deux manquants ont les yeux colorés de noir ; c'est un signe distinctif par rapport aux deux autres. Pour la première fois, vous tenez quelque chose et votre cœur fait des bonds (350).

283-

Vous sentant en sécurité, parmi la garde rapprochée du Général, vous trouvez le sommeil facilement. De plus, l'édifice est hermétique à la brise fraîche qui sévit pendant la nuit. Vous vous permettez même un rêve plein d'optimisme, où l'étendard de l'Empire du Centre flotte en plein cœur de la capitale Scorpio (216).

284-

Après plusieurs jours d'une attente insoutenable, c'est de votre propre chef que vous souhaitez quitter votre poste d'observation, exposé à tous les rayons des soleils. Mais, alors que vous regrettez la fraîcheur et le confort de votre chez-vous, les chars métalliques mus par une force invisible sortent tous en même temps de leur hangar, dans un vrombissement strident. Avec la distance, ils ont l'apparence de diamants taillés dans l'or, aux formes géométriques régulières. Vous en comptez six, deux par hangars. Les bijoux roulants se mettent en route d'une allure lente, en file indienne, suivi par une foule disparate de scientifiques et de soldats. Concentré sur ce déplacement, vous n'avez pas vu à l'horizon une épaisse colonne de poussière s'élever dans les airs.

Lorsque les six machines d'or se dirigent clairement vers cet étrange manège qui se matérialise à l'horizon, vous réglez votre longue-vue sur la portée maximale, et vous en restez les yeux écarquillés. Devant vous, au loin, les six chars vont grossir les rangs d'un convoi d'une cinquantaine de ces mêmes engins, qui font vibrer le désert à l'unisson. Vous n'avez rien vu venir, et vous voilà devant le fait accompli ; tous vos talents d'espion n'ont pas permis de détecter et anticiper l'étendue de la puissance dont dispose maintenant le souverain Archibald.

C'est bien une guerre qui se prépare, et, face à de tels monstres de métal, les épées et les flèches de l'Empire seront totalement impuissantes.

Il est trop tard pour prévenir le conseiller Waros de la tragédie qui se prépare, et vous êtes désormais condamné à jouer les seconds rôles dans la chute de l'Empire à venir. Votre aventure prend fin.

285-

Mais Bourg-Vaurice est comme le caillou qui veut arrêter l'eau ; les flots s'écoulaient inexorablement autour. L'îlot de sécurité que vous avez instauré avec le groupe 24 de l'armée du Nord ne règle pas la situation, loin de là. Régulièrement, des messagers qui font la navette entre les différents postes de contrôle, rapportent que des hameaux se font attaquer. Il faudrait démultiplier votre groupe en une multitude de sections.

Ce cycle infernal d'embuscades et de contre-embuscades infructueuses s'enraye lorsque, à votre surprise, un messager vous informe que les xers du territoire des neiges, se sont installés durablement dans un village. Ces barbares augmentent leur capacité de nuisance jours après jours, et cette prise, à une quarantaine de kilomètres de Bourg-Vaurice, constitue un véritable affront pour l'Empire. Mais c'est également l'occasion de les écraser dans le cadre d'une bataille rangée.

Vous prenez le parti de libérer le village avec le gros de votre groupe (141), ou vous vous contentez pour le moment de sauvegarder votre « ilot de sécurité » (351) ?

286-

D'une voix qui surpasse le vacarme régnant dans ce mouroir, vous demandez aux xers de se compter. Un silence d'étonnement fait suite à votre requête, suivi aussitôt de ricanements tonitruants, puis, à nouveau, d'une voix se détachant des autres : « Tu veux quoi aussi ? Qu'on se mette à la queue-leuleu ? » Ce qui a pour effet de déclencher une nouvelle hilarité générale. Vous vous penchez légèrement, pour vous entendre dire : « Tu veux me faire le portrait en peinture ? » avec la même voix de trublion que la remarque précédente. Dans la pénombre, vous voyez un visage taillé à la serpe, au regard de loup. Une large cicatrice lui barre toute la joue, remontant jusqu'à une orbite énucléée. Dans tout espace clos, une hiérarchie se met en place naturellement. Et visiblement, c'est lui qui atteint le sommet de la pyramide dans cette représentation de l'enfer. Comme la moindre de ses paroles fait taire tous les autres, vous vous adressez directement à lui :

- « - Combien êtes-vous là-dedans ?
- Viens nous compter nabot ! »

Il est évident que vous n'obtiendrez rien par la manière douce. Allez-vous mettre fin à votre visite (115) ou, malgré les conseils qui vous ont été maintes fois réitérés par les gardes : pénétrer dans la fosse aux lions, comme vous le suggère si aimablement le chef de bande au regard de loup (364) ?

287-

A l'ombre d'une épaisse voûte végétale, vous ordonnez un repos rapide, à même le sol spongieux, sans prendre la peine d'installer de campement. Après deux heures de demi-sommeil, perturbé par les bruits exotiques d'une faune étrange, vous ordonnez un nouveau départ, sous le regard désapprobateur de certains cadres. Tous ne sont pas convaincus par votre stratégie audacieuse : laisser la ville de Marita derrière soi, et, coupé de vos arrières, compter sur les villages rencontrés pour assurer votre ravitaillement. Pour cela, vous devrez traverser de vastes étendues de jungle, avant de repiquer vers la route principale. Au crépuscule, le convoi s'ébranle enfin, avec une allure ralentie, l'avant-garde devant se frayer un large passage à coups de machettes, pour permettre aux chariots attelés de suivre. Au milieu de la nuit, vous estimez que le danger est écarté, et redirigez vos troupes vers une zone défrichée... pour dormir à la belle étoile (495).

288-

Le plaisir de retrouver votre modeste maison de bois dans les faubourgs Nord, est gâché par la peine liée à la perte de l'Impératrice. Vous n'avez eu que peu d'occasion de la voir en personne. Il vous reste l'image d'un être frivole, excentrique mais possédant également une énergie communicative, portée vers le bien-être de l'Empire.

Vous passez une nuit solitaire, dans un sommeil agité, jusqu'à ce que quelqu'un frappe à votre porte et vous réveille en sursaut. Les yeux embués, vous vous rendez compte que la journée est déjà avancée, et portez la main à votre épée, dans un réflexe d'auto-défense ; très peu de personnes savent qui vous êtes, et connaissent *a fortiori* votre adresse. Un coup d'œil à la fenêtre vous rassure ; c'est votre frère Haktis.

Vous le saluez et l'invitez à entrer avec circonspection : - « Qu'est-ce qui t'amène ?

- Je suis venu me confier à toi. J'ai peur que ton chef, Waros, va avoir du travail bientôt. L'idée de tout conflit me répugne, mais je voulais t'avertir.
- Qu'est-ce qui te permet de dire ça ?
- Lors de l'assassinat, j'étais sur place, figure-toi. C'était horrible. Notre cortège est rentré hier tard dans la nuit, avec le corps de l'Impératrice dans un carrosse funéraire. »

A l'évocation de Vipèrellis, Haktis fond en larmes. Son émotivité, ses rondeurs ; tout contraste avec vous, au physique sec et au visage austère. Mais cette fois, vous compatissez avec votre frère, et attendez patiemment qu'il retrouve son calme et reprenne ses confidences, les yeux rougis :

- « C'était horrible. Horrible. Ça s'est passé lors du déjeuner. Paxtis, le conseiller de la paix, était juste à côté d'elle, et elle a reçu une flèche en pleine tête. C'était horrible. J'ai tout vu, j'étais à quelques mètres, et je n'arrive plus à dormir.
- Je comprends.

- Mais je voulais surtout te dire que j'ai remarqué que le roi Furax, malgré les beaux discours, n'est pas net dans cette histoire. La mort de l'Impératrice ne l'a pas ému plus que ça. Et l'assassin de l'Impératrice a été tué tout de suite par ses gardes. C'est pas net, et je crains le pire. Ça me désole. »

Vous êtes captivé par les révélations de votre frère. Vous enchaînez en demandant comment Paxtis, lui, a réagi (473) ou en l'interrogeant sur la réaction de l'Empereur Socratos à son retour (368) ?

289-

Vous préférez vous blottir autour d'un feu de camp, tout en dégustant un ragoût fade, qui a juste le mérite de remplir votre estomac. Contrairement au camp de base, il n'y a absolument aucun divertissement possible ici, et votre seule préoccupation est de résister au froid.

Mais votre poste va rapidement s'animer, car la patrouille que vous avez quittée il y a une heure rentre plus tôt que prévu, complètement décomposée. Elle vient de subir une embuscade, et a même laissé un corps sur le terrain. Le premier jour de votre présence ici !

Les xers sont sous le choc, car c'est leur première expérience du combat, et votre section ne compte aucun vétéran pour les rassurer. Ayant déjà affronté la mort à plusieurs reprises, vous êtes le seul à garder votre calme dans la tempête. D'une démarche sûre, vous allez voir le sous-officier responsable du poste : « Ce n'est peut-être qu'un prélude. Il faut se préparer à défendre le poste. » (210)

290-

C'est par là que semble venir le danger. Avec leurs rayons lumineux, les xers du désert brûlent tout ce qui se présente devant eux, et avancent le temps que l'incendie se transforme en cendres, et que les arbres robustes se transforment en souches rabougries. Si la ligne de communication, piste défrichée sur le versant Est, qui vous relie à Mont-Clair, est durablement coupée, c'en est fini de la résistance au sommet du mont Kumar.

Comme la fumée épaisse provient des deux côtés, vous suggérez que deux catapultes soient employées à bombarder un des côtés. Se montrant d'abord récalcitrant, le commandant de la batterie finit par se ranger à vos conseils, devant la justesse de vos arguments.

Mais, de votre position surélevée, vous ne voyez pas le résultat de vos tirs répétés. Même pour les éclaireurs qui font des va-et-vients, les tirs sont difficilement mesurables, car la fumée épaisse rend toute approche difficile, et réduit à néant la visibilité. Seul le bourdonnement insistant des machines de guerre ennemies guide vaguement votre tir. Aucun impact métallique ne vous permet de dire que vous faites mouche (448).

291-

Sous des soleils de plomb, les hurras et les rires de la soldatesque, profitant de leur victoire éclair, résonnent dans toute la ville abandonnée, tandis que le commandement s'est enfermé dans le palais avec ses tours en forme de dômes. Vos talents d'espion reprennent le dessus, et vous menez une rapide enquête en faisant le tour de la ville.

Tout d'abord, les troupes du génie vous font part de leur inquiétude car les puits ont été condamnés. Les vasques jouxtant le palais ont également été vidées. Il n'y a donc plus aucune réserve d'eau dans la ville, ni même de denrée alimentaire. Les sapeurs vous précisent que le forage de nouveaux puits prendrait trop de temps.

Puis, comme certains officiers, vous avez identifié la bande de sable par laquelle la population a fui la capitale, en masse, vers l'Est. Le sable, à force d'avoir été piétiné, forme un sillon d'une vingtaine de mètres de large. Vous jureriez que ces traces mènent à Dissé, à plusieurs jours de marche, et seule ville capable d'accueillir une telle quantité de citoyens. De nombreuses affaires, tissus, breloques, ont également été abandonnés et parsèment le sillon.

Au crépuscule, aucune décision n'a été prise, et la troupe commence à trouver le temps long. Vous vous dirigez vers une grande maison de terre cuite qui borde la voie principale, en latérite (94), ou cherchez à atteindre le palais, cœur de la ville (388) ?

292-

Le 'bâtiment funéraire' est situé à la limite intérieure de la ville historique, adossée à la haute palissade de bois qui en fait le tour. Il tient lieu à la fois de morgue, de cimetière, et de crématorium, car toutes les dépouilles sont incinérées après un certain temps, également au sein de ce lieu.

Aucune habitation n'est à moins de 50 mètres, pour ne pas être incommodée par la fumée âcre qui se dégage parfois de sa haute cheminée en pierre. Son aspect sinistre, de guingois, avec ses murs en bois vermoulu, sa peinture noire écaillée, décourage les éventuels visiteurs. Un seul garde est présent dans sa guérite, pour la forme, car il ne prend pas la peine de vérifier votre laissez-passer.

A l'intérieur, un agent ramolli par le poids des âges vous accueille dans une atmosphère rance qui se marie parfaitement avec le personnage. Vous vous présentez, et, pour montrer qu'il a bien compris votre statut, l'employé se montre obséquieux : « En quoi puis-je vous aider Monsieur l'enquêteur principal ? »

Bonne question. Allez-vous commencer par vous enquérir de la liste des décès enregistrés le dernier mois (68), ou lui demander s'il possède une liste de décès inconnus (140) ?

293-

Les xers tombent indistinctement autour de vous. La boue les rassemble dans leur apparence, et il vous est impossible d'affirmer quel camp prend le dessus, dans cette mêlée inextricable. Alors vous hurlez en poussant des cris de ralliement qui dominent le choc des épées et les plaintes aigües des mourants : « Tout le monde avec moi ! Pour l'Empire du Centre ! Repoussez l'ennemi jusqu'à la mort ! » Joignant le geste à la parole, vous vous ruez au-devant de xers qui cherchent à gravir la colline ruisselante de gadoue.

Dans le sort de toute bataille, le moral des combattants tient une place prépondérante. Surtout lors des terribles corps à corps à l'arme blanche, et, *a fortiori*, lorsque les deux camps puisent dans leurs dernières forces. A ce sujet, votre détermination exemplaire, votre sens du sacrifice, en toute première ligne, exalte vos fidèles xers. A l'inverse, l'ennemi commence à flancher, ayant le sentiment que ce sursaut d'énergie de votre part est dû à l'arrivée de renfort. Le repli de certains royalistes devient très vite contagieux, et la débandade ennemie est bientôt générale.

Alors que vos troupes encore valides savourent leur succès obtenu sur le fil, vous envoyez immédiatement des estafettes sur la colline opposée pour s'enquérir du combat tout aussi acharné qui a eu lieu là-bas, de l'autre côté de Cité-Hélio. Là aussi, vos xers ont vaillamment contrecarré les assauts répétés des royalistes. A la fin de la journée, l'ennemi a été repoussé partout et ne constitue plus une menace. Vous en profitez pour consolider les positions qui dominent le paysage, mettant à contribution tous les habitants de Cité-Hélio en âge de se battre. Le lendemain, comme pour saluer votre victoire, la météo s'embellit et le ciel sombre laisse place à deux soleils radieux.

Après quelques jours, le rapport de force bascule totalement en votre faveur, car l'armée du Centre fait son apparition au Nord de la ville. Son cortège imposant de cavaliers caparaçonnés dans des armures de cuir, suivi par de lourds chariots s'étire à perte de vue. A leur tête, une vieille connaissance ; le sombre Général Azaviros. Votre rencontre est à peine courtoise :

« - Je vois que vous avez tenu tête aux envahisseurs, dit-il sur un ton plus proche du dédain que de la félicitation.

- Mes xers se sont battus comme des lions, mais ils sont épuisés.

- L'Empereur Socratos m'a confié la mission de sauvegarder le cœur de l'Empire, mais, maintenant que la situation est rétablie, votre place n'est plus ici. Vous devez bouter l'ennemi hors de nos frontières, et le poursuivre jusqu'à ce que le Roi Furax soit livré à la justice ! »

Vous êtes un redoutable guerrier, mais un piètre négociateur. Vous parvenez juste à glaner une journée de repos, avant que vos troupes ne reprennent le redoutable chemin de la guerre (374).

294-

Quelque chose ne tourne pas rond, les yeux de Tignosse pétillent, comme pour exprimer un sourire que sa trompe atrophiée ne peut pas exprimer. Il vous suffirait d'un coup d'épée pour neutraliser ce xer à la constitution frêle, qui ne dispose que d'un seul bras. Comme pour vous faciliter la tâche, c'est même lui qui avance peu à peu sur vous, avec un regard mêlé de sérénité et de fiel. Vous vous apprêtez à calmer ses ardeurs, lorsque le Général Azaviros fait irruption, claudicant et haletant : « Attention, il a sans doute empoisonné sa lame c'est sa spécialité. » A l'arrivée de cet intrus, Tignosse se fait soudain moins arrogant ; il recule subitement, tandis que vous vous préparez à ne prendre aucun risque, et à vous contenter de lui couper la main. Mais, dans un dernier geste, le scélérat projette sa dague de sa main valide, en direction d'Azaviros, amoindri par l'effort qu'il vient de fournir avec ses jambes usées. Vos sens en alerte, vous avez déjà jailli et vous plaquez le Général au sol, le sauvant d'une mort certaine.

Lorsque vous relevez la tête, le renégat s'est volatilisé. Il n'a pas pu passer par les meurtrières faisant office de fenêtres, beaucoup trop étroites. Vous dépassez la literie qui a été mise en bataille, et un courant d'air vous ramène à la raison ; juste en-dessous de vous, la trappe grande ouverte du mâchicoulis, donnant sur un matelas entouré de draps froissés, cinq mètres plus bas. Tignosse les a déplacés à la hâte, de façon à amortir sa chute. Derrière vous, des gardes se sont engouffrés dans l'appartement d'Avartis, et le Général Azaviros leur donne déjà ses instructions : « Alerte toutes les sentinelles et toutes les polices de la ville pour arrêter Tignosse. Il a perdu sa trompe et ne passera pas inaperçu ! » Alors que vous vous précipitez pour prendre part à la chasse à l'homme, Azaviros, qui a vu la mort de près (une fois de plus), vous arrête d'une main sur l'épaule, et vous fait signe de patienter. Une fois les bruits de pas éloignés, conscient que vous êtes un précieux allié qui vient de lui sauver la vie, il se confie à vous, au milieu du capharnaüm qu'est devenue la chambre d'Avartis (381).

295-

De loin, les soldats et ouvriers qui gravitent autour de cet édifice perdu s'apparentent à des fourmis. A intervalles réguliers, une caravane de xeus décharge une mystérieuse cargaison et repart avec des caisses vides.

Juste avant midi, un bruit infernal résonne dans tout le désert ; un concert de coups de marteaux et de cliquetis métalliques. Le toit en tôle d'un des bâtiments annexe s'escamote pour laisser passer la lumière des soleils de temps à autre.

En début d'après-midi, vous pensez qu'il est temps d'observer ce manège avec votre longue-vue, estimant que les rayons des soleils ne vont pas se refléter sur votre verre grossissant, et ne pas trahir votre présence par un éclat de lumière. Se distinguant des gardes qui patrouillent, des techniciens en tunique blanche attirent votre attention. Ils ont sorti en plein soleil un dispositif composé de deux panneaux, reliés à un mécanisme complexe. Une surface dorée absorbe la lumière des soleils, tandis qu'un autre irradie un faisceau qui monte jusque dans le ciel. Vous êtes ébloui, et devez reposer vos pupilles de longues minutes avant de recouvrer votre pleine acuité visuelle.

Plusieurs jours d'observations passent, sous une chaleur écrasante en journée, et un froid perçant la nuit. Votre seule compagnie est la visite nocturne d'Albertine ou Théodore qui se relaient pour vous ravitailler en eau et nourriture.

Une nuit, Théodore vous remet un pli portant le sceau de Waros en personne : Mediterris, le Général de l'armée du Sud a été assassiné dans des circonstances troubles, au sein même du fortin de la capitale de l'Empire du Centre, alors qu'il se reposait dans une chambre sous bonne garde. Des questions se bousculent immédiatement dans votre esprit : Comment un tel drame est-il possible au cœur de la citadelle ? A qui profite le crime ? Inévitablement au Royaume du Midi, car l'armée de Mediterris lui fait face, et elle se retrouve décapitée.

Devant la crise qui se profile, Waros vous demande instamment de le rejoindre dans la capitale Mont-Clair. Allez-vous céder à sa demande (389) ou, au contraire, ignorer cet ordre, en considérant que votre mission d'espionnage en première ligne revêt maintenant d'une importance primordiale (471) ?

296-

Ne laissant pas à votre adversaire le temps de se reprendre, vous le culbutez d'un violent coup d'épée, sous les cris de joie de vos compagnons. Vous avez une pensée sombre pour votre malheureux éclaireur que vous avez envoyé à la mort. Mais, fort heureusement, vos compagnons d'armes ne vous en tiennent pas rigueur, et vous poussent à aller de l'avant.

Votre charge irrésistible se trouve bientôt face à des huttes essaimées sous de larges sapins. Des ombres hostiles, alertées par les cris, se dressent déjà devant vous, mais elles ne sont qu'une poignée, et, vacillantes, elles ne semblent pas totalement réveillées. Les premiers succombent sous les coups de vos épées, et sont incapables d'endiguer votre vague enragée qui emporte tout sur son passage. Les xers du Nord tombent les uns après les autres, comme une rangée de dominos. Dans la noirceur de la nuit, seuls les cris de guerre de votre groupe permettent de se reconnaître, et bientôt, la forêt ne résonne que de vos hurlements ; les survivants du territoire des neiges ont décampé à la faveur de l'obscurité.

Vos fidèles soldats savourent leur victoire par moult chants et embrassades, avant que vous ne donniez l'ordre suivant : emporter tout ce qui a de la valeur, et brûler le reste. Vous laissez ainsi derrière vous un gigantesque brasier qui illumine toute la forêt (439).

297-

Vous entraînez le commerçant à l'écart, dans le fond de la boutique, pour ne pas que vos éclats de voix rameutent les badauds, et faites un signe à vos deux cerbères de se rapprocher, pour ajouter un effet persuasif. Vos collègues ont hâte de se mettre enfin quelque chose sous la dent, et affichent un sourire cruel.

« - Vous voulez quoi ? geint le commerçant avec des trémolos dans la voix.

- A qui tu vends ton poison ? serinez-vous.

- Mais à personne.

- Tu as du poison et tu le gardes pour toi uniquement ? Uniquement pour ta consommation personnelle ? »

Cette fois, vous serrez le col de votre vis-à-vis, prêt à refermer vos mains sur sa gorge s'il se mettait à crier, tandis que vos deux complices exhibent leurs épées tranchantes. C'en est trop pour ce commerçant étranger à toute forme de violence :

« - Je n'en vends qu'à un seul xer. C'est tellement spécialisé et cher. Un seul xer.

- Qui ?

- Je ne sais pas, je connais pas son nom. »

Vous resserrez l'étai de vos mains sur sa gorge, jusqu'à ce que le commerçant parvienne à peine à susurrer :

« - Il est effrayant, il me fait peur, mais je vous promets que je ne connais pas son nom. Il paie, c'est tout.

- Il ressemble à quoi ?

- Il a un truc horrible, sa trompe a été mutilée, c'est tout ce que j'ai remarqué, mais ne lui dites pas que je vous ai dit ça. Pitié. Laissez-moi. »

Votre sinistre expérience d'interrogateur vous fait dire que le commerçant dit la vérité, et qu'il n'en sait pas plus. Fort de cette information, vous quittez tous trois les lieux, et furetez dans une autre partie des bas-fonds de la ville, au cas où le commerçant ait alerté du renfort (345).

298-

Vous vous fondez dans l'un des nombreux groupes de réfugiés qui s'amassent sur les bas-côtés sablonneux, tout en gardant un œil sur la devanture de la demeure d'Albertine.

Au bout d'un moment, quelle ne fut pas votre surprise de voir Théodore au milieu d'un groupe de locaux armés. Persuadé qu'il ait été arrêté, vous réalisez peu à peu qu'il discute en fait ouvertement avec eux. Il est même en train de donner un signalement ; le vôtre. Bouche bée, vous reprenez instantanément vos esprits, pour vous éloigner de cet endroit sans tarder.

Votre ancien xer de confiance vient donc de retourner sa veste, après toutes ces épreuves que vous avez traversées ensemble ! Et c'est donc logiquement lui qui a causé la perte d'Albertine. Vous maudissez le félon, et vous devez vous retenir pour ne pas exercer votre vengeance expéditive maintenant. Vous serez plus utile vivant que mort...

Si l'entrée dans la ville fut difficile, sa sortie vous paraît plus réalisable, seule échappatoire pour vous, à partir du moment où vous êtes devenu un xer recherché (450).

299-

Les cris d'excités font place à des hurlements de terreur ! Comprenant très vite l'objet de ces cris, jouant des coudes, vous vous frayez un passage en direction de l'Impératrice Vipèreillis, vers qui tous les regards convergent. Un carreau d'arbalète a fendu son crâne en deux, brisant sa beauté en une fraction de seconde. Vous refrenez une envie de fondre en larmes et cherchez l'assassin d'un regard circulaire. Mais, la panique s'ajoute à la confusion qui régnait déjà. Une foule dense gesticule en tous sens. Les uns pour échapper à d'autres traits mortels, et les autres à la poursuite du tueur.

Le mal est fait. Tétos, lui, n'a pas retenu ses larmes ; habituellement dur-à-cuir, il est atterré, prostré, touché par la double-peine d'avoir failli à sa mission, et d'avoir perdu un être cher.

Vous apprendrez plus tard que le meurtrier a été retrouvé dans un corridor du château, et tué dans l'affrontement qui a suivi. Vu la couleur pâle de sa peau cuirassée, il venait a priori de l'Empire du Centre, un xer de votre territoire qui se serait mystérieusement fondu avec le cortège de l'Impératrice (356).

300-

Le commutateur permet de passer d'un mode à l'autre. La flèche indique un déplacement, et l'étoile sans doute une explosion ou quelque chose s'en approchant. Lorsque vous maniez le levier avec une certaine appréhension, le ronronnement qui emplissait la casemate se fait encore plus fort, si cela était possible. Un mécanisme complexe de rouages déplace certains tuyaux en or, et la culasse du canon devient luminescente. Vous comprenez alors que l'arme est cette fois prête à faire feu, et que la machine ne peut pas à la fois avancer et tirer. Vous pressez ensuite le bouton déclencheur avec une froide détermination. Aussitôt après, vous êtes surpris par une déflagration qui provoque un brusque mouvement de recul de tout le véhicule, et une onde de chaleur, qui vous aurait presque cuit, si l'écouille n'était pas ouverte. Légèrement commotionné par le choc, vous sortez de l'habitacle pour prendre le frais, et mieux apprécier le résultat. Vous avez occasionné une trouée dans la forêt, dont les bords sont léchés par des flammes virulentes. La lumière ainsi provoquée vous permet de voir des silhouettes se débâter, dans des cris d'incompréhension.

Vous poussez votre avantage en entamant une marche en avant, dans l'inconnu (219), ou, plus sagement, rebroussez chemin, dans l'espoir de ramener votre trophée au camp de base (184) ?

301-

Vous n'avez pas avec vous de quoi creuser. Vous refusant d'altérer le fil de votre épée, vous pouvez creuser à mains nues (195), ou emprunter une pelle à un terrassier d'une unité du génie, nanti de son fourniment et venu se désaltérer (228).

302-

Vous avez touché dans le mille, ce qui met Waros dans tous ses états. Son œil unique qui avait l'habitude de se planter dans votre regard, tressaute, et se perd dans le plafond. Quand enfin votre supérieur a digéré toutes les informations qui se sont bousculées dans son esprit, il vous fixe à nouveau :

« - Il y a un moyen facile de vérifier ça. On a des spécialistes de la médecine qui peuvent analyser l'intérieur d'un corps après la mort, et voir ce qui a causé cette mort. Dès ce soir, je vais aller voir notre Empereur Socratos, et je vais demander une autopsie. »

Un sourire vient de poindre sur votre visage. Vous n'auriez pas dit mieux.

Cette nuit, vous dormirez sereinement, toujours au sein du fortin, avec la certitude que votre supérieur se démène à vos côtés, en mettant tout son poids dans la balance (382).

303-

Dans un réflexe désespéré que vous ne sauriez expliquer, vous vous jetez dans l'inconnu... Et vous atterrissez sur le toit du monstre avec fracas et dans la douleur, mais en un seul morceau, au milieu d'une espèce assiette en métal couleur or. Sa surface est brûlante, et vous vous hâtez de vous sortir à quatre pattes de cette situation, vous retrouvant alors à l'arrière du véhicule. Vous imaginez que, si la lumière des soleils n'était pas arrêtée par les frondaisons de la forêt, la chaleur aurait été autrement plus importante. Tout-à-coup, alerté par le bruit sourd que votre chute a dû provoquer, l'engin stoppe brutalement. Vous n'avez que quelques secondes pour agir avec votre épée, dans l'idée d'infliger un maximum de dégâts à la machine diabolique.

Vous jetez votre dévolu sur l'espèce d'assiette qui vous a réceptionné (112) ou, toujours au sommet, une grille située à l'arrière de la machine rhomboédrique (278) ?

304-

Après avoir arpenté les rues étroites du centre historique de Mont-Clair, vous franchissez les différentes guérites gardant une des entrées de la palissade. En continuant vers le sud, les rues en légère déclivité vous emmènent avec vos deux gardes du corps dans la 'ville basse'. En journée, l'ambiance moribonde et les rues quasiment désertes ne laissent rien présager de sa dangerosité, si ce n'est la saleté omniprésente des rues, et l'aspect peu engageant des maisons croulantes. L'unique centre de vie de ce quartier délaissé est une grande place, occupée par un marché à ciel ouvert permanent, ainsi que l'auberge 'La corne fleurie', seul bâtiment de maçonnerie aux alentours.

Les rues adjacentes se sont un peu remplies, et vous devez jouer des coudes pour atteindre la place centrale, où vous découvrez un espace de vie animé et convivial, fréquenté par des familles et des enfants. Les vendeurs à la criée obligent les passants à hausser la voix pour se faire entendre, et il s'ensuit un brouhaha constant.

Allez-vous passer votre temps dans l'auberge 'La corne fleurie' dont la devanture se devine derrière la foule ondoyante (108), ou bien pénétrer dans une échoppe bien achalandée (243) ?

305-

Après une nuit tourmentée, dans une chambre spartiate en centre-ville, vous vous réveillez animé de bonnes intentions. Une pluie drue tambourine sur les toits de bois et les toiles de tente, et achève de réveiller les derniers soldats qui fainéantaient.

Très vite, vous êtes conduit avec votre Etat-Major sur la ligne de front, au sommet de la chaîne de collines qui barre la route vers le Sud. La pluie a transformé le sol en une gadoue gluante qui s'accroche aux sabots de votre xeu, à tel point que la fin de l'ascension de la colline boisée doit se faire à pied. Vous ne regrettez pas à ce moment d'avoir troqué votre tenue d'apparat contre un plastron de cuir, plus pratique, et plus conforme à l'ambiance qui règne chez la garnison ici. Sur place, les xers ont les traits tirés de ceux qui ne trouvent pas le sommeil, la saleté des combattants endurcis, et se morfondent sous les toiles de tente qu'ils ont tirées entre quatre arbres. Votre venue est une distraction inespérée. D'emblée, vous leur remontez le moral en leur promettant une relève avec ceux qui sont restés à l'abri dans Cité-Hélio. Puis, dans vos bottes crottées et sous des trombes d'eau, vous assistez au clou du spectacle ; le sommet, dénudé, vous offre une vue imprenable sur les bataillons ennemis qui se sont massés. Vous observez les archers, et surtout les redoutés lanciers avec leurs pavois, armes ultimes contre votre cavalerie. Malgré les précipitations qui brouillent votre vision, vous percevez des mouvements de troupe. Une longue-vue passe de mains en mains, et les observateurs expérimentés vous confirment que de telles manœuvres massives sont inhabituelles. Vous décidez alors de rester sur place, et demandez même d'expédier des renforts frais sur votre position centrale, dès maintenant.

Dans l'après-midi, l'œil rivé à la longue vue, vos soupçons se confirment ; les royalistes ont scindé leur armée en deux corps de bataille et entament un mouvement en pince, cherchant à déborder votre position par l'aile gauche, constituée d'une colline faiblement défendue, et l'aile droite constituée d'une autre colline, simultanément, en deux forces apparemment égales.

Vous tentez de contenir l'assaut depuis les collines sur votre gauche (42), sur votre droite (172), ou vous répartissez vos forces des deux côtés (490) ?

306-

Vous vous gardez de chasser la neige qui s'accumule sur votre armure de cuir, car elle parfait votre camouflage. Mais, à mi-journée, recouvert d'une épaisse couche de ouate, il faut se résoudre à faire demi-tour, car l'horizon ne révèle que des massifs montagneux lointains, et, surtout, vos provisions ne dépassent pas une journée.

Toujours silencieux, Junos hausse les épaules, et vous mène au camp de base, sûr de lui, guidé par un sens de l'orientation qui vous échappe.

Vous êtes de retour à la nuit tombée, bredouille et affamé. Bouillant d'impatience, le vieux Général Frizos vient en personne s'enquérir de vos découvertes, mais la déception prend vite le pas sur son enthousiasme.

Désormais, on ne vous confiera plus de mission, ni même la responsabilité de guerriers expérimentés appartenant au camp (103).

307-

Les deux soleils à leur zénith vous tirent de votre sommeil à une heure avancée de la journée. À peine levé, vous commencez par admirer le panorama qui s'offre à vous depuis le versant Est. Une magnifique vue sur une étendue de forêt qui débouche sur une vaste plaine, précédant les faubourgs de Mont-Clair. Vous devinez même, au centre de la ville, une tâche marron légèrement surélevée ; le fortin sur son éminence, d'où Socratos dirige son Empire en danger.

Peu après, le Général de l'armée du Centre fait irruption au sommet du mont Kumar, avec une escorte qui a du mal à se frayer un passage au milieu de la cohue qui règne dans ce périmètre, sommes toute assez restreint. Vous êtes témoin de la rencontre avec le Général Frizos. Au lieu d'être chaleureuse, l'ambiance est électrique, le rogue Azaviros reprochant à son homologue d'intégrer dans son armée les arrivées issues de sa propre armée. Frizos ne se départit pas, et justifie son choix par une urgence devant la situation critique. Il ajoute : « Si mon armée n'avait pas été là, le Mont serait aux mains de l'ennemi, avec un magnifique point de vue sur notre capitale. » Le Général aux cinq défenses mutilées balaie l'argument d'un revers de main, et s'arroge les pleins pouvoirs : « Je vous remercie pour ce que vous avez fait, mais en tant que connétable, c'est moi qui décide, et je prends désormais la responsabilité de la défense du Mont Kumar. L'Empereur a décrété que l'armée du Nord dans cette zone est subordonnée à mon armée ! »

Le Général Frizos n'a plus l'énergie de sa jeunesse et semble peu à peu baisser pavillon. Allez-vous intercéder en faveur du Général de l'armée du Nord (28) ou laisser la discussion orageuse suivre son cours (335) ?

308-

Ne souhaitant pas prendre de risque inutile, vous demandez au Directeur de reprendre sa visite, à son grand soulagement. Les gardes qui avaient déjà mis leur épée à l'horizontale, se détendent à leur tour, et vous emboîtent le pas. Hormis quelques incidents du même genre, dont un crachat qui échoue à quelques pas de vous, rien ne vous permet d'affirmer que des prisonniers ont participé à une cabale contre l'Empire du Centre.

Vous mettez bientôt fin à votre visite (115).

309-

L'occasion vous paraît rêvée lorsqu'un jeune xer, rencontré au hasard d'une venelle terreuse, se montre rétif à suivre les recruteurs. Une discussion à bâtons rompus s'engage, et deux de vos cerbères sont occupés en tête de groupe, tandis que le 3^{ème}, resté en retrait, suit du regard le débat. Allez-vous tenter d'assommer ce 3^{ème} larron avant de prendre la fuite (165) ou ne pas vous poser davantage de questions, et tourner les talons, dissimulé derrière le groupe de jeunes civils fraîchement enrôlés (65) ?

310-

Dès qu'une bifurcation se présente, vous prenez à gauche. Vos poursuivants vous perdent peu à peu, car leurs voix se font moins audibles. À un embranchement, un garde vous aperçoit, sur votre droite, mais, le temps que vous tourniez à gauche, il est déjà loin.

Comme vous vous y attendiez, à force de tourner en rond, toujours du même côté, vous finissez par reconnaître le couloir qui mène à la pièce octogonale aux relents de cauchemar. L'odeur de chair grillée est plus forte que jamais, et une fumée diffuse plane même dans la

pièce vide, dont tous les occupants sont à votre recherche. Le cadavre de l'instructeur que vous avez éliminé git toujours à vos pieds, baignant maintenant dans une mare de sang alimentée par tous ses orifices.

Ayant toujours en tête un moyen inespéré de s'échapper, vous avez deux possibilités :

- ✓ Vous rapprocher de l'amoncellement de cadavres – Malheureux exécutés - qui étaient déjà là lorsque vous avez pénétré la première fois dans cette sinistre salle (401).
- ✓ Atteindre une espèce de râtelier, au fond de la salle, où sont entreposés plusieurs canons du même type que celui que vous avez utilisé pour abattre le xer du désert étendu au centre de l'octogone (50).

311-

Soudain, des rayons lumineux d'une intensité incroyable frappent votre périmètre. Ceux qui avaient eu le malheur de faire face au danger sont aveuglés. Quant à vous, comme la plupart de vos comparses, vous vous recroquevillez au plus près de la terre de votre tranchée, tremblant de tous vos membres. Le sol autour de vous grille littéralement, projetant des gerbes de terre et des esquilles de pierre, sans parler des ondes de chaleur qui vous hérissent le poil. Très vite, une brume à l'odeur âcre envahit votre camp, chargée d'une odeur de feuilles brûlées. La faible voix du Général Frizos parvient jusqu'à vous, malgré le fracas des explosions de chaleur : « Tenez bon. Cramponnez-vous. Attendez que ces scélérats montrent le bout de leur museau ! » (119)

312-

Le commerçant s'approche de vous : « Que désirez-vous ? » Vous répliquez du tac-au-tac : « Vous me proposez quoi ? »

« - Nous avons ces oiseaux carnivores. Bien dressés, ils sont capables de se saisir de n'importe quel volatile, avec leurs dents effilées. Nous avons également de magnifiques lézards avec leurs belles crêtes sur leur dos, un fidèle animal de compagnie. J'ai aussi dans un coin des tortues carnivores. Pas de risque de se faire mordre, elles sont trop lentes, et elles font aussi de très bonnes soupes. Elles ont plus de goût que les tortues d'eau douce.

- Certains de ces animaux possèdent un poison ?

- Non non, pas de poison, ces animaux ne sont pas venimeux, et de toute façon, s'il y avait le moindre risque, je ne les vendrais pas. »

La conversation se prolonge d'un ton égal, jusqu'à ce que le commerçant vous regarde par-dessus ses bécicles, comme pour vous inciter à rentabiliser son temps précieux. De bonne grâce, vous vous résolvez à acheter un de ses volatiles, qui constituera un excellent repas. Ceci sous le regard amusé de vos deux gardes du corps, qui, à distance, n'ont rien perdu de vos agissements. Après avoir quitté l'échoppe, vous venez à leur hauteur, et leur signifiez que cette emplette vous fera passer pour un passant innocent.

Continuant à arpenter le marché, vous procédez à d'autres achats plus ou moins utiles, liant l'utile à l'agréable (345).

313-

Les xers font reposer et paître les xeus, avant de s'étendre eux-mêmes quelques instants, baignés par le soleil illuminant cette trouée de jungle. Les gazouillis stridents d'oiseaux colorés apportent la touche sonore à ce paysage idyllique. Mais ce moment de détente est trop beau pour durer.

Etait-ce un individu n'ayant pas entendu les consignes, ou ne les ayant pas retenues ? S'est-il aventuré au milieu pour satisfaire un besoin pressant ? Personne ne saura ce qui a pris à ce palefrenier imprudent. Toujours est-il qu'un de ses membres a touché un des filaments qui parsèment la tige épaisse des plantes surdimensionnées trônant au milieu de la clairière. Alors le végétal s'est détendu, comme un ressort, son orifice s'est subitement agrandi jusqu'à ce que la fleur ne forme qu'une bouche béante démesurée, qui fait ressortir une myriade de tentacules effilés. La fleur a littéralement gobé le haut du corps de l'infortuné, pendant que ses tentacules terminés de crochet se sont ancrés partout autour de sa taille. Tétanisé, ou anesthésié par tous ces petits crochets agissant comme autant de seringues, le malheureux ne s'est pas débattu...

C'est à ce moment que les cris d'effroi de tout le camp attirent votre attention. Vous vous apprêtez à vilipender votre troupe pour son manque évident de discrétion lorsque la vision d'horreur vous glace le sang. Une des fleurs est à même le sol, grosse baudruche aux nervures turgescents, gorgées de sang, et à l'orifice cette fois fermé. A l'intérieur, un xer en ombre chinoise, dans la position du fœtus. Autour de la plante, stimulées par les vibrations alentours, les consœurs de la plante carnivore frétille, semblant piaffer d'impatience et demandant leur part du festin. Quant à vos soldats, ils se sont déjà munis de leurs boucliers et de tout ce qui tranche, pour tailler en charpie ces monstres de la nature. Il est trop tard pour les en empêcher. Il faut deux coups d'épée pour couper la tige de la plante meurtrière. Une pointe d'épée se risque à crever le cœur de la fleur pour libérer le malheureux sans le blesser. Bien loin de mettre fin au cauchemar, il en résulte une véritable déflagration. La fleur percée a éclaté, comme une baudruche, fidèle en cela à son apparence, libérant un liquide orange mêlé de sang. Une deuxième vision d'horreur vous envahit, tandis que vous vous précipitez pour mettre fin à ces actes irréfléchis. Le xer qui a donné le coup de grâce est recouvert de ce liquide, et vous regarde, incrédule. Il n'a pas l'air de souffrir, comme si son corps avait subi une anesthésie générale. Mais son visage se dilue peu à peu littéralement, sa chair s'égoutte, comme de la cire, ses paupières fondent, sa trompe se liquéfie, et la vie le quitte dans un chuintement, au moment où son corps s'affaisse dans une flaque orangée de peau et de sang. Vous êtes devant une Rafésia, et vous avez vu à l'œuvre son terrible suc gastrique.

Les blessés victimes d'éclaboussures sont soignés au plus vite. Eux-aussi ne ressentent pas de douleur, mais il faut leur couper sans ménagement des lamelles de chair, avant que le suc ne ronger l'os ou les organes internes. Traumatisé par ce tragique intermède, le corps expéditionnaire lève le camp immédiatement après (478).



313 – Son visage se dilue peu à peu

314-

Junos, résigné, se contente de faire la moue. Votre choix ne lui empêche pas de chausser ses propres raquettes. Lorsque vous vous éloignez du camp sous la neige qui tombe, vous êtes surpris de voir combien il se déplace avec aisance, tandis que vos bottes s'enfoncent lourdement dans le sol blanc immaculé.

Vous restez persuadé, qu'en cas d'alerte, lorsqu'il faudra courir, ses raquettes se briseront à la première enjambée.

Mais, après une bonne heure de marche dans le froid glacé amplifié par la neige qui s'est accumulée sur votre armure de cuir, une lumière éclaire votre esprit comme un flash, à la vue de plusieurs traces de pas inconnus dans la neige. Avec sa manière de communiquer lapidaire, Junos a omis de préciser que les raquettes ne laissent que de faibles traces très vite effacées par la brise. Il s'agit d'un atout de taille pour une reconnaissance discrète. Vous lui jetez une œillade lourde de reproches, lorsque vous devinez en filigranes des silhouettes hostiles tournant autour de vous, au loin.

Souhaitant à tout prix ne prendre aucun risque inutile et éviter l'affrontement, vous êtes contraint de faire demi-tour en décrivant un large arc de cercle. Ces silhouettes se déplaçant par une météo pareille sont sans aucun doute des éclaireurs du territoire des neiges, et ils vont inévitablement tomber sur vos traces.

Pressant le pas, vous êtes rasséréiné lorsque, après une nouvelle heure d'angoisse, la masse imposante du camp de base se dessine devant vous, au-delà des précipitations de cristaux blancs.

Vous êtes indemne, quoique tremblant de froid, mais votre mission a été une pure perte d'énergie et de temps.

Devant ce fiasco, vous êtes mis au repos, pressentant que l'irritable Général Frizos ne va pas vous garder auprès de lui très longtemps. Ce qui, tout bien considéré, n'est pas pour vous déplaire (103).

315-

En milieu d'après-midi, un bourdonnement se fait entendre en bruit de fond, inquiétant, difficile à localiser, comme une grosse machinerie suivant une voie parallèle à la vôtre, par-delà les dunes. Dans le même temps, les éclaireurs ennemis qui vous observent en spectateurs au sommet des dunes les plus proches sont de plus en plus nombreux, à tel point que vous soupçonnez que ce ne soit non plus des éclaireurs, mais des hommes de troupe, contemplant leur proie avant de fondre sur elle. Mais, toute épuisée qu'elle soit, l'armée de l'Ouest, ou ce qu'il en reste, constitue encore un met trop dur à avaler pour les forces du peuple du désert. Même affaiblis, vous restez en large supériorité numérique. Quant au bourdonnement qui vous semblait irréel, il s'est estompé, semblant se déplacer vers l'avant de la colonne dont vous ne voyez pas le bout.

A l'approche de la ville côtière de Cajua, c'est l'instant de vérité. Une cacophonie éclate en première ligne, avec des sifflements stridents et des bruits de choc indéfinissables. En haut des dunes, les éclaireurs ennemis manifestent leur joie par des cris guerriers. A votre niveau, tout le monde a stoppé net, dans l'attente d'un danger inconnu. Les événements se précipitent lorsque la cavalerie rapprochée du Général, constituée des seuls xeus encore en état de santé décent, apparaît dans un nuage de poussière. Elle entoure son chef, et reflue précipitamment, n'hésitant pas à piétiner les malheureux qui n'ont pas eu le réflexe de se pousser. Un cavalier a juste le temps de crier : « On retraite vers Scorpio ! On se regroupe là-bas ! »

Vous maudissez ce Général qui a remplacé Avartis, et qui a cédé à la panique un peu trop vite à votre goût. L'ordre est insensé, car une grande partie de la troupe n'aura pas la force de faire le chemin inverse, alors que la ville de Cajua vous tend les bras. Mais vous êtes interrompu dans votre réflexion par un flot de soldats qui suit aveuglément le reflux, dans une panique générale. Il vous faut dans un premier temps vous écarter pour ne pas être écrasé comme un vulgaire fétu.

Vous suivez ce flot de condamnés en sursis (198), ou vous vous préparez à affronter ce qui fait reculer l'armée de l'Ouest (433) ?

316-

Vous devez faire face à un nouveau raz de marée de xers en déroute. Venant de derrière vous cette fois – le versant Est, soi-disant sécurisé - et ce sont bien des vôtres. Dans la bousculade générale, le Général Frizos, vent debout, ordonne à ses xers de gagner les tranchées, mais il est peu écouté, et la plupart de ses troupes se dispersent en aval, dans la noirceur de la forêt en cendres.

L'objet de leur panique ne tarde pas à se matérialiser devant vous ; une dizaine de monstres métalliques qui vous prennent à revers dans un vacarme assourdissant. Les flèches de vos archers jaillissent... mais ricochent contre les parois couleur or.

Comment sont-ils arrivés à transpercer vos défenses, et à gravir la pente aussi vite ? Cette question restera sans réponse, car un rayon lumineux s'abat sur votre tranchée, foudroyant votre tête.

317-

Frizos grommelle, fait les cent pas, puis lâche sans vous regarder: « Ce sont des bandits qui viennent du territoire des neiges, mais ils n'ont pas l'air organisés de manière centralisée. Ils agissent par bandes de 10 ou 15, chacune de son côté. Evidemment, dès qu'ils sont face à nous, ils détalent comme des lapins, et on arrive pas à les attraper. Ils sont juste là pour faire des embuscades éclair, piller nos convois isolés, et ce qui reste d'habitants dans cette région. »

Le Général, peu prolix habituellement, arrête sa tirade aussi brutalement qu'il l'a commencée, observe votre réaction, puis comme s'il réalisait qu'il vous en avait trop dit, vous demande de quitter son bureau sans excès de politesse.

Derrière une lassitude apparente, vous percevez chez le vieux Général des accents de sincérité et une grande détermination. Allez au 386 pour voir de quoi demain sera fait dans ce poste aux confins de l'Empire.

318-

Ils ignorent à qui ils ont affaire...Tirant votre épée de votre fourreau en cuir plus vite que l'éclair, vous effectuez un large mouvement circulaire. L'adversaire qui vous fait face est atteint à la gorge, et ses gargouillis étouffés font reculer ses deux comparses. Il ne vous reste plus qu'à les embrocher un par un, sans vergogne, et sans qu'ils aient le temps de penser à projeter leur arme sur vous. Un cri d'écœurement ponctue votre dernier geste, lâché par un voisin qui a observé la scène depuis sa fenêtre. Conservant votre calme, vous vous justifiez à son intention : « Vous avez vu, ce sont eux qui m'ont attaqué. C'était eux ou moi. » Mais le curieux a déjà brusquement refermé sa fenêtre, ne souhaitant pas être mêlé à cela. Quant à vous, vous vous contentez d'essayer votre épée, avant de la rengainer, et de rentrer calmement chez vous, comme pour confirmer aux éventuels témoins qui vous épient que vous n'avez rien à vous reprocher (185).

319-

Plus vous avancez, plus les forêts sont luxuriantes et vous ne vous laissez pas d'admirer ces paysages pittoresques, avec une palette de toutes les teintes de vert. Les divers villages de pierre traversés vous ramènent aux réalités de la guerre, peuplés uniquement de vieillards, femmes et enfants, qui vous témoignent ostensiblement une forte hostilité. Cette hostilité est en partie justifiée car certains de vos soldats ne se privent pas de se servir chez l'habitant, à l'encontre de vos recommandations.

A l'approche de la ville de Marita, vos éclaireurs vous signalent que l'agglomération s'est transformée en camp retranché. Ses murs de pierre ont été surélevés, et des hordes de sentinelles surveillent les routes d'approche.

En effet, à mesure que la végétation se fait clairsemée, de plus en plus de soldats ennemis s'égaillent devant votre avant-garde, et, bientôt, la redoutée citadelle est en vue, barrant la route de sa silhouette massive. Vos troupes sont contraintes de stopper leur mouvement pour la première fois depuis Cité-Hélio, et les soldats s'accumulent dans un certain désordre, tout en restant à bonne distance de Marita.

Vous discutez avec votre Etat-Major de la stratégie à adopter lorsqu'un claquement lointain vous fait sursauter, suivi d'un sifflement qui vous est jusqu'alors inconnu. Tout-à-coup, un énorme rocher s'écrase sur un chariot, détruisant son contenu dans un effroyable craquement. Un xeu est littéralement aplati, tandis que plusieurs de vos xers hurlent de douleur, sévèrement mutilés. Un deuxième claquement se fait entendre lorsque vous ordonnez à votre armée de se disperser dans la jungle la plus proche. Ce nouveau projectile apporte son lot de victimes, et votre groupement finit par trouver refuge dans des sous-bois, suffisamment éloigné de Marita. Les tentes sont dressées, à l'abri des arbres, les blessés sont soignés, tandis que vous attendez le retour d'éclaireurs d'élite, envoyés au plus près de l'ennemi. Lorsqu'ils reviennent, ils confirment vos soupçons : Les royalistes sont présents en nombre, solidement retranchés, et ont construit deux redoutables machines de guerre : des trébuchets.

Inutile de penser à enlever la place forte dans un assaut frontal, il vous faut échafauder un plan plus subtil. Vous pouvez tenter une attaque cette nuit (152), ou continuer votre marche en avant en contournant cet obstacle (287).

320-

De mauvaise grâce, vous tendez votre épée au gardien zélé, ne souhaitant pas faire d'histoires. Notez sur votre feuille d'aventures que, à partir de ce moment, vous ne portez plus d'arme, bien que vous n'ayez aucune raison de vous en inquiéter.

Continuez au 483.

321-

Une fois arrivé à la base du mont Kumar, envahie d'une forêt dense, vous réalisez combien la situation est chaotique. Des xers de l'armée du Centre, et les reliquats de l'armée de l'Ouest, tellement loqueteux qu'on peine à reconnaître leur unité d'appartenance, s'échinent à dresser des défenses sommaires, et, dans le même temps, acheminent un ravitaillement massif vers le sommet, à dos de xeux, ou de xers munis de palanches : armes, vivres, mais surtout, d'énormes quantités d'eau contenues dans des outres.

Vous laissez là les jeunes recrues, et, muni d'une de ces imposantes outres dont la corde vous cisaille l'épaule, vous suivez le flot qui gravit le sommet. Le sentier qui file en lacets atténue la pente, mais cela ne vous empêche pas de grimacer, tandis que les multiples xers que vous croisez les mains vides marchent mécaniquement tels d'infatigables automates.

A l'approche du sommet, la végétation se raréfie, jusqu'à devenir nulle. Les arbres ont été fraîchement coupés, pour constituer des casemates, autour d'abris creusés dans le sol. Tout buisson a été rasé pour dégager des axes de tir.

Au point le plus élevé, vous ressentez l'importance de cette position névralgique : le panorama vous permet d'observer Mont-Clair au loin, ses bourgades périphériques, son bas quartier, et sa vieille ville ceinte de sa palissade de bois, dominée en son centre par son fortin.

Au sommet, les fantassins de l'armée du Nord ont gardé toute leur cohérence, une détermination sans faille, autour de leur chef, le Général Frizos. Parmi un fourmillement intense, dans un espace somme toute assez réduit, vous le trouvez avec difficulté, au milieu de ses xers en première ligne. Aucun signe distinctif ne le distingue, hormis une étoile discrète sur son plastron, et son âge avancé. Son dos voûté, ses mouvements lents, contrastent avec son énergie intérieure, donnant ses ordres d'un ton incisif, sans compassion, mais avec la même exigence qu'il s'applique à lui-même. Son ascendant sur la troupe est certain et vous considérez que le mont Kumar est en de bonnes mains.

Vous l'interrompez alors qu'il ordonne à ses xers de creuser des tranchées plus profondes autour du sommet pelé. Il vous dévisage avec des yeux de braise, avant de s'adoucir quelque peu en croisant votre regard froid, et vos rubans ornant votre tunique de cuir, qui reflètent vos états de service. Vous lui annoncez tout de go que vous êtes disponible pour toute mission qui pourrait soulager son armée. Le vieux xer matois se gratte la trompe : « On a toujours besoin de gars volontaires pour aller voir ce que préparent ces satanés xers du désert (116). Sinon, il faut aussi nous aider pour consolider les défenses (194). Il n'y en aura jamais assez. Et tout le monde participe chez moi, quel que soit le grade. »

Rendez-vous aux numéros indiqués ci-dessus, selon votre choix.

322-

Bonne déduction. Le serviteur à la soupe est celui qui a été vu en dernier par les gardes. Si un xer a commis un forfait, c'est forcément lui, car, dans le cas contraire, il aurait signalé le meurtre.

Waros attise votre curiosité, en vous apprenant que ce serviteur semble inconnu du service. Il n'aurait pas d'existence officielle, et il n'y a plus de trace de lui dans le fortin. Il vous apprend également que, selon lui, le coup de poignard dans l'abdomen n'a pas tué le Général Mediterris sur le coup.

Vous réagissez : « Donc le garde aurait dû l'entendre se débattre ». Si vous pensez *in petto* que l'assassin a dû bâillonner sa victime tout en la poignardant, allez au **39**. Si vous jugez cette hypothèse peu crédible, allez au **73**.

323-

Les groupes de l'armée de l'Ouest portent des numéros, arborés fièrement sur des étendards, et circulent en respectant cet ordre. Il vous est donc facile de retrouver votre commandant, en remontant la file. Sur le chemin, les conversations vont bon train, et, en interrogeant les fantassins, vous réalisez qu'une rumeur s'amplifie, évoquant une attaque massive du peuple du désert, sur votre arrière-garde.

Quand enfin, haletant, vous rejoignez votre chef de groupe, ce dernier vous confirme l'alerte : « Le nouveau Général de l'armée de l'Ouest s'est porté sur l'arrière, accompagné de sa cavalerie rapprochée. Il a juste eu le temps de me dire de patienter. A priori, des bandes armées ont attaqué notre ligne de ravitaillement, mais je n'en sais pas plus. »

Un sentiment mêlé de consternation et d'envie d'en découdre vous gagne. Une réflexion rapide vous amène aussi à penser que le ravitaillement dont dispose déjà l'armée de l'Ouest en mouvement, suffit amplement pour atteindre la capitale Scorpio. La situation se compliquera s'il faut endurer un siège, mais aucun officier de l'Empire du Centre n'envisage une telle possibilité.

Au bout d'une demi-heure d'attente, sous le feu des soleils qui fait scintiller les armes et agresse votre peau, le bouche à oreille tourne à plein régime : le Général est resté en serre-file et a envoyé son arrière-garde porter secours à la ligne de ravitaillement ; il ne devrait pas tarder à reprendre la tête de la colonne. Les faits se confirment, car, chevauchant majestueusement son xeu caparaçonné d'étoffe blanche, le chef de l'armée, toujours entouré de sa cavalerie impériale, défile devant vous, bien décidé à atteindre son but.

La marche reprend enfin après une bonne dizaine de minutes. Mais l'allure est augmentée, et votre havresac vous cisaille les épaules. Aucune pause n'est décrétée jusqu'à la tombée de la nuit, et c'est à marche forcée que votre armée se présente devant les faubourgs de la capitale Scorpio, dont les silhouettes se devinent à l'horizon, dans l'obscurité. Vous avez à peine le temps de vous allonger dans le sable, que votre chef de groupe vient vous trouver : « On n'a pas de nouvelle de l'arrière garde, et le ravitaillement ne suit toujours pas. On va attaquer la ville demain à l'aube, mais le Général a envie de savoir ce qui l'attend. Plusieurs sections d'éclaireurs, dont la vôtre, doivent aller voir de plus près ce qu'il en est. Bonne chance. »

Protester que vous venez de parcourir des dizaines de kilomètres sous des soleils de plomb ne servirait rien. Ce n'est pas non plus le moment de vous soustraire à vos xers, et de reprendre votre rôle d'espion solitaire. Finalement, tout bien réfléchi, vous êtes dans votre rôle, car Waros, le conseiller de la guerre vous a demandé de faciliter l'invasion de vos troupes, peu importe les moyens.

Epuisé physiquement, vous ne savez pas si vous supporterez l'épreuve d'une nuit blanche au milieu de tous les dangers. D'une démarche de somnambule, suivi par vos xers se déplaçant comme des zombies, vous vous enfoncez dans un paysage noir comme de l'encre (**436**).

324-

Le sommet du mont Kumar est en pleine effervescence. Les combattants se portent vers les grondements s'approchant, tandis que les sapeurs prennent la direction inverse. Horrifié, vous réalisez que le vacarme allant crescendo provient de la piste défrichée, en aval sur le versant Est, qui vous sert de voie de ravitaillement. Comment vos ennemis sont-ils parvenus à l'atteindre ? Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir à la question car des chars de combat apparaissent avec leurs éclats métalliques, lancés à pleine vitesse, sur cette voie damée et aménagée pour vos carrioles.

Même vos compagnons d'armes les plus téméraires s'effacent devant cette cavalcade irrésistible. Il ne vous reste plus qu'une seule solution : renouveler votre exploit en déversant toutes les citernes d'eau sur la piste. Mais, sans arbres pour infléchir leur course, la progression de vos ennemis est bien plus rapide, et vous perdez un temps précieux à rassembler parmi tous les fuyards, les xers nécessaires au transport.

Au moment où vous parvenez à répandre le contenu d'une première citerne, il est bien trop tard. Un faisceau lumineux émis par les engins de cauchemar glatit sur vous. Votre chair carbonisée n'a pas le temps de vous faire souffrir, car votre mort est immédiate.

325-

Pour organiser une réunion d'une telle importance, vous devez passer par les secrétaires de l'Empereur. Ceux-ci consentent à vous accorder le seul créneau disponible : le début de la nuit. Avant cela, Waros vous presse pour en connaître la teneur, mais vous préférez ne rien laisser filtrer, pour ne pas casser l'effet de surprise devant les hauts dignitaires de l'Empire.

Au moment venu, l'émotion vous gagne, car vous préférez l'action à l'allocution. Votre malaise ne fait que croître lorsque des serveurs vous introduisent dans le bureau impérial, vaste espace luxueux, situé à l'étage le plus élevé de la tour centrale du fortin, où vous êtes le dernier à arriver. L'Empereur, dans sa tenue d'apparat, préside une table ronde. A sa droite, sa ravissante épouse vous dévisage, tout en triturant ses mains nerveusement. A l'inverse, sur sa gauche, le sévère Général Azaviros aux défenses brisées ne vous

adresse pas un regard. De dos, vous reconnaissez le Conseiller de la guerre Waros, et le Directeur de la Prison, voûté, dont le ventre dépasse de la largeur de sa chaise.

Vous prenez place aux côtés de Waros, ce qui vous permet de confirmer que le Directeur de la prison n'en mène pas large, fuyant votre regard inquisiteur. Dans une ambiance lourde, chacun pressent que le moment qui se prépare sera riche en révélations.

Oubliant les formules de politesse, et sans aucune forme d'introduction, vous dépliez la liste des criminels sur la table, en ajoutant : « J'ai la preuve que deux criminels ont disparu de la circulation, aux dates qui correspondent à mes deux affaires de meurtre, et ceci avec l'approbation du Directeur de la prison, ici présent. »

Il s'ensuit un silence glacial. Waros est resté bouche bée. L'empereur Socratos est pétrifié, tandis que son épouse remue nerveusement sa tête, en attente d'une réaction. Seul le Général Azaviros ne semble pas départir de sa confiance habituelle. Quant au Directeur, il regarde désespérément le sol, semblant espérer un miracle, jusqu'à ce qu'il se décide à rompre le silence, ayant été désigné nommément : « Je ne sais pas... ces xers sont morts... »

Le Général Azaviros vole à son secours :

« - C'est moi qui gère la prison. Ces xers sont sans doute au bâtiment funéraire, ou leurs corps ont été perdus. Quelle importance ? Ce sont des criminels.

- C'est important car il existe une possibilité que ce soit eux qui aient été manipulés pour commettre les crimes d'Etat sur lesquels j'enquête. Il n'y a pas trace d'eux au bâtiment funéraire. J'y suis allé. Et le Directeur les a identifiés d'une manière bien particulière dans sa liste, regardez ! répliquez-vous, bien décidé à vous rebiffer.

- Ne me parlez pas comme ça, je n'apprécie pas vos incartades. »

En bon bretteur, Azaviros s'est jeté sur le premier prétexte venu pour créer une diversion, et déplacer le sujet de discussion. A votre surprise, il est soutenu par l'Empereur qui prend enfin la parole :

- Le Général Azaviros a raison, deux criminels ont disparu, on peut essayer de les retrouver, mais, en attendant, ça n'apporte pas grand-chose.

- Mais si ! Si j'ai bien compris la liste de Shiros, le Directeur a mis un signe distinctif sur ces deux-là ! Il faut qu'il s'explique ! »

L'intervention survoltée de l'Impératrice a fait tressauter son mari, peu habitué à être contredit. Il se reprend rapidement, et le ton du débat s'envenime encore plus, devant vos yeux ébahis :

« - Sur tout ce qui concerne la prison, c'est le Général Azaviros qui gère. C'est à lui que revient ce point, et c'est tout. Donnez-moi cette liste.

- On a vu ensemble que l'agent Shiros avait la direction de l'enquête, c'est à lui de voir. » assène Vipèrellis.

L'Empereur, d'habitude indolent, frappe alors violemment du poing sur la table : « Cela suffit, la réunion est terminée. Je vais en rediscuter avec l'Impératrice, et on verra ce qu'on fait ! »

Après avoir été éconduit, en redescendant les marches de la tour principale, vous êtes accablé ; votre point d'avancement est un fiasco, et vous craignez de perdre votre nomination, en dépit du bon sens. La passe d'arme au sein du couple impérial est aussi une désagréable surprise. Si leur désaccord s'est ainsi étalé au grand jour, c'est que leur relation en privé est encore plus houleuse. Cela ne présage rien de bon (469).

326-

N'ayant pas froid aux yeux, vous traversez la salle des invités, d'une démarche la plus naturelle possible, pour vous engouffrer par cette porte reculée que vous aviez à peine remarquée. Là un escalier de guingois vous fait plonger dans une poterne, et vous ramène à un ancien temps. Le contraste avec le luxe cliquant de la demeure principale est saisissant. Ici les murs sont bruts, creusés à même la terre, juste dégrossis et éclairés par la lumière tamisée de torchères. A pas de loup, vous finissez par aboutir à ce qui s'apparente à une grotte, tellement le confort est sommaire. Mais vous ne vous attardez pas sur le décor car vous avez immédiatement identifié l'Impératrice dans la pénombre. Le soulagement se mue immédiatement en dégoût, car elle est très proche d'un xer attifé d'une simple tunique. Vous en avez assez vu.

Détournant le regard, vous remontez l'escalier aussi silencieusement qu'à l'aller, mais hanté par la vision d'une xer frivole qui ne mérite pas d'accompagner le respectable Empereur Socratos. Vous êtes toujours plongé dans vos sombres pensées lorsque vous refaites irruption dans la pièce lumineuse où règne un fort brouhaha.

Immédiatement, vous croisez le garde du corps Tétos qui vous attendait de pied ferme, et s'inquiétait de vous avoir perdu de vue. Vous vous sentez instinctivement sur la défensive, marmonnant : « J'ai juste un peu inspecté ce qui se cache derrière cette porte, c'est tout, rien à signaler. » Tétos serre les dents, semble vouloir vous vilipender, mais se ravise, sans que vous sachiez s'il est gêné par la cinquantaine de témoins, ou par le fait que, finalement, il ne peut rien vous reprocher réellement.

Vous reprenez tous deux votre position initiale dans un mutisme pesant (506).

327-

A grandes enjambées, vous rejoignez la tranchée la plus proche. Vous dégainez votre épée à double tranchant, tout en gardant un œil assidu sur les sous-bois qui vous font face. Rien ne perce derrière les multiples rideaux d'arbres, mais des échos de ferraillement se répercutent jusque dans vos oreilles. Votre âme de guerrier vous fait regretter de pas être aux côtés de vos compagnons d'armes dans ces moments difficiles. Aux bruits des armes, se succèdent des cris de toutes sortes.

Peu à peu, le bruit de la bataille va decrescendo, jusqu'à laisser place à un silence religieux. Emergent alors de la forêt, les soldats de l'armée du Nord. Ils reviennent en vainqueurs, mais pas indemnes. Plusieurs cadavres sont transportés à la hâte, pendant que vous vous précipitez vers un xer grimaçant, soutenu par les épaules de deux de ses congénères. Il est estropié par une pierre qui a brisé son fémur droit. Vous aidez à le soutenir, le dirigeant vers un semblant d'infirmerie, censé soigner sa blessure sans l'aggraver.

La soirée se passe sans autre événement notable (170).

328-

Vous vous cachez au fond d'une maison récemment occupée, et laissée vacante suite au départ précipité de ses occupants. Les divers bruits et cris liés à la mise en route du lourd convoi ne cessent pas avant la mi-journée. Vous attendez encore plusieurs heures, le temps que d'éventuels retardataires aient plié bagage. C'est la soif qui vous fait sortir de votre tanière, découvrant une ville juste troublée par le sifflement lugubre du vent qui s'imisce entre les habitations parsemées, et soulève des rubans de sable. En attendant un éventuel retour des habitants, votre première occupation est de ratisser le périmètre maison par maison, à la recherche de la moindre denrée alimentaire. Vous dénicher des restes rassis, mais c'est l'eau qui vous fait surtout défaut. Après une nuit d'angoisse, vous reprenez votre quête désespérée dès l'aube, réveillé par votre estomac asséché. A bout de force, l'espoir renaît lorsque vous croisez un xer à la démarche chaloupée. Mais il est aussi mal en point que vous ; c'est un déserteur qui a eu la même idée. Partageant votre malheur, vous ne vous séparez pas, mais sans plus de succès. Vous vous voyez péricliter mutuellement jour après jour, n'ayant même plus la force de se déplacer. Votre compagnon d'infortune est le premier à mourir, après une nuit glacée sans sommeil... Dans d'atroces souffrances, vous hésitez à boire son sang lorsque vous perdez connaissance à votre tour, à l'aube naissante...C'est la fin de votre aventure.

329-

Prenant votre vis-à-vis par surprise, comme pris de folie, vous écartez deux pans de sa bure, pour découvrir un torse amaigri, sans le moindre collier. L'énigmatique personnage s'est alors reculé, avant de frapper frénétiquement du poing sur la table pour montrer son indignation. Quelques voisins témoins de la scène, tout aussi indignés, passent le mot à leurs compagnons, et c'est bientôt un groupe hostile de consommateurs qui vous fait face, conscient que vous venez d'importuner un client régulier.

Vous vous en tirez à bon compte, car vous vous faites simplement rosser, avant d'être éjecté dehors comme une vulgaire immondice. Alors que vous êtes étalé au sol dans la fraîcheur de la nuit, le tenancier vous lance un avertissement lourd de sens depuis la porte battante de l'auberge : « Ne remets plus les pieds ici ! Et je dis ça pour ton bien, car vu ce que tu as fait, tu as de la chance d'être encore en vie. Dégage vite, avant qu'ils te retrouvent. Je veux pas de morts devant chez moi. »

Vous ne vous le faites pas redire deux fois, vite rejoint par vos deux acolytes, qui n'ont rien pu faire pour vous extirper d'une foule déchaînée. Revenez au fortin, au cœur de la capitale, pour faire un nouveaux choix, remis de vos émotions (496).

330-

Vous vous éloignez de cette cible tentante, de peur de rencontrer des sentinelles en embuscade, et entamez aussitôt après l'ascension du versant Ouest.

A mi-coteau, alors que les arbres se font plus rares, un imposant cordon de sécurité verrouille le périmètre, avec des torches disposées à intervalles réguliers. A gauche, vous distinguez un flux de xers dans les deux sens, acheminant des cargaisons et revenant les mains vides. Alors, vous longez cette procession par la droite, espérant que ce flux se tarisse à un moment. Mais, comme vous n'en voyez pas la fin, vous faites demi-tour, vers l'Est. A l'écart des torches, la noirceur de la nuit reprend peu à peu ses droits, pour laisser place à des cohortes d'individus isolés déversant sur le sol des seaux d'un liquide fortement odorant. Un alcool très fort, hautement inflammable d'après vos connaissances. Leurs allées et venues sont tellement fréquentes que, même dans le noir, vous ne passerez pas inaperçus auprès de ces ouvriers nocturnes.

A ce moment, peut-être une idée lumineuse éclaire votre esprit. Une idée qui tient en un mot de peu de lettres. Faites la somme des lettres (A=1, B=2, ...) et multipliez le résultat par 4.

Si l'inspiration vous manque, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin (527).

331-

Se rendant compte de son erreur, votre instructeur vous laisse à peine le temps de saisir l'arme, et vous la reprend aussitôt. Vous n'êtes en effet pas encore tout-à-fait digne de confiance pour le peuple du désert.

Après plusieurs minutes, un peloton de soldats armés jusqu'aux dents débarque dans la salle, entourant un malheureux à la mine déconfite. Fort heureusement, vous ne connaissez pas le captif, censé être un de vos frères d'armes, que l'on vous demande de supprimer. Un profond sentiment de malaise vous étreint, car son comportement devant la mort est exemplaire. Vous essayez de vous rassurer en pensant que son sacrifice n'est pas vain, et, que si vous ne faisiez rien, vous auriez été tous les deux condamnés.

Pour votre sinistre besogne, vous expérimenterez par la même occasion, un fusil à un coup, délivrant une décharge solaire dont l'énergie est contenue dans une batterie amovible.

Le peloton qui vous entoure, et constituera vos compagnons forcés pour les mois à venir, ne vous lâchera pas d'une semelle. Impossible de reculer, ni de détourner leur attention pour tenter quelque chose.

Au cours des opérations à venir sur le terrain, après un dur entraînement, vous aurez peut-être des occasions de désertir, mais à ce moment-là, vous n'aurez plus de légitimité aux yeux de votre patrie, et le sort du continent sera déjà scellé. Vous n'aurez pas pu peser de manière significative sur le cours des événements qui menacent l'équilibre des forces. Votre aventure est un échec.

332-

Sur vos conseils avisés, vos troupes font demi-tour, emportant avec elles votre message de paix, pendant qu'Igor fait tout pour retenir les guerriers du territoire des neiges, rongéant leur frein comme des fauves en cage.



332 – Le conseiller de la paix continue de trembler

Quant à vous, vous retrouvez Rhouston dans une yourte étroite, encadré par des géôliers qui se relaient jour et nuit.

Puis, un jour parmi d'autres, votre routine est bouleversée par l'annonce d'un regroupement ennemi sur un glacis précédant les contreforts abritant votre campement. Hilda et Igor parviennent à convaincre Sceptror d'envoyer des parlementaires plutôt qu'une nuée de guerriers. Et vous êtes choisi pour aller à la rencontre de ces intrus. Comme vous ne l'espérez plus, il s'agit du conseiller de la paix Paxtis. Mais, pour un conseiller de la paix, il est flanqué d'une impressionnante escorte surarmée. Votre présence rassure le *Missi Dominici*, pendant qu'Igor lui demande expressément d'abandonner son escorte, et de se joindre à lui, seul. Contrarié, le conseiller mafflu, avec son bras manquant, doit descendre de son palanquin, et grimace lorsque ses bottes fourrées entrent en contact avec la neige. Laissant derrière lui ses cerbères, il progresse avec difficulté sur un chemin escarpé, handicapé par son bras amputé lors de la tentative d'assassinat de l'impératrice Vipèrellis.

Votre groupe est ensuite conduit vers la yourte centrale du camp, tandis que Paxtis, les yeux ronds comme des soucoupes, découvre avec effarement l'ampleur du camp du territoire des neiges, et sa complexité insoupçonnée.

Grelottant de froid, la trompe gercée, il est introduit dans la résidence du seigneur Sceptror, à la chaleur réconfortante. Un peu moins réconfortante ; la présence de guerriers impressionnants, au regard dur, et au visage recouvert de

peintures de guerre. Comme le conseiller de la paix continue de trembler, vous pensez que, cette fois, le froid n'en est pas la cause.

Sceptror, vêtu d'une épaisse pelisse, se jette sur lui, comme un chat sur une souris : « Qui es-tu et que viens-tu faire ici ? Je n'ai pas de temps à perdre ! » ne cachant pas son mépris pour ce xer mou et rondouillard qui tranche avec les cerbères athlétiques qui l'entourent.

- « Je..., j'ai toutes les pré... prérogatives pour représenter Socratos l'Empereur, bredouille le prétendu plénipotentiaire Paxtis.

- Qu'est-ce que ça peut me faire ? éructe Sceptror de sa voix bourrue.

- Je suis venu vous apporter la paix. » Avec cette phrase, énoncée avec aplomb, Paxtis vient de reprendre ses esprits, se retrouver le rôle qu'il affectionne tant. Son discours pacifique est rodé, et il reprend peu à peu confiance. En fait, c'est la première fois que le sort de l'Empire dépend réellement de lui. De lui seul, sans la présence écrasante de l'Empereur et de son âme damnée, le conseiller de la guerre

Waros. Il parle d'une voix douce, onctueuse, tantôt éplorée, tantôt opiniâtre, tantôt dramatique. Son véritable jeu d'acteur finit par amadouer l'assistance, et le seigneur Sceptror qui l'interrompt de moins en moins.

A un moment, son altesse Hilda, jusqu'à présent en retrait, se lève de son trône : « Et si le territoire des neiges aide finalement ton empereur, qu'avons-nous réellement à y gagner ? »

- « Nous vous céderions une partie de notre territoire au Nord. » déclare avec assurance le conseiller, comme si la question avait été longuement débattue et concertée en haut-lieu, alors que vous êtes persuadé du contraire. Paxtis est lancé, et il est prêt à tout pour obtenir un traité de paix, son but ultime.

Il se permet même de surenchérir, devant une audience toute acquise qui boit ses paroles : « Je suis mandaté par l'empereur pour négocier avec vous la région en question, et j'ai avec moi un traité de l'empereur, avec son sceau, prêt à être complété et signé. » Joignant le geste à la parole, le conseiller extrait de son pardessus plusieurs rouleaux de papiers de vélin, sur lesquels sont en effet apposés d'imposants sceaux écarlates. Il se saisit également d'une plume et d'un encrier : « Je vous propose la zone au-dessus de Tvalla.

- Nous voulons plus, nous voulons Tvalla. » affirme Hilda d'un ton péremptoire.

Il s'ensuit une âpre discussion, pendant laquelle Paxtis, seul, tient la dragée haute à toute une assemblée de guerriers grognant et vociférant des cris comminatoires.

Et, contre toute attente, Paxtis, vent debout dans la tempête, finit *in extremis* par dirimer la question et sceller l'union entre les deux peuples, en cédant une zone en forme de croissant de lune, au Nord de Tvalla. Vous n'en revenez pas... (190)

333-

Vous avalez les marches quatre à quatre, jusqu'à déboucher sur un corridor dont le sol est en bois laqué. Hors d'haleine, vous êtes immédiatement remarqué par deux gardes qui s'enquêtent de la raison de votre présence en ces lieux. Leur seule présence vous signifie que Tignosse n'est pas passé par là, et vous redescendez les escaliers aussi vite que vous les avez montés. Vous atteignez à nouveau le premier étage, où sont situés les appartements des Généraux de l'Empire (531).

334-

Enfermé de toutes parts par un carcan de mains crasseuses, vous êtes totalement à la merci des sauvageons. En entendant vos cris de détresse, des gardes accourent, mais il est trop tard ; l'un des criminels s'est emparé de votre épée qui s'est retrouvée plaquée contre les barreaux, et, sans barguigner, avec sa froideur implacable de meurtrier, transperce votre carapace, par pure cruauté.

Vous ne saurez jamais le sort qui lui sera réservé par les gardes du pénitencier, car vous venez de succomber...

335-

Le Général Frizos finit par baisser la tête, plus à l'aise sur le champ de bataille que dans ces algarades politiques. Le mordant Général Azaviros donne le coup de grâce d'un ordre sec : « Très bien, préparez vos xers pour une revue d'effectifs, j'ai besoin de savoir combien on est, et avec quel armement. » Mais un attroupement hostile s'est progressivement formé autour du Général Azaviros, et l'officier aux défenses mutilées récolte en retour un bruyant charivari. Alors, il s'éclipse rapidement, profitant de son ascendant du moment, et avant que la situation ne dégénère en sa défaveur.

Inscrivez « Azav » sur votre feuille d'aventure, et rejoignez le 40.

336-

Votre question semble prendre au dépourvu le Général Frizos, comme s'il venait de se rappeler que vous êtes l'émissaire de l'influent conseiller de la guerre Waros. Associant votre métier d'espion à d'excellentes aptitudes pour l'intrusion et le combat au corps à corps, il semble improviser pour vous une mission sur mesure, d'un ton hésitant : vous allez reconnaître les environs vers l'Ouest. Juste accompagné d'un vieux briscard qui connaît parfaitement la région. Rapportez tout ce que vous voyez. »

Sitôt dit, sitôt fait, et une heure plus tard, le Général âgé met à votre disposition Junos, un guerrier qui correspond à la description que vous attendiez : la trompe puissante, recouverte d'un duvet blanchi par le poids des années. Une ossature puissante, une défense brisée, et une multitude de cicatrices sur un visage qui ne sourit jamais. Eternel célibataire, ce guerrier professionnel s'est déclaré volontaire pour le grand Nord, tant qu'il y a de l'hostilité dans l'air, et il a déjà prolongé deux fois son séjour ici.

Vous vous mettez en route à l'aube naissante, sous une météo exécrable ; une neige tournoyante et pénétrant votre armure de cuir. Sur un ton neutre et dénué de toute sympathie, Junos vous conseille de vous munir de 'raquettes', des supports ovales de bois encadrant un filet étroit, à ajuster sous vos bottes. Ces encombrants accessoires vous semblent fragiles et vont vous empêcher de courir. Acceptez-vous d'en porter (93) ou déclinez-vous la proposition de votre partenaire (314) ?

337-

L'agglomération faite de maisons hémisphériques en terre cuite est ceinturée par plusieurs cordons de sécurité. Il vous semble voir ici toute l'armée du peuple du désert réunie. Qu'est-ce qui se trame ici ?

Vous quittez votre caravane de nomades pour tenter une approche esseulée durant la nuit (470) ou faites comme si de rien n'était et continuez à vous fondre dans la procession d'innocents négociants et leurs xeus chargés de victuailles exotiques (238).

338-

Pour cette mission délicate, vous profitez de l'aide que vous offrent vos prérogatives, et vous sélectionnez deux agents du Conseiller de la Guerre aux états de service flatteurs, pour vous escorter. Ils se tiendront en retrait, et seront vêtus de façon aussi incognito que vous.

Vous partez tous trois au crépuscule. En effet, les malfrats émergent de la ville basse la nuit, heure à laquelle même la police n'ose pas s'aventurer. Vous franchissez la haute palissade qui délimite le centre-ville, sans n'avoir été ni reconnu ni inquiété par un peloton de soldats ; ils contrôlent plutôt les entrants que les sortants.

Puis, vous vous enfoncez dans les ténèbres en descendant les marches d'une ruelle étroite, contemplant le triste spectacle des trottoirs insalubres, et les murs de guingois, amas de planches constituant plutôt des cabanes que des maisons dignes de ce nom. Vous bifurquez plusieurs fois avant de tomber enfin sur un groupe de xers. Ce sont des mendiants qui se tournent directement vers vous, vous tendant une sébile : « Hééé, vous auriez une petite pièce pour manger, mon bon Monsieur ? »

Vous sacrifiez un de vos besants (98), vous vous excusez en avouant ne rien posséder (166), ou vous le rabrouez abruptement, sûr de votre force (218) ?

339-

Vous apercevez le Général Frizos au loin, donnant de la voix pour accélérer les approvisionnements en munitions, à destination de la ligne de front, sur le versant Ouest. Depuis que le Général Azaviros lui a retiré la responsabilité du Mont Kumar, il a perdu de sa superbe, mais, il a néanmoins conservé le commandement de l'armée du Nord, et vous faites appel à lui en dernier recours. A votre ton pressant, il accourt d'un pas léger, malgré son âge avancé. Vous lui exposez rapidement votre idée, qui consiste à verser l'eau des citernes sur la pente, dans l'espoir d'embourber les chars de combat ennemis. Comme le Général paraît sceptique, vous consentez que l'idée peut paraître loufoque, mais que c'est la seule chance d'arrêter ces monstres de métal. Pour vous donner raison, les vrombissements de ces machines se font plus proche, et les cris de détresse de vos soldats se multiplient. Réalisant à ce moment l'urgence de la situation, le vieux Général reprend sa posture altière et distribue alors ses ordres secs à tout le service d'intendance qui dépend de son armée : « Attelez les xeus aux citernes, toutes. Débrouillez-vous, et dépêchez-vous de les amener de l'autre côté, là-bas. Faites-les glisser. Vous boirez plus tard. Vous aurez bien l'occasion de boire à notre santé, si on survit à cette bataille ! » Tout ce qui compte de personnel de deuxième échelon qui n'a pas déjà été envoyé au front s'active désormais à exécuter les ordres au plus vite, avec des moyens de fortune.

Bientôt, les soldats de première ligne, aux nerfs éprouvés, voient arriver dans leur dos ce cortège atypique, constitué de xeus traînant à même le sol les citernes, dans un grincement strident. A l'approche des tranchées, les xeus sont libérés de leur charge, et il faut pousser les citernes à mains nues, profitant de la pente.

« Vous faites quoi ? » s'enquit le Général Azaviros, hors de lui, devant ce manège qui ne passe pas inaperçu. « Vous allez pas vider notre eau comme ça ? » Mais un faisceau lumineux lui rase le crâne et le fait basculer la tête la première dans la terre. Vous lui rétorquez alors : « On vous sauve la mise. » Et sans attendre, vous faites sauter l'écoutille qui fermait la citerne. Un torrent d'eau se répand sur le sol et dévale la pente. Sur ordre de Frizos, vos congénères font de même pour les autres citernes qui arrivent selon un flux régulier.

Le résultat n'est pas impressionnant, voire ridicule au premier regard. Les torrents se transforment en ruisseaux après une cinquantaine de mètres, et en rigoles après 100 mètres.

Mais le sol, humus en décomposition est déjà humide par nature, et se transforme peu en peu en une gadoue gluante. A partir de là, vos ennemis vont creuser leur propre tombe. En effet, les roues crantées des chars rhomboédriques, à force de labourer cette terre, transforment la gadoue en une fange gluante. Plus les roues tourment et s'entêtent... plus elles s'enfoncent dans des fondrières.

Devant un Général Azaviros abasourdi, la colonne ennemie principale est stoppée net. Sans s'arrêter, encouragés par ce succès inespéré, les intendants de l'armée du Nord redoublent d'efforts, et sont même suppléés par ceux de l'armée du Centre, et plusieurs soldats qui ont quitté leurs tranchées. L'eau salvatrice se déverse maintenant de tous côtés, et le versant Ouest n'est plus qu'une mare boueuse.

Les fantassins ennemis s'emploient alors à désembourber leurs destriers de métal doré, mais ils deviennent vite la cible de vos archers qui tiennent enfin leur revanche. En un instant, l'allant a changé de camp, et le peuple du désert ne pense plus qu'à préserver ce qui peut l'être encore. Le moyen le plus sûr de sauver les chars de combat, étant de stopper tout moteur, et de les laisser glisser naturellement le long de la pente, tout en les guidant à la force des mains.

A la fin de la journée, le sol est jonché de cadavres de xers du désert, et deux machines de guerre sont restées engluées dans la tourbe durcie. Elles sont un véritable objet de curiosité, chacun essayant de comprendre leur fonctionnement.

Mais l'essentiel n'est pas là. Vous signez une éclatante victoire, une première depuis une longue série de défaite face au peuple du désert. Cette nouvelle parvient très vite aux oreilles de l'Empereur. Mais surtout la manière qui a marqué les esprits : l'initiative de noyer sous des trombes d'eau le versant Ouest. L'Etat-Major général, sur place s'accorde à attribuer la paternité de cette idée à Frizos et son armée du Nord, mais ce dernier rétablit la vérité ; il n'a fait qu'appliquer votre idée.

Cédant à la pression de ses différents conseillers, Socratos relègue alors Azaviros à la responsabilité du ravitaillement, tandis que Frizos retrouve le commandement du front Ouest. Vous êtes promu commandant en second, pour vous récompenser de votre heureuse initiative.

Vous ne fêterez pas ces nouvelles nominations ce soir, car le manque d'eau se fait cruellement ressentir, et les palais sont secs. Mais le moral élevé de l'armée du Nord permet de supporter cette souffrance, somme toute légère comparé à la mort. D'autant que des centaines de convoyeurs s'activent dans la nuit pour que cette situation ne s'éternise pas (380).

340-

Une fois arrivé au bâtiment funéraire, qui jouxte la palissade à l'intérieur de la vieille ville, de larges volutes s'échappent de la haute cheminée de pierre. L'intérieur est aussi sinistre que l'extérieur, avec ses murs de bois vermoulu, et son plancher qui grince. L'agent qui vous accueille s'accorde parfaitement avec le décor ; âgé, austère, au physique ingrat, avec des bajoues pendantes. Lorsque vous lui signifiez l'urgence de votre requête, il se confond en excuse, car le corps que vous demandez est en train de se faire incinérer, en ce moment même. Comme pour sauver sa tête, il vous tend un document avec le tampon officiel de l'armée du Centre, dont l'ordre lui est parvenu « quelques minutes avant que vous arriviez ».

Vous fulminez, et promettez d'en référer au Conseiller de la guerre, le puissant Waros, qui se plaindra à son tour à l'Empereur. Cet incident vous confirme que les services du Général Azaviros cherchent visiblement à entraver votre enquête.

Les jours suivants ne vous sont guère profitables. Waros s'est plaint au Général de l'armée du Centre de son ingérence sur la crémation prématurée du Général Mediterris, mais Azaviros s'est défendu d'être à l'initiative d'une telle décision, et s'en est sorti par une pirouette : « Je demanderai une enquête interne dans mon service ! »

En ce début d'après-midi, par une belle journée ensoleillée, vous êtes convié à une réunion sur l'avancement de l'enquête, dans l'hémicycle de la salle du conseil (200).

341-

Les éclaireurs se sont laissés totalement surprendre, et leur poursuite en faisant tourner leurs épées est vaine. L'un d'eux se saisit alors d'un poignard, mais son jet se perd dans le sable. Pour finir, les copieuses insultes adressées à l'encontre des fuyards sont tout aussi vaines : vous venez de laisser filer trois espions grossièrement déguisés en nomades.

Tremblant de rage, le leader de votre détachement décrète qu'il faut retourner au camp et avertir au plus vite son supérieur que le mouvement de la colonne est épié par le peuple du désert. C'était pour vous une évidence...

Le retour du détachement d'éclaireurs, se fait avec tapage, se vantant à grands cris d'avoir démasqué des espions ennemis, mais se gardant bien de décrire comment ils se sont fait berner et ont laissé échapper leurs proies.

De votre côté, vous rejoignez discrètement votre groupe de palefreniers et autres cuisiniers. Un officier subalterne un peu zélé vous apostrophe, et, après vous avoir demandé où vous étiez passé, vous envoie sans ménagement vous activer à la cuisine roulante (352).

342-

Pas besoin de savoir s'orienter pour trouver le lieu de la bataille. Une épaisse fumée se dégage du Mont Kumar, et de son pourtour. Vous gagnez le sommet par une piste de terre balisée, en accompagnant un convoi de xeus de bât qui ravitaille les troupes en eau, denrées alimentaires, et flèches. La fumée suffocante est omniprésente, et vous devez appliquer un mouchoir sur vos deux orifices qui font office de narines. A l'approche du sommet, l'atmosphère s'éclaircit, et vous vous frayez un passage parmi les xers en armes, pour rejoindre le Général Frizos, donnant des consignes à ses sapeurs.

A votre rencontre, un sourire se peint sur son visage marqué et poussiéreux, mais ce sourire s'efface vite lorsqu'il prend la parole : « Il me reste plus beaucoup de mes guerriers. Mes troupes actuelles sont vraiment disparates, avec pas mal de jeunes recrues de l'armée du Centre que l'empereur m'a confiées. Toute mon armée du Nord ne serait pas de trop, car ils sont en train de nous avoir à l'usure. Ils brûlent tout, petit à petit. Ils sont en train d'essayer de nous contourner, en brûlant les arbres qui empêchent leurs machines d'avancer. Le temps que ça se consume, ils font une pause, puis réattaquent en brûlant une nouvelle partie de la forêt. Depuis ton départ, on a pu construire quatre catapultes, placées en contre-pente sur le versant est. On les harcèle comme on peut, mais c'est pas assez. » Sa voix

chevrotante, mais déterminée, se termine par un soupir auquel le Général Frizos ne vous avait pas habitué. Vous lui remontez le moral comme vous pouvez :

- « Vous êtes sans doute déjà au courant, mais les barbares du Nord disposent en fait d'une vraie armée, et ils ont promis de nous aider.

- Avec leurs armements rudimentaires ? Et ils sont où ?

- On ne sait pas, mais, ce qui est sûr, c'est que les harcèlements de leurs petites bandes ont cessé au Nord de l'Empire. Ce qui va permettre de faire revenir une partie de vos troupes sur le mont Kumar.

- Si on tient d'ici là... » soupire à nouveau le Général Frizos, que vous n'avez jamais vu aussi découragé.

En attendant, le Général vous propose trois emplacements : A ses côtés, au centre de la manœuvre (181), Sur la contre-pente, au maniement des catapultes (227), ou à la base de l'éminence, pour contrer d'éventuels débordements ennemis (463).

343-

Jouant des coudes devant quelques gardes royaux un peu trop pressés d'aller voir ce qui se passe dans la pièce d'à côté, vous parvenez à rejoindre l'Impératrice qui vous adresse un timide sourire. C'est Paxtis, le conseiller de la paix, qui prend la parole : « On est content que vous soyez là. Qu'est-ce qui se passe ? »

Vous n'avez pas la réponse, mais vous pressentez que cet incident mineur peut en annoncer d'autres. Vous vous mettez immédiatement à l'action pour vous assurer que l'Impératrice Vipèrellis ne court aucun danger.

Vous inspectez le contenu de son assiette (3) ou scrutez les alentours (58) ?

344-

L'impératrice vous écoute avec le plus grand intérêt, vous fixant de ses yeux de velours. Sitôt votre thèse exposée, le conseiller de la paix Paxtis saisit la balle au bond de sa voix suave : « C'est ce qu'il faut faire. Cette attaque n'est peut-être qu'une feinte. Ne perdons pas des xers inutilement. Assurons-nous déjà que nous rejetons l'armée de Furax hors de nos frontières. Ne combattons pas sur plusieurs fronts. » C'en est trop pour le conseiller de la guerre Waros, qui s'emporte :

« - Mais nous avons les forces pour combattre partout ! Et il ne s'agit pas de renvoyer Furax chez lui, il faut aller le chercher dans le Royaume du midi et le détruire ! Pareil pour le peuple du désert. Il faut contre-attaquer de toutes nos forces ! Je suis choqué que mon disciple Shiros vous propose une position si attentiste. »

- Calmez-vous Conseiller de la guerre. Nous sommes ici pour discuter de la meilleure option possible pour sauvegarder l'Empire, intervient l'impératrice, déclenchant un sourire sur le visage tout en rondeur de Paxtis.

L'Empereur, dans sa sagesse, penche vers la majorité des protagonistes, mettant en fureur Waros, qui s'éclipse brutalement, en claquant la porte.

Vous passez les jours qui suivent à errer dans les couloirs du fortin, vous tenant à l'écoute des moindres nouvelles et rumeurs. Des sessions régulières avec le cercle rapproché de l'Empereur se déroulent dans une ambiance de plus en plus alarmiste. Les oiseaux messagers rapportent que l'armée du peuple du désert avance irrésistiblement, mais, surtout, qu'elle possède des armes « projetant des rayons de mort à distance ». Le jour d'après, un premier groupe de l'armée du Centre du Général Azaviros, envoyé en renfort, a été mis en déroute par ces armes nouvelles, qui sont beaucoup plus nombreuses que prévues. Quand l'Empereur se résout à décréter la mobilisation générale et envoyer toute l'armée du Centre à l'Ouest, les xers du désert se sont avancés jusqu'au mont Kumar, qui a l'avantage de dominer la plaine, avec un panorama donnant sur Mont-Clair. Plusieurs attaques pour les déloger se sont révélées infructueuses, car l'armée d'Archibald s'est solidement retranchée. La bataille s'est transformée en siège, et l'Etat-major est sur le point de vous envoyer là-bas pour raviver l'ardeur des combattants, lorsque vous êtes appelé en catastrophe au sommet de la plus haute tour du fortin. L'Empereur Socratos et son épouse assistent à un gigantesque incendie qui ravage un versant du Mont Kumar, et se répand à sa base, consumant la forêt qui entoure les lieux. Puis, comme dans un rêve, une espèce d'arc-en-ciel doré, sublime, aveuglant, surgit du sommet du mont Kumar pour frapper la ville. Vous êtes tous statufiés d'effroi.

La scène se répète plusieurs fois, trois rayons allant même jusqu'à frapper simultanément. Dans la panique la plus complète, tout le monde descend quatre à quatre les escaliers de la cour, évacue la tour et court se réfugier où il peut. L'enfer n'a pas duré plus de 2 minutes, mais il a semé une terrible confusion. Les civils et le reste de l'armée stationnant à Mont-Clair doivent affronter plusieurs incendies qui font rage parmi les habitations en bois.

Vous vous doutez que ceci n'est qu'un prélude, d'autant que, le lendemain, les remparts de la ville accueillent les restes de l'armée du Centre, qui ont dû se replier. Le visage cendrex, dépenaillés, souvent sans arme, ils ont perdu de leur superbe... (109).

345-

Le temps s'écoule imperturbablement, sans que vos investigations n'aient sensiblement progressé.

Un des deux soleils étant couché, les ombres s'allongent, et l'obscurité inquiétante commence à recouvrir la ville basse, qui se vide de ses passants joviaux, pour laisser place à des silhouettes lugubres, souvent encapuchonnées. Il est temps de remonter les venelles jusqu'à atteindre les faubourgs aux habitations plus cossues, et où la présence de deux policiers vous rassure. Votre trio chemine ainsi jusqu'à la place forte, au sommet de son éminence, protection naturelle dominant la capitale. Il va falloir faire un nouveau choix pour votre enquête (496).

346-

Dans l'obscurité des frondaisons, vous perdez de vue les assaillants survoltés, tandis qu'un de vos voisins de tranchée secoue la tête : « Ils sont fous. » Seuls des cris de fureur vous parviennent. Vous croyez rêver lorsque certaines machines de guerre métallique entament un mouvement de recul, et leur éclat doré s'éloigne de votre champ de vision. Puis les cris de guerre cèdent bientôt la place à des cris de douleur et de panique, lorsque de minces faisceaux lumineux émergent de la forêt, comme des bribes de feux d'artifice, des étincelles rectilignes calcinant tout ce qui se dresse sur leur chemin.

Et cet intermède désordonné trouve sa conclusion lorsque les assaillants font leur réapparition, dans le sens inverse, grim pant la pente à toutes jambes, presque aussi vite qu'ils l'ont dévalée. Vous remarquez également que leur nombre a fortement diminué. Ils reprennent leur place dans leurs abris de terre, accablés par la tristesse d'avoir perdu des frères d'armes.

Pendant ce temps, se trouvant à portée de tir de votre première ligne de tranchée, les machines infernales font leur retour et ouvrent le feu, sonn ant le début d'une formidable bataille, confrontation de deux volontés, mais, surtout, de deux niveaux de technologies.

Pour le moment, les faisceaux de lumière rasant frappent au mieux la terre derrière vous, car vos compagnons et vous êtes à l'abri, tapis au fond de vos tranchées (119).

347-

Dans la grande cour intérieure, vous retrouvez avec un plaisir non dissimulé d'anciens collègues, de retour de mission, comme vous. Vous vous reconnaissez grâce à un paletot noir, portant les insignes du conseiller de la guerre. A l'inverse, les acolytes du conseiller de la paix portent une tunique d'un blanc immaculé.

Subitement, Waros le sévère conseiller de la guerre, fait irruption dans la cour et, d'une voix de stentor, vous désigne ainsi qu'un de vos congénères avec qui vous venez de porter une accolade : « Vous deux, j'ai besoin de vous ! Nous avons une réunion du conseil ! » La pression monte, et cela sera pour vous une occasion rare de côtoyer l'Empereur en personne : Socratos.

La chambre du conseil est une vaste salle haute de plafond, avec un mobilier exclusivement en bois, disposé en demi-cercle. Les orateurs se succèdent à une tribune unique, et chacun a le droit de réagir. Vous vous asseyez sagement aux côtés de Waros, qui dévisage d'un air grave son concurrent le plus fort, assis à l'autre bout de l'hémicycle ; Paxtis l'influent conseiller de la paix, héraut de la diplomatie. Evidemment, les points de vue de votre équipe divergent totalement avec ceux des acolytes de Paxtis.

En ce jour, Socratos prend directement la parole. Il est facilement reconnaissable à sa cape de velours vermeil et sa mitre de couleur assortie, mettant en avant son statut d'Empereur. De visage quelconque, doté d'un confortable embonpoint, il ne vous impressionne guère. La parole en public n'est pas son point fort non plus. D'un ton las et laborieux, il dresse son bilan de la situation actuelle des quatre territoires du continent : « Le territoire des neiges continue à se montrer hostile à notre égard. Sans déclaration de guerre, on doit repousser des petites bandes qui nous harcèlent. Nous avons aussi un problème avec le peuple du désert qui semble sur la défensive et est avare en messages diplomates. Par contre, le Royaume du Midi nous est favorable, et si jamais le peuple du désert était assez fou pour nous attaquer, notre armée de l'Ouest le repousserait à elle-seule, s'enorgueillit l'Empereur. Et, quand bien même, le Royaume du Midi nous soutiendrait, car il ne supporterait pas d'avoir un voisin belliqueux et trop puissant. »

N'y tenant plus, Waros se lève et prend la parole avec véhémence : « Votre majesté impériale, rien ne nous dit que le Roi Furax est de notre côté. De plus, selon mes espions, le peuple du désert met au point de nouvelles armes ; il faut se tenir prêt à se battre ! »

Souhaitant attirer à son tour les faveurs de l'Empereur, Paxtis se redresse à son tour, et s'oppose à son rival, d'une voix douce : « Je ne suis pas d'accord. Le Royaume du midi est clairement de notre côté. Mes diplomates me rapportent des messages d'amitié réguliers. Aucun des trois territoires évolués n'a intérêt à envahir l'autre, car il s'attirerait les foudres des deux autres. Cet équilibre est la garantie d'une paix durable sur notre continent. Quant aux barbares qui peuplent le Nord, nous n'avons rien à craindre d'eux car ils ne sont pas assez organisés. Aucun de mes émissaires n'est arrivé à rencontrer Sceptror leur souverain. On connaît juste son nom, et on n'est même pas sûr qu'il existe, et, a fortiori, qu'il commande quoi que ce soit, parmi tous les clans qui sévissent sur son territoire. »

Ce discours apaisant et lénifiant a le chic de faire sortir Waros de ses gonds : « Vous êtes à la solde de nos ennemis ou quoi ! Il y a un vrai danger. Il faut être aveugle pour ne pas voir que le peuple du désert se prépare à la guerre ! On a besoin de mes espions, plus que de vos diplomates en ce moment ! »

Malgré l'insulte à peine voilée de haute trahison, Paxtis reste imperturbable, et se contente d'un « Je m'en remets à votre jugement, votre majesté impériale. »

Vous jetez un œil à un autre personnage qui est resté dans l'ombre, et n'a pas réagi au débat. Azaviros, le Général de l'armée du Centre, connétable et responsable de la garde personnelle de l'Empereur par la même occasion. Sa réputation est sinistre et, à le regarder,

vous pensez qu'elle n'est pas usurpée. Vous n'avez jamais vu un xer avec autant de scarifications profondes sur le visage. Ses cinq défenses sont toutes brisées, sans exception. Vous savez reconnaître un sicaire et vous en avez un devant vous.

A l'issue d'un conseil animé, Waros a encore les veines du visage gonflées de colère, et vous convoque dans son bureau personnel. Satisfait de vos prestations passées, il vous laisse le choix quant à votre prochaine affectation : Chasser les rebelles qui sévissent sur les frontières du Nord (110) ou espionner discrètement... Paxtis et sa clique (498). Cette dernière proposition vous surprend.

348-

Les trois nomades sont finalement relâchés, et s'empressent de regagner les dunes au loin, chevauchant leurs xeus à grandes enjambées.

Plusieurs heures plus tard, une autre caravane est interceptée. Le contraste avec votre dernière rencontre est saisissant. Les xers sont composés de plusieurs familles, dont les enfants et personnes âgées occupent une charrette. Leur première réaction est de s'étonner de la présence de soldatesque de l'Empire du Centre chez eux. Tandis que vos compagnons les fouillent par habitude, vous ne prenez même pas la peine de les imiter, persuadé que vous avez affaire cette fois à de paisibles commerçants.

Après plusieurs heures de marche harassante, les bottes s'enfonçant dans un sable brûlant, vous rentrez à la nuit tombée, guidé par la lumière des feux de camp du bivouac.

Lorsque vous regagnez votre section, il ne vous reste que des fonds de casserole à vous mettre sous la dent, dans le silence lourd des autres cuisiniers, qui vous reprochent de ne pas avoir participé à la cuisine de la troupe. Vous oubliez vite ces réprimandes, et passez une nuit agréable, en dépit de l'air vivifiant qui a remplacé abruptement la canicule (48).

349-

Vous avez devant vous la tant redoutée machine de guerre du peuple du désert. Voyant la formidable opportunité qui en découle, vous vous faites accompagner simplement de votre éclaireur de pointe, et allez tenter l'impossible. Votre expérience d'espion vous fait dire que l'engin est forcément surveillé de près par des sentinelles aux abois. Seul un groupe restreint de xers aguerris a des chances de capturer intacte la cible, à la barbe de ses propriétaires.

N'étant pas mieux servi que par soi-même, vous prenez la tête de l'expédition hasardeuse, sous les regards pour le moins angoissés de vos soldats.

Vous rampez mètre par mètre, la tête dans l'humus recouvert de feuilles en décomposition, attentif au moindre frémissement inhabituel. Une forme inhabituelle ne tarde pas à éveiller votre attention. Un xer à demi endormi, adossé à un arbre. Vous prenez les devants en contournant le danger, puis en repiquant derrière lui. Là, faisant appel à vos réflexes de tueur, vous vous détendez doucement, et neutralisez le malheureux d'un geste net, impressionnant au passage votre compagnon d'échappée.

Il vous faut recommencer à nouveau votre manège discret, cette fois contre un ennemi accroupi devant un buisson.

Enfin, l'engin à six roues crantées apparaît devant vous, brillant de sa couleur dorée, à la faible lueur des étoiles. Vous avez tout le loisir de contempler cet instrument de destruction. A l'avant de la base du rhomboèdre, une effrayante lame en dent de scie a été soudée. Le canon octogone est fixé à l'avant du glacis, et ne peut se déplacer que verticalement. Au-dessus, un panneau en forme de cuvette reste une énigme pour vous. Toujours, à la recherche de la porte d'entrée, vous décelez une écoutille ouverte sur un des côtés. Avec mille précautions, vous jetez un œil à l'intérieur découvrant deux corps endormis. La situation se corse, car il n'est pas dans vos habitudes d'éliminer des exécutants non armés dans leur sommeil.

Vous toquez sur les plaques de métal dans l'espoir de les faire sortir pour les assommer ensuite (411), ou vous vous introduisez dans l'habitacle exigü pour les neutraliser à l'intérieur (520) ?

350-

De retour dans le fortin, les plantons font honneur à votre nouveau rang d'enquêteur principal, et, encore tremblant d'excitation, vous regagnez votre chambre spartiate pour réfléchir tous azimuts quant à la stratégie à adopter. Vous détenez une information clé : deux criminels se sont évaporés. En regardant de plus près les dates de décès, cela tombe le lendemain du meurtre du Général Méditerranis, et le lendemain de la tentative de meurtre de l'Impératrice. La coïncidence est trop troublante. Ces criminels auraient pu être sortis de prison et supprimés ensuite. La sortie de prison suivie de la suppression implique une conjuration de grande envergure. Mais surtout, si vos doutes se confirment, vous identifiez aisément un maillon de la chaîne du complot : le Directeur de prison, sans qui aucune sortie n'aurait pu se faire, comme le prouve le relevé de ses listes.

En cette fin d'après-midi, le Directeur est justement présent dans le fortin, en compagnie du Général de l'armée du Centre, le sinistre Azaviros.

- ✓ Vous pouvez vous immiscer immédiatement dans cette réunion, pour ensuite questionner le Directeur au moment opportun, en présence du Général (124).

- ✓ Vous pouvez également consacrer votre énergie pour monter un point avec le Conseiller de la Guerre Waros, ainsi que l'Empereur Socratos en personne, qui vous avait demandé de lui rendre compte régulièrement (234).
- ✓ Enfin, vous pouvez prendre le temps d'organiser pour ce soir une conférence, en présence de l'ensemble des protagonistes : le Directeur de la Prison, le Général de l'armée du Centre Azaviros, le conseiller de la guerre Waros, l'Empereur Socratos en personne, et même son épouse l'Impératrice, qui avait insisté pour que vous preniez les commandes de l'enquête (325)

351-

La vie s'inscrit dans une routine paisible pour le groupe 24 de l'armée du Nord : assistance aux travaux agricoles, récolte, élevage de xeus. Des liens se tissent même entre soldats et la gente féminine locale. Vous voyez cela d'un mauvais œil, mais rien de dramatique, tant que les lieux restent un havre de paix, et que l'épée reste à portée de main, en cas d'alerte.

Mais, à l'extérieur de votre domaine, la vie n'est pas aussi idyllique, car plusieurs carrioles cherchant à commercer ont fait l'objet d'un pillage en règles. Vous prenez alors la décision de faire escorter chaque cultivateur nomade par un détachement de xers de votre unité.

Hélas, par une sombre matinée, vous apprenez que l'un de ces détachements s'est fait tailler en pièce par une force bien supérieure en nombre. Il faudrait grossir sensiblement la taille des escortes, mais c'est mathématiquement impossible.

Votre zone en est donc réduite à vivre en autarcie (71).

352-

Le soir venu, vous faites mijoter de grands bouthéons remplis d'une mixture de légumes et versez le contenu dans les gamelles des biffins qui avancent en rang d'oignons. Plusieurs sections de cuisiniers s'activent à l'identique, de telle sorte que l'armée de l'Ouest puisse reprendre sa marche en avant le ventre plein. Au rythme où le corps expéditionnaire progresse, il faudra encore deux journées avant d'atteindre la capitale Scorpio et d'écraser ses défenses.

Votre travail s'arrête tard dans la nuit, et vous vous endormez épuisé, mais l'esprit serein, tandis que quelques sentinelles éveillées se relaient pour monter la garde autour des feux dont les braises achèvent de se consumer lentement (48).

353-

Vous atteignez les appartements de Waros, après avoir montré patte blanche à de nombreux embranchements de couloir. Le dispositif de sécurité est impressionnant depuis le drame de la nuit dernière. La plupart des xers portent sur l'épaule gauche l'écusson de l'armée du Centre, sous le commandement du Général Azaviros, de sinistre réputation. Mais, en dépit de son caractère d'airain, le Général Azaviros est surtout connu pour sa loyauté à toute épreuve à l'égard de l'Empereur Socratos.

Vous êtes plongé dans vos pensées lorsque, après avoir dépassé un dernier filtrage au pas de la porte, vous rejoignez une foule déjà compacte d'agents de tous profils, ayant pour seul point commun d'être au service de Waros. Une bonne partie de ces xers vous sont inconnus, sécurité oblige.

Plusieurs minutes s'écoulent encore, avant que Waros ne juge que tous les xers attendus soient présents, et ne commence son discours en s'éclaircissant la gorge. Vous êtes resté près de la porte à double battants, et, malgré la distance qui vous sépare, vous entendez distinctement la voix de votre supérieur :

« Vous êtes déjà tous au courant du drame qui nous touche en ce moment. Une main hostile à l'Empire du Centre cherche à nous déstabiliser. Je sens plus précisément une menace venant du Sud, le Royaume du Midi, étant donné que notre armée du Sud est désorganisée, le temps qu'un nouveau chef soit installé, accepté de tous. Donc je demande à chacun d'entre vous d'être plus que vigilant et d'être prêt à se battre, si une nouvelle menace est détectée. Si vous disposez de la moindre information qui pourrait m'aider à identifier le ou les coupables, je vous prie de venir me voir après cette réunion. En attendant, avec l'Empereur Socratos, nous allons voir quelle action mener pour découvrir ces coupables, et tout faire pour contrer une nouvelle menace si elle se fait jour. »

En votre for intérieur, vous redoutez en effet cette nouvelle menace évoquée. La mort violente du Général Mediteris n'est pas gratuite, et n'est pas une fin non plus. Cet assassinat a demandé des appuis importants, à un haut niveau, et vous devinez que ce n'est que le prélude d'une opération beaucoup plus conséquente dirigée contre l'Empire du Centre.

A l'issue de cette conférence, et après la cacophonie de conversations animées qui s'ensuit, allez-vous cette fois libérer votre chambre d'hôte et quitter le fortin (456) ou au contraire rester au plus près du centre de pouvoir (221) ?

354-

Vos groupes d'armée dévalent la pente avec autant de difficulté que l'ascension, car, outre les éléments hostiles, il faut maintenir une grande discipline, pour éviter que ceux qui tombent soient piétinés par des centaines de xers en proie à la panique.

Une fois arrivé au camp, vous assistez au défilé pathétique de vos xers portant le poids de la défaite sur leurs épaules, avec leurs broignes maculées de terre et déchirés. Un quart de votre effectif est resté sur le terrain, et un autre quart est blessé, le front pansé, boitant ou le bras en écharpe. Malgré cet échec retentissant, vous n'en avez pas fini.

Vous prévoyez cette nuit un assaut misant sur la surprise, avec ceux qui sont animés par la même détermination que vous. Allez-vous attaquer en bloc (21), ou prélever simplement deux ou trois pelotons de volontaires (264) ?

355-

Ces passants s'apparentent franchement à des malfrats, et vous n'êtes pas de la police. Au contraire, en tant qu'agent spécial du conseiller de la guerre, vous êtes censé être aussi incognito qu'un passe-muraille, ... et donc ne pas vous faire remarquer. Vous vous endormez sur cette réflexion, pour vous donner bonne conscience.

Les jours qui suivent se ressemblent, jusqu'à ce qu'un nouvel événement extérieur vienne troubler la sérénité de l'Empire (133).

356-

Le lendemain est un jour de deuil. Le cortège, si enthousiaste à l'aller, se transforme en cortège funéraire sur le retour. Le Roi Furax, les yeux encore rougis par l'émotion, assure au conseiller de la paix Paxtis qu'il fera toute la lumière sur cet événement tragique, et prie pour que l'Empereur Socratos pardonne au Royaume du Midi de n'avoir pas pu empêcher cela.

De retour dans votre territoire et ses forêts verdoyantes, vous ne serez pas témoin de la réaction de l'Empereur, mais vous essayez ses foudres, en étant dégradé, et exclu du conseil de la guerre, en tant que premier responsable de la sécurité de la défunte Impératrice. Tétos subit le même sort, ainsi qu'une dizaine de membres de son escorte personnelle. Le fait que la punition soit collective ne vous console pas pour autant, et ne change rien à votre sort ; répudié vous vivez reclus dans votre modeste demeure en périphérie Nord de Mont-Clair.

Vous n'aurez plus aucune incidence sur les événements dramatiques qui sont en train de se nouer, et c'est la fin de votre aventure.

357-

Le lendemain matin, vous êtes réveillé par les rayons du premier soleil qui percent les frondaisons et viennent se poser sur votre visage endormi. Personne autour de vous n'a encore d'information sur le retour des équipes de reconnaissance. Le cours de la journée s'annonce des plus paisibles, d'autant que les bruits de travaux ont cessé au sommet du Mont Kumar. Une brise légère provoque un doux friselis des feuilles qui surplombent votre auvent. Quand soudain, le ciel pâle est traversé par un rayon continu, d'un jaune intense, qui n'a rien de naturel. Vous avez l'impression de rêver éveillé, s'il n'y avait pas ce glattement strident qui l'accompagnait, et qui tétanise tous vos xers aussi loin que porte votre regard. Puis, un deuxième rayon parallèle au premier entre dans la danse, bientôt suivi d'un troisième, formant tous trois une espèce d'arc-en-ciel rectiligne, suivi d'un sifflement maintenant assourdissant. D'où vous êtes, vous ne voyez pas la cible de ces rayons porteurs de dévastation, cachée par les feuillages qui vous entourent. Mais des craquements lointains vous font craindre le pire.

Les trois rayons s'arrêtent simultanément après 10 secondes qui ont figé le temps et vous ont semblé une éternité. Pendant que vos troupes reprennent leurs esprits et s'appêtent au combat, vous observez plusieurs colonnes d'une fumée épaisse s'élever de Mont-Clair. Ces maudits xers du désert ont trouvé le moyen de s'attaquer à une ville sur une distance de plusieurs kilomètres !

L'accalmie ne dure pas, car toute la ligne de défense est maintenant en pleine ébullition. Des hordes d'estafettes ne tardent pas à se répandre dans toutes les tranchées : il faut se préparer à un assaut en règles. Azaviros sera à la tête de l'ensemble des forces en état de combattre. L'objectif est de prendre le mont Kumar depuis tous les azimuts, et ce quel qu'en soit le prix (507).

358-

Vous devinez à la garde haute de vos adversaires qu'ils sont rompus à l'exercice de la boxe. Il faut donc les surprendre pour mettre fin au plus vite à ce pugilat insensé. Vous remémorant en une fraction de seconde les techniques de combat « non conventionnelles », vous balancez de bas en haut un ample coup de pied entre les jambes du premier venu. L'effet est immédiat. Touché au niveau de son point le plus sensible, l'adversaire git devant vous, se tordant de douleur. Son comparse reste bouche bée de surprise, se protégeant instinctivement l'entre-jambe. Sans souffler, vous vous jetez alors sur lui, enchaînant les larges crochets à la face, ce qui le fait rejoindre

les trois autres scélérats déjà au sol, sous les acclamations admiratives de la foule qui s'est massée autour de vous. Le médecin légiste, dans sa toge impeccable, qui avait disparu de votre champ de vision, refait son apparition comme par magie.

Pas peu fier, vous savourez votre exploit, lorsque la foule est fendue avec autorité par un nouveau groupe de xers qui se rapproche de vous. Vous êtes prêts à en découdre une troisième fois, mais ceux-là sont armés... (220).

359-

Tenant maladroitement avec votre main gauche une épée d'emprunt, suivi de votre fidèle Rhoustan et d'une centaine de vos compagnons d'armes chevronnés, vous partez à l'assaut des flammes, une étoffe recouvrant vos narines. Contournant l'épicentre de l'incendie qui fait rage, vous prenez des risques insensés en vous enfonçant dans une fumée aussi épaisse qu'une purée de pois. Vous guidant à l'intensité de la lumière des deux soleils, vous parvenez enfin à émerger de ce rideau suffocant, reprenant une respiration normale. Au milieu de ce paysage devenu lunaire, un immense rhomboèdre doré est un excellent point de repère. Vous reconnaissez alors le char de commandement, que vous avez brillamment neutralisé, et vous vous dirigez sans attendre vers lui. Il est maintenant abandonné, et des flammes noirâtres rongent l'arrière de sa casemate. Ses roues ont laissé des sillons que vous ne pouvez pas perdre de vue. Trépignant d'impatience, vous pressez l'allure pour remonter la piste et venir en aide aux xers du territoire des neiges. Ce sont maintenant les bruits de la bataille qui vous guident, et vous percevez distinctement le choc des armes blanches.

Des formes géométriques dorées se matérialisent soudain devant vous. En file serrée, à l'arrêt, embouteillées. Devant vous, de solides gaillards munis de haches et de massues, vêtus de fourrures, vous dévisagent fièrement, avant de vous laisser le passage. Le sol terreux n'est qu'un amoncellement de corps, de viscères. Les rares ennemis survivants sont impitoyablement achevés par les xers du Nord. En remontant ce cortège de mort et de désolation, partout la même scène ; des guerriers scarifiés, sanguinolents, se congratulant après la bataille, au milieu des cadavres qui jonchent le sol. A l'approche d'une clairière, les troncs d'arbre se clairsement, et votre imaginaire reproduit la scène : une panique s'est emparée des xers du désert, dont la fuite massive des fantassins a ralenti les chars qui se sont refusés à écraser leurs propres soldats. Il a suffi que la machine de tête stoppe pour que toute la file s'arrête, et ils se sont fait submerger par des hordes des guerriers déterminés voire fanatisés, qui n'ont pas hésité à escalader les engins.

La clairière n'est plus qu'un charnier, dont les cadavres sont en train d'être mutilés et délestés du moindre objet de valeur par les xers du Nord, se laissant aller à leurs pires instincts. Pendant que vos xers restent pétrifiés de terreur, vous vous dirigez vers ce chef dont vous reconnaissez les épaules menues et les jambes plus grêles que les autres. Igor. Il vous reconnaît immédiatement : « Et alors ? Tu as vu ça ? On a tenu nos promesses ! Son altesse Hilda m'a donné le commandement de nos xers et je n'ai pas trahi sa confiance. On les a massacrés ! Et on vous a sauvés ! »

Alors que vous avez été le témoin de nombreuses batailles, vous êtes toujours sous le choc d'un tel spectacle de désolation, et vous n'avez rien à répondre à Igor. A l'expression de votre visage, ce dernier interprète à raison votre silence comme un signe ému de reconnaissance, et retourne à son commandement en aboyant des ordres à ses xers ivres de joie (513).

360-

Le Directeur de la prison, qui dépend directement du Général de l'armée du Centre, le redouté Azaviros, aux défenses toutes mutilées, est un xer très occupé. Il n'est pas disponible avant le lendemain. Lorsque le jour dit arrive, vous l'attendez impatiemment, dans l'encadrement de la porte principale. Il daigne apparaître après un moment qui vous a semblé une éternité, sa silhouette replète se déplaçant d'un mouvement chaloupé, entouré de trois gardes surarmés :

« - Mon temps est précieux. Vous voulez que je reconnaisse un cadavre ? Vous pensez que c'est un prisonnier ? demande le Directeur d'un ton pressé.

- C'est ça, si vous voulez me suivre. »

En comptant l'escorte et les agents de la morgue, c'est une véritable procession qui s'engage dans un couloir aux murs en bois vermoulu, avant de descendre en file indienne un escalier raide qui mène à un caveau. La fraîcheur des lieux et le système d'aération ne suffisent pas à évacuer l'odeur pestilentielle qui règne. Le Directeur ne cache pas qu'il est fortement incommodé. Il applique un mouchoir sur les narines, et se plaint d'une voix nasillardre : « Qu'on en finisse, l'odeur est insupportable. » A la vue de la dépouille blafarde dans sa bière, il manque de tourner de l'œil. Malgré cela, il se reprend et déclare n'avoir jamais vu cet individu. Lorsque vous lui demandez s'il est sûr, il vous répond à demi-mots, ayant déjà tourné les talons, suivi par son escorte bruyante, dont les semelles d'acier résonnent dans les couloirs étroits.

Très déçu par ce Directeur peu coopératif, vous reprenez le cours de votre enquête au 496.

361-

Votre trajectoire rectiligne est parfaite pour les tireurs ennemis qui se sont embusqués en enfilade derrière la masse de soldats en retraite. Un de leurs projectiles de lumière vous atteint dans les jambes et vous occasionne d'horribles brûlures. Ainsi cloué au sol, vous n'êtes plus qu'un gibier en sursis. Achevé ou prisonnier, peu importe ; votre aventure prend fin.

362-

A leur approche, vous reconnaissez des barbares au regard dément, dans un état second, sans doute sous l'effet d'une décoction enivrante. Ils n'appliquent qu'une seule tactique : avancer, muni d'un armement sommaire, une simple hache de silex.

Vous repoussez sans difficulté la première vague qui se risque à affronter le tranchant de votre épée. Mais les compagnons qui vous entourent dans l'alvéole succombent sous le nombre, les uns après les autres, et vous êtes bientôt attaqués tous azimuts. Vous ne tardez pas à rejoindre vos compagnons d'infortune, au paradis des guerriers....

363-

Attiré par l'esclandre, le Général Azaviros s'approche, en boitant, s'appuyant sur sa canne, toujours suivi d'une imposante escorte :

« - Shiros, vous gênez la bonne organisation des vivres.

- On est en train de subir l'avancée des machines métalliques. Avec de l'eau, on peut rendre le terrain boueux et impraticable pour elles.

- Il faudrait beaucoup d'eau alors, affirme le Général de l'armée du Centre en se grattant la trompe. Et comment vous allez transvaser toute cette eau là-bas aussi rapidement. Ça pèse des tonnes. »

Devant votre hésitation, Azaviros enfonce le clou : « Allez, votre place est au cœur de la bataille. On a autre chose à faire que de se chamailler entre nous, on a besoin de vous là-bas. »

Dépité, vous faites volte-face, vous gardant bien de lui répondre que sa place à lui serait également en première ligne... (45).

364-

Le Directeur de la prison ne vous a jamais encouragé à descendre par vous-même, mais il ne vous retient pas vraiment non plus, montrant juste une timide réprobation, pour la forme. Seul un gradé, voyant ses collègues soulever la grille, se précipite vers vous et s'interpose en protestant que c'est de la folie.

Bien décidé à faire avancer votre enquête, vous ne vous laissez pas intimider et glissez le long d'une corde, qui est retirée tout de suite après que vous ayez atterri sur le sol recouvert d'immondices. Une dizaine d'argousins munis d'arc, au-dessus de vous, vous suivent d'un regard inquiet, prêts à l'action pour vous protéger.

Les détenus se sont écartés de vous lors de votre arrivée, mais ils forment maintenant un cercle compact. Malgré l'obscurité, derrière les paires de jambe squelettiques, vous apercevez une masse au sol. Un xer. Sans vie. Dont les membres encore sanguinolents ont été mutilés dernièrement. Mais vous ne distinguez bientôt plus rien, car le cercle se renferme peu à peu sur vous, des rictus cruels vous observent, dont certains ont encore du sang frais aux commissures des lèvres. Vous êtes au beau milieu d'un cauchemar, et le temps que vous compreniez que ces criminels au ventre vide, n'ont rien à perdre, ils sont déjà sur vous. Les flèches ont beau pleuvoir sur les assassins, vous perdez vite connaissance dans une mêlée inextricable. C'en est fini de votre aventure, et le fait que vous ayez entraîné dans la mort une poignée de criminels endurcis est une maigre consolation....

365-

Le tintamarre vous mène vers l'avenue principale de la ville, bordée par une foule dense qui s'ébaudit en assistant à un défilé en grande pompe. Vous assistez à la fin de cette démonstration de force, dont le but est d'impressionner favorablement la population. Et l'objectif est largement atteint, avec de lourdes machines de guerre, dont le revêtement métallique scintille du feu des deux soleils. Leur mode de déplacement reste pour vous un mystère, mais l'effet vous laisse béat d'admiration : un soulèvement de nuages de poussière, dans un vrombissement à faire pâlir le plus téméraire des guerriers impériaux.

Des contingents de fiers soldats du désert, leurs cimenterres damasquinés portés à la ceinture, brandissant leurs hauts étendards flottant au vent, ferment la marche. Vous reconnaissez les insignes d'un corps d'élite de l'armée du peuple du désert, stationnant en temps normal dans la capitale. Ce qui vous permet de conclure que Scorpio ne s'est pas vidé uniquement de sa population, mais également de ses garnisons.

Fort de ces renseignements, allez-vous regagner votre repaire, investi temporairement par des familles de réfugiés (26) ou décidez-vous de continuer à musarder dans la ville (446) ?

366-

Le xer du désert se rembrunit. Son regard trahit une certaine déception, mais également de la compassion. Son métier est de faire la guerre, et ce qui va suivre ne le concerne plus. Il quitte votre cellule de pierre d'un pas lent, résigné.

Plusieurs jours passent, avec pour seule compagnie votre bol de brouet infâme.

Quand la porte s'ouvre, c'est pour laisser entrer plusieurs xers à la mine patibulaire. Ce sont des bourreaux à qui on a donné l'ordre de vous exécuter, car le souverain Archibald a estimé qu'il n'y avait plus rien à retirer de vous. C'est la fin de votre aventure.

367-

Privilégiant la vie de votre compagnon, vous vous glissez furtivement dans l'angle mort de l'ennemi, et lui assénez un terrible coup d'épée qui le couche brutalement. Immédiatement après, avant même que votre allié vous remercie, vous l'avertissez de la menace que représente le lanceur du peuple du désert en contrebas. Vous vous baissez tous deux instinctivement, et, en effet, une pierre effilée vient trancher l'écorce de l'arbre qui vous surplombe. Vous vous regardez mutuellement, puis, sans avoir besoin de communiquer, vous dévalez tous deux la pente, au mépris du danger, pour punir l'effronté lanceur de pierre. Sur votre lancée, vous entraînez dans votre sillage d'autres solides guerriers à la recherche de cibles. Tous ensemble, à force de hurlements et autres vociférations, vous mettez en déroute, un groupe de taille équivalente à la vôtre, qui entourait le xer à la fronde (230).

368-

« En apprenant la nouvelle, l'Empereur Socratos est resté très digne. A sa place, j'aurais été dévasté. Il a juste dit qu'il allait décréter 3 jours de deuil. »

En écoutant votre frère Haktis, vous ne songez au Général de l'armée du Centre Azaviros qui avait eu une attitude similaire, à l'annonce de la nouvelle dans la salle du conseil. Aucune émotion n'avait filtré de sa carapace de guerrier.

Puis, votre frère, prostré dans la banquette qui constitue votre rare mobilier, fond à nouveau en larmes. Une fois rasséréiné par vos paroles pleines de compassion, il prend congé de vous après une dernière longue étreinte (22).

369-

Le temps presse. Après une solide collation, et un repos mérité, vous reprenez votre quête.

Trois choix se proposent à vous. Sachant que vous n'avez pas la possibilité de retenter une piste que vous avez déjà suivie :

- ✓ Les bas-fonds de Mont-Clair, repère de criminels en tous genres (338)
- ✓ Le bâtiment funéraire (292)
- ✓ La prison (162)

Si vous avez creusé toutes les pistes, ou si vous avez suffisamment d'éléments, vous pouvez vous rendre au débriefing avec vos supérieurs, dont le Conseiller de la guerre Waros (213).

370-

L'épée au clair, la vingtaine de cavaliers n'attendaient que cet ordre, car, jusqu'à maintenant, ils n'avaient pas grand-chose à se mettre sous la dent. La proie est facile, et, en quelques coups, les xers du Nord, simplement armés de haches de pierre, s'effondrent.

Vous avez suivi, et profitant de l'effet de surprise, vous ordonnez à vos fantassins d'investir le village au pas de course. La plupart des envahisseurs se sont déjà fondus dans la forêt de conifères environnantes, mais vous surprenez une poignée de barbares au lever du lit, dont quelques-uns, en tenue dénudée, livrés à eux-mêmes, commettant des atrocités sur la population féminine. Ils sont tous passés par le fil de l'épée. Cet épisode termit votre victoire facile, et vos xers n'ont guère envie de la savourer. Ils s'emploient simplement à rassurer les habitants locaux, avec sobriété (197).

371-

En fait de créature, il s'agit d'un plantigrade blanc sauvage, ressemblant à un ours trapu, éloigné de son foyer, à la recherche de nourriture. Votre apparition est une aubaine pour lui, et, il se jette sur vous deux dès qu'il a humé votre présence. C'est Junos qui est d'abord visé. Il parvient à placer un coup d'épée dans le flanc de l'animal affamé, avant que ce dernier ne l'écrase de tout son poids et lui assène un redoutable coup de griffe. Au moment où sa gueule s'apprête à fondre sur la gorge de votre infortuné compagnon, vous intervenez à votre tour et lardez le dos de l'animal de votre épée. Le plantigrade hurle de douleur et se redresse.

Puis, à votre grand soulagement, il fuit sans demander son reste, sans doute pour mourir... car il laisse derrière lui une large trainée ensanglantée sur la neige.

Votre sens de la discrétion se serait bien passé de ce remue-ménage, d'autant que Junos est grièvement blessé. Il faut rentrer sans tarder, et le chemin du retour sera pour vous un chemin de croix. Trainant sur vos épaules la lourde carcasse de Junos, qui se contente de grommeler à votre oreille la direction à suivre, économisant chaque mot inutile.

Enfin arrivé au camp de base, épuisé, vous n'êtes pas accueilli avec les égards dus à votre rang, car tous les occupants de la place forte, de la sentinelle au Général Frizos, ont compris que votre sortie s'est soldée par un échec cuisant.

Vos jours sont comptés dans le grand Nord, mais n'est-ce pas finalement un soulagement de quitter ces températures glaciales (103) ?



371 - Le plantigrade hurle de douleur et se redresse

372-

Formés à suivre leur chef, la plupart de vos compagnons d'arme dévalent la pente de la dune dans l'autre sens, pour alimenter le reflux de la masse de soldats. Mais vous êtes une poignée à suivre votre instinct et à vous obstiner à avancer, avec un espoir très mince d'avoir un quelconque effet sur les terribles machines de guerre qui déciment votre armée à distance.

Pour conjurer le sort, le peuple du désert avait prévu une telle initiative de votre part, et des éclaireurs commencent à vous tourner autour. Des escarmouches s'engagent : vos arcs font face à leurs frondes. Mais l'affrontement tourne en votre défaveur lorsque des guerriers armés de bâtons lumineux font leur apparition. Ils projettent d'impressionnants traits de lumière, à une cadence rapide, et très précis. Lorsque l'un de ces éclairs transperce un de vos voisins, il s'effondre dans un cri strident, la poitrine noircie. Des flammèches s'échappent de son cadavre qui entre en combustion. Cette vision d'horreur dissuade les derniers irréductibles de continuer leur entreprise téméraire. Cette fois, tous refluent. Vous les suivez (55), ou vous vous couchez dans le sable (457) ?

373-

Vous rattrapez un couple de voisins avant qu'il ne se cloître chez lui. La discrétion étant votre métier, vous n'aviez pas jusque-là établi de liens amicaux avec eux, hormis des contacts visuels occasionnels. Ils semblent terrorisés, comme si le saccage avait eu lieu dans leur propre chaumière. Ne cachant pas votre irritation, vous les questionnez sans tact :

« - Vous avez vu quelque chose ?

- On a entendu du bruit, en journée, et on a vu passer un groupe de xers, avec des capuches, répond l'épouse d'une voix fluette mais sincère.

- Ils ressemblaient à quoi ? Vous les avez reconnus ?

- Non, on voyait pas leur visage. Et je ne sais pas qui ça peut être.

- Moi j'ai vu un visage, très vite, au moment où il est parti, c'était un monstre, pas un xer, un monstre, renchérit le mari, affolé.

- Un monstre qui ressemble à quoi ? Demandez-vous, incrédule.

- Un spectre, déformé, pas un visage de xer, c'est dur à dire, ça a duré presque rien quand j'ai vu son visage par ma fenêtre. »

Vous en resterez là, indiquant simplement que vous signalerez l'effraction à la police, pour les rassurer.

La nuit est désormais tombée. Allez-vous dormir chez vous malgré les événements (440), ou regagner la chambre qui vous est allouée, dans le fortin trônant au centre de la capitale (518) ?

374-

Laissant à l'armée d'Azaviros la garde de Cité-Hélio et des villes environnantes, vous mettez en marche l'armée du Sud, certes de taille réduite, mais désormais composée de vétérans aguerris, soudés dans l'épreuve. Vos xers vous vouent également une grande admiration, vous qui avez su les mener à la victoire en étant toujours en première ligne.

Votre chevauchée vers le Sud ne rencontre au début aucune résistance. Vous remarquez sur le bord de la route des débris abandonnés par les royalistes en déroute. Votre cœur se gonfle lorsque vous traversez des agglomérations qui ont été partiellement détruites par vos ennemis avides de vengeance. Mais les ovations de la foule sur votre passage vous redonnent du mordant.

Après une promenade de santé dans l'Empire du Centre, les choses risquent de se corser une fois la frontière franchie. Vous commencez par mettre en fuite un détachement de gardes-frontière du Royaume du Midi. Puis, vous ne doutez pas que la route vers Canae sera semée d'embûches, à commencer par une chaleur humide qui commence à émauser les énergies.

Allez-vous continuer votre expédition sur la route principale (319), ou passer par végétation épaisse en bordure, qui s'apparente à une jungle (158) ?

375-

Après un long périple dans les dunes de sable, vous regagnez votre planque dans la périphérie de Dissé. Une fois lavé et reposé, vous partagez le dîner avec vos deux contacts locaux, Théodore et Albertine. Le ventre repu, vous reprenez de bon matin la route vers l'Est, en tant qu'honnête commerçant.

Ce n'est que deux jours plus tard que vous retrouvez le climat tempéré de l'Empire, et le confort de vos pénates, dans les faubourgs de Mont-Clair. Un léger somme est de rigueur, avant de repartir pour le centre-ville, et notamment le fortin qui trône sur son éminence où vous attend Waros.

Alors que vous pénétrez dans son bureau, le conseiller de la guerre vous dévisage de travers avec son œil unique. Il commence par vous faire part de son émotion quant à l'assassinat de l'Impératrice, puis prend un ton grave :

« - Il se prépare vraiment quelque chose de grave. Deux dirigeants du Régime ont disparu dans des circonstances troubles. Ce n'était jamais arrivé dans toute l'histoire de l'Empire, et là, deux en quelques jours. Personne n'est à l'abri, je pense. Il règne une ambiance de paranoïa dans le fortin. Va te reposer chez toi, je t'appellerai pour une prochaine mission dans l'Ouest, mais pas tout de suite. L'Empereur veut calmer les choses, et stabiliser la situation en interne avant de relancer des actions vers l'extérieur. Et je n'arrive pas à savoir s'il est vraiment fâché avec le Roi Furax. En apparence oui, mais ses mots en petit comité restent réservés... »

Ces dernières paroles résonnant dans votre tête, vous quittez le fortin, songeur et d'humeur mitigée ; satisfait d'un repos amplement mérité, mais angoissé quant à l'avenir de l'Empire (236).

376-

Laissant derrière vous une épaisse fumée se former, vous vous dirigez maladroitement vers les deux tourelles de part et d'autre de l'engin. Elles pivotent fébrilement dans votre direction mais ne font pas feu. Arrivé à l'extrémité de l'engin titanesque, le glacis se

présente à vous, véritable invitation à une glissade en douceur. Vous ne vous faites pas prier, pendant que des cris de panique commencent à retentir autour de vous.

Vous vous réceptionnez sur le plat d'une lame taillée en biseau, avant de faire un bond pour vous étaler lamentablement sur le sol tendre composé d'humus. Vous avez la chance d'être encore en état de vous déplacer, nonobstant votre bras droit endolori. Vous vous enfoncez ensuite dans la profondeur de la forêt, tandis que des bruits de pas rapides résonnent derrière vous. Avec un bras en moins, votre allure est ralentie, et vos poursuivants se rapprochent irrésistiblement.

Vous continuez de courir aussi loin que vous le pouvez (136), ou vous tentez de vous dissimuler derrière un tronc pour ensuite surprendre votre ou vos adversaires, avec des moyens improvisés (523) ?

377-

Vous n'aviez jamais vu une boutique aussi bien achalandée, même dans le centre-ville huppé de la capitale. Un rayon attire plus particulièrement votre attention ; celui des potions curatives. Vous ne croyez pas trop à la médecine miracle, *a fortiori* dans un tel quartier. Allez-vous questionner le vendeur dans le but de faire une acquisition (491), ou continuer de scruter le rayonnage, tout en méditant à ce qui gravite autour des potions (247).

378-

Après un bref repos, sans même quitter les embarcations, vous remettez vos forces navales en route, en pleine nuit. L'avancée est lente et prudente, à la fois pour éviter les récifs du rivage, et ne pas éveiller l'attention de l'ennemi. Mais ce dernier ne dort pas, bien au contraire. A son approche, vous percevez de nombreuses lueurs dans l'obscurité, et des cris... de beuverie. La fête bat son plein principalement à terre, mais s'est répandue sur les hautes caravelles qui mouillent dans le port de 'Mouette-qui-rit'.

Vous abordez la flotte ennemie pendant que les marins semblent éparpillés et en état d'ébriété (134) ou vous agissez par la ruse (253) ?

379-

Avec une grande assurance, le Roi Furax entame son discours. En termes diplomatiques, il vante, valide et prolonge le traité existant d'amitié et de collaboration totale unissant le Royaume du Midi et l'Empire du Centre, « aussi longtemps que les deux soleils existeront ».

Le Roi n'est pas spécialement épais, mais les veines de son cou qui se gonflent à chacun des mouvements de sa mâchoire carrée, révèlent sa nervosité proverbiale. On dit que ses serviteurs n'ont pas la vie facile, et il mène son peuple à la baguette, plus proche de la dictature que de la monarchie éclairée. Mais voilà, il n'a pas encore de fils désigné pour le succéder, éternel célibataire, et, dit-on, noceur.

Vous écoutez le reste du discours d'une oreille distraite, surtout focalisé par le banquet annoncé et ses odeurs alléchantes qui commencent à chatouiller votre odorat.

Lorsque, enfin, vous passez dans une vaste salle à manger dallée de marbre, les invités se pressent et rejoignent leur place attitrée autour d'une grande table rectangulaire. Vous distinguez des diplomates, des notables, et bon nombre de généraux d'opérettes, plus enclins à manier la baguette que l'épée.

Le Roi et l'Impératrice sont assis côte à côte, protocole oblige. Paxtis, le conseiller de la paix se tiendra à la droite de Vipèrellis, et vous êtes relégué un peu plus loin, à l'écart des indiscretions diplomatiques qui seront de bon ton.

Votre place est à côté d'un obscur conseiller du Roi, alors que, à votre grande surprise, vous remarquez seulement maintenant que votre frère, le doux Haktis, compte parmi la nuée de convives. Vous pouvez décider de forcer le protocole, en échangeant avec son voisin (223), ou vous contenter d'un signe amical de la main, vous promettant d'aller le voir à l'issue du banquet (271).

380-

Pendant les jours qui suivent, l'affrontement se montre indécis, les grandes offensives laissant place à une guerre de siège.

Du haut du mont Kumar, vous avez le loisir d'observer comment le peuple du désert s'est installé durablement. Il a défriché une immense parcelle de forêt, de forme circulaire. Toutes les machines de guerre sont rassemblées ici – vous en comptez bien une quarantaine – et forment une ceinture de protection en arc de cercle. Plus en retrait, à l'abri de hauts arbres qui ont été épargnés, l'armée d'Archibad érige une haute structure, dans un brouhaha audible malgré la distance. Vous discernez une espèce d'armature de fer d'une demi-dizaine de mètres de hauteur.

De votre côté, le génie ne reste pas inactif, et, sous l'impulsion du Général Frizos, assemblent avec le matériel local, d'imposantes machines de guerre, sensées pouvoir projeter de lourdes pierres jusqu'au camp de base ennemi.

Vous vous rendez utile dans cette tâche, les constructions prenant peu à peu la forme de catapultes.

Mais la guerre qui touche tout le continent ne vous laisse aucun répit. Le Général Azaviros vous rend une visite en grande pompe, assisté de sa canne guidant son pas incertain. Il est porteur d'un message de l'Empereur : la situation au Nord de l'Empire s'est nettement dégradée. Sans force militaire digne de ce nom, plusieurs bandes du territoire des neiges se sont infiltrées à travers vos frontières, aussi hermétiques qu'une passoire, et se livrent impunément au pillage. Frizos est indispensable sur le mont Kumar, mais il est dans l'obligation de se délester d'une partie de ses xers ayant la connaissance de la contre-guérilla menée contre ces barbares. La mort dans l'âme, il s'apprête à désigner un de ses meilleurs officiers.

Allez-vous vous porter volontaire pour cette mission (175), ou vous jugez-vous plus utile à l'épicentre de la guerre qui se joue (455) ?

381-

Le Général Azaviros, amoindri physiquement, n'a rien perdu de sa sagacité : « - Vous devez être au courant ; on a un grave problème. Tignosse est le chef d'une équipe fantôme, une espèce d'escadron de la mort, que j'utilise pour les basses besognes lorsque je n'ai pas d'autre choix. L'Empereur Socratos est au courant de l'existence de cette équipe, et c'est lui d'ailleurs qui valide son action, se confesse le Général aux défenses brisées, tête basse.

- Il a ordonné l'assassinat du Général de l'armée du Sud Mediterris ? (Votre excitation est palpable, au moment de connaître enfin la vérité)

- Non, pas du tout. Pas Socratos. Pas que je sache. Mais je pense que c'est Tignosse qui a fait libérer un prisonnier pour commettre ce forfait. C'est notre technique habituelle.

- Et ensuite, vous supprimez le prisonnier, car ça ne laisse pas de trace, et personne ne se soucie de sa disparition.

- C'est ça. Mais Tignosse a commis une erreur lorsqu'il savait que vous enquêtiez, il aurait dû demander au Directeur de prison de détruire explicitement son inventaire des prisonniers disparus. »

Après une réflexion, rapide, vous vous rappelez l'incident dans l'auberge 'La corne fleurie' :

« - Il n'a pas pu. Je lui ai brisé le bras au cours d'une bagarre, il était occupé à se faire soigner.

- Et maintenant que je sais qu'il est coupable, et connaissant son mode opératoire, je pense savoir comment il a assassiné le pauvre Mediterris. Il était assis à côté de lui. Il a pu verser son poison favori dans la nourriture du Général.

- Mais alors pourquoi recruter un ancien criminel pour le poignarder ?

- Pour brouiller les pistes, et que personne ne puisse soupçonner un empoisonnement. Quand le Général Mediterris a été poignardé, il était déjà mort, c'est pour ça qu'il ne s'est pas défendu...

- Et quand j'ai voulu autopsier le cadavre, l'ordre de crémation avait déjà été donné.

- Oui, c'est mon service qui a signé le document, mais pas moi. J'étais justement en train d'éclaircir ce sujet. Le document a été falsifié, et seule l'équipe de Tignosse peut faire ce genre de travail.

- Vous pensez que d'autres membres de son équipe sont mouillés ?

- Je ne sais pas mais, par précaution, tous seront mis aux arrêts, et les manquants seront coupables par défaut.

- Mais pourquoi Tignosse trahit l'Empire ? Qu'est-ce qui le motive ? (Cette question vous brûlait les lèvres.)

- Bonne question, je ne vois pas du tout où est son intérêt.

- Et le deuxième criminel qui a été libéré, peu de temps après, ça a un rapport avec la tentative d'assassinat de l'Impératrice ? »

A la réflexion, cette question vous brûle encore plus les lèvres. Et au silence gêné qui s'ensuit, vous savez que vous avez visé juste. Azaviros sait quelque chose, et il va devoir parler :

« - C'est un secret, un vrai secret. Peu de personnes sont dans la confiance, dont Tignosse. Et maintenant, ce forban qui n'a plus rien à perdre peut mettre tout le monde au parfum.

- C'est vous qui avez cherché à tuer l'Impératrice ?

- Pas moi, l'Empereur... {Pause dissimulant un malaise}. Avec l'Impératrice, ça ne se passe pas bien du tout... Elle l'humilie... Elle le trompe à tout va... Même avec le Roi Furax... Presque tout le monde le sait... »

Vous en restez sans voix, pendant qu'Azaviros cherche à justifier le cheminement machiavélique de son Empereur :

«- Lors d'une visite de Furax, ce dernier a avoué à l'Empereur, à huis clôt, la duplicité avilissante de l'impératrice. Même Furax s'est offusqué d'être trompé en tant qu'ami. Ça a tout déclenché, il y a plusieurs mois, le temps de lancer une telle opération, avant même l'assassinat de Mediterris. Furax s'est même proposé pour organiser le coup dans son royaume, pour ne pas que les enquêteurs officiels de l'Empire n'y regardent de trop près. L'Empereur m'a ordonné de passer à l'action, et je me suis tourné vers Tignosse et son équipe.

- Et c'est encore Tignosse qui a recruté le bras armé dans la prison ?

- Oui, il a orchestré la mise en œuvre pratique, depuis bien longtemps.

- Avec le roi Furax, donc ?

- Oui, ces deux là ont dû travailler de concert. »

Cette dernière phrase résonne en boucle dans votre tête. Vous êtes proche de la solution de l'énigme (88).

382-

Le lendemain, dans l'après-midi, c'est vous que Waros a mandaté pour procéder à l'autopsie, avec l'accord bienveillant de l'Empereur Socratos. Vous disposez d'ailleurs d'une autorisation écrite, portant le sceau impérial.

Le conseiller de la paix Paxtis a été informé de la démarche, et il a dépêché auprès de vous un expert en anatomie, qui fera office de médecin légiste. Comme la plupart des agents de Paxtis, il est doté d'une ample tunique blanche masquant un certain embonpoint, et vous suit d'un pas traînant.

Le bâtiment funéraire est situé à la périphérie de la ville principale, à proximité de son épaisse palissade de bois. Le trajet à pieds depuis la place forte ne dépasse pas vingt minutes, et il vous faut parfois vous frayer un passage parmi les groupes de badauds débattant des tristes événements de la veille.

Sur la dernière ligne droite, à l'embranchement avec une venelle sombre, deux xers trapus à la mine peu engageante tombent né à né avec vous, et, sans prévenir, vous demandent de l'argent.

Du racket ? En plein jour, alors que vos tenues respectives, avec votre acolyte, laissent facilement présumer de votre rang ? Ces gaillards n'ont pas froid aux yeux, ou sont bien inconscients. Il peut même s'agir d'une mauvaise plaisanterie. En tout cas, le ton tranchant de leur question vous laisse penser qu'ils n'attendent pas spécialement de réponse.

Allez-vous temporiser et leur montrer votre écusson sur votre épaule gauche pour les raisonner (254) ou neutraliser violemment celui qui s'adresse à vous (169) ?

383-

Dans l'étroite coursive qui mène aux soutes, vous croisez des marins affolés, que vous vous remobilisez d'un rugissement : « Aidez-moi au lieu de fuir ! Apportez des seaux, et aussi des planches et des clous ! »

Quand vous arrivez enfin à la source de tout ce chaos, vous ne pouvez que constater que la situation est désespérée. Un xer robuste, seul, est resté là, avec un courage qui confine à la folie. Il a de l'eau jusqu'aux genoux, et ses bras sont plongés dans un geyser qui fait bouillonner l'eau de mer dans toute le compartiment. Découragé, vous l'emmenez avec vous, car il n'y a plus rien à faire, d'autant que la coque de votre embarcation penche dangereusement.

De retour sur le pont, c'est la panique, tandis que la frégate sombre peu à peu. Certains se sont munis de leur arcs et vident leurs carquois en essayant de toucher le monstre qui engloutit ses victimes par le bas, dans un tourbillon de sang. Comble de l'horreur, ce festin attire d'autres poissons carnivores plus petits qui harcèlent à leur tour les rares xers encore en vie dans les flots. Tout-à-coup, votre embarcation pique du nez, lors d'ultimes soubresauts. A plus de 45 degrés, d'autres malheureux tombent dans les flots, alimentant un cauchemar sans fin. Horrifiées par ce spectacle, les frégates alliées qui tracent des cercles autour de vous se ruent alors vers votre navire en perdition pour sauver ce qui peut l'être encore, tandis que des archers tirent un peu au hasard dans la mer devenue écarlate.

Mais, dans la précipitation, l'abordage en douceur se transforme en éperonnage, et, involontairement, donne le coup de grâce à la fois à votre embarcation, et à tous les xers qui s'accrochaient vainement aux cordages.

Vous vous retrouvez au beau milieu des vagues et des cris. La tension qui vous habite est telle que vous ne ressentez pas les morsures qui vous assaillent les membres. Puis un remous vous soulève le corps, avant de vous aspirer dans les flots tourmentés. Brouillée par l'eau de mer qui vous sépare d'elle, une tête grise vous observe, aux yeux d'un noir insondable, sans pupille, à la mâchoire démesurée, proéminente, grande ouverte.

C'est là votre dernière vision...

384-

Les coups vous ont surpris par leur soudaineté, leur nombre et leur violence. Les brutes continuent de se défouler sur vous alors que vous êtes comme cloué au sol. Avant que la douleur ne vous fasse perdre connaissance, vos yeux aux paupières gonflées par les coups entrent vos deux gardes du corps qui surgissent enfin dans la venelle. Ils ont eu le temps de dégainer leurs courtes épées, ce qui a pour effet de faire fuir les scélérats. Vous ne verrez pas cette heureuse issue, car, pour vous, un voile noir a recouvert la scène.

Lorsque vous ré-émergez dans le domaine des vivants, vous êtes lové dans un lit, avec un médecin à vos petits soins. Vous finirez par vous rétablir, mais, alité pour de nombreuses semaines, votre état de santé vous écarte des décisions importantes. Vous êtes remplacé dans vos fonctions, et vous ne pourrez que subir les événements orageux qui s'annoncent...

385-

Vous exprimez l'idée de brûler les bateaux ennemis, tout en étant confus sur les moyens d'y parvenir. Un de vos adjoints rétorque qu'il ne sera pas nécessaire de s'encombrer de torches lors de l'abordage, car il y en aura suffisamment sur place, après avoir pris

possession du pont des caravelles. Au final, le plan est adopté, sans joie excessive. Mais la volonté de chasser l'ennemi hors des côtés de l'Empire du Centre prend le dessus, et chacun regagne sa frégate à l'aide d'une embarcation légère (134).

386-

La vie dans la base est assez monotone, partagée entre les tâches quotidiennes du soldat : nettoyage et entraînement au maniement des armes. Le froid rend les conditions de vie difficiles, mais pas insurmontables, car la base dispose d'un approvisionnement régulier en denrées alimentaires et bois de chauffe. Alangui par le manque de contact avec l'ennemi, votre seule distraction est de tisser des liens avec les officiers subalternes. Mu par vos réflexes d'espion, vous parvenez à dresser un tableau à peu près complet de l'organigramme qui régit le camp, et réalisez que vous êtes le seul détaché du conseiller de la guerre (il arrive parfois que des agents de ce même conseiller ne se connaissent pas entre eux).

À l'issue d'une séance d'entraînement en escrime, à l'extérieur dans le froid glacé, un sous-officier vient vous trouver. Grelottant de froid malgré sa bure de laine blanche, il vous avoue combien il est impressionné par votre dextérité, avant de vous faire une proposition : « Ma section de 40 xers et moi, allons relever un petit poste à plusieurs heures de marche d'ici. Vous pouvez nous accompagner si ça vous chante. Les relèves ont lieu tous les cinq jours, donc il faudra tenir ce temps. Et je vous préviens que les conditions là-bas sont loin d'être aussi confortables qu'ici. »

Vous vous grattez les défenses, essayant d'imaginer des conditions encore plus spartiates que le poste en pierre et les tentes qui l'entourent.

Allez-vous accepter (13) ou décliner (61) ?

387-

Alors que vous encouragez vos xers en parcourant les tranchées, un grondement s'élève tout à coup depuis la partie calcinée de la forêt, comme vous le redoutiez. Mais c'est un tumulte avec une intensité jamais connue jusque-là, comme si toutes les machines de guerre du peuple du désert s'étaient mises à démarrer en même temps. Le bruit est tel que les feuilles des arbres tremblent, et toute conversation entre vous devient inaudible. Ce bruit seul aurait pu faire fuir votre troupe si elle n'était pas aguerrie.

Les archers s'apprêtent à faire feu sur les conducteurs qui devront quitter leurs engins une fois qu'ils auront été bloqués par les fossés et autres arbres de constitution solide. Mais, au lieu de ça, les arbres sont fauchés, comme des dominos, et les trappes sont écrasées, comblées, par le poids et la puissance d'un char titanesque de quatre mètres de hauteur. Nanti de deux lames superposées, taillées en biseau, disposées à l'avant, coupantes comme le rasoir, il trace la route de tous les autres engins de taille plus réduite, qui suivent en file indienne. Mais les mauvaises nouvelles ne s'arrêtent pas là : toujours à l'avant, deux tourelles munies d'un canon octogonal, pivotent fébrilement à la recherche de cibles. Et comme celles-ci ne manquent pas, vous êtes bientôt harcelé par des salves de rayons lumineux à la précision diabolique. C'en est trop pour vos xers, qui, malgré leur bravoure, se replient en désordre.

Vous sentant impuissant, vos ordres étant de toute façon inaudible dans le brouhaha, vous suivez le mouvement général (17), vous faites face au danger, prêt à en découdre (414), ou vous tentez de grimper au sommet d'un arbre (488) ?



387 – Les arbres sont fauchés comme des dominos

388-

Au milieu de la seule artère en latérite qui coupe la ville en deux, le palais d'Archibald domine l'agglomération de toute sa hauteur, avec ses trois dômes majestueux. La porte en plein cintre est grande ouverte. Les vagues sentinelles ne font pas attention à votre démarche naturelle et vous laissent pénétrer dans l'édifice aux colonnes cannelées, constitué d'une maçonnerie sophistiquée qui dénote avec les habitations en torchis aux alentours. Le sol de granit, habituellement entretenu quotidiennement, est déjà en partie recouvert par le sable des multiples allers et venues. Vous vous rapprochez instinctivement d'une discussion à bâtons rompus, attirant cette fois des regards de soldats qui semblent vous intimer de ne pas aller trop près. Vous pouvez néanmoins apercevoir le récemment promu Général

de l'armée de l'Ouest discuter au bout d'une salle avec son Etat-Major, autour d'une carte. Il abreuve ses adjoints de jérémiades : « On a toujours reçu aucun oiseau messenger ? Que fait notre arrière-garde ? Où est cette petite armée du peuple du désert ? » Un officier lui rappelle avec tact que la préoccupation du moment, c'est le ravitaillement. En effet, l'armée de l'Ouest comptait bien sur la ville de Scorpio pour assurer son approvisionnement.

Un garde du corps vous saisit le bras et vous fait comprendre que vous devez quitter la pièce. Vous déambulez alors dans les nombreux couloirs au luxe criant, attiré cette fois par des bruits de déblaiement. En effet, l'accès au sous-sol a été condamné par un éboulement provoqué, et le génie s'emploie à y remédier, mais les travaux s'annoncent long...

Comme aucune décision ne semble être prise avant la nuit, vous vous trouvez une natte. Vous la posez simplement, à l'intérieur, près de l'entrée principale du palais (283), ou sortez à l'extérieur pour vous installer dans une vaste annexe jouxtant l'édifice, tenant lieu de dépôt pour votre Armée nouvellement arrivée (504).

389-

Après plusieurs pérégrinations, à base de caches, étapes relais, vous retrouvez avec soulagement le climat moins hostile de l'Empire du Centre, sans parler de la population qui ne représente plus pour vous un danger permanent. Vous êtes accueilli dans le sacrosaint fortin de bois, qui trône sur son coteau au milieu de la capitale Mont-Clair. Après une longue douche, et une période de repos dûment méritée, le conseiller de la guerre Waros daigne vous recevoir dans son bureau au confort sommaire, au sommet d'une des tours.

Il vous observe entrer d'un regard paternaliste, avec son seul œil valide. De prime abord, il vous félicite pour votre mission rondement menée, encore une, au beau milieu du peuple du désert. Puis sa voix se fait plus sinistre, et il rentre dans le vif du sujet : « Certains de mes espions me signalent que les rapports avec le Royaume du midi ne se passent pas aussi bien que ça en a l'air. L'Impératrice a prévu prochainement un nouveau voyage officiel diplomatique là-bas, sans l'Empereur, comme souvent. J'ai insisté auprès d'elle pour qu'elle prenne un xer de chez moi dans sa garde rapprochée. Je sais qu'elle ne m'apprécie pas, et qu'elle me préfère ce pleutre de conseiller de la Paix, Paxtis, mais, elle a fini par accepter. Il me faut un xer totalement inconnu du contre-espionnage du Roi Furax, et aussi un xer d'action. Comme je vous ai toujours envoyé chez le peuple du désert, j'ai pensé à vous. Vous verrez, la région est assez pittoresque, et la mission ne présente aucune difficulté, vous serez bien logé, c'est une sinécure par rapport à vos précédentes missions. »

De bonne humeur ce jour, Waros ponctue son laïus d'un sourire bienveillant, et vous laisse le choix.

Vous acceptez ce dépaysement (396) ou refusez (432) ?

390-

Vous voyant vous diriger vers lui, le xer du désert fait tourner sa fronde, et vous expédie un projectile tranchant qui vient s'écraser lourdement contre votre bouclier de bronze. Cette fois, il est à votre merci. Mais vous décelez, tapi dans l'ombre d'un fourré, un autre ennemi muni d'un cimenterre. Vous vous tournez vers ce nouveau danger (150), ou vous vous hâtez de régler d'abord son compte au lanceur de pierres (207) ?

391-

Pour vos déplacements dans la vieille ville, vous désignez deux agents du conseil de la guerre pour vous accompagner, car les rues dans cette partie de la ville sont un peu glauques et mal famées. Ils veilleront sur vous, tout en gardant une certaine distance. Votre présence doit rester discrète, pour ne pas éveiller l'attention des sycophantes que vous comptez démasquer.

Organisez-vous cette expédition en journée (304) ou bien la nuit (441) ?

392-

Le gréement est prêt, les équipages sont parés, mais personne ne s'attendait à appareiller si tôt. D'un pas lourd, vous empruntez un ponton, pour ensuite rejoindre la frégate de commandement en escaladant une échelle de corde. C'est le signal, et les jeunes moussaillons gonflent les voiles, de telle sorte que les bateaux s'élancent sur une mer d'huile, en file indienne.

Vous naviguez toute la journée, vous reposant principalement sur l'expérience du commandant de votre vaisseau amiral, puis faites escale à un port encore épargné par la Marine du Royaume du Midi, nommé : 'Mouette-qui-rit'. Vous décidez de dormir dans un hamac à l'intérieur de votre navire, au plus près de vos xers.

A l'aube du lendemain, la mer s'est agitée, et la houle vous donne le mal de mer. Vous vous réveillez en piteux état, alors qu'un marin tambourine à votre porte : « Il y a des grosses voiles à l'horizon. Le commandant du navire vous appelle ; il est sûr que c'est la flotte ennemie ! »

Vous avez à peine le temps d'enfiler un pantalon court, que vous voici sur le pont, vociférant vos ordres : « Larguez les amarres ! Tout le monde aux postes de combat ! Envoyez les signaux aux autres navires pour faire de même ! »

Débordant d'enthousiasme, les équipages déchantent vite lorsque les bateaux ennemis se rapprochent à vive allure. Tout est doublé par rapport à vos forces : le nombre de navires, le nombre de voiles, et surtout la taille des embarcations, autant en hauteur qu'en largeur. Malgré tout votre courage, le combat vous apparaît inégal, sans parler du moral de vos xers inexpérimentés en combats, qui s'est subitement effondré.

Continuez-vous vers le large (509), ou orientez-vous vos bateaux vers la terre (52) ?

393-

Après vos glorieux faits d'arme, on ne vous retient guère au bout du monde, le haut commandement estimant que votre contribution a dépassé ses espérances. Auréolé de ce succès, vous prenez place à bord d'un convoi ramenant des soldats fourbus qui sont restés plusieurs mois dans l'enfer du froid.

Vous reprenez vie au fur et à mesure que l'air se fait plus doux, et que la verdure refait son apparition. Traversant des villages paisibles, grappes de maisons de bois aux toits de chaume, le convoi vous mène à la capitale ; Mont-clair, et ses deux ceintures de fortifications. En son centre, le fortin concentre les décisionnaires de l'Empire, mais également vos quartiers, sous la mainmise du puissant conseiller de la guerre : Waros (480)

394-

Vous prenez aussitôt la tête de la poursuite, suivi de près par votre cavalerie, sevrée d'action depuis trop longtemps. Vous jetez votre dévolu sur un barbare qui est parvenu *in extremis* à s'engouffrer dans l'étendue de conifères. Les branchages en travers de votre route vous ralentissent et obligent à vous baisser. Il suffit d'une fraction de seconde pour que le fugitif échappe à votre vigilance. Au détour d'un tronc imposant, il surgit sur le côté, et assène un violent coup de hache sur un jarret de votre xeu, qui s'effondre dans un cri aigu. La jambe coincée par votre monture, vous vous retrouvez subitement dans une situation des plus inconfortables. D'autant que votre adversaire s'approche, l'œil torve, comptant bien profiter de cette aubaine pour vous donner le coup de grâce.

Vous l'attendez fermement avec votre épée (212), ou avant cela, cherchez à lui lancer une pierre à portée de main (505) ?

395-

La porte conduisant aux appartements du Général de l'armée du Sud est toujours scellée, suite au terrible meurtre dont il a fait l'objet. Vous avez beau vous escrimer sur la poignée, elle reste close, signe que l'intrigant n'est pas passé par là. Vous quittez alors l'entrée garnie de couronnes de fleurs, à la mémoire du défunt Général (531).

396-

Tout s'est décidé très vite, et vous voici sur une route empierrée en direction du Royaume du Midi, dans le luxe du carrosse impérial. L'Empereur étant resté mener les affaires courantes, vous n'êtes que trois dans le compartiment. Un autre garde du corps, l'habituel, aux côtés de l'Impératrice, ne vous accorde pas un regard, et reste impassible malgré les chaos du carrosse entraîné à vive allure par quatre xeus. Il a la défense centrale brisée, marque de fabrique des guerriers, et tout est épais chez lui : la peau, les traits du visage, et les muscles. C'est Tétos, dont la réputation de dur-à-cuir est parvenue jusqu'à vos oreilles.

A côté, l'Impératrice Vipèrellis est un être longiligne, fragile, mais doté d'un très grand charme. Sa beauté naturelle est soulignée par une parure de diamants étincelants qui orne son cou. Elle vous jette régulièrement des œillades pétillantes et c'est elle qui entame la conversation d'une voix suave: « On m'a conté vos exploits. C'est la première fois que je prends un xer du conseiller de la guerre pour me protéger, car votre chef me répugne. Brrr, s'affairer à la guerre, quelle horrible chose. Vous allez voir ; il sera sujet uniquement de paix lors de notre voyage. »

En effet, pour illustrer ses propos, vous avez une pensée pour le wagon suivant de l'imposant cortège impérial, rempli de conseillers de la paix, dont Paxtis en personne.

Lorsque vous passez la frontière, le paysage se transforme peu à peu. La route pavée devient plus proche du chemin vicinal. Vous scrutez de la fenêtre les vallonnements d'une terre ocre, recouverts d'une végétation luxuriante. Le Royaume du midi est pour vous une découverte, votre terrain de chasse familier étant les dunes de sable du peuple du désert.

Des ensembles de saillies rocheuses émergent parfois des forêts humides. La roche est d'ailleurs le matériel de base des bâtiments qui jalonnent votre parcours jusqu'à la capitale du royaume du Midi : Canae.

Entre deux villages, l'Impératrice fait arrêter le convoi, prise d'une envie pressante. C'est le moment de se caler sur le rythme imprimé par la chef ; plusieurs cochers, gardes, conseillers l'imitent, et même les valeureux xeus, qui tirent les chariots malgré la chaleur inhabituelle pour eux.

Lors de l'une de ces pauses, pendant que la garde personnelle de l'Impératrice établit autour d'elle un cordon de sécurité, au détour d'un chemin échelonné d'arbres à l'écorce sèche, vous en profitez pour prendre un bol d'air. Au contraire du territoire des neiges, le Royaume du Midi n'est pas connu pour ses bandes armées qui rançonnent les voyageurs égarés. Vous craignez plutôt quelque bête sauvage.

Le clapotis d'un petit ruisseau vous parvient. En arpentant un passage encadré d'arbres épais procurant une ombre rafraichissante, vos jambes ressentent une sensation étrange. Le sol spongieux semble onduler sous vos pas. Il a d'ailleurs pris une teinte rouge incarnat. Vous êtes troublé dans vos pensées, par un jeune garde du corps zélé, un peu plus loin, qui, emporté par l'élan de sa course, trébuche justement, sur ce sol spongieux légèrement surélevé, et s'étale de tout son long. Il ne se relève pas immédiatement, et reste comme englué. Puis, l'effet de surprise passé, il se met à pousser des hurlements stridents. Votre premier réflexe est de dégainer votre épée, et d'accourir vers lui, alors que sa bouche est déformée en un rictus de terreur et de douleur. Quelque chose le maintient visiblement puissamment au sol.

Vous vous agenouillez pour l'aider à se relever (86) ou prenez encore quelques secondes de réflexion (199) ?



396 – Il reste comme englué

397-

Deux xers de votre escorte personnelle se présentent, confiants, et peu impressionnés par la tâche qui les attend. Le premier coup d'épée fend la tige en deux, qui 'vomit' aussitôt un épais liquide orangé se trouvant à l'intérieur. Tout l'entourage est éclaboussé, même vous, qui vous teniez légèrement en retrait. Une goutte vous atteint le haut du crâne et dégouline sur vos yeux...

Une odeur pestilentielle vous envahit, mélange de cochon grillé et de moisissure. Comme beaucoup de vos condisciples touchés, vous sentez qu'il se passe quelque chose de grave, même si vos terminaisons nerveuses ne vous renvoient aucun signal de douleur. Votre vue se brouille avant de vous faire parvenir un écran noir. Une sensation d'ivresse vous gagne, ultime stimulus reçu, avant que, irrésistiblement, votre cerveau ne s'éteigne à jamais.

Vous venez de faire connaissance avec le suc gastrique de la Rafésia, qui vous a progressivement rongé le visage, tout en vous anesthésiant.

398-

A l'instar du fortin qui trône au centre de la capitale, l'auberge 'la corne fleurie' règne sur l'ensemble du bas-quartier. C'est un repaire dont la sinistre notoriété ternit toute la ville. La pègre aime s'y réunir et, de là, fait rayonner ses activités diverses. L'activité criminelle souterraine que vous cherchez à mettre en lumière, trouve probablement son creuset dans cet endroit mal famé. Dès l'entrée, une demi-douzaine de gros-bras peu avenants vous dévisagent avant que l'ambiance enfumée vous absorbe. Puis vous êtes suivi de quelques minutes par vos deux gardes du corps officieux, aussi peu rassurés que vous.

A l'intérieur, une seule pièce, immense, fourmillant de vie, éclairée par la lumière tamisée et tremblante de torches espacées à intervalles réguliers. Des poutres épaisses soutiennent les murs et le plafond, qui vibrent au rythme de chants dissonants. Les tables et les tabourets sont disposés sans logique, déplacés au gré des nombreux visiteurs. Vous reconnaissez des xers féminines de petite vertu, se trémoussant autour de durs-à-cuire à la dague apparente. Il y a là un ramassis de soldats dépensant leur solde dans des boissons douteuses, des mercenaires, des paysans évacuant le stress de leur dur labeur, des joueurs s'affairant aux dés, des ivrognes, tête basse et trompe contre la table. Vous commencez par vous vous frayer un passage, parmi les serveuses qui ne chôment pas, jusqu'au comptoir tenu par plusieurs tenanciers à la mine patibulaires.

Allez-vous vous contenter d'observer pour le moment (459) ou tenter de soutirer des renseignements sur la manière de recruter un sicaire à l'un des tenanciers qui vous inspire confiance (413) ?

399-

La progression se poursuit, harassante, chaque pas s'enlisant dans un sable brûlant. Votre langue s'assèche dans votre gorge car l'eau est comptée. Seul motif de satisfaction : aucune embuscade ne vient pour le moment contrecarrer les plans de l'armée de l'Ouest.

Les seules pertes sont constituées de quelques soldats atteints d'un mal mystérieux, et qui succombent après d'atroces souffrances. L'un des xers de votre groupe est touché, et est enterré sobrement dans le désert sans émotion particulière. Personne n'avait pris le temps de le connaître.

Un matin, l'agitation gagne la colonne. Une rumeur enfle : le général et son état-major se sont portés à l'arrière du convoi, car une embuscade aurait coupé cette ligne vitale que constitue le ravitaillement. Quand la marche reprend, une bonne heure après, vous apprenez que le commandement a dépêché une solide arrière garde pour donner une leçon aux imprudents guerriers du désert, et sécuriser ce cordon ombilical qui s'étend sur plusieurs centaines de kilomètres.

A ce moment précis, vous pouvez profiter de l'effervescence qui règne pour vous éclipser discrètement, 'voler de vos propres ailes', et mener votre mission en solo du côté de Dissé, ville que vous connaissez sur le bout des doigts (**421**).

Si vous n'avez pas fait le choix précédent, et uniquement dans ce cas, lisez ce qui suit.

La marche forcée, reprend, imperturbable, malgré la chaleur, la sueur qui pique les yeux, jusqu'à ce qu'un soir, la ville de Scorpio soit enfin en vue à l'horizon, avec ses dômes de maçonnerie. La nuit est mise à profit par les éclaireurs pour évaluer les forces en présence.

Après un intermède d'angoisse, dès que le ciel de l'aube rosit, la colonne se remet en marche, sans aucune préparation, comme s'il s'agissait d'un parcours touristique. L'explication ne tarde pas, par le bouche à oreille : à la stupeur générale, la ville toute entière aurait été délibérément abandonnée par l'ennemi !

Vous faites donc une entrée triomphale, mais sans public, dans Scopio la ville conquise, constituée principalement de maisons hémisphériques en terre cuite, traversées par de simples pistes improvisées. En tant qu'espion dans cette région, vous êtes familier avec la ville, traversée de part en part par une seule large artère en latérite, qui mène au palais du souverain, merveille d'architecture en forme de dôme. Les constructions modernes du centre-ville tranchent avec les modestes demeures de la périphérie (**291**).

400-

La gorge serrée, debout dans sa tranchée, le vieux Général regarde ses xers s'enfoncer dans la forêt calcinée et encore fumante. Il ne sait plus où donner de la tête car une estafette vient le trouver, haletante, et l'alerte sur une attaque en force du peuple du désert, sur le pourtour du mont Kumar, comme en attestent les grondements lointains qui résonnent derrière vous. La ligne de ravitaillement est menacée.

Pendant ce temps, devant vous, les chocs d'une bataille à l'arme blanche s'amplifient, et vous ne tardez pas à voir émerger un des éclaireurs, esseulé, envoyé par Frizos. Vu sa tunique en lambeaux et son visage défait, il s'agit plutôt d'un survivant. De plus, il est suivi par une meute de xers du désert, qui semblent déboussolés. Sans attendre, le Général Frizos fait armer ses archers, et prépare ses fantassins au choc. Dès que l'éclaireur pantelant s'est engouffré dans la première tranchée, les flèches pleuvent sur les poursuivants, qui tombent comme des mouches. Les rares guerriers ennemis affolés, à bout de souffle, qui parviennent à atteindre vos tranchées sont hachés par vos fantassins et leurs lourdes épées.

Mais le Général Frizos et vous n'avez pas le temps de savourer ce succès sans gloire. Car c'est à votre tour d'être en situation périlleuse (**316**).

401-

Dans votre cas, seule la ruse pourra vous sortir de ce mauvais pas. Vous n'avez pas le temps de songer aux dangers qui vous guettent, ni à vos chances de succès, infimes. Vous faire passer pour mort vous paraît la seule échappatoire possible. Sans perdre une seconde, vous vous débarrassez des haillons qui vous servent de vêtements, en formant une boule que vous jetez dans un recoin. A la va-vite, vous vous maculez le visage et le torse, d'un mélange de cendres qui parsèment les cadavres, et de sang qui recouvre le sol. La dernière étape consiste à vous enfouir au milieu de la demi-douzaine de cadavres, et de terminer votre œuvre fou en ajustant un dernier corps inerte au-dessus de vous. Seul votre instinct de survie vous permet de surmonter le dégoût et la nausée qui s'emparent de vous. Vous ne pouvez toutefois pas réprimer une énurésie due au stress. Si votre ventre n'était pas aussi vide, vous auriez de plus vomi tout son contenu. Il ne vous reste plus qu'à fermer les yeux, vous statufier, et prier...

Des bruits de pas vous parviennent, des cris, des conversations. A un moment, vous avez l'impression que plusieurs xers du désert se sont arrêtés au pas de la porte et inspectent l'intérieur. L'effervescence dure une bonne demi-heure. D'abord, les exclamations « Où est-il ? », puis le courroux des gradés « Vous l'avez laissé passer ! », laisse bientôt la place à l'incrédulité : « C'est pas possible. » Oubliant les crampes, la terreur, vous faites abstraction de toute qui se trame autour de vous, lorsque des pas lourds entrent dans l'octogone. Parmi les

grommellements et les jurons, vous parvenez à comprendre que les xers du désert commencent par emporter délicatement le corps de l'officier que vous avez occis.

Un coup de pied porté à l'un des cadavres manque de vous faire sursauter. C'était juste un soudard qui se défoulait, frustré par votre disparition. Il vous faut encore attendre ce qui vous semble une éternité, avant que les voix s'éloignent, et que le faible couinement d'une roue qui tourne, vous inquiète. Une nouvelle épreuve se présente, décisive, et va encore mettre vos pulsations cardiaques à rude épreuve. Des xers chargent la pile de cadavres dans une espèce de tombereau métallique... « Ca pue ! » se plaint l'un d'eux.

A votre grande surprise, la supercherie fonctionne, et plusieurs mains vous empoignent comme un vulgaire balluchon et vous projettent sur vos malheureux congénères, qui, pour le moment, ne sont pas morts pour rien, car ils sont en train de sauver votre vie.

Le plus dur est passé. Vous êtes transbahuté de couloirs en couloirs, vos paupières closes captant simplement les changements de luminosité. Par moment, le tombereau est soulevé du sol pour gravir un large escalier. Ivre de fatigue, vous n'êtes plus réceptif aux commentaires que vous pouvez entendre le long du trajet, mais, tout à coup, une langue d'air frais salvateur vous sort de votre torpeur. Les bruits qui vous entourent vous indiquent que vous êtes au milieu d'une ville animée. Votre trajet ne touche pas encore à sa fin, car vous êtes transvasé dans un autre moyen de locomotion, tassé contre une ridelle, et attelé à plusieurs xeus dont vous reconnaissez les grognements. L'allure devient alors rapide et vous êtes secoué en tous sens.

Où vous emmène-t-on ? Vous redoutez qu'une épreuve finale vous attende encore avant de recouvrer la liberté. Que font les xers du désert des cadavres d'opposants ? Le bûcher ? L'enterrement (vivant dans votre cas) ? Aucune des possibilités que vous envisagez ne vous emballa. L'odeur de chair grillée vous empêche de trouver le sommeil, même si votre corps n'est plus qu'un légume.

Après un temps interminable, entouré par le silence des dunes, une remarque de vos tortionnaires donne un indice : « Ils vont se régaler, et pas la moindre chance qu'on retrouve jamais la moindre trace de ces gêneurs. »

Vos interrogations s'interrompent, lorsque vous entendez le bruit des vagues glissant sur le sable fin. Comme vous le pensiez, vous êtes embarqué groggy dans une embarcation sommaire, qui s'éloigne du rivage, jusqu'à ce que vous soyez jeté à la mer, qui va engloutir les cadavres à tout jamais. La sensation de l'eau vous réveille et vous procure d'abord un bien fou, car elle vous nettoie le corps. Evidemment, vous reprenez votre respiration le plus longtemps possible, puis ouvrant enfin les yeux, vous vous risquez à expirer dès que la barque amorce un demi-tour. Tout bien considéré, votre dernière épreuve aurait pu être pire. A moins que....

Une morsure vous arrache un cri de douleur étouffé par l'eau de mer. Un poisson carnivore, attiré par le sang de vos congénères qui sont en train de couler, vous a arraché un lambeau de chair. Par miracle, seule une partie du gras de votre cuisse a été emportée, et votre blessure ne saigne que légèrement.



401 - Un poisson carnivore vous a arraché un lambeau de chair

Sous l'eau, vous plissez les yeux, et une vision trouble de petits poissons tournant frénétiquement autour de vos compagnons vous horrifie. Ces derniers viennent de vous sauver une deuxième fois la vie.

Mais un danger encore plus grand vous menace, et vous devez prendre une dernière décision vitale avant de pouvoir vous targuer d'avoir survécu à la captivité du peuple du désert.

Allez-vous rejoindre le rivage le plus rapidement possible en décuplant vos forces (149) ou nager le plus calmement possible, malgré l'éventualité d'autres petites morsures (260) ?

402-

Mais, pendant que le gros de vos troupes repoussait l'assaut ennemi sur l'un des versants, les événements se sont déroulés tout autrement de l'autre côté de la colline. Malgré les trombes d'eau qui ont gêné les assaillants, le mince rideau défensif constitué d'une poignée d'éclaireurs s'est fait submerger.

En face de vous, le sommet dénudé qui se devine au loin derrière des rideaux d'averse est maintenant solidement occupé par l'ennemi. Et ce dernier ne perd pas de temps ; il consolide sa position de minute en minute et établit des défenses sommaires constituées de barricades de rondins, et pieux plantés dans le sol.

Après avoir laissé une partie de vos troupes sur les collines environnantes, vous partez à la reconquête de ce sommet avant que l'ennemi ne se renforce trop (502), ou vous préférez vous concentrer sur la défense de Cité-Hélio (214) ?

403-

Après quelques minutes, noyée dans le brouillard bleu, une silhouette massive vous surplombe et rugit : « Qui a fait ça ?! C'est un attentat ! » Ceux parmi vos compagnons de beuverie qui ne se tordent pas de douleur au sol, vous cherchent du regard, vous trouvent sous une table, et vous désignent unanimement d'une main rageuse. C'est également la rage qui anime le regard du tenancier avec son tablier de cuir. Son établissement florissant, son gagne-pain et sa raison de vivre sont en train de se consumer. Persuadé que vous avez agi dans le seul but de le nuire, il applique la justice expéditive qui règne dans le quartier, et plonge son couteau de boucher dans votre peau cuirassée. Vu votre état d'ébriété avancée, vous n'avez pas les réflexes pour vous défendre, et vous succombez sans autre forme de procès, en vous vidant de votre sang. Vos deux gardes du corps s'interposent peu de temps après, mais vous n'aurez pas l'occasion de voir le résultat...

404-

Devant les mouvements incohérents et hésitants de la machine de guerre, les xers du désert doutent que c'est l'un des leurs qui est aux commandes, et s'approchent dangereusement. L'éclaireur qui a l'œil rivé sur la fente à l'avant de l'habitacle vous avertit dès qu'il entrevoit des ombres commençant à vous entourer. En désespoir de cause, vous enclenchez une violente marche arrière en tirant le levier au maximum. Cette fois la machine obéit dans un vacarme à vous faire vriller les tympans. Les cahotements vous font cogner la tête contre le canon, et un autre choc encore plus violent vous projette contre le fond du véhicule. Vous venez d'heurter un arbre dans un craquement à faire frémir toute la forêt.

Vos fidèles soldats se démènent alors pour regagner du terrain par la force, et parviennent à vous extraire, votre compagnon et vous, à demi-conscients, de la carcasse défoncée et fumante. Vous avez juste assez d'énergie pour voir une myriade de points lumineux éclairer la forêt, entendre les cris de guerre des xers du désert, et les vrombissements d'autres machines de guerre, autrement mieux maîtrisées que la vôtre. Vos xers, sans votre commandant, n'ont guère envie de se frotter aux machines métalliques infernales et préfèrent refluer en ordre, tant qu'ils le peuvent, emmenant leurs blessés avec eux. Vous sombrez à ce moment dans l'inconscience.

Lorsque vous vous réveillez, un mal de crâne vous assaillit malgré une lingette humide posée sur votre front, et votre corps endolori se met difficilement debout, dans une guitoune à l'abri du vent. Puis, on vous conduit vers une large tonnelle occupée par le Général Azaviros. Malgré votre allant, vous concédez que votre expédition s'est soldée par un échec patent (2).

405-

A l'écoute de votre question, les yeux mornes du vieux Général Frizos s'enflamment brusquement. D'un débit de parole que vous ne lui connaissez pas, il s'emballe : « Et bien il faut faire la guerre à cette engeance-là. Moi je le veux, et le pire c'est qu'on me donne les moyens. J'ai du ravitaillement à profusion, et des troupes échelonnées sur toute la frontière. Mais on ne me donne pas l'autorisation pour mener des vraies opérations, aller débusquer ces bandits dans les territoires des neiges. Si je pouvais faire ce que je voulais, nos problèmes seraient vite réglés, mais ça coince au-dessus de moi : l'Empereur en personne, et son Général de l'armée du Centre qui lui est proche. Mais ça n'a pas de sens, car ils continuent de m'envoyer des xers en renfort. Et ils ne semblent pas près de me donner l'accord, pour les opérations de nettoyage que je veux monter ! »

Vous n'avez pas eu le temps d'émettre la moindre objection, ou de relancer par une autre question ; Frizos, remonté comme une pendule, met fin à son laïus aussi subitement qu'il l'a commencé, et vous congédie avec peu d'égard. Votre aventure dans cette base septentrionale se poursuit au 386.

Affichant vos intentions pacifiques, vous ordonnez à vos troupes de rester au sommet du col, tandis que vous irez à la rencontre de cette curieuse colonie, seulement accompagné de votre éclaireur Rhoustan, ajoutant : « Si je ne suis pas rentré d'ici deux heures, vous venez me chercher ! » Vos xers protestent vivement, arguant que les barbares du Nord ne connaissent que la loi du plus fort, et ne règlent leurs problèmes que par le sang. Certes, mais vous avez une vision plus long terme, et êtes prêt à jouer votre va-tout.

Faisant fi des remarques fondées de votre sous-groupe, vous cheminez vers les yourtes, la peur au ventre, même si vous n'en laissez rien paraître. Vos pieds s'enfoncent lourdement dans la neige, et quelques flocons épars font leur apparition. Dans ce paysage d'un blanc immaculé, votre démarche maladroitement ne repère aussi sûrement que la trompe au milieu du visage. Bientôt, des silhouettes trapues émergent d'un rocher, et vont à votre rencontre d'un pas décidé. Vous levez vos bras en signe d'apaisement, et demandez à Rhoustan de vous imiter.

Tout de go, en vous efforçant de ne pas montrer de signe de peur, vous annoncez : « Je veux voir votre chef ». L'un des xers du Nord a déjà levé la main pour vous porter un coup de hache de silex, mais un autre retient son geste : « Non attends. » Sans épiloguer, votre sauveur indique à ses acolytes de vous délester de votre épée, et toute autre arme. Vous n'avez d'autre choix que de vous laisser faire devant une dizaine d'ennemis vindicatifs. Puis, Rhoustan et vous êtes ligotés sans ménagement, tandis que votre sauveur qui se mue en geôlier renchérit d'un air goguenard : « Tu vas le voir notre chef. » En fait de parlementaires de marque... vous êtes prisonniers...

Après avoir gravi une pente raide et glissante, le terrain s'aplanit quelque peu et laisse apparaître les haies de yourtes aperçues au loin. La population se compose principalement de guerriers qui vous dévisagent avec une hostilité à peine contenue, mais également de quelques femmes et enfants, ce qui n'est pas la coutume du territoire du Nord pour un poste de combat.

D'autres xers du Nord grossissent peu à peu le cortège que vous constituez, et bientôt c'est une véritable petite armée qui s'engouffre dans une yourte aux dimensions impressionnantes, occupant le centre du campement. Des treillis d'une complexité qui vous étonne, forment l'armature des murs de toile. Plusieurs petits feux réchauffent l'intérieur, alors que la fumée s'écoule par une ouverture ronde et étroite, pratiquée au sommet conique de la yourte.

Deux personnages vous attendent, assis sur leurs trônes respectifs. Un xer, et son épouse, visiblement, d'une grande beauté. Le personnage masculin porte de longs poils, comme tous les xers du territoire des neiges. Son physique impressionnant appuie le rôle de « chef » qu'il semble occuper. Son cou énorme est strié de veines, et sa pelisse en peau de bêtes maintenue par une fibule en pierres précieuses laisse deviner un corps musculeux à la mesure de sa position hiérarchique. Ici, c'est bien le plus fort qui domine. Sa voix est aussi impérieuse que son apparence : « Avant de te tuer, je veux savoir pourquoi tu te rends à nous, si ce n'est pour nous espionner en nous amadouant, et ensuite rapporter ce que tu as vu à tes chefs. Personne ne doit connaître cet emplacement. Tu ne peux pas ressortir d'ici vivant.

- Je suis le chef, affirmez-vous sans vous laisser démonter.

- Chef de quoi ? Tu n'es rien du tout ici. Et aucun chef ennemi n'est assez stupide pour venir seul dans mon fief et se laisser capturer aussi facilement. Réponds à ma question, qu'es-tu venu faire ici ?

- Je suis venu parlementer et vous proposer un accord, entre l'Empire du Centre et le territoire des neiges. »

Un instant de flottement. Toutes les conversations des soldats autour de vous se figent net, et il s'ensuit un silence malaisé, hésitant entre les ricanements et la fureur.

Votre interlocuteur opte soudainement pour la première réaction, partant sur un rire tonitruant : « Ha ha ha. Je suis Sceptror, seigneur du territoire des neiges. Vous nous prenez pour des sauvages, mais vous ne savez rien. J'ai autre chose à faire qu'écouter tes sornettes. Qu'on les tue tous les deux, et qu'on double la garde. D'autres ennemis peuvent rôder aux alentours ! »

Votre aventure se joue ici, alors que des mains vous empoignent solidement. Regardez bien sur votre feuille d'aventure si un mot unique ne peut pas vous sauver, une information ou un nom en rapport avec le territoire des neiges que vous auriez noté ou mémorisé. Appliquez la règle (A=1, B=2, ...) et multipliez le résultat par 4.

Sinon, en désespoir de cause, allez au 497.



406 - Le personnage masculin porte de longs poils

407-

La rue en terre battue est jonchée de pierres et de branches mortes. Rien de comparable au tranchant de votre épée. Mais le temps que vous détourniez le regard, vos trois agresseurs sont sur vous. Vous transpercez le premier avec votre épée, tandis que les deux autres ont eu l'occasion de vous larder de coups de dague.

Vous vous effondrez dans une flaque de sang, et le cri d'un voisin qui a observé la scène est le dernier son que vous entendrez de votre vivant...

408-

Vous répliquez doctement que votre position vous autorise implicitement à conserver votre arme, tout en montrant à nouveau le laissez-passer signé de l'Empereur Socratos en personne. Le garde tend son cou musculeux, grommelle, mais n'insiste pas. Il vous laisse passer d'un geste révérencieux (483).

409-

Vous êtes ensuite réduit à suivre les événements à distance, impuissant, lors de séances interminables dans la salle du conseil du fortin, où le conseiller Waros distille les nouvelles du front.

Sur la partie méridionale, l'armée du Sud, soutenue par quelques éléments de l'armée du Centre, est parvenue à stabiliser la situation, et s'apprête à contre-attaquer.

A l'Ouest, il y a du nouveau. Comme vous le redoutiez, le peuple du désert a débordé l'armée de l'Ouest, malgré le courage du Général Avartis, qui n'est plus localisable à l'heure actuelle. Son Etat-Major a fait parvenir des messages alarmistes à l'extrême, qui décrivent « des armes à la force divine, projetant des éclairs de feu auxquels rien ne résiste », ainsi que des « machines de métal d'or qui bougent par la force des Dieux. »

Le jour d'après, l'avant-garde de l'armée du Nord, appelée en renfort, se fait aussi bousculer, et confirme la présence « d'armes surpuissantes ». Le lendemain, la situation est explosive, car le peuple du désert tâte les premières défenses du périmètre autour de la capitale. L'une d'entre elles semble être le centre de leur attention. Une position surélevée qui domine la plaine de Mont-Clair : le mont Kumar.

Mais, l'armée du Nord a installé ici ses quartiers. Jamais le Général Alsakos n'aurait imaginé que cette position bien en retrait du front ferait l'objet d'une quelconque menace. Voyant les xers du désert avancer irrésistiblement, il a fait creuser des tranchées tout autour du sommet et aménager des clayonnages et autres ouvrages défensifs sur le versant Est pour assurer son approvisionnement.

C'est désormais au mont Kumar que se joue le sort de la guerre, car le peuple du désert rameute des troupes jour après jour, tandis que l'Empire du Centre fait de même.

Jouant la survie de la capitale, et de votre patrie, vous n'avez pas attendu que l'Impératrice vous conjure de rejoindre ce point critique. Le lendemain matin de la nouvelle du siège du Mont Kumar, situé à une dizaine de kilomètres de Mont-Clair, vous êtes en partance, avec un contingent de jeunes recrues hâtivement rattachées à l'armée du Centre (321).

410-

Avec regret, vous lâchez Albertine vers l'ennemi, pour une périlleuse mission, espérant que ses charmes ne laissent pas insensibles ses cibles.

Une fois remarquée par les gardes, Albertine joue son rôle à merveille, malgré l'improbabilité criante de la situation : une jeune fille, seule, en pleine nuit, loin de tout, hormis un bâtiment militaire sécurisé. En face d'elle, l'étonnement amusé laisse vite place à la méfiance, puis à la colère. De nouveaux gardes, alertés, se joignent à la conversation dont vous distinguez à peine quelques bribes. Pendant que se forme un véritable attroupement, vous contournez le bâtiment principal, jusqu'à être inondé par la lumière des tubes phosphorescents espacés. Comme vous le redoutiez, aucune fenêtre ni même ouverture ne vous apparaît. De l'autre côté du bâtiment, la discussion s'anime d'éclats de voix, et vous songez à faire demi-tour lorsque Théodore sort de son silence, et vous glisse une idée de son cru : « J'ai sur moi une fiole d'un liquide très puissant, on pourrait l'utiliser pour faire un trou dans le mur de terre cuite. »

Si vous adhérez à cette idée, allez au **18**. Si vous préférez que Théodore garde sa fiole pour une autre utilisation, rejoignez le **420**.

411-

Vous renouvez plusieurs fois une série de pressions sur les plaques en métal, avant qu'un froissement de draps se fasse entendre à l'intérieur de la machine, suivi d'une voix endormie : « C'est qui ? »

- « C'est la garde, il se passe quelque chose de bizarre dehors, venez voir.

- Quelle garde ? Qui ? »

Devant votre silence, le xer du désert sort sa tête, et vous lui appliquez immédiatement une dague sur la gorge, tout en chuchotant : « Sors de là, en douceur, et il ne t'arrivera rien. » Mais vous n'avez même pas fini votre phrase, qu'il a le réflexe de rentrer sa tête dans l'habitacle, comme une tortue dans sa carapace. Cela lui occasionne une horrible blessure qu'il exprime dans un gargouillement étouffé. Son camarade, dans un mouvement de panique, active la machine, dont le bloc arrière s'éclaire dans un ronronnement assourdissant., et illuminant toute la forêt par la même occasion. Il ne faut que quelques secondes, avant que le véhicule fasse crisser ses roues crantées et ne fonce droit devant dans la forêt sombre. Après une course d'une dizaine de mètres, l'engin finit une embardée dans un tronc robuste, provoquant un fracas à réveiller les morts. La forêt s'emplit alors de cris et des torches s'allument à espaces réguliers. D'autres ronronnements identiques à celui que vous venez d'entendre font écho tout autour de vous.

En dix secondes, vous venez de perdre l'effet de surprise, alors que votre colonne est encore étirée. Des faisceaux lumineux fusent dans votre direction, allumant des foyers d'incendie, dont la lumière met à jour une partie de vos forces armées. Vous n'avez pas d'autre choix que d'ordonner la retraite, avant que ce fâcheux épisode ne tourne à la débâcle.

Lorsque le premier des deux soleils se lève et que les ombres commencent à s'étirer, vous êtes de retour face au Général Azaviros, devant lequel vous ne pouvez que reconnaître votre échec (2).

412-

Craignant une entreprise ennemie désespérée, il faut faire vite. Vous avancez vers le dépôt qui a l'air toujours endormi. A la lueur rougeoyante d'un braséro une sentinelle vous aperçoit et vous fait signe de vous tenir à distance.

Sa présence étant un gage de sécurité, vous faites demi-tour afin de surveiller l'arrière du dépôt (143). Ou bien, vous ne tenez pas compte de l'avertissement, et préférez-vous rendre compte par vous-même (242).

413-

Vous vous dirigez, vers le xer qui a le faciès le moins repoussant, à défaut d'être sympathique. Au moment où vous l'aborder, il vilipende une serveuse peu vêtue qui ne va pas assez vite à son goût. Mais il est trop tard pour vous raviser et, sans un bonjour, comme c'est la coutume dans cette auberge, vous expliquez en catimini votre besoin au tenancier, dont les trois yeux perçants restent posés sur vous, menaçant, comme un oiseau de proie. Puis, il reste circonspect, regarde autour de lui, avant de lâcher : « Je suis pas la bonne personne, moi je donne à boire. En plus, on fait pas ça ici. On donne à boire, c'est tout. »

Il prend congé de vous, en prétextant des commandes urgentes au comptoir. Vous le suivez du regard, et, s'il est vrai qu'il sert des xers à demi-comateux en tenue de guerrier, il ne manque pas de glisser quelques mots à l'oreille d'un de ses collègues. Le manège se répète ainsi, de tenancier en tenancier, comme un véritable passage de relais. C'est bien de vous que l'on parle, car l'un d'eux vous dévisage expressément, sans discrétion.

En parlant de discrétion, votre démarche en a peut-être manqué...

Flairant le danger qui se profile, vous préférez vous évanouir dans la rue, avant que votre réputation d'enquêteur ne parvienne aux oreilles d'authentiques tueurs qui traînent dans l'auberge. Vous êtes suivi de vos deux compères, qui quittent l'établissement après un laps de temps raisonnable.

Tous trois revenez à votre point de départ, pour faire un nouveau choix dans votre enquête (496).

414-

Comme tout le monde autour de lui, Rhoustan s'apprêtait à fuir, mais, devant votre réaction, il hésite. Il vous hurle un avertissement que vous n'entendez pas dans le brouhaha ambiant... puis reprend sa course vers l'arrière, si bien que vous vous retrouvez bientôt seul, couché derrière l'abri illusoire d'une tranchée à moitié creusée.

Le craquement d'un arbre vous vrille les tympans, et la machine de quatre mètres de hauteur est maintenant devant vous, et vous ne pouvez plus reculer. Muni de votre épée, votre ouïe saturée n'émettant à votre cerveau qu'un sifflement aigü, vous vous ruez vers le monstre, espérant trouver une ouverture ou un point faible. Les tourelles, surprises, vous suivent un instant, mais vous vous retrouvez vite trop bas pour elles, dans leur angle mort.

Alors, le conducteur décide d'accélérer, et, sans que vous ayez eu le temps de plonger sur le côté, vous êtes littéralement coupé en deux par les lames proéminentes qui dépassent de la base du char de combat...

415-

N'ayant pas perdu une miette de votre combat précédent, vos agresseurs vous attendaient sur ce terrain, et leurs poings tenus bien haut constituent une garde hermétique. En duel, vous auriez trouvé la faille, et vaincu ces imprudents l'un après l'autre. Mais là, ce sont quatre poings qui vous menacent, depuis deux angles différents. Vous parvenez à les toucher mais vous prenez au passage quelques coups également, et l'affrontement se transforme rapidement en pugilat désordonné, où vous vous retrouvez tous les trois au sol, entourés par une foule de passants interloqués. D'aucuns vous somment d'arrêter, tandis que d'autres hésitent à se joindre à la mêlée, mais ne le font pas, par crainte d'une arme blanche.

Quant à votre situation, elle ne s'améliore pas. Malgré l'adrénaline qui jaillit dans vos veines et masque les points de douleurs qui se font de plus en plus nombreux sur votre corps, les forces vous abandonnent peu à peu. Alors que vous vous retrouvez la trompe dans la poussière, vos agresseurs se lèvent subitement...et fuient par une venelle sombre, sans demander leur reste, emmenant avec eux vos deux premiers adversaires.

Vous redressez la tête, pour voir la foule laisser le passage à deux gardes armés, sous des murmures d'admiration (183).

416-

Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de l'établissement en goguette, les passants sont de plus en plus excités et hilares, sous des tonnelles qui ont germé sur la place du marché. A l'intérieur de l'auberge, sous la lumière tamisée de plusieurs chandeliers décorés, c'est encore pire. L'alcool coule à flot, servi par des serveuses aguicheuses, qui sont débordées de toutes parts. Des chants entonnés à l'unisson font trembler les murs de maçonnerie, et vous vrillent les tympanes. Vous commandez une choppe de vin pour ne pas vous faire remarquer, et vous vous joignez à une table, où vous êtes accepté sans difficulté. Vos compagnons du moment s'apparentent plus à des paysans qu'à des criminels. Comme leurs plaisanteries grivoises ne font pas avancer votre enquête d'un pouce, vous naviguez de tables en tables, remplissant votre choppe à chaque escale, et espérant trouver des interlocuteurs bien renseignés. Hélas, l'alcool aidant, vous perdez peu à peu votre lucidité, en même temps que votre sens du devoir.

Sans réaliser le temps qui passe, la tête vous tourne, assaillie par des dizaines d'idées plus saugrenues les unes que les autres. Si vous possédez un sachet de poudre bleue, l'une de ces idées lumineuses consiste à verser quelques pincées sur le chandelier mural le plus proche. Vous passez à l'acte (147) ou vous vous abstenez (239) ?

417-

Au quatrième jour, des oiseaux messagers annoncent l'arrivée d'une armée de secours. Enfin !

Comme un miracle, une large et longue file de soldats aux armures de cuir luisant aux soleils se présente. Des soldats fiers et droits, bombant le torse sur leurs destriers, suivis de fantassins à pied, dont des jeunes appelés de la capitale. Le ravitaillement est même présent, en milieu de convoi, et en nombre. A la tête de cet imposant cortège, le Général Azaviros en personne, commandant de l'armée du Centre. Jamais la vue de ce personnage machiavélique aux nombreuses cicatrices ne vous avait tant ravi. Lui vous observe d'un air dédaigneux, du haut de son xeu, tandis qu'une clameur générale s'élève de Cité-Hélio pour accueillir dans la joie les nouveaux venus.

Même si vous n'êtes pas en position de conseiller Azaviros, vu la situation dans laquelle vous avez mis l'armée du Sud, vous prenez la parole. Allez-vous suggérer de dégager tout de suite cette colline maudite (125) ou, au contraire, de ne pas attaquer (102) ?

418-

Vous enfourchez votre xeu et traversez les régions boisées qui vous séparent de la capitale, d'humeur maussade. Vous êtes conscient que certaines personnalités haut-placées vous mettent des bâtons dans les roues. Dans le meilleur des cas, c'est de la simple rivalité interne, les services du Général Azaviros cherchant à accaparer les lauriers de la résolution du crime. Dans le pire des cas, une autorité supérieure agit à rebours de l'intérêt de l'Empire.

Reprenez le cours de votre enquête au 496.

419-

Attiré par l'air du grand large, et surtout la perspective d'un peu d'action, vous voici en route, dans une calèche rapide, entouré par de fiers destriers appartenant à la garde impériale. Des oiseaux messagers ont précédé votre arrivée, si bien que vous êtes reçu en grande pompe sous un vaste chapiteau, par le Général Alsakos en personne. C'est un xer d'apparence frêle, mais dont vous lisez une froide détermination dans le regard. En effet, sans en faire trop, le Général vous fait traverser la ville portuaire de Juni où stationne le gros de

son armée, tout en vous donnant le maximum de détails qui pourraient vous aider dans votre mission hautement périlleuse. Tout mauvais choix s'avèrera fatal.

Cheminaut le long des maisons en bois, votre cortège imposant de gardes en tenue d'apparat ne passe pas inaperçu devant les habitants, aux sentiments mêlés d'admiration et d'inquiétude. Les explications du Général de petite taille sont limpides : « La flotte du Roi Furax est bien plus puissante que la nôtre. Pour le moment, ils remontent la côte, et se ravitaillent en pillant nos ports. Les petits postes que nous avons sur place ne sont pas de taille à résister, mais ils sont censés me tenir au courant de la position de ces satanés bateaux. J'attends de leurs nouvelles. »

A force de marcher, la chaussée s'élargit, et débouche sur le rivage donnant sur la mer emplissant l'horizon. Un débarcadère accueille plusieurs esquifs, dont la taille vous déçoit. Laisant sur la plage sablonneuse votre escorte, le Général vous accompagne sur un mince ponton pour être au plus près de votre future « flotte de combat ». Il y a là une vingtaine de voiliers, avec simplement un mat principal, et un rouf pour loger les officiers. Les marins vous observent d'un air blasé, et ne vous inspirent aucun esprit de combativité. L'armement est sommaire, reposant uniquement sur des sabres.

La journée se termine avec un discours d'introduction de votre part. Ce n'est pas votre fort, mais vous faites tout pour instiller un esprit de sacrifice à l'ensemble des équipages. Puis, votre allocution est suivie d'une deuxième réunion en petit comité avec vos 20 chefs de bord. Chacun vous écoute attentivement, mais ne vous questionne pas. Vous avez le sentiment que vous serez suivi, mais sans zèle...

Le lendemain matin, après être remis de votre voyage, une première décision vous incombe : vous prenez la mer pour affronter la redoutée flotte du Royaume du midi (392), ou vous attendez (246) ?

420-

Cette histoire de fiole aux pouvoirs surnaturels ne vous inspire guère confiance, et vous préférez vous reposer sur votre instinct pour trouver un moyen de découvrir ce qui se mijote dans ce maudit édifice, autant gardé que le palais du souverain Archibald régnant sur le peuple du désert.

Toutefois, le temps vous est compté, et après avoir inspecté minutieusement le mur arrière, vous ne décelez pas la moindre porte cachée, ou même la moindre ouverture. A croire que tous les systèmes d'aération donnent sur le toit. Mais impossible d'escalader les murs, dans un laps de temps réduit, et sans vous faire détecter.

La mort dans l'âme, vous ordonnez à Théodore de rebrousser chemin dans la nuit, car Albertine a puisé dans toutes ses ressources pour divertir les gardes. Vous les entendez se rapprocher, discutant à bâtons rompus sur cette histoire invraisemblable de fille perdue dans le désert, et se reprochant maintenant de n'avoir pas emprisonné cette intrigante.

Vous retrouvez justement l'intrigante en question au point de rendez-vous convenu, dans la nuit du désert, avant de repartir le cœur lourd ; vous n'avez finalement collecté que très peu d'informations sur ce lieu rempli de mystères.

Navigant de planques en planques, vous laissez vos deux complices dans leur pays natal, et parvenez à regagner le vôtre en repassant la frontière dans l'autre sens, sous la couverture d'un honnête commerçant.

Il vous faut maintenant faire votre rapport à votre supérieur ; le sinistre conseiller de la guerre Waros (274).

421-

Sans éveiller les soupçons de vos compagnons, en tant que cuisinier, vous remplissez un sac de victuailles à ras-bord, et vous éloignez benoîtement de la colonne. A ceux qui daignent vous interroger, vous prétextez le ravitaillement d'une patrouille en reconnaissance profonde.

Ensuite, vous faites confiance en les us et coutumes des nomades qui traversent régulièrement ce plateau de sable. Il vous faut une journée de marche harassante avant de croiser une de ces fameuses caravanes. Votre gouaille et votre parfaite connaissance de la région parviennent à convaincre vos interlocuteurs que vous êtes un commerçant indépendant. Pour les amadouer, vous leur offrez des fruits que vous avez dérobés la veille. Après une nouvelle journée de progression, vous êtes parfaitement intégré au convoi et aux familles qui le composent. En fin d'après-midi, enfin, Dissé est en vue, au milieu d'une ligne d'horizon, aussi rectiligne qu'une mer de sable (337).

422-

Voyant cela, le Général Frizos qui n'a pas manqué d'être en première ligne malgré son âge avancé, s'égosille à la limite de ses cordes vocales : « Restez ici bougres de zeux ! Vous allez vous faire tuer. » Et au cas où sa voix ne porterait pas assez, il signifie à tous ses porte-clairons de sonner le rassemblement. Les porte-étendards agitent également leurs drapeaux en signe de ralliement. L'effet est immédiat. Ravalant leur fougue, et se remettant aux décisions de leur chef, les audacieux soldats regagnent à la hâte leurs lignes (311).

423-

Avec la longue lame de votre épée en acier, vous frappez au cou vos deux premiers adversaires, ce qui ne leur laisse aucune chance. Mais cela ne rebute pas les suivants, qui s'avancent en cherchant à protéger leurs têtes, buste en arrière. Vous trouvez la parade en perçant l'épaisse fourrure blanche qui leur recouvre le torse, mais vos coups ne sont pas systématiquement fatals, et un geste désespéré d'un xer des neiges parvient à vous blesser à l'épaule droite. Vous êtes toujours combattif mais votre célérité n'est plus ce qu'elle était. Une deuxième douleur venue de nulle part vous fait l'effet d'un coup de fouet, et vous fait tomber, sans que vous compreniez pourquoi. Vos compagnons, eux, ont compris, et se précipitent dans la mêlée, prêts à se sacrifier pour être digne de votre témérité. Mais c'est trop tard ; plusieurs coups de hache vous ont fracassé le crâne.

424-

Le sinistre présage de l'empereur s'avère malheureusement exact. Le lendemain vous êtes à nouveau convoqué dans l'attique de l'Empereur, au pinacle de la tour qui domine le fortin. Son épouse a tenu à être assise à ses côtés, et est sans-doutes quelque-chose quant à votre convocation. Le Général Azaviros et le conseiller de la guerre sont là également, en retrait. L'Empereur ne s'embarrasse pas de salutations et, tout en vous fixant, annonce : « Comme nous le pressentions tous, Furax le renégat a attaqué dans la nuit. Il progresse avec trois armées vers notre grande ville du Sud : Cité-Hélio. Notre armée du Sud tient le choc, mais, après la mort du Général Méditerranis, il lui manque un chef. Un xer digne, aussi dévoué que décisionnaire, un xer qui a déjà fait ses preuves, je veux parler de vous. Vous foncez dès maintenant vers Cité-Hélio avec une escorte rapprochée et tous les décrets avalisant votre nouveau rang. Je vous nomme Général d'armée, et votre mission est d'organiser la défense de la ville, en attendant l'armée du centre d'Azaviros, qui donnera le coup de grâce à ces méprisables cloportes. »

Complètement abasourdi, vous n'avez pas réalisé tout de suite que l'Empereur s'adressait exclusivement à vous. Maintenant qu'il en a terminé, vous réfléchissez aux poids des responsabilités qui viennent de vous tomber dessus. Si vous pensez à protester, parce que vous ne vous sentez pas à la hauteur, ou parce que vous seriez plus utile ailleurs, c'est maintenant qu'il faut le faire (8). Sinon, préparez-vous à ce grand bouleversement (114).

425-

Vous enfiler rapidement votre ceinturon qui contient votre épée – sait-on jamais – et vous gagnez la rue avant de héler ces curieux passants :

- « Héé vous, vous cherchez quelque chose ? »

Les trois individus se tournent vers vous comme un seul xer. La seule lumière des étoiles ne vous permet pas de distinguer leur visage. Ils semblent se concerter entre eux, avant de presser le pas en s'éloignant de vous. Vous tentez de les rattraper pour les sommer de s'expliquer (479), ou n'insistez pas (185) ?

426-

Votre bras fait des moulinets à vous en faire déboîter l'épaule, taillant tout ce qui passe à votre portée, teintant la neige d'un rouge écarlate. Mais plus vous en repoussez, plus il en arrive de tous côtés. Suivant votre exemple, vos xers rivalisent de bravoure pour se frayer un passage vers votre point de départ. Certains succombent sous le nombre et leurs corps étendus laissés derrière vous vous brisent le cœur. A bout de forces, vous finissez par vous laisser glisser sur la pente verglacée, comme la plupart de vos compagnons d'armes. Mais, même arrivés en contrebas, certains de vos ennemis vous ont imités et ne lâchent pas prise, comme s'ils ne voulaient voir s'échapper aucun témoin. Sans un seul instant de répit, vous déployez tout votre savoir-faire pour abattre encore d'autres ennemis, les affrontant un par un. Ensuite, il faut fuir à nouveau, et ce n'est qu'après une nouvelle course effrénée, que vous pouvez enfin souffler, et faire le bilan de ce combat avec les survivants sanguinolents qui vous entourent, aucun n'étant sorti indemne de cette mêlée. Votre sous-groupe ne compte plus que le tiers de ses effectifs avant ce raid malheureux...Et Rhoustan fait partie de ceux laissées mourant dans votre fuite.

Sur le trajet du retour, vous perdez encore trois de vos xers, qui n'ont pas résisté à de graves plaies au ventre.

Quand enfin vous regagnez votre garnison, votre première préoccupation est de fortifier davantage la bourgade. Puis, vous demandez expressément des renforts pour reconstituer votre sous-groupe décimé (24).

427-

Votre réflexe est de présenter vos deux mains, paumes ouvertes. Votre attitude pacifiste fait fléchir la course de votre assaillant, et vous en profitez pour prendre la parole : « Je ne suis pas un xer du désert, et je ne te veux aucun mal. » Pour convaincre votre vis-à-vis sceptique, qui garde un œil sur l'étui qui pend à votre baudrier, vous vous saisissez lentement de votre arme et la laissez tomber dans le sable. Vous essayez alors d'entamer un dialogue : « Je suis un guerrier, mais je ne suis pas là pour me battre. » Votre agresseur, vous voyant désarmé, se détend légèrement, ce qui vous encourage dans votre rapprochement : « Je suis juste là pour regarder, un peu comme toi on dirait. Si ça se trouve on est dans le même camp. »

Prenant enfin le temps de le jauger, vous constatez que sa peau claire, presque hâve, est inhabituelle pour cette région du continent, et qu'il transpire abondamment sous l'effet des deux soleils : c'est assurément un xer du Nord, issu du territoire des neiges. Dans cette région inhospitalière, et vu son équipement, il ne peut s'agir que d'un espion, un collègue en quelque sorte. Vous décidez alors de déroger à la sacrosainte règle de votre métier, en déclinant votre identité : « Je m'appelle Shiros, et je travaille pour l'Empire du Centre, au service de l'Empereur Socratos. » Votre interlocuteur vous dévisage avec un étonnement non feint, puis laisse poindre un sourire. Il baisse son bras menaçant, mettant un terme définitif à la tension qui régnait.

Une discussion s'engage alors, d'un ton badin mais en sourdine, sait-on jamais. Partageant la même solitude de l'espion en territoire hostile, vous vous trouvez de nombreux points communs, faisant fi de l'animosité entre vos deux peuples.

Il s'appelle Igor, et vous surprend en vous dévoilant que le souverain Sceptror a mis en place un service de renseignement, et qu'il coordonne la plupart des tribus habitant sa part du continent. C'est son épouse, plus précisément, la plantureuse Hilda, qui a la haute main sur la politique étrangère, et les espions. Igor se confie sur ses souffrances dans le désert, étant parfaitement seul, sans soutien, et il survit grâce à la générosité des caravanes nomades. Aucun de ses compagnons n'a accepté de l'accompagner pour une telle entreprise, et lui-même a été choisi grâce à sa constitution relativement frêle, qui lui permet de supporter les hautes températures.

Il concède qu'il a été attiré dans cette zone grâce à des témoignages concordants de bruit assourdissant, et de faisceaux lumineux dans le ciel. « De ce que je sais, d'autres endroits de ce type existent ailleurs. Ils préparent de véritables machines de guerre, puissantes, et à grande échelle. » Vous objectez alors que le territoire des neiges a lui-aussi des intentions belliqueuses contre l'Empire du Centre. Igor balaie votre argument de la main en prétendant qu'« il ne s'agit là que de quelques bandes isolées qui veulent gagner un peu de territoire vers le Sud. »

Vous partagez vos points de vue et vos observations sur la même dune, jusqu'à ce que la nuit se fasse encre. Après avoir noué une solide amitié, faite de souffrances partagées, Igor se résout à repartir pour le Nord. Avant, il vous gratifie d'une accolade chaleureuse, vous répète combien il a apprécié votre sincérité, et promet de ne pas vous oublier.

Vous cheminez de votre côté les pieds enfoncés dans le sable pour rejoindre votre dune en forme de croissant de lune, point de rendez-vous pour vos ravitaillements quotidiens de la part de Théodore et Albertine (489).

428-

Malgré leur bravoure au combat, vos xers accueillent la nouvelle avec enthousiasme. Ils n'ont pas cessé de s'escrimer et de marcher sur une période longue. Une simple sieste est devenue pour eux un plaisir rare. Un bain est un luxe. Quant aux plus actifs, ils se détendent en allant chasser du gibier exotique dans la jungle environnante.

Mais cette quiétude était trop belle pour durer. Un messager vous apporte un parchemin déposé par un serin voyageur, tandis que vous étiez affalé au milieu de coussins luxueux, dans ce qui était naguère la demeure du maire de la ville, sirotant une boisson délicatement sucrée.

Vous pensez d'abord à une exhortation de l'Empereur pour aller de l'avant. Mais c'est le contraire. C'est signé du Général Azaviros, et son ton dramatique vous exhorte à faire demi-tour sans délai : le peuple du désert est aux portes de la capitale, après avoir écrasé l'armée de l'Ouest grâce à de terrifiantes machines de guerre. Vous devez suivre l'armée du Centre, en remontant vers le Nord. Il en va de la survie de l'Empire.

Vos mains tremblent encore lorsque vous achevez la lecture. Puis, vous vous levez d'un bond, et transmettez des ordres pour un départ immédiat. Personne ne bronche, et, le temps de rassembler tous les groupes, vous quittez Marita, à la grande joie de ses habitants qui ressentent ce départ précipité comme une victoire.

Après deux jours de marche forcée, épuisante malgré votre ventre plein, vous atteignez la frontière. Une période similaire est nécessaire avant d'entrevoir, enfin, Mont-Clair, entouré de vallées. A son approche, l'atmosphère devient électrique. Les rumeurs se sont propagées aussi rapidement que le son des batailles, car tous les villages que vous traversez transpirent la peur, certaines familles préparant leur paquetage à la vue de tous.

Encore quelques heures, et vous vous présentez sale et amaigri aux portes de Mont-Clair, abritant le majestueux fortin de bois sur son mamelon (248).

429-

Enfin arrivé au fortin, vous êtes rapidement convoqué par votre supérieur : le sinistre conseiller de la guerre borgne : Waros. A vos traits marqués, votre visage buriné, au teint tanné marqué par les soleils, le conseiller en chef devine que votre épreuve n'était pas une partie de plaisir.

Vous lui confirmez ses inquiétudes, en lui décrivant avec moult détail, l'avancée de la technologie du peuple du désert, et comment vos ennemis représentent un danger autrement plus grand que les troupes du roi Furax sur votre frontière méridionale. Votre supérieur semble convaincu et vous assure qu'il fera tout son possible pour sensibiliser l'Empereur Socratos sur ces nouvelles circonstances.

En attendant, vous êtes mis au repos, d'abord dans la chambre qui vous est réservée dans le fortin de bois, au 3^{ème} étage de la tour principale. Puis, quelques jours dans votre propre demeure, dans les faubourgs Nord de la capitale. Mais vous êtes vite rappelé à votre devoir, dans le fortin, comme vous le redoutiez. En effet, autour de vous, les riverains se relayaient à voix basse les mauvaises nouvelles du front Ouest, jetant des regards anxieux autours d'eux (248).

430-

Vous vous infligez une véritable torture ; ne pas répliquer à un coup donné par un vulgaire provocateur. De mémoire de xer, ça ne vous est jamais arrivé, même en comptant votre jeunesse turbulente. Mais, l'intérêt de la mission prime, et votre infinie sagesse vous rappelle qu'il est préférable de ne pas se faire remarquer, priant pour que le mendiant n'en rajoute pas une deuxième couche, qui, cette fois, vous ferait craquer. Heureusement, ce dernier, pensant avoir eu le dessus, se contente de vous narguer d'un bravache : « Allez dégage, mais que je te te revoie plus passer par ici ! »

Vous continuez à vous enfoncer dans le dédale de rues sombres et sales, encore tremblant de rage (398).

431-

Sur les jours suivants, les forces s'équilibrent, grâce à l'abnégation de l'armée du Nord et de son Général. Le peuple du désert et l'Empire du Centre ont chacun essuyé des pertes, et les affrontements se résument à des duels à distance : les rochers répondent aux canons projetant des faisceaux destructeurs, et les flèches répondent aux incursions des avant-gardes du désert, munis de bâtons de lumière.

Les constructions de catapulte s'enchaînent, devenant une spécialité du génie. Lorsqu'une est touchée de plein fouet par un tir direct de canon, tuant tous ses servants, le Général Frizos a l'idée de les installer en contre-pente, sur le versant Est, atténuant leur précision, mais leur conférant une protection parfaite.

Au Sud, l'armée du roi Furax est tenue en respect au niveau de la ville de Cité-Hélio, par l'armée du Sud qui se bat courageusement.

Mais c'est au Nord que la situation dégénère. Le territoire des neiges grappille progressivement du territoire à l'Empire - qui n'a plus d'Empire que le nom - par des coups de main multiples, menées par des bandes de taille réduite, indépendantes et insaisissables.

Cette fois, Frizos vient vous voir, plus décidé que jamais ; il fait tout pour vous convaincre, car ces scélérats de barbares du Nord menacent vos arrières. De plus, en terrorisant les métayers, le ravvisionnement de l'Empire en vivres risque d'en pâtir sous peu.

Vous acceptez de prendre la tête d'un groupe de combat issu de l'armée du Nord (35), ou vous n'en démordez pas ; vous voulez rester au cœur de la bataille principale qui se joue au mont Kumar (79) ?

432-

Vous préférez rester dans la capitale, au plus près des centres de décision, et la déception se lit sur le visage de votre interlocuteur.

Les jours passent, tandis que votre enquête s'enlise, car vous jugez que vous n'avez pas les coudées franches ; Waros doit valider chacune de vos demandes administratives, notamment sur l'identité de chacun des factionnaires du fortin.

La prochaine étape est une réunion d'envergure, en matinée, dans la salle du conseil, abrité par un vaste bâtiment indépendant occupant la cour du fortin (200).

433-

Vous vous écarterez de la cohue, et remontez la file à contre-courant, l'épée à la main. Vos compagnons d'armes, en proie à la panique y sont complètement indifférents, mais les éclaireurs ennemis qui se délectent du spectacle depuis le sommet des dunes pointent leur main tannée par les soleils vers vous, tout en s'esclaffant.

Après une dizaine de minutes, le flux de xers se tarit, en même temps que le grondement se fait plus précis : il s'agit de machines pataugeant dans le sable, et soulevant un vaste nuage de poussière que vous apercevez au loin.

En même temps que les soldats de votre camp se raréfient, des cavaliers en tuniques amples se rapprochent de vous. Certains vous encerclent. Vu votre état de forme, inutile de résister. Vous êtes conduit vers un autre groupe de prisonniers moribonds, pendant que défile l'objet de toute votre curiosité dans un vacarme assourdissant. Une douzaine d'engins dont l'aspect défie l'imagination, disposés sur une largeur d'une centaine de mètres, avance en ligne. Ils sont constitués par un savant agencement de plaques de métal dont la couleur or vous aveugle au soleil. Leur face avant est nanti d'un canon dont le fonctionnement vous échappe également. Deux fois trois roues crantées permettent à l'engin de métal de se mouvoir sur le sable. La source de l'énergie reste une énigme, même si vous devinez que l'étrange dispositif au sommet du char en forme de vasque n'y est pas étranger.

Toujours sous le choc de la découverte de cette arme révolutionnaire, vous êtes amené sur les lieux de la bataille qui a disloqué la colonne que formait l'armée de l'Ouest. Le sol est jonché de cadavres à demi-calcinés, et les dunes sont tâchées de larges corolles noires fumantes, exhalant une odeur de terre carbonisée. Une fumée sale, suffocante, a envahi l'atmosphère et achève à elle-seule, certains de vos compagnons les plus faibles...

Que vous soyez exécuté plus tard, ou condamné aux travaux forcés à vie importe peu. Votre aventure se termine par un échec patent.

434-

Lorsque la piste s'est vidée, et que plus rien ne vous sépare du bourdonnement métallique, vos servants, ne comptant pas jouer les héros, détalent à leur tour vers le sommet et ses retranchements. Seul Rhoustan votre fidèle éclaireur reste à vos côtés, mais vous invite à se mettre à couvert dans la forêt qui borde la piste.

Vous vous positionnez à l'orée de la sylvie pour estimer les forces ennemies ; une silhouette massive se devinant derrière un nuage de poussière. Vous n'ignorez pas que ces machines de guerre, malgré leur aspect des plus impressionnants, restent assez pataudes, avec leur canon fixe. Mais l'engin qui se matérialise devant vous, remontant la piste, ne ressemble que peu à ce que vous aviez coutume de voir... Ses dimensions sont doublées, et, il possède à l'avant deux tourelles, bijoux de technologie, capable de faire pivoter leur canon octogonal.

A courte distance, les oreilles vrillées par le vacarme insupportable, Rhoustan a un brusque mouvement de recul, pour s'enfoncer dans la forêt, mais l'engin aperçoit le mouvement, dévie sa course et fonce vers sa cible à une vitesse stupéfiante. Les arbres bien constitués n'arrêtent pas la machine, avec ses deux scies tranchantes soudées à l'avant. Et Rhoustan se retrouve écrasé comme un vulgaire insecte. Devant ce spectacle atroce, juste à côté de vous, vous avez également fui. Mais un puissant rayon lumineux vous vise avec une promptitude époustouflante et une précision d'horloger. La décharge vous fait culbuter... et vous tombez raide mort.

435-

Courbant l'échine, vos jambes solidement appuyées sur vos raquettes, vous flairez la bonne trouvaille, mais aussi... le danger. Dans la tempête vous apparaît peu à peu un ensemble de constructions sommaires ; des compartiments agencés avec des blocs de neige tassée. L'endroit semble désert, mais la neige charriée par un fort vent glacé peut expliquer que chacun reste confiné à l'intérieur des igloos.

Persuadé qu'il ne s'agit pas d'un camp de vacances, vous intimez à Junos de se tenir en retrait et silencieux. Cherchant des yeux un guetteur dans cette tempête, vous finissez par tomber sur une silhouette adossée à une congère. Comme vous vous en doutiez, il s'agit d'un xer des neiges, emmitoufflé dans plusieurs couches de pelisses blanches. Il est à demi-assoupi, transi de froid, et ne constitue pas pour vous une menace immédiate.

Vous avez devant vous de quoi loger l'équivalent d'une bonne force d'attaque. Fort de votre expérience, vous décidez de profiter de la météo exécrationnelle et de vos raquettes pour vous glisser dans le camp ennemi, flanqué de junos. Votre priorité est la recherche d'informations, car, à deux, vous serez bien incapables d'émauser la capacité offensive de ces xers des neiges.

Votre instinct vous mène en plein centre du groupement, longeant les murs de glace balayés par le vent, et évitant, les rares sentinelles, affrontant timidement le froid. Un bruit attire votre attention, un cri fusant comme un ordre. Vous pressez le pas, et, au détour d'un igloo, faites face à deux silhouettes distinctes, éclairées de dos par le chambranle d'une construction de neige plus haute que les autres.

Un xer des neiges aux cornes brisées et portant un imposant manteau de fourrure désigne du pouce un endroit à un de ses congénères plus jeune et plus véloce, muni d'une besace.

Vous n'avez que quelques secondes pour analyser cette scène, et il va falloir agir vite, de façon implacable, pour repartir aussi vite que vous êtes venu.

Allez-vous « cibler » le vieux xer des neiges (30) ou le jeune (180) ?

436-

La première maison que vous rencontrez vous apparaît soudainement à quelques mètres de vous. C'est un hémisphère en terre cuite. Vous faites un signe de la main pour signifier un arrêt aux xers à l'allure de zombies qui vous suivent, mais la plupart ne voit pas votre

signe dans la nuit et continue leur marche mécaniquement. Seuls les murs des murets et des maisons les arrêtent, dans des bruits de chute et des plaintes de douleur. Ces péripéties mettent immédiatement fin à votre infiltration discrète, et vous avez déjà la main sur le pommeau de votre épée, prêt à faire face à des cris d'alarme et une incursion de sentinelles.

Et, en effet, votre vacarme a attiré des silhouettes tassées de xers armés, qui se dirigent l'épée à la main. Heureusement, vous reconnaissez la manière d'agir de ce groupe, tout aussi soucieux que vous de ne pas réveiller les environs ; ce sont des vôtres. Vous chuchotez que vous appartenez à l'Empire du Centre, et donnez votre numéro de groupe en gage de bonne foi. Après de rapides retrouvailles, vos deux sections fusionnent et continuent de progresser vers la capitale, en dépassant des grappes de maisons, sombres et silencieuses. Pas un planton, pas un habitant, ni même un animal errant ne trouble votre avancée.

Vous décidez de continuer vers le centre-ville (111), ou vous entrez de force dans une demeure afin d'interroger un occupant (174) ?

437-

L'allure est d'abord lente, jusqu'à ce que les premières silhouettes hostiles apparaissent, faisant usage de leurs frondes. Vous pressez alors vos cavaliers de passer au trot. Caracolant entre les arbres, votre horde déborde facilement le premier rideau de défenseurs, pris au dépourvu. Un deuxième groupe de xers du désert retranché derrière des casemates de fortune est facilement contourné et réduit à l'impuissance, aussi facilement que l'eau s'écoule autour des cailloux. Mais, à l'approche du sommet, la pente se fait plus raide, la végétation plus clairsemée, et la largeur du terrain se réduit.

Un flash manque de vous aveugler, et enflamme des branchages au-dessus de vous. Les xeus marquent un temps d'arrêt et, pour la première fois, le doute s'installe parmi vos troupes survoltées.

Vous tentez de vous porter à l'avant-garde, tandis que plusieurs rayons lumineux arrosent les frondaisons, provoquant des débuts d'incendie tout autour de vous. Vous avez du mal à faire avancer votre propre xeu, dont l'instinct lui signale un danger immédiat. Vous croisez des cavaliers qui commencent à refluer, ne contrôlant plus leurs destriers. « Eperonnez, éperonnez, reprenez-vous » hurlez vous de tout votre saoul. Mais le temps joue contre vous, et une grêle de pierres se joint maintenant à ces faisceaux de lumière irréels, lacérant les chairs des rares xeus qui faisaient front en première ligne. C'est maintenant à vous d'être débordé par une véritable déroute, des xeus dévalant la pente en sens inverse, tous azimuts. Consterné, vous vous résolvez à vous replier également, ayant tout le mal du monde à contrôler votre monture avec la bride.

C'est uniquement au camp de base, que vous retrouvez votre troupe presque au complet, xeus hors d'haleine, ensanglantés. Vos xers, couverts de honte, n'osent pas affronter votre regard...

Refroidi par ce cuisant échec, vous décidez d'adopter une posture plus défensive, le temps que votre entourage retrouve le moral (258).

438-

En milieu de journée, vous avez parfaitement mûri vos réflexions que vous allez exposer à votre supérieur.

Waros vous accueille dans ses somptueux appartements lambrissés, dont la garde a été doublée depuis le drame de ce matin. Comme attendu, votre supérieur borgne est seul, ne souhaitant pas faire profiter quiconque des informations que vous pourriez lui donner. Il vous observe de son œil unique avec un éclat tellement intense qu'il semble vouloir sonder votre âme.

Allez-vous diriger la conversation sur la culpabilité possible d'un des gardes de la chambre du Général Mediterris (9), la culpabilité d'un serviteur (462) ou sur la cause du décès (249) ?

439-

En route vers le point de rendez-vous, le ciel rosit du premier des deux soleils sur le point d'émerger. L'heure de la rencontre est bien plus loin dans la journée, mais vous êtes surpris de croiser votre adjoint entouré de ses éclaireurs. Il s'en explique immédiatement : « Votre feu était visible des kilomètres à la ronde. Dès qu'on a vu ça, on se doutait qu'il se passait quelque chose, et on est venu à votre rencontre. » Pas fâché de cette heureuse initiative, vous refusionnez vos troupes plus tôt que prévu, vous portant vers Bourg-Maurice. Vu le raffut provoqué dans la région, toute nouvelle embuscade serait vouée à l'échec, et vous avez eu votre lot de combat pour la journée.

Sûr de votre force, vous vous permettez de suivre une piste toute tracée, sur le chemin du retour, laissant délibérément un certain relâchement dans la discipline. Une moitié des xers, dans un certain état d'ébriété, en profite pour raconter avec moult détails, à l'autre moitié, comment ils ont écrasé la bande du territoire des neiges.

A l'aube, Bourg-Vaurice est en vue. Accueillis comme des vainqueurs, tous vos compagnons d'armes prennent un repos amplement mérité (285).

440-

Vous bloquez la porte de l'intérieur par un simple meuble. Votre matelas ayant été lacéré de coups de couteau, et votre sommier déboîté, vous devez désormais vous contenter d'une natte de paille. Inutile de dire que, dans ces conditions, vous passez une très mauvaise nuit, entrecoupée de cauchemars, et de réveils en sursauts, prêt à bondir sur cet ennemi inconnu qui hante votre sommeil.

Votre état psychologique n'aide pas pour l'avancée de votre enquête, qui piétine. Le seul événement qui vient troubler la routine des interrogatoires que vous menez, est une réunion dans la salle du conseil, en début d'après-midi ; un point d'étape exigé par l'Empereur, mais qui n'y assistera pas en personne (200).

441-

Les nuit dans la ville basse sont l'objet de fêtes enivrées, dans des bâtiments interlopes, où les personnages de sinistre réputation sont rois.

Des séries de lumignons bordent la voie et éclairent des calicots aux couleurs criardes, flottant sur les balcons. La plèbe noctambule s'est déplacée en nombre pour profiter du spectacle visuel et emplir la rue de cris de toute sorte : joie ou colère, peu importe, tout se confond. Vos deux gardes du corps qui vous suivent à distance ont du mal à garder un œil sur vous, d'autant que vous devez souvent laisser passer une procession de xers déguisés, et entonnant des chants joyeux de leurs voix avinées. A l'autre bout de la rue, un flash bleu intermittent attire votre attention, visiblement un effet de lumière sans danger, car il ne provoque qu'un regroupement de xers, admirant le spectacle.

Malgré les guirlandes et les chants, vous restez sur vos gardes, car la police est totalement absente en cas de débordement, et la population est presque exclusivement masculine, preuve que la menace des voleurs est omniprésente.

Comme pour confirmer vos sombres pressentiments, une bagarre éclate entre deux groupes à quelques enjambées de vous. Ce genre d'événement est tellement fréquents dans ces quartiers mal famés, que les passants n'y accordent que peu d'attention.

Allez-vous vous approcher de ce pugilat (208) ?

Peut-être préférez-vous laisser les habitants s'expliquer entre eux, et vous diriger vers la lueur bleue (178) ?

Vous pouvez également vous laisser guider vers l'auberge qui fait la renommée de la ville basse ; 'La corne fleurie' (29)

442-

Vous avez dans l'idée de faire brûler les bateaux ennemis, mais vos explications sont confuses. Un de vos lieutenants vous rétorque qu'il y a de nombreuses torches, sur les caravelles royales, et qu'il suffira de les laisser choir sur le pont pour que les flammes se propagent. L'auditoire est emballé par la perspective de réduire en cendres la flotte ennemie, mais plus réservée quant à celle d'aborder et d'affronter à l'arme blanche ses occupants.

Après de longues rasades d'alcool pour se donner du courage, vos moussaillons font voguer les frégates vers leurs objectif (134).

443-

Waros vous apprend que le serviteur en question a été identifié. Il est préposé aux rafraîchissements pour les hôtes, et est digne de confiance. Cette nuit-là, il a fait son travail comme d'habitude, et le Général Mediterris était toujours en vie. Waros fronce les sourcils lorsqu'il relève un détail troublant : « Ce serviteur a toutefois noté que le Général était pâle et pas dans son meilleur état de forme, même s'il ne s'en est pas plaint devant lui. »

Tout ceci vous laisse songeur, mais ne fait pas avancer votre enquête (206).

444-

A l'annonce de votre plan d'action, vos xers ne manifestent aucune joie excessive, eux qui comptaient se reposer longuement après plusieurs journées de marche harassantes. D'autant que dénicher des poignées de barbares, dans l'immensité et le silence de la nuit s'avère une tâche ardue.

Juste avant le départ, devant un plan de la région éclairé par la flamme vacillante d'une bougie, vous délimitez une zone à risques, sur les conseils du chef de village qui vous indique les lieux des attaques récentes de métayers.

Vous vous positionnez en tête de file, et rappelez les objectifs de votre excursion : « Sous couvert de l'obscurité, on va pouvoir mettre en place plein de campements nocturnes, pour pouvoir monter des embuscades le long des pistes, et, j'espère cueillir ces barbares au petit matin. » Puis, votre troupe se met en route, sans un mot, chargés comme des baudets, les havresacs contenant de quoi établir lesdits campements. Evitant les sentiers, vous coupez à travers les forêts de hauts sapins. La topologie du terrain vous permet de vous

orienter, et, après une descente raide, le bruit familier d'un ruisseau vous confirme que votre direction est bonne. Vous décidez de longer le mince cours d'eau vers une seule direction (85), de séparer vos troupes en deux, pour le longer de deux directions opposées (95) ou de le traverser (160) ?

445-

Le Général de l'armée de l'Est se complait dans son secteur où il ne se passe pas grand-chose, à part le maintien de l'ordre, et l'entretien d'une flotte maritime modeste. A ce titre, il est rarement en déplacement dans la capitale. Aujourd'hui ne faisant pas exception, sa porte est désespérément fermée à clé (531).

446-

Le flot ininterrompu de réfugiés est peu à peu pris en charge et orienté par des forces de l'ordre de Dissé. Personne ne semble faire attention à vous, car, vêtu d'un chèche et d'un sarouel, vous vous appezentez à un habitant de la cité.

Mais trois militaires que vous croisez ne l'entendent pas de cette oreille. Suivis par une troupe de civils dociles, ils vous hêlent : « Hé toi, que fais-tu ici ? Pourquoi tu t'es pas présenté au bureau de recrutement ? »

Des recruteurs, votre pire cauchemar, dont l'argumentation est parfaitement rodée : « Archibald a décrété la mobilisation générale pour lutter contre l'envahisseur. Tu es en âge de porter une arme, tu aurais dû te présenter de toi-même. »

Allez-vous suivre résigné ces importuns, et grossir les rangs des civils qui les suivent (465) ou bien vous obtempérez mais vous gardez en tête l'idée d'échapper à leurs griffes par tous les moyens (309) ?

447-

Rassemblant toute votre énergie, vous vous redressez, campé sur vos jambes, insensible aux cris de guerre censés vous faire flageoler. Les xers du territoire des neiges sont plus robustes que vous, mais ils n'ont pas votre entraînement en combat rapproché. De plus, comme pour vous donner du poids, vos compagnons d'arme, admiratifs de votre conduite, se refusent à déguerpir, et font subitement bloc derrière vous.

Pour vous, cela sera une succession de duels. Conscient que chaque combat gagné augmentera les chances de triompher pour votre groupe, vous ne perdez pas une seconde, et neutralisez le premier sauvage avec une dague de jet, avant même qu'il n'ait pu s'approcher de vous. Vous vous embarquez dans un duel à l'épée pour le deuxième, attendant que votre adversaire porte le premier coup, pour mieux l'esquiver, et le larder au cœur tandis qu'il est entraîné dans son élan. La suite n'est que formalité. Vous créez le surnombre dans chacun des autres duels en cours, n'hésitant pas à attaquer l'ennemi par derrière, car l'heure n'est pas aux principes. La priorité c'est d'épargner la vie de vos compagnons. Votre groupe finit par triompher, hélas au prix de la vie de l'un des vôtres, qui git le crâne fendu en deux.

Grisé par votre succès, vous restez sur les lieux, prêt à repousser d'autres xers du territoire des neiges s'il le faut (467) ?

Vous revenez au poste, en prenant le temps de transporter le cadavre de votre infortuné camarade (245) ?

Vous quittez les lieux au plus vite, sans demander votre reste (135) ?

448-

Tout-à-coup, dans votre dos, un vacarme sourd monte vers vous, et provoque une bousculade parmi les xers sur la piste défrichée qui pourvoit le ravitaillement jusqu'au sommet du mont Kumar. L'empressement confine à la retraite désordonnée, quand vous voyez même des soldats en armes parmi les fuyards. Vos servants de catapulte se regardent, hésitant quant à la conduite à tenir.

Vous avez l'intention de suivre le flux soudain de xers (67) ou demeurer sur place coûte que coûte (434) ?

449-

Le Directeur joufflu est bien embarrassé. Sentant votre regard peser sur lui, il se justifie en chevrotant :

« - Le Général Azavros fait des choses parfois pas claires, mais c'est pour le bien de l'Empire, et moi je lui fais confiance. Mais j'ai l'impression qu'il ne maîtrise pas tout lui-même.

- Et c'est qui ce Tignosse ? »

Pour toute réponse, votre interlocuteur fait la sourde oreille et tourne les talons, profitant du fait que vous n'êtes pas en position de force. L'Etat-major du Général vous considère comme un intrus et des yeux désapprobateurs convergent vers vous. Vous sentez que vous ne

connaîtrez jamais la vérité sur les tenants et les aboutissants du complot en passe d'être déjoué. Il ne vous reste plus qu'à attendre le retour du Général de l'armée du Centre, Azavros (182).

450-

Vous avez la journée pour préparer votre affaire, faisant usage de tous vos talents de négociation, passe-passe et autres entourloupes, vous permettant de vous constituer discrètement un solide sac à dos de victuailles et moult réserve d'eau.

Votre mission ici n'aura pas été vaine, car, dans l'après-midi, vous restez ébahi devant une formidable démonstration de force : vous voyez s'éloigner à l'extérieur de la ville, une colonne interminable de fantassins à pied, et d'autres montés sur des caissons métalliques, se déplaçant par un mécanisme qui vous échappe, et avec un bruit inspirant la terreur. Ce puissant corps expéditionnaire va sans aucun doute couper les arrières de l'armée de l'Ouest, son point faible.

Sur ces sombres pensées, une fois les deux soleils disparus derrière l'horizon rectiligne, vous empruntez l'itinéraire que vous aviez repéré au préalable pour éviter les postes de contrôle. Par ailleurs, les quelques patrouilles nocturnes en dehors de la cité ne constituent pas pour vous un danger, car elles se signalent par des torches que vous avez le temps d'esquiver.

Le lendemain est une journée de marche harassante, jusqu'à ce que vous distinguiez une des nombreuses caravanes commerciales qui arpentent le désert. Après vous être assuré qu'ils vont bien vers l'Est, vous vous faites accepter parmi les nomades en leur offrant des fruits frais.

Après un périple de deux jours, vous vous séparez de vos protecteurs à proximité de la frontière avec l'Empire du Centre. La sensation d'un climat plus clément, et la vue d'une végétation familière vous redonnent des forces, pour finir votre voyage, au gré des carrioles et autres calèches, selon les opportunités.

Destination : la capitale Mont-clair (429).

451-

Les xers issus de votre frégate de commandement tremblent, alors qu'il ne fait pas froid. Tous les équipages qui ont assisté au massacre ne valent guère mieux. Vous-même, malgré votre longue expérience du combat, êtes encore sous le choc.

Vos lieutenants vous entourent. Dans ces conditions, et avec une embarcation en moins, est-il sage de continuer vers le Sud ?

Si vous jugez qu'il est préférable de vous ressourcer en ralliant le Général Alsakos et le port de Juni, allez au 87. Si vous vous laissez guider par votre caractère impétueux, vous ordonnez de continuer vaille que vaille à vous enfoncer dans les eaux du Royaume du Midi (240).

452-

« Très bien. » Votre interlocuteur prend congé de vous, sans que vous sachiez si votre réponse le satisfait.

Le « lendemain », après une période de sommeil d'une durée indéterminée à un moment indéterminé de la journée, vous êtes tiré de votre somnolence par une visite impromptue. Un nouveau visage s'approche de vous, un xer à la même mine peu recommandable, bardé de décorations militaires, et entouré d'une escorte toute aussi imposante. On vous libère de vos chaînes et on vous conduit dans un tunnel creusé dans la rocher. Même si l'ambiance est des plus lugubres, vous êtes tout heureux de quitter votre cellule pour la 1^{ère} fois depuis votre capture. Malgré la fatigue, votre projet d'évasion vous revient en mémoire.

Puis on vous fait gravir un escalier et vous atteignez un palier avec un sol en granit, et des couloirs faits de murs en terre cuite. L'absence totale d'embrasures murales, et même de luminosité naturelle vous font penser que vous êtes toujours dans un sous-sol. Les multiples croisements, et autres portes gardées vous indiquent que le bâtiment est immense et s'apparente à un véritable labyrinthe. Vous ne parviendrez pas à sortir de là tout seul...

Enfin, votre groupe s'arrête à une porte gardée par une simple sentinelle, donnant accès à un bureau spartiate, juste pour donner le temps à votre nouvel accompagnateur de vous expliquer la situation : « On va vous donner la possibilité de faire partie d'une unité de choc du peuple de désert. L'entraînement sera très dur, et on demandera de vous le sacrifice ultime, si la situation l'exige. C'est un honneur de faire partie du fer de lance de notre armée, mais, avant, nous devons nous assurer de votre loyauté, et que vous ayez le mental qu'il faut pour ce genre de chose. »

Il est bien sûr trop tard pour faire marche arrière, et vous continuez de simuler votre motivation à servir le souverain Archibald.

Après un dernier Laïus sur la fierté d'appartenir au peuple du désert, le xer bardé de médaille vous conduit à une porte à double battant d'où il émane une très désagréable odeur de viande grillée. La porte donne sur un large octogone dont les murs ont un revêtement brillant, totalement novateur pour vos yeux écarquillés. Sur le côté qui vous fait face, diverses traces de brûlures parsèment le mur. Mais surtout, sur votre gauche, une vision d'horreur vous statufie : un amoncellement de cadavres, nus, bouche béante, le torse tuméfié, noirci par des cendres. Ayant observé votre consternation, votre accompagnateur vous adresse un sourire ironique, et vous annonce : « On va

voir si tu es capable de tuer l'un des tiens. Un espion du même camp que toi, qu'on va nous amener d'ici peu. En même temps, on teste l'efficacité de nos armes, selon le niveau de puissance que l'on règle. C'est cruel mais c'est la guerre. »

Ses propos vous laissent perplexes, car cet officier du peuple du désert se comporte comme s'il était à la veille d'un conflit. Puis, il se saisit d'une arme révolutionnaire ; un canon effilé de 2 mètres, muni d'un imposant boîtier, tout en ajoutant : « Voilà ce qui fait que notre peuple est invincible. C'est très puissant et relativement léger. » D'un geste, il vous le tend pour que vous le soupesiez.

Une fois que vous avez l'objet entre les mains, pensez-vous que c'est le moment de tenter quelque chose (60), ou préférez-vous attendre une autre occasion pour vous échapper (331) ?

453-

Considérant que vous en avez assez vu, vous rebroussez chemin, au grand soulagement de vos compagnons. La ville a été visiblement vidée de toute force militaire et même de ses habitants. Elle vous est offerte mais votre instinct vous fait dire que c'est trop beau.

Pour avoir arpenté la capitale Scorpio à toute heure de la journée, vous savez que des petits félins domestiques sont parfois laissés en liberté dans les rues, et vous n'en croisez pas un sur le chemin du retour. Vous vous permettez même le luxe d'emprunter un autre chemin dans le sable, longeant des jardins chétifs, et des bâtiments de forme arrondie. Une silhouette au carrefour de deux pistes vous fait sursauter, mais il ne s'agit que d'une statue finement sculptée. Malgré leurs habitats rudimentaires, vous n'ignorez pas que le peuple du désert possède un haut degré de savoir-faire.

L'aurore commence à poindre lorsque vous regagnez les braises du bivouac de votre base de départ qui finissent de se consumer (161).

454-

Sans crier gare, vous entrez dans la mêlée. Vous neutralisez un des xer masqués en lui appliquant une prise d'étranglement, par derrière. Un deuxième se précipite vers vous, et vous le mettez cette fois KO avec vos poings, mais un troisième vous assène un coup de gourdin dans les genoux, ce qui vous immobilise au sol momentanément. Il s'apprête à vous laminer, lorsqu'un jeune xer a surgi de la foule passive et entrave les bras de l'agresseur du mieux qu'il peut. Il est bientôt rejoint par un autre passant, et c'est peu à peu toute la foule qui se retourne contre les bandits masqués. En déroute, ces derniers abandonnent vite la partie, s'échappant clopin-cloplant dans une venelle sombre.

Vos deux cerbères attirés ont également surgi, mais avec un peu de latence, et s'assurent que vos blessures ne sont que légères. Vous leur reprochez leur retard à demi-mots, votre comportement irréflecti n'étant pas non plus exempt de tous reproches.

Remis de vos émotions, vos deux gardes du corps reprennent leur distance, afin que vous restiez incognito. Vous pouvez ainsi vous diriger vers l'auberge 'La corne fleurie' (29), ou bien vous rapprocher de ces explosions bleues qui avaient attiré votre regard tout-à-l'heure (178).

455-

Pour combler les rangs au sommet du mont Kumar, le Général Azaviros cède une partie de son propre contingent de l'armée du Centre, qui passe sous le commandement du Général Frizos.

Le lendemain, après une nuit sans sommeil, les ingénieurs de l'armée du Nord livrent enfin une version achevée de leur première catapulte, prête à l'emploi. Fort heureusement, les rochers sont présents sur place, et vous n'aurez pas à les hisser avec des xeus depuis la vallée.

Le tir d'essai s'effectue en conditions réelles, à destination des groupements de xers du désert en contrebas, sous l'œil avisé du Général Frizos, et d'Azaviros, qui s'est déplacé pour l'occasion. Dans un claquement sec et un mouvement de recul puissant, le bloc de pierre s'élève dans les airs, mais manque singulièrement de précision. Les spécialistes ajustent les réglages, la tension de la corde, et les tirs s'enchaînent pendant toute la journée, à un rythme assez lent, tandis qu'une deuxième catapulte est en cours de construction.

Vos projectiles couchent des arbres, d'autres atterrissent dans le campement ennemi, qui s'anime alors comme une fourmilière. D'où vous êtes, vous ne distinguez que des dégâts matériels.

Quant à la haute construction métallique ennemie, elle a pris sa forme définitive : c'est un canon octogonal unique aux dimensions titanesques. A peine achevé, un deuxième est en phase de construction, à côté.

Lorsqu'enfin un de vos rochers heurte ce canon qui est devenu une cible prioritaire, il s'écrase dans une gerbe d'étincelles sur ce qui s'avère être un large bouclier métallique, solidement ancré au sol. Le canon, juste derrière, dont seul l'embout dépasse, est pointé vers votre position. Quand il fait feu à son tour dans une espèce de miaulement, il provoque une trouée de feu dans la forêt qui vous précède. Cet effet dévastateur fait détalier tous les soldats impériaux comme les lapins, qui se réfugient en toute hâte dans leurs cagnas.

Mais Frizos, toujours debout, harangue les servants de la catapulte, les incitant à continuer le tir, augmenter la cadence, démarrant ainsi un duel d'artillerie à l'ancienne. Un jeune pourvoyeur aidant à déplacer les rochers s'est éclipsé à la vitesse de l'éclair, malgré les ordres. Allez-vous le remplacer au pied levé (472) ou rester tapi dans votre tranchée, laissant juste dépasser votre tête par intermittences (517) ?

456-

Une nuit à l'écart de toute l'agitation du centre nerveux de l'Empire vous fera le plus grand bien. Votre modeste maison de plain-pied, dans les faubourgs Nord de la capitale, fait tout pour ne pas attirer les regards. Malgré cela, quand, après une longue absence, vous rejoignez votre demeure au crépuscule, un attroupement s'est formé sur le pas de votre porte unique. Sans en faire trop, mais fermement, vous chassez les curieux, avant de découvrir votre porte fracturée et grande ouverte. Allez-vous mettre à profit les derniers instants de clarté pour constater les dégâts dans votre foyer (72), ou interroger les voisins (373) ?

457-

Vous vous aplatissez contre le sable brûlant, faisant fi de la douleur. Ce stratagème vous permet de passer pour mort, entouré de dépouilles de vos semblables. Au bout d'un moment vous entendez des voix, quelques bruits sourds de coups, des cris, des déplacements. Vous risquez un coup d'œil en coin, et apercevez un xer du désert reconnaissable à sa mousseline beige s'approcher de vous d'un pas traînant. Lorsqu'une ombre masque le soleil sur votre visage, vous devinez que l'individu vous surplombe. Vous restez calme (168) ou, jouant votre va-tout, vous vous jetez subitement sur lui (259) ?

458-

Etablissant votre quartier général dans la grande ville du Nord, Tvalla, vous vous livrez ensuite à un travail de fourmi. Les bandes de brigands du territoire des neiges ne dépassant pas la vingtaine d'individus, vous fragmentez vos trois groupes de combat en sous-groupes, eux-mêmes découpés en sections. Vous donnez ensuite à chaque section la responsabilité d'une bourgade et de toute la zone qui l'entoure.

La tâche est titanesque, et, pour une fois, vous la suivez à distance, et non en première ligne, pour pouvoir coordonner l'ensemble. Les accrochages sont fréquents, avec malheureusement, son lot de pertes, et vous devez recruter et former régulièrement des renforts, pour procéder à des remplacements.

Au bout de deux semaines, l'objectif que vous vous étiez fixé semble atteint : Grâce à la tactique de la 'tâche d'huile', la région est assainie. Les xers du Nord restent terrés dans les forêts de conifères, et les paysans de l'Empire retournent à leur moisson (123).

459-

Il vous faut un peu de temps, avant de repérer les allers-et-venues, les conciliabules, les signes de déférence, qui vous permettent de distinguer les meneurs des secondes mains. Ici, tout le monde semble se connaître, et il va falloir agir vite avant d'éveiller la méfiance des consommateurs qui ne sont pas encore avinés.

Parmi tout ce manège, un xer finit par retenir votre attention, tout au fond, attablé, seul, dans une encoignure à peine éclairée par une torche distante. Les pires profils de brutes semblent se succéder un par un à sa table, et repartent après quelques minutes, comme des enfants sages. Vous vous rapprochez discrètement de ce xer cauteleux. Lui, n'a pas du tout la carrure de l'assassin. Il est d'apparence chétive, vêtu d'une bure, mais vous ne pouvez pas en dire plus, car une capuche trouée laisse dépasser ses trois défenses supérieures tout en dissimulant le haut de son visage.

Satisfaisant votre curiosité, vous diminuez encore la distance qui vous sépare de lui, participant à la bousculade générale des serveuses et des clients titubants. Vous ne rêvez pas : Le xer chétif sirote une espèce de soupe de légumes avec une paille. Vous n'aviez encore jamais vu cela, vous incitant à vous rapprocher davantage. Quelle manie excentrique dans un tel lieu de débauche !

N'y tenant plus, vous abordez l'affidé, en vous asseyant directement face à lui, sans le saluer, comme cela semble la coutume ici. Au moment de lui adresser la parole, un flash vous parvient. Vous êtes certain d'avoir vu cette silhouette, et plus d'une fois !

Gardant vos sentiments pour vous, allez-vous vous présenter comme un redoutable sbire (80), ou, au contraire, annoncer que vous recherchez ce type de profil (186) ?

460-

Comme d'habitude vous êtes livré à vous-même. Mais cette liberté de mouvement vous sied parfaitement : Waros vous donne les objectifs, tandis que vous décidez du moyen pour y parvenir. De plus, la perspective d'un peu d'action vous réjouit intérieurement.

D'emblée, le ciel est couvert, ce qui est un mauvais présage, mais également une bonne nouvelle avant d'affronter la canicule du désert.

Allez-vous dans un premier temps progresser dans le sillage de l'armée de l'Ouest, avant de bifurquer une fois atteint la ligne de front (**118**) ou choisir un itinéraire solitaire et en dehors des sentiers battus, dès la sortie de la capitale (**276**) ?

461-

Sur le chemin du retour à la capitale, votre humeur n'a plus rien à voir avec l'euphorie qui vous gagnait à l'aller. Le faste de votre convoi s'est transformé en une vulgaire calèche avec une escorte minimum. Vous êtes maussade, comme les visages dans les villages que vous traversez ; des femmes, vieillards et enfants, redoutant l'avenir, et inquiets de la mobilisation de tous les mâles en âge de porter une arme.

Lors de votre entrée dans Mont-Clair, aucune trompette, ni accueil chaleureux. Les rues se sont vidées, tout comme les étals. L'Empire tout entier retient son souffle. Quand enfin, vous pénétrez dans l'enceinte du fortin en bois dominant la capitale, aucun dignitaire ne s'est déplacé pour vous accueillir. Mauvais signe. C'est un adjoint du conseiller de la guerre Waros qui vient vous trouver, une ordonnance à la main. Le décret signé de la main de l'Empereur justifie votre destitution par votre incapacité à mener l'armée du Sud à la victoire, et pour avoir causé des pertes inutiles. Vous êtes dégradé au titre de simple officier subalterne. En conséquence, vous êtes invité à vous rendre chez vous, dans l'attente d'une prochaine convocation.

C'est une triste fin pour le héros que vous avez été. Votre aventure s'arrête là car, désormais, vous ne pourrez plus peser sur le cours des événements tragiques qui menacent votre patrie.

462-

Lorsque vous portez vos soupçons sur les serveurs, Waros vous regarde d'un œil intéressé, puis vous interrompt :

- As-tu une idée précise de quel serveur aurait pu faire le coup ?

Par rapport aux informations que vous avez pu glaner, si vous pensez à un serveur ayant servi une soupe chaude, allez au **322**. Si vous songez plutôt au serveur à la boisson fraîche, allez au **443**.

463-

Toujours flanqué de Rhouston, vous optez pour le côté où ça chauffe le plus, dans tous les sens du terme. Au sud du Mont Kumar, des salves de rayons lumineux embrasent mètre par mètre la forêt. Dans une atmosphère enfumée et irrespirable, de courageux xers s'échinent à creuser trappes et fossés pour ralentir la progression des machines de guerre dont l'avancée semble inexorable. A ce jour, l'obstacle le plus efficace, est ...l'incendie lui-même, qui fait rage. Le peuple du désert reprend sa progression une fois que la forêt luxuriante laisse place à des cendres fumantes.

Mais, ce matin, la logique de destruction semble différente. La forêt a cessé de brûler depuis la nuit, et les xers du désert ne relancent pas l'incendie. Personne n'est dupe autour de vous ; quelque chose se prépare. Vous avez envoyé Rhouston vers le sommet, pour demander du renfort au Général Frizos.

Après que celui qui est devenu votre adjoint revienne avec un groupe de guerriers déterminés, il se propose d'exercer son activité favorite : la reconnaissance, pour voir ce qui se prépare.

Vous ne pouvez qu'acquiescer, mais allez-vous l'accompagner (**82**) ou non (**217**) ?

464-

Plusieurs jours s'égrènent sans que votre observation ne soit troublée par d'événements majeurs, si ce n'est que le rythme de travail du peuple du désert semble se faire plus pressant. L'afflux de matière premières grossit de jour en jour, tandis que le bruit des marteaux pilons est de plus en plus assommant.

Une nuit, en plus d'un approvisionnement en eau et d'un repas frugal, Albertine vous tend une missive cachetée, de la plus haute importance. Vous en lisez le contenu aux premières lueurs d'un ciel rosé précédant l'ascension des deux soleils.

Au début, vous pensez que cette lettre est une erreur, et vous la relisez plusieurs fois avant d'admettre la sinistre réalité : l'Impératrice Vipèreillis en personne a été assassinée, lors d'un voyage diplomatique au Royaume du midi. La missive n'en dit pas plus, mais vous présumez que les liens entre l'Empire du Centre et le territoire limitrophe du Sud se sont soudainement détériorés.

En conclusion de cette lettre rédigée par Waros, votre supérieur ne se contente plus de vous recommander de rejoindre la capitale, il l'exige. Le conseiller de la guerre redoute que des événements graves se précipitent, et il vous veut à ses côtés en ces heures sombres.

Encore sous le choc, allez-vous obéir (375), ou faire preuve d'insubordination, jugeant votre présence ici plus utile, aux premières loges d'une attaque en règle, si elle devait survenir (284) ?

465-

La visite de la ville se passe sans incident, les trois recruteurs attrapant de temps en temps dans leur filet, un nouveau xer ayant échappé au service militaire. Une fois qu'ils jugent leur 'butin' conséquent, ils rejoignent leur centre de recrutement assigné, en bordure du centre-ville. L'endroit grouille de soldats, confirmés ou nouvelles recrues. C'est là que les choses se compliquent pour vous, car, avant toute intégration effective, l'identité des apprenti-soldats est vérifiée et recoupée. Entouré par une dizaine de gradés, au centre d'un bureau exigü, vos explications habituelles sur une grande tante en souffrance, et un divorce tumultueux ont du mal à convaincre vos interlocuteurs.

Vous êtes placé dans un cachot, en attente de plus amples informations, et le peuple du désert ne tardera pas à découvrir votre véritable fonction. Votre temps est compté...

466-

Dans l'obscurité de la nuit accentuée par les frondaisons, la progression est lente et laborieuse. Vous êtes en troisième position, prenant soin d'éviter les taillis et autres pierres qui pourraient vous faire trébucher et dévoiler votre présence. Le sentier en lacets que vous suivez fait le tour du mont. A l'approche du versant Ouest, des bruits de nombreux allers et venues sont à peine couverts par les échos métalliques de travaux qui n'ont pas cessé depuis le crépuscule.

Votre éclaireur de pointe stoppe comme un chien à l'arrêt lorsqu'il détecte un reflet métallique doré adossé à un arbre. Vous vous approchez silencieusement après avoir ordonné une halte à l'ensemble de la colonne (349).

467-

Les cris des éclaireurs ont alerté l'avant-garde de la bande du territoire des neiges, qui se rue vers l'avant avec une vitesse stupéfiante, suivant les traces encore fraîches dans la neige. Bientôt, ce n'est plus une demi-douzaine de xers enrégés qui vous font face, mais le double. Leurs peaux de bête, leurs peintures de guerre, et leur pelage naturel beaucoup plus touffu que le vôtre, ont de quoi effrayer vos compagnons, déjà éprouvés par l'accrochage précédent.

Ils sont restés à vos côtés, vous accordant leur confiance.

Ils n'auraient pas dû.

Malgré votre bravoure et votre dextérité, vous succombez tous sous le nombre, taillés à coups de haches de silex.

468-

Le xer s'exécute, mais son déplacement approximatif démontre une certaine nervosité. Comme vous le redoutiez, un bruissement de trop fait pivoter la tête de la sentinelle, qui se redresse subitement, sa hache prête à frapper. Il distingue bientôt la masse sombre qui cherchait à se rapprocher de lui, et se jette dessus, tout en s'écriant : « Alerte ! Alerte ! » N'ayant pas le choix, vous donnez alors l'ordre de foncer droit devant, cherchant à utiliser le peu d'effet de surprise qu'il vous reste. Ayant pris la tête de vos xers déchaînés, vous vous retrouvez né à né avec la sentinelle ennemie, qui vient de se relever de son combat victorieux, essoufflée. Vous temporez, cherchant d'abord à esquiver le premier coup (244), ou portez votre coup d'épée sans attendre que votre adversaire se reprenne (296) ?

469-

Le lendemain matin, vous vous retrouvez bien démuni ; ayant dû laisser la liste des criminels entre les mains de l'Empereur, vous imaginez que cette partie de l'enquête a été reprise par lui en personne. Vous devez donc trouver une nouvelle piste, en partant du principe que Socratos semble surtout préoccupé par la partie de l'enquête concernant la mort de son fidèle Général de l'armée du Sud.

Donnez une nouvelle direction à votre enquête en vous rendant au 496.

470-

Vous vous éloignez pendant que vos compagnons de route se confrontent au barrage filtrant de l'armée du peuple du désert. Mais comment rester discret dans une étendue de sable aussi plane qu'un billard, sans une seule végétation à la ronde, hormis ces cactus esseulés aux formes étranges.

Une patrouille avancée ne tarde pas à se rapprocher de vous avant que la nuit ne recouvre le désert de son noir manteau salvateur. Comme vous vous éloignez aussi vite qu'elle avance, elle se signale d'un coup de sifflet strident, et c'est désormais plusieurs détachements qui convergent vers vous, et ne tardent pas à vous encercler. Vous êtes pris alors que l'obscurité enveloppe les dunes.

Vu votre comportement, vous aurez beaucoup de mal à vous justifier devant des soldats sur les nerfs. Quel que soit le sort que le peuple du désert vous réserve, c'est la fin de votre aventure.

471-

Troublé par cette missive lourde de menaces, vous redoublez d'attention, essayant de déterminer la moindre intention belliqueuse chez le peuple du désert.

Et justement, le lendemain, comme par une étrange coïncidence, une effervescence inhabituelle règne sur le camp. Dans un tintamarre métallique, vous voyez émerger d'un des trois bâtiments de terre cuite un caisson d'une demi-douzaine de mètres de longueur animé par trois roues de chaque côté. Son revêtement baigne d'une lumière dorée intense, et vous éblouit. Quelle est cette sorcellerie qui permet de mouvoir un véhicule aussi lourd, sans l'énergie des xeus ?

Vous détournez le regard de cette source de lumière aveuglante, lorsque vous remarquez du mouvement sur une dune voisine. Attiré sans doute par le bruit, un xer curieux marche courbé vers le sommet, et s'apprête à observer ce qui se passe de l'autre côté. Il semble lourdement chargé d'un havresac imposant, et son comportement esseulé vous fait plus penser à un paladin qu'à un touriste.

Allez-vous à sa rencontre en le contournant pour le surprendre (176), ou, au contraire, vous vous faites discret, en espérant qu'il ne vous ait pas détecté (27) ?

472-

Surgissant de nulle part alors qu'un incendie fait rage dans la forêt autour de vous, vous prêtez main aux quatre xers chargés de placer les rochers dans la cuillère de la catapulte. Vous n'êtes pas trop de cinq, manquant de vous froisser le dos. Pendant ce temps un rayon lumineux passe au-dessus de vos têtes et grille la cime d'un arbre dans une déflagration sourde.

Mais la fumée qui commence à se propager dans tout le périmètre gêne considérablement votre visibilité. Le tir de catapulte se fait au jugé, toujours sous les encouragements du Général Frizos dont la voix sature dans les aigus, et laisse vite place à des toussotements rauques. En contrepartie, la fumée vous apporte également une couverture, en vous soustrayant aux regards ennemis.

Ne vous arrêtant pas de transporter des rochers, vous êtes le témoin des tirs suivants de catapulte qui sont faits totalement à l'aveugle.

A bout de force, et en manque de munitions – il va falloir rameuter d'autres rochers – vous entendez à travers la fumée Frizos vous accorder une pause et vous inviter à regagner les tranchés. C'est le *statu quo*, car, du côté opposé, les tirs lumineux ont également cessé, pendant qu'une partie de la forêt en contrebas continue à se consumer lentement (431).

473-

Concernant son supérieur, Haktis est intarissable, ne cachant pas sa considération et son admiration pour lui : « L'Impératrice Vipèrellis avait beaucoup d'estime pour le conseiller de la paix Paxtis, et c'était réciproque. L'Impératrice peut paraître un peu fofolle, mais elle avait un fond honnête, et elle emmenait toujours Paxtis et son équipe dans ses déplacements. Ensemble on essayait de construire une paix durable. Je pensais aussi qu'elle s'entendait très bien avec le Roi Furax, car ils s'isolaient souvent, juste tous les deux, et il y a deux jours, tout s'est écroulé, en quelques secondes, comme si tout ce qui s'était passé avant et tous nos efforts n'avaient servi à rien. »

Votre frère ne peut retenir ses larmes et éclate en sanglots une deuxième fois. Vous respectez sa douleur, et, après un moment, la conversation se termine en banalités. Vous vous remerciez mutuellement, Haktis pour ses informations, et vous pour votre soutien moral, et vous vous quittez sur des sourires, malgré les circonstances douloureuses (22).

474-

Ce cri isolé ne peut être qu'une vétille. Il est préférable de garder l'Impératrice en vue, en face de vous. La salle à manger s'est quelque peu vidée, tout xer armé s'étant précipité vers la source de l'agitation. L'Impératrice vous reconnaît de loin, rassurée d'avoir encore un de ses gardes du corps à proximité, mais laissant également apparaître une vive inquiétude. Elle se maîtrise pour rester sagement à sa place, tandis que le roi Furax, ne masquant pas son énervement, s'est levé et s'est rapproché de la salle où règne la cacophonie. Paxtis le conseiller de la paix, guidé par des principes élémentaires de convenance, est resté aux côtés de Vipèrellis. Il lève des yeux exorbités vers le plafond. Vous l'imitiez, attiré par un mouvement furtif. Un balcon qui était occupé l'instant d'avant par un soldat royal armé d'une lance laisse maintenant dépasser... une arbalète.



474 - L'Impératrice subit un violent mouvement de recul

Comprenant le danger mortel, vous hurlez à destination de l'Impératrice, mais vos mots restent coincés dans votre appendice, car l'Impératrice a déjà subi un violent mouvement de recul, provoqué par un carreau planté au centre de son front. Les cris redoublent alors d'intensité, la panique s'ajoute à la confusion, tout le beau monde de la diplomatie se précipitant vers la porte principale, provoquant une bousculade sans nom.

Prenant à contre-courant la vague de xers, vous vous frayez avec violence un passage vers l'infortunée Impératrice. Il n'est hélas plus rien que vous ne puissiez faire. Paxtis, plaqué contre le mur adjacent au balcon, tremblant de tout son corps, sa toge souillée d'éclaboussures, l'a bien compris et secoue la tête de désespoir (151).

475-

Tétanisé de terreur, vous regardez passer l'engin titanesque à quelques mètres en-dessous de vous, vibrant au rythme des tremblements du sol et du tronc d'arbre qui vous soutient. Son passage soulève des nuages de poussière, et lorsque la fumée se dissipe, un

véritable convoi de chars aux dimensions plus réduites, avec leur canon fixe encastré, défile désormais en contrebas.

Mais l'inévitable ne tarde pas à se produire. Un fantassin du peuple du désert, levant les yeux, a détecté la forme de votre silhouette trapue suspendue à une branche. Dans des cris d'hallali, vous êtes aussitôt la cible d'une multitude de frondes, sans aucune forme de procès. Votre aventure prend fin de manière tragique.

476-

Vous n'attendez pas longtemps. Après quelques minutes, des forces de l'ordre du peuple du désert font irruption dans la demeure, et, à la stupeur générale, bousculent tout le monde sans aucun ménagement. C'est vous qu'ils sont venus chercher. Avant que vous n'ayez pu vous expliquer, pantois, vous êtes sorti *manu militari* sur la piste de terre battue, tandis que les passants sont tenus à l'écart par un dispositif impressionnant. Tout ça pour vous.

Le temps que vous réalisiez ce qui s'est passé, vous vous retrouvez dans un cachot sordide. C'est uniquement lorsque vous ruminez votre malheur que vous en arrivez à une conclusion prégnante, mais que vous refusez de croire jusque-là : Théodore vous a trahi, et Albertine en a sans doute fait les frais également.

Vous auriez pu le déceler lorsque les familles déplacées vous ont donné des informations que Théodore s'est refusé à vous livrer... alors qu'il lui suffisait de s'enquérir lui-même auprès de ces familles.

Vu votre importance, que Théodore ne s'est sans doute pas privé de rappeler à vos geôliers, vous n'êtes pas prêt d'être libéré comme monnaie d'échange. En guise de libération, c'est même plutôt la mort qui vous attend.... Une mort rapide dans le meilleur des cas.

477-

De bonne foi, vous assurez que vous n'avez pas d'informations à ce sujet, et que votre rôle se cantonne à des missions 'musclées' ponctuelles, même en période de paix.

Haktis se rapproche alors de vous : « J'accompagne souvent Paxtis lors de ses déplacements, et j'ai accès à des informations sensibles. Les relations avec le peuple du désert sont au plus bas. Il faut qu'on unisse nos efforts, il faut que Waros envoie plus d'espions là-bas. Du côté de Paxtis, ça nous fait mal de le reconnaître, mais on pense vraiment qu'ils préparent une guerre contre nous.

- Mais ça n'a pas de sens. Que peut faire son armée contre la nôtre ? Le peuple du désert, c'est une bande de nomades illuminés qui peut rassembler mille xers au maximum de sa capacité.

- Ils peuvent utiliser la ruse, mais surtout, ils peuvent s'allier. Nos relations diplomatiques avec le Royaume du midi sont plutôt froides en ce moment.

- Même s'ils s'allient, la guerre sera équilibrée, et mènera au désastre pour tout le monde.

- Et si le peuple du désert parvient à nous attaquer de l'intérieur ? Bref, je pense qu'il faut vraiment que Waros et Paxtis travaillent ensemble, et, tous les deux, on peut créer ce lien. »

Votre frère Haktis vous fait forte impression, et vous êtes persuadé qu'il est incapable de trahir sa patrie. D'ailleurs qui en serait capable ? Posant la question à votre frère, ce dernier vous répond sans ambages :

« Azaviros, le Général de l'armée du Centre, qui s'occupe aussi de la garde rapprochée de notre Empereur. Je suis sûr qu'il s'occupe aussi de basses œuvres. Comme toi d'ailleurs, mais en pire. Le bruit court dans notre service qu'il côtoie des personnes peu recommandables. »

Vous notez l'information dans un coin de votre tête, puis la discussion se perd en banalités, avant que vous vous sépariez chaleureusement de votre frère Haktis (232).

478-

Se guidant avec les étoiles et les principales éminences connues qui se démarquent, vos éclaireurs spécialistes de la région vous rapprochent du but. Après une journée étouffante, vous décrétez une pause au sommet d'une colline. De là-haut, à travers la végétation dense, vous distinguez un îlot de pierres dans le lointain : la ville de Marita. Accordant un repos bien mérité au gros de votre troupe, vous accompagnez un petit groupe d'éclaireurs triés sur le volet, pour jauger les défenses de la ville à la faveur de la nuit.

Les défenseurs ne s'attendent pas à votre visite, car les quelques sentinelles qui arpentent les environs ne prennent aucune précaution. A l'abri de quelques buissons malingres, vous avez alors tout le loisir d'observer ce qui s'apparente à un camp retranché. Les murs entourant la ville ont été renforcés et surélevés. La lueur de torches laisse apparaître le sommet de deux machines de guerre en bois : des trébuchets, capables de projeter de gros projectiles sur 500 mètres. Impossible donc d'établir un siège statique autour de la place forte ; vos installations seraient rasées à distance. Il va vous falloir oublier les règles traditionnelles de la poliorcétique, et opter pour des moyens moins conventionnels :

- ✓ Infiltrer vos xers petit à petit dans la ville en les faisant passer pour des paysans. Une attaque ciblée de l'intérieur permettra ensuite d'ouvrir les portes de la ville au gros de votre troupe (139).
- ✓ Organiser une attaque de nuit massive, le lendemain (57).

479-

« Mais enfin qui êtes-vous ? » vous égossillez-vous. Votre cri a réveillé la rue toute entière, dont certaines bougies commencent à scintiller aux fenêtres. En quelques enjambées, après avoir pris soin de vous munir de votre fourreau, vous êtes parvenu à leur hauteur, et vous pouvez même distinguer certains regards. Cette fois, se sentant acculés, les individus enturbannés perdent soudainement leur calme, et, sur un signe du leader, les trois sortent une dague dissimulée dans leur bure noire, et se jettent sur vous simultanément.

Vous dégainez votre épée (318), ou vous scrutez autour de vous, à la recherche d'un objet qui pourrait vous être utile (407) ?

480-

Une fois franchi les premiers remparts de bois, pensant trouver sérénité et réconfort dans la capitale de l'Empire du Centre, vous vous trompez. L'atmosphère est pesante voire oppressante, les commerces d'habitude animés sont d'un calme inquiétant, les éclats de voix badins font place aux chuchotements des badauds.

A l'intérieur du fortin, vos impressions sont confirmées : la garde a été partout doublée, et Waros, votre supérieur, vous prend à part : « J'ai une mauvaise nouvelle ; le Général Mediterris, qui commandait l'armée du Sud, a été lâchement assassiné dans son sommeil, ici-même ! » Sans vous laisser le temps de vous émouvoir ou de demander des explications, Waros enchaîne : « Mais j'ai une bonne nouvelle pour votre carrière : l'Impératrice Vipèrellis au courant de vos exploits, a demandé que vous veniez renforcer sa garde personnelle, pour son voyage officiel dans le Sud. C'est un honneur. Et vous serez mon oreille. Vous me direz si vous voyez des signes hostiles qui vont nous pousser à préparer la guerre. Normalement, non, le Royaume du Sud, est le territoire avec lequel nous avons le plus de contacts diplomatiques. L'Impératrice Vipèrellis noue d'excellentes relations avec l'auguste roi Furax. Mais la mort du Général Mediterris m'intrigue. Cela désorganise notre flanc Sud, et c'est peut-être dans cette direction qu'il faut chercher la main tueuse. »

Vous avez juste le temps de préparer vos hardes pour quatre jours, avant d'intégrer l'escorte de l'Impératrice (396).

481-



481 – Une ambiance festive ponctuée de chants

Progressant en file serrée dans la semi-obscurité, vous ne tardez à voir les silhouettes géométriques de plusieurs cabanes en bois, légèrement en retrait du ruisseau. Votre avancé est troublée par un cri : « Qui va là ?! » Pour toute réponse, vous vous ruez littéralement à l'assaut, droit devant. L'alerte ennemie est survenue trop tard pour contrecarrer votre effet de surprise. Faisant irruption dans les habitats faits de branchage, vous cueillez les xers du Nord au saut du lit, la plupart n'ayant même pas eu le temps de se saisir de leurs armes. Très peu parviennent à s'enfuir, et vous ne risquez pas de les revoir de sitôt dans le secteur.

A la vive tension, succèdent les cris de joie et autres accolades. Vous êtes flatté d'être au centre de toutes ces congratulations, vos xers vous rabâchant combien ils sont fiers d'être commandés par vous. Mais vous ne vous laissez pas gagner par l'euphorie, sachant que la guerre est loin d'être terminée.

Vous ordonnez d'emporter tout ce qui a de la valeur, et de détruire par le feu tout ce qui ne peut pas être ramené, et pourrait resservir à l'ennemi.

A la lueur d'un immense brasier, vous donnez le signe du départ, dans une ambiance festive, ponctuée de chants. Vous soupçonnez certains de vos xers enfiévrés d'avoir goûté aux breuvages dont raffolent les xers du territoire du Nord, pour se donner du courage devant la mort (439).

482-

Le lendemain, vous employez la vingtaine de xers sous votre commandement, pour rayonner autour de la colonne, et débusquer d'éventuels espions. Hélas, vous ne connaîtrez pas le même succès que la veille. Les nomades que vous parvenez à contrôler sont d'innocents commerçants, et les rares cavaliers suspects parviennent à s'évanouir dans les dunes avant que vous ne puissiez parvenir à leur hauteur.

Désormais, aucun élément ne trouble l'avancée imposante et irrésistible de votre corps expéditionnaire, si ce n'est quelques morts inexplicables. En tout, une dizaine de fantassins et intendants succombent après d'intenses douleurs à la poitrine, et sont enterrés à la hâte, sur place.

Vous passez au milieu de votre petite troupe une nouvelle nuit fraîche à la belle étoile. Le moral est haut, car les impedimenta suivent, et notamment les vivres. Mais surtout, d'après le commandement, demain sera la dernière journée de marche. L'attaque est prévue le surlendemain à l'aube, et Scorpio, la capitale du peuple du désert, devrait tomber comme un fruit mûr (33).

483-

Quatre argousins du pénitencier, armés d'épées, vous prennent ensuite en charge, et vous conduisent dans le cabanon du Directeur, proche de l'entrée principale, et qui ressemble à s'y méprendre aux cellules de prisonniers, si les barreaux n'étaient pas remplacés par de larges fenêtres.

D'emblée vous percevez chez ce Directeur ventripotent, une gêne ; il ne s'attendait pas à votre visite, et vous le fait savoir d'un cinglant : « Je suis très occupé. »

« - Cela prendra le temps qu'il faut, rétorquez-vous du tac au tac, conscient des pouvoirs qui vous sont conférés.

- Je suis à votre disposition, mais je dois me rendre dans 30 minutes au fortin pour un comité avec le Général de l'armée du Centre, Azaviros, dont je dépends. Vous pourrez continuer à enquêter dans la prison mais sans moi. Et si je dois rester avec vous et ne pas assister à ce comité, je n'ai rien contre, mais il faudra voir avec lui. »

Ne souhaitant ni perdre davantage de temps ni avoir affaire au sinistre Azaviros, allez-vous demander à compulser les registres de la prison avec la liste des prisonniers (229), ou visiter les cachots (277) ?

484-

Vous marchez en tête de la troupe, insistant pour que vos lieutenants soient à vos côtés, afin de montrer l'exemple, et inspirer un allant dont vous aurez bien besoin. Au début, vous abordez la pente d'une allure lente, pour économiser vos montures. Mais, les premières difficultés ne tardent pas à se matérialiser devant vous, sous la forme de groupuscules ennemis embusqués derrière des taillis, et vous arrosant de pierres tranchantes avec leurs frondes. Alors, vous lancez le trot d'un geste de la main, et toute la troupe s'élance comme un seul xeu. Votre mouvement suffit à faire déguerpir les premiers imprudents, et vous continuez sur votre lancée, bousculant des postes de défense de plus en plus compacts, vos cavaliers ne se privant pas de trancher quelques xers du désert au passage. L'effet de surprise joue à plein, mais, au détour d'un sentier, vaguement camouflées par des branchages, deux franc-tireurs vous attendent, leur canon octogonal pointé vers vous. Leurs deux tirs simultanés projettent deux éclairs aveuglants qui se croisent au-dessus de votre tête et provoquent une déflagration de feu dans les arbres. Le fracas et les étincelles arrêtent net les montures de vos cavaliers. Dans les cris et les hennissements, vous tirez de toute vos forces sur la bride de votre propre xeu pour qu'il garde la direction de l'attaque. Votre exemple attise la bravoure et l'abnégation de vos cavaliers, qui n'hésitent pas à vous suivre, entraînant dans leur sillage ceux qui étaient réticents l'instant d'avant. Et c'est une horde en furie qui engloutit les défenseurs pris de vitesse, saturés par le nombre de cibles.

Mais vous ne vous en sortez pas indemne. Votre monture s'écroule sous vous, gravement blessée par des projectiles tranchants. Vos lieutenants, conscients du danger, font un cercle autour de vous, et vous pouvez vous emparer d'un xeu errant, qui a tragiquement perdu son propriétaire.

Après ce court répit, l'attaque irrésistible reprend de plus belle. La pente se fait plus rude, le terrain se rétrécit. Les arbres se font également plus rares, et les fines frondaisons laissent désormais passer la lumière, qui vous permet d'apercevoir enfin le sommet. Il règne là-bas un véritable fourmillement. Mais surtout, au fait du mont Kumar, un assemblage métallique complexe est installé, d'une ampleur que vous n'aviez jamais vu. La technologie du peuple du désert n'a pas fini de vous surprendre. Il s'agit là d'un canon octogonal aux dimensions surréalistes, gabionné et fixé au sol grâce à un affût géant. Des dizaines d'espèces de coupoles, en métal doré, sont disposées en pétale autour de l'engin. Et cette construction démoniaque est dirigée sur vous. Le temps que vous réalisiez le danger et ordonniez à vos braves cavaliers de s'égailler, un faisceau de lumière d'une puissance et d'une chaleur inégalée vous absorbe littéralement. Vous venez de perdre conscience... définitivement. Et cela vaut peut-être mieux, car vous n'êtes pas beau à voir...

485-

Immédiatement, Théodore a compris vos intentions, et vous suit le dos courbé, sans que vous ayez eu besoin de lui donner d'instructions. Vous fondez sur le xer du désert le plus proche et l'assommez d'un violent coup sur le sommet du crâne. Mais, devant cette agitation dans l'obscurité, le deuxième xer hostile est sur ses gardes, et s'est rapproché d'un tube phosphorescent. Devinant votre silhouette, il tient une dague dans votre direction. Et ce n'est pas tout ; d'autres xers du désert ont fait irruption depuis la porte du bâtiment principal. Des cris sont échangés, et une violente douleur à la cuisse vous arrache de votre réflexion alors que vous songiez à la fuite. Vous vous affalez sur le sol, portant vos mains vers la source de votre souffrance. Une grosse bille garnie de pointes de métal s'est profondément enfoncée dans votre membre. Une autre de ces billes vous atteint au bras, et vous immobilise définitivement, tandis que Théodore, sentant la situation désespérée, a tourné les talons, et disparaît dans la noirceur de la nuit.

Plusieurs xers du peuple du désert ne tardent pas à vous entourer, leurs cimenterres tendus dans votre direction. Vous ne voyez que leurs sandales, mais vous devinez leurs regards implacables. Le sort que le peuple du désert vous réserve n'est guère enviable. Vous serez voué aux gémonies, puis, dans le meilleur des cas, gardé comme monnaie d'échange dans un cachot, envenimant au passage les relations entre le peuple du désert et l'Empire du Centre (126).

486-

Avec l'aide des quelques marins expérimentés, vous calculez que vous atteindrez 'Mouette-qui-rit' dans la soirée. A ce moment-là, la flotte ennemie devrait être amarrée, toujours occupée par la mise à sac du port.

Sans attendre, vous ordonnez de lever l'ancre, débutant une progression difficile dans une mer agitée. Votre flotte avance en groupe, telle une meute de loups. Vous tombez rapidement malade, et videz le contenu de votre estomac dans les flots, en même temps que de nombreux compagnons, qui n'ont pas plus le pied marin que vous.

Au crépuscule, la vigie au sommet de son mât, reconnaît la côte escarpée qui précède le port de 'Mouette-qui-rit'. Des colonnes de fumée s'élevant dans le ciel confirment que votre cible se situe bien à l'endroit prévu et se livre au pillage.

Comme la nuit approche et que les marins sont épuisés, vous décrêtez une pause.

Mais est-ce plutôt une temporisation avant de reprendre votre expédition dans la nuit (378) ou comptez-vous lancer votre attaque surprise au petit matin (266) ?

487-

L'étage est étrangement vide, alors que, habituellement, des sentinelles gardent les portes à dorure des officiers supérieurs présents. Preuve qu'ils ne sont pas là. Vous vous rapprochez à pas de loup de la porte du Général Frizos, mais votre hypothèse est confirmée car la porte est verrouillée (531).

488-

Sans prévenir, vous escaladez un arbre robuste, sur la trajectoire du monstre de métal, sous les yeux écarquillés de Rhoustan. De là, vous voyez vos xers se débander progressivement, après avoir envoyé sans succès quelques flèches qui rebondissent sur les plaques couleur or.

Puis, la machine de guerre d'une hauteur considérable avance vers vous, comme un rouleau-compresseur, fracassant toute végétation, grâce à deux lames effilées fixées à sa base. Le grondement de son moteur ajouté aux troncs taillés en pièce est insoutenable, et vos tympans, saturés, ne vous renvoient qu'un sifflement aigu.

L'engin passe à proximité de votre position, suivi par une file de machines plus petites, encadrées par des colonnes de fantassins ennemis. Ils ne tarderont pas à vous apercevoir, perché sur votre branche. Votre cœur bat à tout rompre, déversant dans votre sang une adrénaline qui vous ôte toute pensée raisonnée. A partir de ce moment, seul et entouré d'ennemis, chaque mauvais choix vous sera fatal.

Vous essayez de vous jeter au sommet du char de commandement (303) ou attendez une autre opportunité (475) ?

489-

Vous êtes confronté à ce que votre métier d'espion comporte de plus dur. Tous les éléments se liguent contre vous : la faim qui tenaille votre estomac rabougri, l'absence de liens sociaux, l'ennui absolu, et pour couronner le tout, la chaleur des deux soleils qui a raison de vos dernières forces.

Si vous jugez que vous êtes allé au bout de votre mission d'observation, allez au 389, mais si vous pensez encore pouvoir découvrir des éléments intéressants, allez au 464.

490-

Vous répartissez vos forces en deux groupes égaux et les expédiez sur les deux collines faisant face aux mouvements ennemis, prenant la tête de l'un de ces groupes. Les royalistes ne chercheront pas à passer par les vaux, car vous auriez une position dominante. Vous pressentez qu'ils vont attaquer les collines de face, pour en occuper le sommet, et s'y installer durablement.

L'ascension de votre colline est laborieuse. Les multiples couches de canopée atténuent la force de la pluie, mais les filets d'eau qui ruissellent transforment le tapis de feuilles en décomposition en une fange qui colle à vos bottes. L'eau réveille aussi les odeurs de la forêt, et le sol transpire des émanations de pourriture. Ce relent méphitique vous met en condition pour la bataille à venir.

Tout à coup, le ciel gris plombé de nuages vous apparaît, tandis que la pluie qui cingle brouille votre vision. Vous vous approchez du sommet dont les pourtours ont été dénudés. Arrivé là, vous croisez une poignée d'observateurs de votre armée qui vous attendaient ; ils n'auraient pas pesé lourd face au Corps d'armée du roi Furax qui se met en place devant eux.

Vos troupes s'agglutinent sur ce sommet, et forment un périmètre de défense circulaire, d'où ils pourront fondre sur l'ennemi si celui-ci cherche à vous contourner. A peine installé, vous distinguez les premières ombres se mouvoir dans la forêt en contrebas. Sous la couverture des arbres, des archers vous prennent pour cible, et vous devez vous tapir sur le sol détrempé, protégé par les troncs d'arbres coupés, disposés en barricade. Puis, sans prévenir, c'est l'assaut, brutal, comme une lame de fond qui monte irrésistiblement vers vous. Vos propres archers entrent alors en action pour atténuer un peu l'élan royaliste, mais le corps à corps est inévitable. Vous êtes aux premières loges, vous ruant sur le premier venu, un xer de corpulence moyenne. Vous êtes tellement proche que vous sentez parfois son souffle ; une haleine qui vous fait penser que les attaquants se sont donnés du courage avec un breuvage alcoolisé. Vous vous retrouvez à patauger dans la boue liquide, tandis que la pluie qui ne cesse de tomber s'immisce dans vos yeux. Mais, s'il ragaillardit les xers, l'alcool a aussi l'inconvénient de diminuer les réflexes, et vous finissez par venir à bout de votre adversaire. Vous aidez alors vos compagnons à faire de même, mais, au bout de 30 minutes, les cuirasses sont uniformément crottées et il devient impossible de distinguer amis et ennemis. L'adversaire en profite, parvient à percer vos lignes par endroits, et il faut déployer des trésors de bravoure pour redresser la situation.

L'ennemi finit par reculer dans la forêt, pour se regrouper. Les ombres se déplacent, et il semble que les royalistes essaient de déborder le sommet de la colline d'un autre côté.

Un de vos adjoints vient vous trouver, la trompe en sang : « On n'en peut plus, on a plus de force, je pense qu'il faudrait redescendre vers Cité-Hélio pour se reconstituer, tant qu'on peut encore ! »

Vous suivez son conseil (6) ou ordonnez au contraire de continuer à faire front, vaille que vaille (293) ?

491-

« Lotion de guérison immédiate. » Votre œil central s'arrête sur cette étiquette au nom aguicheur : « Ca marche vraiment ? » demandez-vous naïvement au commerçant. Vous regardant sévèrement par-dessus ses besicles, comme pour mieux vous convaincre, il vous assure :

« - Bien sûr Monsieur, tous mes produits sont authentiques, et issus des plus grands scientifiques de l'Empire du Centre. » Après avoir hésité à lui demander les noms de ces grands scientifiques, vous rétorquez :

- « C'est à base de quoi ? »

- De la tulipinae, une fleur qui pousse dans les montagnes, et d'autres ingrédients secrets, qui font coaguler le sang et cicatriser les plaies. »

Son laïus ne vous a pas convaincu, mais vous notez ces informations, et vous vous laissez tenter, en dépit du prix prohibitif ; heureusement, vos frais sont généreusement couverts par le cabinet du Conseiller Waros.

Vous passez le reste de l'après-midi à arpenter le marché, toujours suivi par vos deux cerbères qui veillent sur vous à distance (345).

492-

En fin tacticien, vous avez bien insisté pour que les troupes n'allument ni flambeau ni autre feu de camp qui pourraient révéler votre présence en cette bourgade reculée. Vous-même dormez dans la pénombre complète, au beau milieu de vos xers, sur des nattes alignées à même le sol, rafraîchi par une brise glacée qui s'immisce via l'embrasure des fenêtres.

Epuisé par vos marches successives, vous tombez dans les bras de Morphée, sans vous en rendre compte. Et vous êtes tout aussi étonné de vous réveiller après une grasse matinée, sous deux soleils radieux. Vous réalisez très vite que le village est en effervescence, le centre d'intérêt de ce tumulte étant à l'entrée opposée de la bourgade. Vous croisez en chemin un de vos adjoints qui vous accueille tout sourire : « On leur est tombé dessus alors qu'ils s'y attendaient pas. Les autres ont détalé comme des lapins. C'était tellement facile qu'on a pas voulu vous réveiller. »

En effet, un peu plus loin, sur une piste en terre battue, les habitants sont tenus à bonne distance, tandis que des xers de votre groupe s'acharnent sur trois cadavres.

« - Ils font quoi là ? Vous-enquêrez-vous d'un haussement de sourcil ? »

- Ils veulent exposer les corps aux embranchements des routes, pour montrer qu'on est là, et dissuader les barbares de recommencer.

- Ca ne changera rien, à part leur donner l'envie de faire la même chose, si vous vous retrouvez entre leur mains. »

D'un signe, vous faites cesser ce rituel cruel, et exigez que les corps soient enterrés au plus vite.

Pendant la journée, rassurés par votre présence, les paysans retournent dans leurs champs, et le marché local des produits frais retrouve un semblant d'activité (285).

493-

Un peu d'exercice vous fera le plus grand bien, car il n'y a vraiment rien aucune autre occupation dans ce désert des tartares. Le groupe que vous avez intégré est composé de cinq xers amaigris mais robustes. Hormis les congères battues par le vent, le paysage est d'une platitude désespérante. Tout danger d'embuscade serait écarté, s'il n'y avait pas cette brume laiteuse et épaisse qui colle à votre peau, et vous empêche de voir à plus de 20 mètres. Heureusement, le rythme de la marche est léger, et l'ambiance bon-enfant, émaillée de discussions légères, atténue l'ennui de la troupe.

De votre côté, vous préférez garder le silence, car ce manque de discrétion est contraire à tous les manuels de guerre que vous avez eu entre les mains. Vous prenez sur vous pour ne pas le faire remarquer et ne pas vous aliéner le groupe.

Après une trentaine de minutes de marche, une masse grise apparaît au loin en filigranes : une montagne recouverte de neige, majestueuse, féérique, dont le sommet se perd dans le brouillard, les nuages et le ciel azur. Des tâches sombres se détachent ; des arbres à aiguilles, résistant au climat nordique. A la base de la montagne, un essaim de formes sombres, mais – stupeur - semblant glisser à même le sol. Avant même que votre esprit ait assimilé l'information, votre instinct vous pousse vers vos compagnons, et les intime de se mettre à plat ventre.... Vous avez devant vous des dizaines de formes de vie, de la taille de xers.

« C'est quoi ? » demande le sous-officier, d'une voix étranglée par la peur. Votre réponse fuse comme l'éclair : « Des xers, et je doute qu'ils soient de notre camp. » Malgré votre calme apparent, votre cœur palpite jusqu'à résonner dans votre tête. Mais vous n'avez pas le temps de reprendre vos esprits. Des cris sauvages retentissent sur votre gauche. En une fraction de seconde, vous avez analysé la situation : des xers du territoire des neiges, barbares sans pitié, dont le groupe est de taille comparable au vôtre. Sans doute des éclaireurs précédant la masse plus compacte au loin.

Plusieurs options s'offrent à vous :

- Prendre la fuite immédiatement (106)

➤ Faire front (447)

494-

Les fenêtres du bureau personnel de l'Empereur offrent une vue vertigineuse du fortin de bois, et, au-delà, toute la ville de Montclair, qui se réveille sous un ciel blafard. L'empereur Socratos et son épouse Vipèrellis sont quant à eux debout depuis un long moment et vous font face avec leur assurance coutumière. Le conseiller Waros est présent également, immobile près de la porte, les mains croisées. Il se contente de vous introduire dans ce lieu à l'ambiance lourde : « Le Général Azaviros achève les préparatifs de son armée qui va combattre le roi Furax dans le Sud. En attendant, nous avons un autre souci : le royaume du midi a créé une flotte militaire qui remonte peu à peu la côte et met à sac nos ports les uns après les autres. Le Général Alsakos qui est à la tête de la modeste armée de l'Est a besoin d'un leader pour commander la flotte tout aussi modeste dont il dispose, et contrer cette menace qui affaiblit nos arrières. »

« C'est exactement ça. » tranche l'Empereur. « Mon épouse a pensé à vous pour mener à bien cette lourde mission. C'est un grand honneur. Ne la décevez pas. »

Cette fois, vous acceptez (419), ou insistez pour rester au cœur du pouvoir, dans le fortin (515) ?

495-

Le lendemain, vous êtes interrompu dans votre réflexion par une estafette qui vous apporte un message d'un oiseau voyageur. Le sceau du Général Azaviros y est apposé, et le niveau de confidentialité est maximal : « En raison, d'un danger immédiat menaçant Montclair, je vous exhorte à regagner la capitale pour la défendre de toutes nos forces. L'empereur a exigé de mon armée la même chose, et je suis actuellement en route. A la stupeur générale, le peuple du désert a écrasé l'armée de l'Ouest, et son avancée est fulgurante. Il nous faut concentrer nos forces pour l'anéantir. »

Sans perdre un instant, votre colonne fait volte-face, et refait le chemin inverse, en direction du Nord. Cette énergie dépensée pour rien est un gâchis qui entame le moral de votre troupe. Celle-ci franchit la frontière la tête basse, suivant les traces de l'armée du Centre. Des unités de cette dernière sont restées sur la frontière pour maintenir en respect le roi Furax, permettant à votre armée de regagner au complet la capitale. Elle y arrive épuisée, après plusieurs jours de marche forcée, et campe à l'extérieur de la ville. Quant à vous, vous ralliez l'intérieur de l'agglomération qui se transforme peu à peu en camp retranché (248).

496-

Les heures s'égrènent irrésistiblement. Après une solide collation, et un repos amplement mérité, il vous faut reprendre votre quête. Quatre choix se proposent à vous.

- ✓ La prison (204)
- ✓ Le bâtiment funéraire (292)
- ✓ Les bas-fonds de Mont-Clair, repère de criminels en tous genres (391)

Si vous avez creusé toutes les pistes, ou si vous pensez avoir suffisamment d'éléments, vous pouvez vous rendre au débriefing avec vos supérieurs, dont le conseiller de la guerre Waros (213).

497-

Vous criez à l'injustice, tandis que Rhoustan et vous êtes poussés dehors, dans l'air chargé de flocons. Dans le territoire du Nord, il n'y a ni potence, ni cérémonial, et encore moins de procès. Sans prévenir, un coup de hache vous cueille à la tempe. Vous perdez immédiatement conscience... et c'est peut-être mieux ainsi, car vous ne verrez pas comment les xers du Nord mettent fin à vos jours, et ce qu'ils feront de votre dépouille. Votre aventure se termine tragiquement.

498-

Après une journée riche émotionnellement en retrouvailles, et un dîner fort agréable en compagnie de chambellans et de gardes du fortin, vous retrouvez votre chambre étroite, parmi d'autres, réservées aux invités, et alignées le long d'un couloir austère. Un silence sépulcral vous permet de sombrer rapidement dans le sommeil.

Au petit matin, une agitation inhabituelle vous tire violemment de votre lit. Des soldats en armes se ruent vers l'étage supérieur. Instinctivement, vous vous équipez pour le combat et suivez le mouvement. L'épicentre de ce tumulte est une large porte délimitée par

un périmètre de sécurité, où plusieurs officiers donnent des consignes à la hâte. Waros en personne vous aperçoit via la porte entrouverte, et fait signe à ses cerbères de vous laisser entrer.

Vous vous retrouvez alors face à ce que vous redoutiez : une scène de crime. Un xer âgé git inanimé dans son lit. Un trou ensanglanté au niveau de l'abdomen a créé une mare de sang. Le corps de Mediterris, Général renommé de l'armée du Sud, est passé de vie à trépas...

L'enquête est confiée à un officier de la sécurité de l'Empereur, qui prend consciencieusement des notes, entouré par les plus grandes sommités que compte le fortin, dont : Waros, Paxtis le conseiller de la paix, et surtout, l'Empereur Socratos en personne. L'abattement se peint sur son visage.

De votre côté, oubliant vos précédents ordres de mission, vous êtes bien décidé à mener votre propre enquête, et c'est bien pour cela que Waros vous a laissé pénétrer en ces lieux. Allez-vous vous tourner vers le responsable des serviteurs (142) ou le garde chargé de surveiller les allées et venues de la chambre réservée au Général Mediterris lorsque celui-ci est appelé à la capitale (215) ?

499-

Poussé dehors par un malaise que vous ne sauriez définir, vous n'êtes pas mécontent de retrouver l'air sec mais frais, à l'ombre des édifices. L'ensemble des pistes est toujours surchargé. Les soldats sont aussi présents en nombres. Plusieurs concentrations semblent d'ailleurs se former, comme si une vaste opération était en cours de préparation. Vous vous éclipez sans chercher à en savoir davantage.

De venelles en ruelles, vous vous rapprochez de l'artère principale de la ville, faite en latérite (ce principe d'avenue principale unique qui traverse l'agglomération de part en part est typique des villes du peuple du désert) (529) ? Ou bien vous cherchez à rejoindre le domicile d'Albertine, une maison de maçonnerie cossue sur deux étages (121) ?

500-

Allez-vous vous joindre à cette contre-attaque improvisée (222) ou jugez-vous plus prudent de rester sur la défensive (346) ?

501-

Vous vous jetez furieusement dans la mêlée. Un xer enrobé est votre première victime. Son crâne de mort tatoué à l'arrière du crâne était un appel pour vous, et vous l'avez assommé d'un coup de poing derrière la nuque. Vous remarquez que les gourdins sont principalement entre les mains des xers masqués, vos alliés du moment, et la bagarre tourne peu à peu à votre avantage. Mais la foule qui regardait jusque-là votre confrontation avec circonspection, ne l'entend pas de cette oreille. Au compte-goutte d'abord, puis pas groupes entiers, les badauds prennent parti pour la bande de tatoués, et vous vous retrouvez entouré de jeunes xers excités. Ils plongent sur vous en même temps, et vous finissez par ployer sous leur poids. Au sol, ils vous rouent de coups, sans que vous ayez le temps d'hurler votre identité. Il vous faut attendre l'arrivée de vos deux gardes du corps pour desserrer l'étau. Ils ont dû tirer leurs épées pour écarter la foule et mettre fin au pugilat. Les xers masqués profitaient de la fête nocturne pour rançonner tout ce qui passe, jusqu'à ce qu'ils soient tombés sur une autre bande. Ils ont maintenant déguerpi, et vous vous retrouvez à panser vos blessures, penaud.

Votre couverture de passant anonyme est complètement tombée à l'eau, devant des centaines de spectateurs interloqués. Par ailleurs, en vous relevant, vous constatez que vous boîtez. La nuit ne sera pas de trop pour que vous vous rétablissiez. En conséquence, vous n'avez pas d'autre choix que de rentrer dès que possible au fortin. Votre sortie nocturne est un échec, mais vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même.

Après une nuit réparatrice, vous pourrez faire un nouveau choix, mais sans pouvoir retourner dans la ville basse (496).

502-

Votre armure de cuir souillée de sang, vous prenez la tête de deux cents xers valides. Mais la fatigue physique et la tension morale des affrontements passés pèsent sur les organismes. La perspective d'engager un 2^{ème} combat, immédiatement après l'ivresse de la victoire n'enchantent pas vraiment vos frères d'arme. Pour rallier la colline prise par l'ennemi, une longue marche s'engage, sous une pluie toujours battante. Après une descente faite de glissades, vous repassez par la ville, glanant au passage de nouveaux volontaires. Puis, une nouvelle ascension débute, au gré de sentiers boueux qui serpentent dans la forêt. A mi-chemin, vous débusquez des éclaireurs ennemis occupés à creuser des chausse-trappes. Ils filent avant que vous ne puissiez les rattraper, mais ne vont pas manquer de donner l'alerte.

En effet, lorsque les feuillages s'éclaircissent enfin, et vous laissent entrevoir le sommet derrière un ciel blafard, un comité d'accueil vous attend de pied ferme. Au-delà de piquiers solidement cuirassés derrière leurs pavois, des soldats nantis de boucliers ovales et de larges haches sont prêts à en découdre. Leur tenue témoigne d'un état de fraîcheur sans comparaison avec vos propres xers, sales et exténués. Comme pour la bataille précédente, vous hurlez « Suivez-moi ! », et vous montrez l'exemple avec vaillance. Mais votre course

de quelques mètres à découvert est interrompue par une lance de jet. Vos xers redoublent alors leurs hurlements, galvanisés par la volonté de venger leur chef. Mais la lame de fond que constitue leur assaut se brise contre des lances acérées. Ensuite, sans chef, le mouvement perd de sa vigueur et subit une saignée. Il n'y a pas de plan B, ni personne pour reprendre le commandement de l'ensemble. Vos ennemis, engoncés dans leurs armures métalliques, ayant décelé ce moment de flottement, en profitent pour contre-attaquer et faire refluer vos troupes. Alors que vous étiez au sol, blessé à la hanche, vous voici maintenant piétiné par des royalistes en furie. Malheureusement, ils ne manqueront pas cette occasion pour vous achever d'un coup de hache sur le crâne.

503-

Le jour de votre départ finit par arriver, et vous n'êtes pas fâché de quitter ces étendues glacées. Vous vous joignez à un convoi de caravanes tractées par des xeus épais, en même temps qu'une section de vétérans dont la relève est arrivée la veille.

Au fur et à mesure de votre progression vers le Sud, les congères se font plus petites, et la végétation finit par percer la pellicule de neige qui s'affine avec la distance. Les premiers villages de paysans ne tardent pas à faire leur apparition, et votre passage se fait sous les vivats des habitants, conscients du rôle protecteur que joue l'armée du Nord.

Après deux journées entières, la capitale Mont-clair est enfin en vue, avec son fortin qui domine la colline au centre de la vieille ville. C'est bien là votre destination, pour rendre compte à votre supérieur, le conseiller de la guerre Waros.

Ce dernier ne vous accueille pas à bras ouverts, tenu au courant que votre mission dans le Nord n'est pas un franc succès. Après avoir écouté d'une oreille distraite votre récit, le xer borgne vous invite à vous reposer chez vous, dans les faubourgs Nord, en attendant d'une nouvelle mission. Cette fois, vous serez de retour chez le peuple du désert, votre destination habituelle (105).

504-

Le dépôt vers lequel vous vous dirigez jouxte également une partie qui sert d'écurie pour les nombreux xeus de bât transportant tous les impedimenta du soldat. Souhaitant vous éloigner des désagréments liés au bruit et aux effluves de ces animaux. Vous choisissez le dépôt principal, mais deux sentinelles vous demandent de vous éloigner. En désespoir de cause vous dormirez à la belle étoile avec plusieurs couches de couvertures laissées là par des pilleurs. Transi de froid malgré tout, vous vous réveillez en sursaut en pleine nuit, décidé à vous réchauffer en vous dégourdisant les jambes. Les paupières mi-closes dans un silence juste troublé par les grognements lointains de xeus insomniaques, vous trébuchez sur un corps, tassé contre la paroi d'une petite maison ronde. En y regardant de plus près, la lueur de torchères disposées autour du dépôt vous permet de distinguer un xer dévêtu, la tête rejetée en arrière, laissant apparaître une plaie béante au niveau de la gorge. Vous pensez immédiatement à une sentinelle assassinée. Vu les sous-vêtements, c'est clairement l'un des vôtres. Vous sursautez, mettez tous vos sens en alerte, et allez immédiatement chercher votre épée que vous n'aviez pas pensé à emporter. Vous êtes dans l'obligation d'agir.

Vous rejoignez le palais occupé par une cohorte de gardes d'élite pour les alerter de cette situation (51) ou, muni de votre épée, vous vous dirigez ensuite vers le dépôt d'un pas décidé (412).

505-

Vous n'êtes pas dans la posture idéale pour expédier votre projectile avec force et précision. Et, malheureusement, comme vous pouviez le prévoir, le barbare esquive facilement votre tentative dérisoire. Ragaillardi par votre réflexe saugrenu, d'un coup de pied au sol, il vous expédie au visage un nuage d'épines de sapins, et se rue sur vous. Pris au dépourvu, vous ne pouvez pas éviter le coup de hache qui vous fracasse le crâne.

Vos cavaliers qui ne sont pas loin, vous vengent sans tergiverser, mais c'est une maigre consolation... car vous n'êtes plus là pour en profiter.

506-

Après une longue attente, dix coups de gong annoncent la venue du Roi en personne, tandis que l'Impératrice a refait son apparition au milieu de ses conseillers de la paix, comme si de rien n'était.

La porte principale à double-battants s'ouvre enfin sur le personnage tant attendu, suivi d'une cohorte de gardes du corps aux tenues sombres qui contrastent avec les toges claires des conseillers de l'Impératrice. Le Roi Furax tient son rôle à merveille : la posture altière, le torse bombé, il arbore une couronne qui brille de mille feux, et une cape lourde qui se termine en vaguelettes sur le sol. Il est fidèle à la réputation qui était parvenue jusqu'à vos oreilles, car c'est la première fois que vous l'apercevez en chair et en os.

Ou plutôt non ! Vous l'avez déjà vu. Vous vous frottez les yeux, et il faut vous y prendre à deux fois pour faire le parallèle entre ce haut personnage en tenue d'apparat, et la silhouette dégingandée que vous avez entraperçue dans le couloir sombre. Vous venez juste de réaliser que vous détenez un secret d'Etat... (379).

507-

C'est le combat de la dernière chance. Le Général de l'armée du Centre Azaviros ne fait que répondre aux exigences du couple impérial qui a dû abandonner son luxueux fortin en flammes en désespoir de cause : les officiers supérieurs se doivent d'aller au-devant de leurs troupes pour montrer l'exemple, et donner l'allant nécessaire.

Tout autour du mont Kumar, les bois sont occupés par des groupes impériaux, pennons flottant fièrement au vent, aux ordres de cors stridents coordonnant la marche en avant. Votre cœur s'étreint lorsque le signal attendu de l'attaque retentit. Devant vous, la forêt sombre monte en pente douce, ne révélant aucune défense. Puis, la pente se fait plus forte, en même temps que la végétation, de plus en plus clairsemée. Une odeur musquée et capiteuse vous prend subitement à la gorge, rendant difficile votre respiration. Vous sentez le danger, mais vous êtes irrémédiablement poussé en avant par vos fantassins déchaînés. Ailleurs, les combats ont déjà lieu, et vous entendez le sifflement si caractéristique des canons projetant leur rayon géant, dirigés cette fois vers la base de l'éminence. Tout autour de la position résonnent alors des cris déchirants, au fur et à mesure que des flammes immenses progressent. La chaleur du rayon solaire déclenche un incendie qui est maintenant attisé par le liquide à l'odeur musquée que vous aviez perçue l'instant d'avant. La forêt toute entière se consume peu à peu, alimentant un terrible brasier qui s'étend comme une trainée de poudre.

Vous devinez alors que vous êtes au beau milieu d'un sol imbibé de liquide inflammable. Calculant que vous êtes trop avancé, vous redoublez d'effort pour progresser, espérant dépasser la zone mortelle. Vous êtes suivi par vos compagnons les plus hardis, tandis que certains se sont statufiés de terreur, déconcertés par la tournure des événements. Lorsque les premières flammes entrent dans votre champ de vision latéral, elles achèvent de briser toute cohérence dans votre groupe d'assaut, chacun s'égaillant au hasard. Mais le feu est comme enragé est dévaste tout sur son passage à une vitesse stupéfiante. Les premiers xers avalés par la fournaise poussent des cris d'animaux égorgés. Quant à vous, vous avez beau courir à toutes jambes, l'odeur d'éther est toujours aussi prégnante.

Quand les flammes vous enveloppent, votre sort est scellé, et vous adressez une dernière prière à un Dieu impuissant pour vous.

508-

Vous tâtonnez à la lumière des néons, cherchant une porte cachée ou une ouverture escamotable. En sondant les murs de terre cuite, vous ne décelez aucun son creux. Au contraire, il semble qu'il y ait même une seconde épaisseur derrière.

De son côté, Albertine s'est dirigée d'emblée sous les néons. Au bout d'un moment, elle vous interrompt dans vos recherches, désignant de son doigt principal un contour suspect. Vous vous précipitez vers elle, mais, la petite brique verticale délimitée par ce contour ne bouge pas d'un iota lorsque vous appuyez dessus. Albertine semble plongée dans ses réflexions lorsque vous apercevez au loin la démarche chaloupée de Théodore, qui en a fini avec son numéro de voyageur égaré. Comme pour confirmer vos mauvaises prédictions, les voix des gardiens se font entendre de l'autre côté du mur. Entraînant avec vous Albertine, vous n'avez pas d'autre choix que de vous fondre dans la nuit noire.

Le trio d'espions que vous formez se retrouve à l'endroit convenu, à l'abri d'un monticule immanquable dans ce désert plat. Là, Albertine vous avoue qu'elle connaissait ce type de bâtiments secrets, et qu'elle a reconnu un système d'ouverture caché. Quoiqu'il en soit, le temps vous était compté, et vous doutez que vous auriez pu avoir le temps d'en retirer quelque information vitale.

Vos traces de pas dans le sable pouvant trahir votre présence, vous ne vous attardez pas derrière votre abri précaire, et vous vous éloignez des édifices, en direction de l'Est.

Une fois reposé dans la ville de Dissé, agglomération de blocs de maisons simples et homogènes, traversées par des routes de terre, vous reprenez la route pour l'Empire du Centre, après avoir laissé la garde de votre planque à Théodore et Albertine.

Deux journées plus tard, vous avez traversé la frontière vous faisant passer pour un innocent commerçant, et atteint la ville de Mont-Clair, capitale de votre patrie (274).

509-

Votre ordre déclenche une bordée de protestations, dont celle du Commandant de votre navire : « C'est de la folie, on va se faire laminer. Il aurait fallu les avoir par la ruse, et encore. » Votre déception est à son comble lorsque, malgré les ordres transmis par drapeaux, trois esquifs de votre flotte détournent leur route, et foncent toutes voiles dehors vers les terres, faisant acte de désertion.

C'en est trop ; vous donnez l'ordre à votre flotte de rattraper les bateaux scélérats, tout en échappant aux navires ennemis qui fondent sur vous comme des oiseaux de proie. Mais la manœuvre vous échappe complètement. Un vent de panique souffle sur vos xers, et c'est à celui qui rejoindra la terre ferme le premier.



509 - Le combat, à coups de sabres, contre les lances royalistes

sous le nombre...

510-

L'absence de sentinelles à l'étage vous fait dire qu'aucun des Généraux n'est actuellement dans sa chambre. Mais, en vous rapprochant de l'entrée de l'appartement du Général de l'armée de l'Ouest Avartis, vous remarquez que le verrou a été fracturé. Vous êtes sur la bonne piste ; il vous suffit de pousser la porte pour qu'elle s'entrouvre dans un grincement sinistre. Là, l'intrigant Tignosse ne se cache pas ; comme pris de folie, il défait le lit du Général, visiblement absent, et balance draps et sommier par une trappe constituant un mâchicoulis. Comme vous vous précipitez pour l'arrêter dans son entreprise, il brandit une dague, et vous dévisage sans la moindre expression ; Sa trompe qui a été ablatée lui donne l'apparence d'un spectre morbide. Mais son arme courte, et son allure chétive ne font pas le poids face à votre carrure athlétique et votre épée affûtée. Malgré cela, le renégat semble faire preuve d'une assurance qui vous déconcerte.

Sans réfléchir d'avantage, vous vous jetez tête baissée pour le neutraliser d'un coup d'épée (153) ou vous temporez quelques secondes, pour voir comment il compte lancer son attaque (294) ?

511-

Après avoir laissé sur place un de vos adjoints à la tête d'un contingent suffisamment solide, vous quittez Marita avec le gros de vos troupes, le ventre repu, et chargés comme des baudets. Vous ne vous attendez à aucune autre place forte sur la route de Canae, ce qui vous conduit à utiliser la voie principale dégagée de toute végétation.

La progression se fait d'un pas volontaire, sous deux soleils éclatants. Une légère brise et l'abondance d'eau rendent votre marche presque agréable. Au fil des villages, vous ne rencontrez aucune résistance hormis des forces de l'ordre esseulées qui se rendent sans combattre. Lors de haltes régulières, vos experts en oiseaux messagers établissent la liaison avec Azaviros, resté à Cité-Hélio avec une partie de l'armée du Centre.

Alors que la capitale du Royaume du midi est à une journée de marche, une estafette vient vous trouver, ne cachant pas son affolement. Le message porte le sceau du Général Azaviros : « La situation est dramatique à l'Ouest. Notre armée a essuyé une cuisante défaite, car le peuple du désert possède des machines de guerre que personne ne pouvait imaginer. L'empereur nous presse de le rejoindre de toute urgence pour défendre notre sol. Notre capitale même est menacée, et je me mets moi-même en route, dès maintenant ! »

Vous hésitez à la conduite à tenir, si près de votre but qui vous tendait les bras. Mais les officiers qui ont formé un cercle autour de vous sont unanimes : il faut obéir aux ordres impériaux, *a fortiori* si Mont-Clair est en péril.

Votre navire amiral est légèrement plus gros, et muni de plusieurs pavillons. Il constitue ainsi une cible prioritaire pour la flotte ennemie, dont une caravelle imposante vous bloque le passage. Il va falloir l'aborder. Mais l'entreprise ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices ; terrorisés, certains de vos combattants ont préféré se jeter à l'eau avant même le choc entre les deux bateaux.

Le combat, à coups de sabres, contre les lances royalistes sera finalement de courte durée et presque sans effusion de sang. Très peu de vos marins trouvent le courage de s'opposer à la vague ennemie qui les submerge. Quant à vous, cherchant à être exemplaire, vous faites front dignement, mais succomez

D'une allure rapide, malgré le moral en berne, vous retracez tous ces lieux-dits qui ont été pour vous autant de conquêtes. Le lendemain, à Marita, vous êtes attendu par la garnison, qui a reçu la même information que vous. Votre armée entièrement reconstituée abandonne la ville à l'ennemi et franchit la frontière le jour d'après. Vous laissez alors votre cavalerie partir devant, tandis que vous restez auprès des fantassins et de l'intendance.

Une nouvelle journée est nécessaire avant que les faubourgs de la capitale de l'Empire du Centre soient en vue. Malgré une journée ensoleillée, le spectacle qui vous attend est pathétique. Vous croisez une marée de familles paysannes qui fuient à toutes jambes, emportant le strict nécessaire. La source de cette peur résonne au loin, depuis la vallée qui mène à la ville même, comme des coups répétés de marteaux géants. Puis des volutes de fumée noire laissent craindre le pire. Enfin, Mont-Clair vous apparaît au loin. La palissade est léchée par des flammes en furie. Et, au centre de la ville, sur son mamelon, le fortin brûle tout entier comme un immense brasier, une torche irréaliste, dont il vous semble ressentir la chaleur d'où vous êtes. Toute votre troupe se fige et contemple cette tragédie.

Vous êtes arrivé trop tard pour empêcher la dislocation de la tête de l'Empire. Sans commandement unifié, votre patrie ne se relèvera pas, et vous ne pourrez que subir les événements qui suivent.

512-

Dans les clameurs, les armes qui s'entrechoquent, les plaintes des mourants, un soldat de chez vous a eu la présence d'esprit d'ouvrir la cage de l'oiseau messager, au début de la bataille. Vous l'ignoriez, mais le temps joue finalement pour vous. Au moment où la meute de xers des neiges décide de se mettre en branle pour submerger le poste exigü dont l'existence ne tient plus qu'à un fil, une corne de brume se fait entendre, au loin. En tournant le regard, vous distinguez à travers le brouillard neigeux une masse sombre qui se rapproche au pas de charge.

C'en est trop pour vos assaillants qui ont déjà subi deux revers, et qui ne se doutent pas qu'il leur suffit d'avancer dans la neige pour emporter le poste et piller ses modestes ressources. Leur moral déjà bien entamé se délite sous l'effet de ce son musical qui ne vous a jamais paru aussi enchanteur.

La colonne de renfort fait irruption dans le poste dont la moitié est en ruine. Jamais des guerriers ne vous ont semblé aussi majestueux, avec leur regard d'airain, leur cuirasse d'un blanc qui se confond avec la neige, leurs épées étincelantes.

Sans commentaires superflus, stoïquement, ils transportent les blessés, laissent les morts, et remarquent tout le matériel qui peut être sauvé. Ce petit poste enclavé n'a plus de raison d'être.

Plusieurs jours après cet épisode tragique, la vie au camp de base, vous apparaît comme une sinécure. Les engelures provoquées par le froid glaçant ne sont rien, comparées à la terreur des combats... (503)

513-

Le Général Frizos vient à vous, de sa démarche altière, sa cape flottant au vent, entouré de son Etat-major au complet, pour la première fois détendu depuis toutes ces journées sans répit et sans sommeil. En s'approchant de vous, vous constatez que le vieux guerrier a les yeux brouillés par les larmes. Il pose sa main affectueusement sur votre épaule : « On a tenu bon, et on a gagné. Grâce à vous, grâce à l'armée du Nord, et grâce à la masse de xers du Nord qui ont foncé droit devant et écrasé sous le nombre les machines de guerre du peuple du désert. Leur armée est maintenant en déroute, et il n'en reste plus que des miettes. »

Epuisé, le Général s'affaisse, et s'assoit sur une pierre. Il est allé aux limites de ses forces pour maintenir à flot le moral de ses xers au plus fort de la bataille.

Quant à vous, vous pouvez en effet vous féliciter.

- ✓ Vous avez démasqué le renégat qui s'apprêtait à décimer les Généraux de l'Empire (si vous n'avez pas eu l'occasion d'avoir toutes les explications nécessaires, vous pouvez vous rendre rétrospectivement au **381**).
- ✓ Vous avez favorablement influencé l'empereur à prendre les bonnes décisions, sur le positionnement de ses armées.
- ✓ Vous avez permis de conclure l'accord décisif avec le territoire des neiges.
- ✓ Sur le terrain, vous avez par deux fois déjoué l'offensive ultime des xers du désert sur le mont Kumar, qui leur aurait ouvert les portes de la capitale, alors à portée de canon.

Cette guerre est gagnée. Dans le Sud, le Royaume du midi est tenu en respect. A l'Ouest, le peuple du désert ne représente plus une menace. La reconquête des territoires perdus n'est plus qu'une question de temps.

Il restera à l'empereur à honorer la promesse de cession d'une portion septentrionale de son territoire, à l'égard du territoire des neiges. Concession mineure, au regard du service rendu.

Vous avez terminé cette aventure avec le plus grand des succès ! La gloire et la fortune vous attendent.

514-

Entre la foule dense, et l'obscurité de la nuit, à peine nimbée par les rangées de lampions, vos deux gardes du corps, ont du mal à vous suivre.

Au détour d'une allée fréquentée, des mains vous empoignent subitement, et vous entraînent dans une venelle sombre. Tout s'est passé trop vite pour vos gardes du corps, qui sont encore en train de vous chercher du regard parmi les attroupements de badauds. Pendant ce temps, des coups pleuvent sur vous, et vos cris étouffés sont couverts par le vacarme de la fête. En une fraction de seconde, vous identifiez vos assaillants ; une bande de voyous, affublés de masques grotesques, et passablement éméchés, prenant plaisir à vous passer à tabac, avant de vider vos poches.

Avez-vous acheté un sachet de poudre bleue (77) ou non (384) ?

515-

A l'annonce de votre réponse, l'Empereur laisse éclater sa déconvenue : « Mais enfin, c'est un honneur, de se voir confier de telles responsabilités. N'êtes-vous pas le xer de poigne que l'on m'a décrit ? »

Vous vous justifiez tant bien que mal : « C'est que, je ne pense pas avoir le pied marin, et je me sens plus utile auprès de vous. » Devant l'irritation de son mari, Vipèrellis vole à votre secours : « Il a raison, sa perspicacité, et ses bonnes décisions nous ont toujours réussi jusqu'à présent. » Puis, réalisant que Waros l'observe en serrant les dents de sa trompe, elle ajoute : « Ses conseils seront aussi utiles pour notre conseiller de la guerre. »

Vous quittez la tour principale faisant office de donjon, avec une impression mitigée, et le sentiment que cette période tourmentée réserve encore de nombreux rebondissements à l'Empire du Centre (38).

516-

Vous décidez de rentrer dans le jeu de votre inquisiteur, tout en gardant à l'esprit que son air bienveillant n'est qu'une façade. Vous lui livrez quelques informations éparses, sans lui révéler les données qui pourraient compromettre vos comparses ou vos supérieurs. Votre interrogateur semble exclure que vous travailliez pour le Royaume du Midi, ce qui vous semble étrange. Dans ce cas, autant lui confirmer que vous travaillez pour le compte de l'Empire du Centre. Vous gardez pour le moment votre nom, espérant ainsi bénéficier de quelques jours de vie supplémentaires. Puis une conversation s'engage sur la stupidité de la guerre, et les intentions pacifiques du peuple du désert. Tout en conversant, il vous semble percevoir une lueur d'hypocrisie dans le regard de celui dont dépend votre sort.

Enfin il se redresse, et quitte votre cellule d'une démarche pesante. Après que la porte se soit refermée dans un grincement sinistre, vous l'entendez chuchoter des instructions à votre garde.

Vous avez sauvé votre peau jusqu'à maintenant, mais la partie sera très serrée pour vous extirper de cette cave aux relents de mort. A partir de maintenant, chaque mauvais choix sera synonyme de mort, et ce jusqu'à ce que vous puissiez enfin respirer l'air frais de l'extérieur. Mais, avant cela, la tâche sera rude, car, autour de vous, tout n'est que roche et stalactites. En outre, la porte est infranchissable, les gardes sont toujours au nombre de deux, et vos mouvements sont entravés par une chaîne qui lie vos deux bras. Pour couronner le tout, vu les bruits qui vous parviennent, la cavité rocheuse dans laquelle vous êtes enfermé semble être au sous-sol d'un bâtiment fait de couloirs dont vous ignorez la taille et l'agencement. Même si vous parveniez à sortir de ces oubliettes, vous seriez perdu dans un labyrinthe, avec des gardes positionnés devant toutes les portes stratégiques. Votre situation vous semble désespérée, lorsque la porte s'ouvre à nouveau.

Une silhouette massive se découpe dans le chambranle de la porte, et, comme d'habitude, un autre garde reste à l'entrée et surveille la scène du regard. Le nouvel arrivant possède plusieurs défenses brisées ainsi que de nombreuses cicatrices, stigmates de plusieurs combats passés. Il s'adresse à vous sans ambages, d'une voix sévère, mais dont les intentions semblent plus franches que votre interlocuteur précédent : « Tu as eu affaire au souverain Archibald en personne. C'est un grand honneur. Archibald s'est rendu compte que ton cas n'est peut-être pas désespéré, et c'est moi qui vais prendre la suite. »

Plusieurs jours passent ainsi, où, croupissant dans votre cellule, vous donnez à vos geôliers des informations au compte-goutte, et vantez vos qualités de guerrier, sans insister sur votre loyauté auprès de l'Empire du Centre.

Un jour survient où votre nouvel interlocuteur vous fait une proposition surprenante : « Serais-tu prêt à te battre pour nous, et faire partie d'une unité de choc ? » Vous n'ignorez pas que, derrière le terme « unité de choc », se cache le qualificatif « suicidaire ». Ce type d'unité est utilisé en première ligne en cas de conflit, et en ressort décimé.

Malgré cela, vous acceptez (452) ou déclinez la proposition (366) ?

517-

Le duel à distance paraît déséquilibré, entre les furieux rayons rectilignes rasant tout sur leur passage, et les rochers, moins fréquents, à la trajectoire en cloche, approximative.

Le seul impact d'un rayon à quelques mètres de vous, vous assourdit, et dégage une telle chaleur que votre peau cuirassée vous brûle, alors que l'oxygène vous manque pendant de longues secondes.

Comble du malheur ; la végétation en feu commence à répandre une fumée grise autour de vous qui irrite vos poumons. Mais le nuage qui se forme, se montre bientôt salvateur, car il masque vos positions aux yeux du peuple du désert.

Les tirs suivants sont en effet beaucoup moins précis, des deux côtés, et le duel à distance se termine par un match nul (431).

518-

La main sur le pommeau de votre épée, vous parcourez les rues désertes de votre quartier, d'ordinaire plutôt paisible. Vous vous guidez à la seule lueur des étoiles, et de certaines rares fenêtres reflétant la flamme d'une bougie. En vous rapprochant de la ville historique, vous croisez enfin une patrouille de police, qui se contente de vous dévisager d'un air suspect. Le passage de la palissade se fait dans la difficulté, devant décliner plusieurs fois votre identité auprès de plantons sur les nerfs. Puis, après avoir traversé la vieille ville, le franchissement de la citadelle n'est lui qu'une formalité, les factionnaires étant familiers avec vous.

Même en pleine nuit, le centre de décision de l'Empire est une véritable fourmilière, grouillant de soldats sur le qui-vive dans la cour et sur les remparts, suite à l'assassinat du Général Mediteris. L'intérieur de la tour principale échappe quelque peu au tumulte, et vous parvenez à rejoindre votre chambre sans encombre (221).

519-

Tout se passe dans une petite salle carrelée entre le vaste hall d'entrée et la salle à manger. La situation est très confuse. A priori votre présence n'est pas indispensable car une mêlée de brutes s'acharne sur ... un xer au sol. Vous ne comprenez toujours pas le sens de cette provocation. Comment un tel illuminé a pu s'introduire ici, et, quand bien même, quel est le but de sa démarche, pour un résultat si piteux.

Faisant preuve de toute son autorité, Tétos, maintenant rejoint par l'ensemble des gardes du corps de l'Impératrice, ordonne de dégager le xer incriminé. Les agresseurs sont principalement des membres de la garde royale ayant perdu leur sang-froid, et il est très difficile à Tétos de leur faire entendre raison. Ils desserrent tout de même peu à peu leur étau, le provocateur fou ayant dû perdre connaissance. Lorsqu'enfin la voie est libre pour constater les dégâts, vous êtes intrigué par une flaque de sang. Ce sang provient d'un coup mortel dans la nuque du xer qui git devant vous. Consternation. Vous n'avez pas le temps de demander qui a commis cet acte insensé, d'autres cris résonnent dans la salle à manger. Et ils sont bien plus nombreux cette fois (299).

520-

Vous vous laissez glisser la tête la première dans l'étroit caisson de métal. Vous heurtez un premier xer qui se réveille en sursaut, mais pas pour longtemps. Vous le cueillez par surprise d'un coup de poing à la trompe, suivi d'un choc sur sa nuque. Cette échauffourée réveille le deuxième comparse, mais vous lui réservez le même sort avant qu'il ne soit parfaitement conscient. Votre compagnon resté à l'extérieur vous aide alors à hisser les deux corps inanimés hors de la machine.

Que faire maintenant de votre prise de guerre ? En attendant, vous en étudiez l'apparence et le fonctionnement. Vous êtes d'abord frappé par les vibrations qui en émanent, même à l'arrêt, comme si une source d'énergie en ébullition était prête à se libérer. A l'avant, un tableau de bord raccordé à différents tuyaux contient plusieurs voyants lumineux : une jauge symbolisée par un soleil, remplie à moitié, une manette avant-arrière, une manette gauche-droite, sans oublier un commutateur qui vous permet de passer d'un symbole flèche à un symbole étoile. Au-dessus de cet écran, la culasse du canon, elle-aussi connectée à plusieurs tuyaux, dépasse sur une bonne moitié de l'habitacle. A l'arrière, un bloc mystérieux, rendu hermétique par de solides plaques de métal, d'où partent et arrivent des dizaines de câbles et autres tuyauteries. Le plafond joue aussi un rôle car plusieurs connectiques s'y concentrent.

Mais une tête familière met fin à vos réflexions. Un de vos éclaireurs qui surveillait du regard votre binôme. Il murmure : « Chef, des inconnus approchent. On fait quoi ? » Mais il a tôt fait de se faire héler par une voix inconnue et distante avant d'avoir fini sa conversation avec vous. Alors des flèches s'abattent sur les intrus, qui répondent par les projectiles de leurs frondes, et vous vous retrouvez enfermé au beau milieu de cet échange. Comme le peuple du désert appelle des renforts, et qu'il manque un leadership à vos troupes, l'escarmouche s'équilibre et se transforme peu à peu en bataille rangée. Vous n'avez pas d'autres choix que d'apprendre à piloter la machine en improvisant totalement, et vite ! La manette avant-arrière poussée légèrement ébranle le véhicule et le fait avancer doucement dans un cahotement que vous n'imaginiez pas, et surtout dans une série de vibrations assourdissantes en vase clos, insoupçonnables depuis l'extérieur. En terme de visibilité, c'est presque le néant. Votre acolyte a les yeux collés à une légère fente

horizontale sur le glacis avant, mais il ne distingue rien à part le noir absolu. La lame à la base du véhicule rase une série d'arbustes mais il en ira autrement au premier tronc robuste rencontré. Toujours à faible allure, vous entreprenez alors un demi-cercle, à l'aide de la manette gauche-droite qui, par miracle, répond bien à votre main. Votre manœuvre suscite une pause dans les combats, chacun étant dans l'expectative du prochain mouvement de la machine.

Vous ouvrez à la volée l'écouille pour s'assurer que votre canon est bien dirigé contre les positions ennemies. Vous laissez d'ailleurs l'ouverture grande ouverte, car la chaleur à l'intérieur devient vite suffocante. Une fois rassuré, il ne vous reste plus qu'à utiliser le canon octogonal à bon escient, pour faire reculer les xers du désert. Un bouton est prévu à cet effet, mais avoir l'avoir pressé, rien ne se passe. Trop beau pour être vrai. Trouvez le mot qui va vous débloquenter, appliquez le principe A=1, B=2, etc, et multipliez le résultat par deux.

Sinon, allez au **404**.

521-

Discretion oblige, vous préférez contourner ce qui s'apparente à une dangereuse bête sauvage, et continuez votre progression dans la ouate glacée.

La tempête redouble de violence lorsque, à la base de contreforts, vous distinguez à travers les flocons une multitude de silhouettes aux lignes régulières et angulaires.

Vous vous en approchez (**435**), ou, comme pour l'apparition précédente, vous vous en éloignez (**306**) ?

522-

Après que des nuées de messagers aient transmis les ordres à chacun des chefs de groupes, les préparatifs pour le départ s'accélèrent. Le temps de rassembler tous les impedimenta, d'harnacher les xeus de bât, les deux soleils ont déjà entamé leur ascension dans le ciel lorsque le convoi se met effectivement en route. Vous êtes en tête de colonne, juste après l'avant-garde, et aux côtés du Général. Celui-ci est entouré d'une cinquantaine de cavaliers d'élite, chevauchant fièrement leurs xeus empanachés. Vous n'avez pas le privilège de posséder votre propre destrier, mais votre groupe suit de près cette troupe montée, qui avance tranquillement, au rythme des fantassins. Durant votre progression, des éclaireurs ennemis osent se montrer au sommet des dunes lointaines, comme pour vous narguer. Le Général ne donne pas l'ordre de les pourchasser, car il sait que sa troupe est exténuée.

A midi, heure la plus chaude de la journée où les deux soleils agressent votre visage de leur feu continu, un grondement lointain, inquiétant, vient troubler la marche jusque-là paisible des xers. Par-delà les dunes, il vous semble distinguer un nuage de poussière. Comme la plupart de vos congénères, vous suivez des yeux l'étrange phénomène qui progresse à une vitesse surprenante, et se dirige vers le front de la colonne, dans l'intention de vous couper la route. Le Général presse le pas, avec sa cavalerie, pour se porter au-devant, et demande à sa piétaille, dont vous faites partie, de le suivre aussi vite que possible.

Lorsque votre groupe arrive enfin au pas de course en tête de colonne, l'avant-garde est disposée en flèche, targes levées, épées à l'horizontale, tandis que le Général fait les cent pas sur sa monture. Voyant arriver les renforts, il vocifère ses ordres : « Groupes 1, 2, 3 et 4, à l'attaque ! » Comme un seul xer, des centaines de soldats de l'Empire du Centre, galvanisés, montent à l'assaut en poussant des cris de rage. En face d'eux, à bonne distance, une centaine de guerriers du désert, entourent une dizaine d'espèces de rhomboèdres en métal d'une magnifique couleur or, reflétant intensément la lumière des soleils.

Alors, le grondement que vous entendiez se transforme en un vrombissement, et le spectacle qui s'offre à vous vous statufie de terreur : des faisceaux lumineux, sortis des engins métalliques, vont frapper de plein fouet les attaquants, les balayant comme des fétus de paille, dans un grésillement atroce. L'élan de l'assaut est stoppé net, et tourne à la débandade, lorsque de nouveaux rayons s'acharnent sur la troupe désorientée.

Hypnotisé par ce spectacle surréaliste qui décime ses ouailles, le Général se reprend, et envoie sa cavalerie et son infanterie prétorienne de deux côtés différents pour prendre à revers ces machines infernales. Mais ces troupes d'élite ont juste le temps de se placer sur leurs positions de départ. En effet, les machines de guerre avancent imperturbablement dans un cliquetis assourdissant, à une vitesse qui défie l'imagination. Les faisceaux visent maintenant le centre de la colonne, et un rayon foudroie trois cavaliers, à deux pas du Général. Les malheureux tombent roides dans le sable, le corps recroquevillé, horriblement calciné. Un autre faisceau foudroie en une fois une vingtaine de malheureux, provoquant une trouée sur plusieurs rangées de fantassins, comme une boule dans un jeu de quilles.

Il n'en faut pas plus au Général pour ordonner la retraite. Montrant l'exemple, il se précipite à brides abattues vers l'arrière de la colonne, alors que votre groupe était déjà engagé dans les dunes pour tenter de contourner l'ennemi.

Vous continuez sur votre lancée (**372**), ou rejoignez le gros de la colonne, qui entame un demi-tour (**97**) ?

523-

Vous stoppez brutalement, dans une partie ombragée de la forêt, plaqué contre un tronc, cherchant devant vous un objet pouvant vous être utile. Une grosse pierre, à défaut d'autre chose, fera l'affaire.

Un xer du désert passe en trombe devant vous, puis un deuxième. Vous ayant perdu de vue, ils ne tardent pas à faire volte-face, alors que vous vous approchiez du deuxième. Un vif mouvement de recul, le met immédiatement à l'abri de votre coup.

La suite, est un affrontement à deux contre un. Cimenterres contre une pierre. Est-ce utile de vous préciser qui l'emportera ? Votre aventure prend fin dans un bain de sang...

524-

L'arrivée soudaine d'Azaviros, Général de l'armée du Centre, chef de la sécurité de l'Empereur, et résident permanent du fortin, crée une bousculade qui se transforme vite en une reprise en main brutale. Le Général impétueux congédie toute personne non indispensable à l'enquête, dont vous. Il se permet même d'entraîner l'Empereur hors de la funeste chambre, évoquant un besoin de sécurité renforcé, et l'invitant à se confiner dans ses propres appartements.

Waros, le puissant conseiller de la guerre, ne proteste pas, devant l'allure hostile des sbires d'Azaviros.

Au cours de la journée, l'agitation ne faiblit pas, et, au contraire, s'étend au-delà du fortin, la nouvelle gagnant toute la capitale aussi rapidement qu'une traînée de poudre.

Vous faites le point, seul dans votre chambre d'hôte, assis sur le rebord de votre lit. D'un point de vue strictement militaire, c'est une nouvelle désastreuse, car le Général Meditteris était un xer respecté de tous ses subordonnés, et son remplacement ne sera pas aisé. D'un point de vue politique, qui oserait commettre un tel acte ? Et dans quel but ? Crapuleux ? Personnel ? Ou est-ce un geste dont la portée vise l'Empire tout entier ? Dans tous les cas de figure, le commanditaire est redoutable, car il a les moyens de frapper au cœur du pouvoir, l'endroit le plus protégé de l'Empire du Centre.

Devant la gravité de la situation, allez-vous demander une audience à Waros dès cet après-midi (438), ou garder vos réflexions pour vous, pour le moment (23) ?

525-

A l'écoute de votre projet, le Général Alsakos montre un certain scepticisme. Depuis la terre ferme, il n'aura pour vous qu'un groupe d'archers longs, qui pourront harceler les navires ennemis.

L'idée vous vient d'embarquer ces soldats dans vos propres bateaux, mais le Général rechigne à se séparer d'un de ses meilleurs atouts. Un compromis est trouvé, en 'empruntant' dix archers par bateaux, le reste stationnant à terre, derrière des remparts de boucliers.

L'heure de vérité approche lorsque, un matin, la vigie d'un navire donne l'alerte : une flotte imposante est annoncée, les voiles gonflées par le vent. Au fur et à mesure que les intrus se rapprochent, le combat vous paraît de plus en plus inégal. Vous avez affaire à de hautes caravelles regorgeant de xers avides de butins. Ces embarcations sont deux fois plus nombreuses que les vôtres, deux fois plus imposantes, et comptent deux fois plus de xers chacune, sans parler du manque d'expérience de vos marins.

Resté à terre, vous ordonnez aux quelques frégates qui ont pris la mer de se rapprocher du rivage au plus vite, à l'aide de drapeaux effectuant des signaux. Vous embarquez vous-même dans un navire, afin que votre flotte forme un groupe cohérent, premier rideau défensif, soutenu par les archers à terre.

Lorsque les caravelles ennemies sont à cinquante mètres, elles paraissent irrésistibles, vous dominant de leur hauteur. Vous faites pivoter chacune de vos frégates, offrant ainsi à l'ennemi vos côtés, pour que vos archers puissent donner leur pleine puissance. Mais les navires royaux vous imitent, et vous opposent leurs propres archers, bords contre bords.

L'atmosphère est lourde, comme un orage qui gronde. Et la tempête éclate subitement sous forme d'une pluie mortelle au rythme de sifflements assourdissants. Les coques tambourinent sous l'effet des flèches, les voiles se déchirent, immobilisant peu à peu les bateaux, et, surtout, les xers tombent baignant dans leur sang. Les cris de douleur et de haine se mêlent aux voiles qui claquent au vent. Dans cette cacophonie, l'affrontement tourne à l'avantage des royalistes, malgré la bravoure de vos archers et de vos marins qui s'efforcent de garder leurs montures en ligne. Comme les forces terrestres ne vous fournissent aucun appui pour le moment, de peur de toucher leur propre camp, vous ordonnez de vous rapprocher encore davantage de la plage. Mais votre dernière phrase est coupée par un trait qui vous transperce la gorge de part en part. Vous trépez dans un gargouillement de sang...

526-

D'une démarche titubante, à l'aube naissante, ivre de fatigue, vous remontez les rues débordant de débris, en direction du centre-ville. Vos deux compères censés vous escorter vous rejoignent au niveau du portail séparant les faubourgs de la ville historique. Le regard dans le vide, ils sont dans le même état que vous.

De longues heures de repos dans la place forte de Mont-Clair ne seront pas de trop, pour vous requinquer et vous permettre de continuer votre quête (496).

527-

Aux premières lueurs de l'aube, vous êtes accueilli sous une grande tente où se rassemblent les autres chefs de patrouille qui rentrent peu à peu. Le Général Azaviros se tient devant vous, une carte dépliée sur la lourde table qui lui fait face. Chaque débriefing aboutit au même constat : impossible d'atteindre discrètement la partie dénudée du sommet, car, tout autour, des milliers d'ouvriers répandent un liquide odorant.

Le Général Azaviros et son Etat-Major doutent de l'utilité de ce travail de fourmis. Ils hésitent entre la transformation des pentes en un bourbier qui ralentira vos xers, ou bien dresser un rideau de feu (ce liquide serait hautement inflammable), qui ne constituera qu'une protection temporaire.

Sur ces conclusions hâtives, vous êtes invité à vous reposer la journée, ainsi que vos compagnons nocturnes, sous un chapiteau protégé par des rideaux d'arbres (131).

528-

La rencontre avec le Roi est planifiée pour le milieu de journée. Les discussions diplomatiques seront l'occasion d'un banquet gargantuesque qui scellera les accords passés entre l'Empire du Centre et le Royaume du midi.

En attendant, les invités discutent à bâtons rompus avec des conseillers du Roi, dans une vaste salle ronde dominée au centre par un candélabre majestueux. Le conseiller de la paix Paxtis et ses acolytes, reconnaissables par leurs toges blanches dominent les débats par leur présence en nombre. Afin d'éviter d'écouter toutes indiscretions de la part de Messieurs les diplomates, Tétos et vous êtes tenus à l'écart des palabres, vous contentant de garder la porte principale donnant sur l'interminable hall d'entrée. Ce qui ne vous empêche de garder un œil sur l'Impératrice Vipèrellis qui ne tient pas en place, navigant de groupes en groupes.

Soudain, sans prévenir, elle s'éclipse par une porte dérobée, et, à nouveau, vous avez l'impression de vivre un mauvais rêve.

Vous ne réagissez pas (70), vous alertez Tétos d'un coup de coude (113), ou vous la suivez, d'un mouvement tout aussi discret que sa disparition (326) ?

529-

C'est justement dans cette direction que convergent tous les passants, réfugiés mêlés aux habitants locaux. Il n'y a pas à proprement parler de rues dans les villes du peuple du désert, et vous vous contentez de cheminer entre les maisons de terre cuite, de forme ovale. Sur de nombreux murs, sont placardés les ordres du jour : une mobilisation générale pour prendre les armes contre l'ennemi.

En tendant l'oreille, vous apprenez qu'un défilé militaire va d'ailleurs débiter d'un instant à l'autre. C'est du pain béni pour l'espion que vous êtes. Même si vous êtes situé au dernier rang d'une foule compacte bordant l'allée principale de la ville, la seule en latérite, vous ne perdrez rien du spectacle, qui s'annonce par une espèce de grondement métallique, des plus impressionnants. Le bruit devient assourdissant au point que vous vous bouchiez les oreilles, lorsque qu'apparaît un véhicule tout en métal doré. Sa forme est rhomboédrique, et ses dimensions titanesques vous font hérissier les poils de terreur. A l'avant, il y a deux tourelles amovibles, dont le rôle vous intrigue. Deux rangées de 5 roues crantées font mouvoir la machine démoniaque par une énergie qui vous échappe, vu la taille et le poids de l'engin. Tout au sommet, à quatre mètres de hauteur, un auvent de toile est encadré par 4 oriflammes aux écussons du peuple du désert. Il abrite une xer aux habits d'apparat et à la posture d'une reine. Sa tête vous paraît disproportionnée et vous n'avez pas connaissance d'un tel personnage à la tête de l'armée du peuple du désert, mais son apparition déclenche un tonnerre d'applaudissements. Une fois le véhicule passé, le tintamarre ne faiblit pas, car l'engin de commandement est suivi par une file interminable d'autres rhomboèdres de taille plus modestes, mais tout aussi impressionnants avec leurs deux rangées de 3 roues. Ils sont munis d'un canon octogonal bien visible, encastré dans le glacis avant. Au sommet, l'auvent a laissé la place à une espèce de coupelle en métal, brillant de mille feux, dont l'utilité reste nébuleuse pour vous.

Malgré la poussière soulevée par les roues crantées qui labourent littéralement le sol en dur de l'avenue, vous comptez au moins une cinquantaine de ces engins, avant que l'infanterie traditionnelle ferme le défilé.

A l'issue de cette parade, la population exprime sa confiance par des clameurs de joie, qui contrastent avec le pessimisme qui vient de vous frapper de plein fouet.

Allez-vous baguenauder dans les rues de Dissé (446) ou rallier votre repaire temporairement occupé par des familles de réfugiés (26) ?

530-

Au cas où vos ennemis jurés tenteraient à nouveau de forcer le passage, vos troupes restent aux aguets. Derrière plusieurs rideaux de fumée, vous essayez de deviner ce qui se trame en tendant l'oreille. Après plusieurs crissements aigus, les bruits de moteur ont cessé, laissant la place à une succession de hurlements et de ferraillements. Toute la forêt gronde encore une bonne demi-heure, avant qu'un

silence de plomb ne recouvre le mont Kumar. Ne relâchant pas votre concentration, vous envoyez immédiatement des messagers vers le sommet du mont Kumar, pour avoir les dernières informations et autres instructions, s'il y en a (513).

531-

Alors que le Général Azaviros fait son apparition, pantelant, dans le couloir, du bruit se fait entendre dans une des chambres. Vous vous précipitez vers la source de ce bruit. Tout au bout du couloir, ce sont les appartements du Général de l'armée de l'Ouest Avartis. La porte a été fracturée, et vous l'ouvrez à la volée. Hormis l'absence du Général, la première chose qui vous frappe est le sommier sens dessus-dessous, puis un courant d'air vous saisit. Une trappe située sous un étroit créneau qui fait office de fenêtre est grande ouverte : un mâchicoulis. Cinq mètres plus bas, un matelas et un amas de draps froissés repose sur le sol. Le fugitif s'est sauvé par là.

Azaviros qui a pris votre suite annonce sur un ton grave : « Dans un dernier sursaut il a essayé de s'en prendre à Avartis. Mais il y avait peu de chance que le Général soit présent dans le fort en ce moment. Pourquoi Avartis ? »

Mais vous l'avez à peine écouté, bondissant déjà dans le couloir pour alerter l'ensemble de la garde du fortin.

Malgré tous vos efforts, conjugués à ceux du Général Azaviros, la garde du portail principal du fortin a été informée trop tard, et ne peut que confirmer « avoir vu passer une silhouette encapuchonnée avec un bras en écharpe ». A l'heure qu'il est, il s'est fondu dans la capitale, ou a même entrepris de la quitter. Pour contrecarrer ses projets, son signalement est donné à toutes les polices de l'Empire. De plus, devant la gravité de la situation, un conseil des sages est convoqué dans les appartements de l'Empereur, le soir même (59).

XER

Dans cette aventure, vous incarnez un Xer au service du conseiller de la guerre de l'Empire du Centre.

Peu à peu, les événements se bousculent autour de vous, les nuages sombres s'amoncellent, annonciateurs d'un chamboulement mortifère, où l'Empire, si sûr de sa force, va pourtant jouer sa survie.

