

BIENVENUE SUR TERRE

TOME 3 : LA GRANDE GUERRE DE DANNAVISCIA



MAËL SARGEL





Carte de Kapis

Territoires Civilisés

SANCTUS TERRA

PATRONA URBS

MAGNUS FORUM

LA VILLE SANS NOM

CASTITAS

Palmier Coûte

TERRES D'HOGOSHA

BRASIER SOMBILLANT

Territoires Découverts

Territoires Sauvages



« Je ne vais pas vous conter l'histoire de Dannaviscia dans ce journal car il faudrait y consacrer un livre entier. »

*Arkanys Ayashi (78-129), Benefactori de 117 à 129,
Le Journal d'Arkanys.*

Sommaire

Prélude

Chapitre 1: Préambule

Chapitre 2: Tensions

Chapitre 3: Piégé

Chapitre 4: Stratagèmes

Chapitre 5: Crise

Chapitre 6: Déclaration De Guerre

Chapitre 7: Chaos

Chapitre 8: Le Prince De Gorne

Chapitre 9: Les Douze Valeureux De Gorne

Chapitre 10: Conquête

Chapitre 11: La Bataille De Snag-Ren

Chapitre 12: Défaite

Chapitre 13: Le Conquérant Fou

Chapitre 14: Contre-Attaque

Chapitre 15: Un Nouveau Membre

Chapitre 16: Cheval De Troie

Chapitre 17: Infiltration

Chapitre 18: Le Siège d'Arkplatz

Chapitre 19: Errare Humanum Est

Chapitre 20: Capitulation

Chapitre 21: Le Triomphe Du Mal
Chapitre 22: Retranchement
Chapitre 23: Sanctions
Chapitre 24: L'Île De Kren-Kar
Chapitre 25: Dans Le Ventre De La Bête
Chapitre 26: Le Calme Avant La Tempête
Chapitre 27: L'Assaut Du Port De Varnal
Chapitre 28: Victoire Amère
Chapitre 29: Regrets
Chapitre 30: La Feinte De Soko
Chapitre 31: La Chute Du Prince
Chapitre 32: Sacrifice
Chapitre 33: Amour De Jeunesse
Chapitre 34: Duperie
Chapitre 35: La Vision
Chapitre 36: La Naissance Du Leader Masqué
Chapitre 37: Le Tyran Balafré
Chapitre 38: Rédemption
Chapitre 39: Dénouement
Chapitre 40: Imprévu
Chapitre 41: L'Opération Mirage
Chapitre 42: La Dernière Bataille
Chapitre 43: Allégeance
Épilogue

PRÉLUDE

Cela fait presque un an que l'Exilée est revenue des Terres d'Hogosha. Presque un an qu'elle a complété le *Journal d'Arkanys* avant de le refermer pour toujours. Elle avait promis à Hostia qu'elle reviendrait et elle a tenu parole.

À son retour, les membres du Kankou l'ont accueillie comme une reine. Comme si elle était partie pendant des années. Elle n'était pas rentrée tout de suite à Patrona Urbs. Elle avait exploré le Pulveris Crater pendant quelques temps. Okina elle-même ne sait pas vraiment ce qu'elle cherchait. D'autres trésors comme le journal du Tyran Balaféré, peut-être ? Ou bien, elle espérait trouver des survivants du massacre dont les Servus Pulvis avaient été les auteurs ? En réalité, ce n'est pas cet espoir-là qui l'a fait errer dans le désert de poussière. Au fond d'elle, elle le sait.

Ce qu'elle espérait bêtement découvrir était, en fait, une trace de Sora et Kara Ochiru, les Protecteurs d'Exilés. Les parents de celui qu'elle appelait Yusha avant qu'il se transforme en Unoculus, le Benefactori borgne. Évidemment, elle n'a rien trouvé. Les Ochiru ont disparu il y a quasiment huit années, à présent. Seulement, entendre parler d'eux dans le *Journal d'Arkanys* a fait remonter des émotions chez Okina.

La culpabilité la ronge depuis qu'elle a poussé Yusha du Tectum, le toit du Colossus. Elle a fait cela pour sauver la population. Et cette affection particulière pour la vie d'autrui, cet amour pour le peuple qu'elle a dirigé pendant un temps, c'est toujours ce qui l'anime, aujourd'hui.

Après avoir passé des semaines dans le Pulveris Crater sans rien trouver, elle s'était finalement décidée à rentrer. Hostia, Dux, Romulus et Remus lui avaient bien sûr

demandé une nouvelle fois si elle allait se présenter aux élections de la toute nouvelle République qu'elle avait elle-même mise en place, mais elle leur avait répondu que ce n'était pas dans ses projets.

Maintenant qu'elle connaît dans son intégralité la vie d'Arkanys Ayashi, elle porte un regard différent sur ses camarades et amis. Elle savait qu'ils avaient tous souffert, certains plus que d'autres, certains moins. Mais, au bout du compte, leurs destins avaient tous fini par se croiser, ce qui les avait amenés à cet instant précis.

- Que comptes-tu faire, alors ? avait voulu savoir Dux.

- Je ne sais pas, avait-elle répondu. J'aimerais continuer d'aider les gens et, pour ça, je pense que le mieux est de reprendre mes études de médecine, si c'est encore possible. Après avoir ôté tant de vies, en sauver quelques-unes soulagera peut-être ma conscience...

Elle avait réfléchi un instant, avant d'ajouter :

- Toutefois, il y a quelque chose qui m'intrigue et que j'aimerais étudier de plus près.

En effet, dans son journal, Arkanys avait parlé de la Grande Guerre de Dannaviscia, s'étant déroulée de 114 à 118, soit plus de dix ans avant l'arrivée d'Okina sur Terre. Elle voulait en savoir plus sur cette période trouble de l'Histoire et sur cette région du Nord semblant fascinante.

Pendant que la République Benefactorienne se mettait tranquillement en place de son côté, l'Exilée, quant à elle, passait son temps au Tabularium, l'étage du Colossus dédié au savoir et à la connaissance, regroupant un nombre d'archives ahurissant. Elle avait lu de nombreuses choses sur les Douze Valeureux de Gorne, ces douze guerriers qu'elle, Dux et Yusha avaient empoisonnés au tout début de la Révolte de l'Exilée, afin de libérer Hostia et les autres femmes de la Salle Rouge. Encore un acte qu'Okina regrette amèrement.

Elle avait lu d'autres noms tels que celui d'Énée, un homme d'à peu près son âge ayant participé à la guerre

quand il n'était qu'un enfant et qui est, aujourd'hui, devenu Gouverneur de Dannaviscia. Il aspire à présent à continuer sa carrière politique au sein du futur Sénat.

Elle l'avait rencontré lors de ses voyages professionnels à Capitis et interrogé, puis ils s'étaient revus à plusieurs reprises. Étrangement, les moments qu'Okina passe avec lui sont les seuls durant lesquels elle parvient à oublier un peu Yusha et tous les actes horribles qu'elle a dû commettre pour en arriver là.

Grâce à son témoignage et à toutes les informations qu'elle a pu récolter, l'Exilée a décidé de partir vers le Nord, afin de mettre la main sur quelque chose pouvant potentiellement sauver la Terre ou, du moins, aider ses habitants. En tout cas, c'est ce qu'elle espère.

Après ces très longs mois de recherches et d'investigations, elle est retournée voir les membres du Kankou pour leur demander aide et conseil.

- J'ai un nouvel objectif, avait-elle déclaré, déterminée. Je pars pour Dannaviscia.

CHAPITRE 1

Préambule

Comment avons-nous pu en arriver là ?

Voilà la question que chaque habitant de Gorne, Gerevis et Mandrak se pose, aujourd'hui. Il n'a suffi que d'une seule chose : l'avidité d'un homme.

Comme pour toute histoire, le mieux, pour raconter celle de la Grande Guerre de Dannaviscia, est de commencer par le commencement.

Bien que cet événement majeur de l'Histoire de l'Humanité soit tombé dans l'oubli après la Grande Migration – comme la plupart du savoir terrien – il a bel et bien eu lieu ; il y a des siècles, comme des dizaines de millions d'années auparavant, un météore s'est écrasé sur Terre pour y faire d'énormes dégâts. Encore aujourd'hui, la provenance de cet astéroïde reste un mystère. Même si l'espèce humaine commençait déjà à régresser, du fait, entre autres, du trop grand nombre d'individus la composant, sa technologie aurait dû lui permettre de prévoir le crash de la météorite. Alors, pourquoi n'a-t-elle pas réussi à anticiper la catastrophe ? Aurait-elle pu l'empêcher ? Personne ne le saura jamais. Bien que l'immense pierre spatiale ait été oubliée depuis, les Hommes ont quand même eu le temps de lui donner un nom avant qu'elle soit ensevelie par les éléments. Ils appelèrent cette pierre « *Calista* ».

Au fil du temps, le berceau de la vie dans l'univers subit les effets de Calista. Peu à peu, la topographie de la Terre se mit à changer, les séismes donnèrent naissance à de nouvelles montagnes et volcans ; les mers et les lacs s'asséchèrent ; le mouvement des plaques tectoniques

métamorphosa le paysage terrestre, si bien que les astronautes eux-mêmes ne reconnaissaient quasiment plus leur planète.

Calista eut également un impact très important sur la faune et la flore. Une grande partie des espèces vivantes, pour la plupart déjà menacées d'extinction, disparurent et les survivantes mutèrent pour donner naissance à des plantes ainsi qu'à des animaux d'une hostilité et d'une férocité stupéfiantes.

Ajoutés à tout cela les milliers d'années de pollution et ce que la planète avait déjà subi à cause de l'activité humaine et la Terre devint très rapidement le pire endroit de la galaxie. Un véritable enfer invivable.

Cela faisait déjà bien longtemps que l'Humanité était à la recherche d'un nouvel astre ayant la possibilité de l'accueillir. Alors, quand Mirakuru découvrit Hiyoku en 30 avant le Renouveau, les humains ne perdirent pas de temps et, en une quinzaine d'années seulement, ils furent prêts à coloniser cette nouvelle planète et quittèrent la Terre. Enfin, *une partie* d'entre eux, du moins. Car seulement trois milliards de Terriens eurent la chance d'embarquer sur les arches et de participer à la Grande Migration, laissant leurs congénères dépérir sur cette planète devenue toxique qu'ils appelaient autrefois la leur.

Des décennies plus tard, en l'an 53, alors que la Terre continuait d'avancer inexorablement vers sa fin, naquit Orak Maskin, l'homme à l'origine du mal qui allait bouleverser Dannaviscia. En vieillissant, Orak devint un aventurier et il consacra sa vie à la recherche ainsi qu'à l'étude d'artefacts mystiques. Il parcourut la Terre entière afin de trouver des objets dignes de venir s'ajouter à sa collection. Ainsi, il arpenta Uporea, le continent capital de la planète, jusque dans ses moindres recoins. Il traversa les Territoires Civilisés et les Territoires Reculés de Capitis pour se rendre dans les Territoires Sauvages. Il rencontra des exilés, des ermites, des parias, des tribus de nomades ancestrales entièrement

composées de femmes possédant des pouvoirs incroyables... Il vit ce qu'aucun homme n'avait pu voir avant lui. Cependant, tout ceci ne lui suffisait pas. Il en voulait toujours plus.

C'est pourquoi, quelque temps après la naissance de son fils Krigs et le décès de sa compagne durant l'accouchement, Orak se mit en quête de trouver l'emplacement de Calista, la légendaire pierre venue du ciel dont il avait entendu parler mille-et-une fois.

Après de longues années de recherche, ses aventures le menèrent à elle. Elle se situait au Nord d'Uporea, dans la région surnommée la Trinité Nordique et qu'on appelle plus communément Dannaviscia. Quand il découvrit enfin une infime partie de la météorite après avoir creusé le sol pendant des semaines, il fut subjugué par la beauté d'une telle chose. Le rocher spatial scintillait d'une lumière bleutée et Orak tomba immédiatement sous son charme. Il réussit à en détacher un bout de petite taille, mais assez gros pour tenir dans la paume d'une main, et l'attacha ensuite autour de son cou, en pendentif. Plus tard, il nomma ce médaillon « *Deletrix* ».

Après cela, il ne voyagea plus, toujours plus obsédé par sa découverte. Il fit un nombre incalculable d'expériences scientifiques sur Deletrix pour savoir de quoi était capable Calista. Il était fasciné par le pouvoir de la pierre et il fit subir tout un tas d'expérimentations à Saturna, une jeune exilée qu'il avait recueillie lorsqu'elle n'était encore qu'un nourrisson et que son fils Krigs avait pris pour petite sœur. Il découvrit alors que Calista n'était pas seulement une arme destructrice de planètes, mais qu'elle était également une source d'alimentation surpuissante comme personne n'en avait jamais vue. Quelle ironie. Ce qui avait condamné la Terre était probablement la seule chose qui pouvait la sauver.

Seulement, le pouvoir de Deletrix était trop fort pour un simple humain. Petit à petit, l'esprit et le corps d'Orak

Maskin se détériorèrent. Il perdit la tête et commença à rêver de conquête. Il était persuadé d'être le seul de son espèce à connaître tous les secrets de l'univers, à côtoyer la puissance divine. Il croyait être l'élu des dieux, si toutefois ils existaient. Dans tous les cas, il savait qu'il était un être supérieur. Il avait vu le futur et il devait prendre le contrôle de la planète pour lui imposer sa vision. C'était sa mission.

Cependant, malgré sa volonté inébranlable, il ne parvint jamais à accomplir sa tâche car les dégâts que Deletrix avait fait endurer à son corps étaient trop importants. Il allait bientôt mourir et il en était conscient.

Par conséquent, il passa les dernières années de sa vie à essayer d'immuniser son fils aux nocifs effets de la pierre. Malgré ses nombreux échecs, il ne se découragea pas et mit finalement au point un remède. Puis, en 96, Orak perdit la vie, alors que Krigs n'était âgé que de seize ans. Sur son lit de mort, le père donna une dernière mission à son enfant. Celle d'achever la sienne.

En grandissant, Krigs Maskin, toujours accompagné de Saturna, se servit de Deletrix pour se faire un nom. Il s'engagea dans l'Armée pour apprendre à se battre, mais il n'alla pas plus loin que la formation militaire. Il eut la chance de vieillir à une époque où les tensions entre le pays de Mandrak et le reste de la Trinité étaient palpables.

En résumé, certains Mandrakiens et Mandrakiennes réclamaient l'indépendance. Ils ne voulaient plus faire partie de Dannaviscia. Ils souhaitaient être sous les ordres directs du Benefactori sans avoir à passer par l'Ordre de la Trinité et Stapler Nos, le Porte-parole des Trois Pays du Nord, qui, selon eux, ne les représentait pas convenablement et déformait les propos du peuple. Cette situation politique était une aubaine pour Krigs, qui en profita pour rallier les séparatistes à sa cause.

En quelques courtes années, il devint le leader des Intrépides - le nom que les séparatistes s'étaient donné. Maintenant à la tête des fauteurs de troubles de Mandrak, il

disposait d'une armada d'hommes et de femmes en colère, prêts à se battre pour obtenir leur liberté. Toutefois, il ne s'agissait pas de guerriers. Maskin voulait de véritables combattants pour mener à bien son dessein.

Sa prochaine étape était de s'emparer de l'Armée du pays. Son objectif était le contrôle. Dans un premier temps, celui de Dannaviscia puis, à long terme, de la Terre tout entière. Pour pouvoir imposer la vision de son père au monde, il n'avait pas le choix, il devait déclencher une guerre.

CHAPITRE 2

Tensions

An 114 après le Renouveau, Catacombes de Havenbok.

Dans les souterrains morbides de la capitale mandrakienne, Krigs Maskin et les Intrépides se sont réunis en secret, comme ils ont l'habitude de le faire. Ils ont plusieurs endroits où se rencontrer et ils changent à chaque fois, afin de ne pas attirer l'attention des forces de l'ordre, qui les surveillent déjà de près.

Les Intrépides commencent à inquiéter l'Ordre de la Trinité. Pour Krigs, c'est une bonne chose. Cela veut dire que le Gouvernement les prend au sérieux. L'Ordre, et plus particulièrement les représentants de Mandrak, ont peur qu'une guerre civile éclate. Maskin sourit toujours lorsqu'il entend ces mots : « guerre civile ». Si seulement ils savaient ce que le fils d'Orak cherche à accomplir... Une guerre civile n'est qu'une bagarre d'enfants dans une cour de récréation en comparaison.

Les tensions n'ont jamais été aussi fortes. Pour contrer la menace que représentent les Intrépides et pour assurer la sécurité du reste de la population, le Duc Tehr a accentué la présence militaire sur le sol de Mandrak. Des soldats patrouillent dans les rues jour et nuit, au cas où un attentat devrait être déjoué. Cependant, l'Armée reste tout de même discrète. Les opposants au Gouvernement dénoncent un régime qui préfère faire taire son peuple et déformer ses propos plutôt que de l'écouter. Si l'État attaque publiquement les séparatistes, il leur donne raison aux yeux du reste du monde et il fera des Intrépides des martyrs. Tout le monde se rallierait donc à leur cause. Tehr l'a bien compris. Krigs aussi.

Le Duc est intelligent, il le sait. Et il a l'air d'aimer sincèrement ses sujets, ce qui est rare, dans ce monde comme dans les autres. En revanche, cette situation ne plait pas à la Comtesse Edgervin, qui souhaiterait davantage de discipline au sein de la population. Pas étonnant pour une ancienne militaire. Toutefois, même si elle a beaucoup de pouvoir, elle doit obéir aux ordres de Tehr et Tehr doit se plier aux décisions de l'Ordre de la Trinité, dont ils font tous deux partie, avec, bien sûr, le Baron Ifnny.

Dans chacun des trois pays composant Dannaviscia, le Duc et le Comte sont ceux qui ont le plus de pouvoir. Vient ensuite le Baron, qui est en bas de l'échelle du trio de commandement, même s'il est évidemment bien plus puissant que les citoyens lambdas. En réalité, le Baron joue surtout le rôle de conseiller : il participe à la vie politique du pays et propose des idées mais, au final, c'est le Duc, ou parfois le Comte, qui prend les décisions. Maskin a saisi tout cela depuis bien longtemps. Il s'est entraîné toute sa vie à devenir un conquérant. Il connaît les rouages de la politique et de la stratégie, qu'elle soit martiale ou non.

À Mandrak, Tehr et Edgervin sont peut-être les décisionnaires mais c'est Ifnny qui a le plus de pouvoir, indirectement. Contrairement à la Comtesse qui a débarqué de nulle part et qui a aussitôt trouvé un fauteuil à sa taille au Siège de l'Ordre de la Trinité, le Baron, lui, a toujours vécu dans ce monde. Son père était également Baron, tout comme son père avant lui. Ifnny est issu d'une famille noble et, depuis sa naissance, on lui a toujours inculqué les valeurs de la politique et de l'aristocratie. Sans parler du fait qu'en vieillissant, il a côtoyé de très nombreuses personnes de pouvoir. Il a même des amis ayant à leur disposition une ligne directe avec le Benefactori, à ce qu'on dit. En bref, il est l'homme le plus influent du pays, même s'il n'en a pas forcément conscience. Contrairement à Krigs qui, quant à lui, a compris que c'était Ifnny qu'il fallait d'abord cibler

pour avoir une chance d'accéder au Général de l'Armée de Mandrak, Leg Grenell.

Depuis tout à l'heure, Maskin est perché sur la petite estrade trônant au milieu des ossements symétriquement disposés et entonne un discours. Il arrive bientôt à sa réplique finale.

- Ces militaires dans les rues n'ont pour autre objectif que de nous effrayer. Nous ne devons pas nous laisser intimider. S'ils patrouillent tous les jours et toutes les nuits, c'est parce que ce sont eux qui ont peur de nous.

Chacune de ses phrases est ponctuée par des cris et des hochements de tête approbateurs.

- Mes amis, nous sommes si proches du but. Nous ne pouvons pas nous arrêter maintenant. Nous devons avoir foi en la cause plus que jamais. Nous obtiendrons ce que nous voulons. Par la force, s'il le faut ! Bientôt, nous n'aurons plus à répondre de nos actes auprès de l'Ordre. Le seul véritable pouvoir sur cette Terre est celui du Benefactori.

Évidemment, Krigs n'en pense pas un mot. Pour lui, le seul véritable pouvoir sur cette Terre réside en Calista et en Deletrix. Mais, pour le moment, il vaut mieux ne pas trop s'attirer les foudres du Gouvernement Planétaire. Il préfère attendre d'avoir pris le contrôle d'au moins un des Trois Pays du Nord.

- Et nous n'avons aucunement besoin d'intermédiaire entre lui et nous. Nous n'avons pas besoin de Stapler Nos ou des aristocrates. Nous n'avons pas besoin de Dannaviscia. Nous pouvons nous débrouiller seuls. Nous ne sommes pas inférieurs aux membres de l'Ordre de la Trinité !

- Ouais ! gronde la petite foule à l'étroit entre les murs ornés d'os.

- Nous allons prendre ce pays en mains et le mener comme nous le souhaitons ! proclame Krigs. Vive l'indépendance !

- Vive l'indépendance ! répètent les Intrépides à l'unisson.

- Vive la liberté !

- Vive la liberté !
- Et vive Mandrak !

Des applaudissements et des sifflements de joie rebondissent sur les parois des Catacombes peu éclairées. Krigs adresse un geste fier à ses hommes, avant de descendre de l'estrade.

Saturna se tient là, droite, les mains jointes devant elle, le regard dur, scrutant la foule. Elle n'a que trente-et-un ans - trois de moins que Krigs -, pourtant elle fait plus vieille que lui. Il faut dire qu'elle en a bavé durant son enfance et son adolescence, surtout à cause d'Orak Maskin.

Ce dernier n'a jamais été doux avec elle. Il la malmenait et ne lui laissait presque aucun répit. Il lui faisait subir tout un tas d'expériences dangereuses et plus extravagantes les unes que les autres. Il ne la traitait pas comme un être humain. Malgré tout, elle a survécu. C'est une force de la nature et si elle avait besoin d'une raison pour accepter de continuer à endurer toutes ces atrocités, elle la trouvait en Krigs. Celui-ci sait pertinemment qu'elle et lui ne sont pas du même sang, pourtant, depuis les premiers instants où il a posé les yeux sur elle, lorsqu'elle était bébé, il l'a considérée comme sa petite sœur. Saturna n'a jamais eu d'affection pour Orak, à juste titre. Néanmoins, elle sait que Krigs aimait son père et qu'il veut lui faire honneur. Voilà pourquoi elle le suit dans sa croisade folle. Il n'existe pas plus grande loyauté qu'entre ces deux-là.

Krigs sourit en passant à côté d'elle. Il lui offre son coude et Saturna passe son bras à l'intérieur. Ensemble, ils arpentent la foule et serrent quelques mains.

Du moins, c'est ce que fait Krigs. Car Saturna, elle, ne se sent pas à son aise au milieu des gens. Même au sein des Intrépides, ils la dévisagent et la dissèquent du regard. Ce n'est pas sa faute, mais cette femme aux cheveux très courts, au visage carré et à la peau recouverte de cicatrices mettrait mal à l'aise n'importe qui. Ses yeux sont creux et remplis de haine, son teint est pâle. Quand on la regarde, on

a l'impression qu'il s'agit d'un cadavre s'étant échappé de la morgue.

Elle est tout le contraire de son frère adoptif qui, lui, réussit à inspirer confiance à chaque passant qu'il croise grâce à son charisme, ses cheveux noirs et laqués toujours impeccables, son sourire enjôleur et sa magnifique cape dorée qu'il porte constamment sur le dos et qui met en valeur le médaillon dont il ne se sépare jamais.

En tout cas, en apparence. Car, Saturna est bien placée pour le savoir, à l'intérieur, le meneur des Intrépides est exactement comme elle. Un cœur dur comme Deletrix et aussi glacial que l'était son pays il y a des milliers d'années. Tout ce qu'il veut, c'est conquérir le monde. Même s'il doit le détruire pour cela.

Tandis que Krigs continue ses sourires hypocrites et ses serrages de mains, Saturna lui glisse quelque chose à l'oreille.

- Il y a une femme qui veut te voir.

- Il y a beaucoup de gens qui souhaitent me voir, chère sœur, rétorque-t-il sans quitter la foule des yeux.

- Elle dit qu'elle a peut-être un moyen de rentrer en contact avec Ifnny, souligne-t-elle.

La tête de Maskin se tourne vivement vers sa sœur adoptive. Elle a piqué sa curiosité.

- Où est cette femme ?

- Dans la Salle des Crânes, indique-t-elle. Je lui ai dit d'attendre là.

- Mène-moi à elle.

Après quelques signes à leur public, Krigs et Saturna tournent les talons et se dirigent vers la Salle des Crânes. Cette salle est une petite pièce creusée dans la terre, bien connue des amateurs des Catacombes de Havenbok. Elle porte ce nom parce qu'elle est entièrement décorée de crânes humains. Pas une seule autre partie du squelette n'y est exposée.

Quand ils pénètrent dans la Salle des Crânes, une femme est assise sur une sorte de trône fabriqué entièrement avec des têtes de morts, patientant. En voyant Krigs arriver, elle se lève d'un bond.

- Monsieur Maskin ! s'exclame-t-elle. C'est un honneur de vous rencontrer ! Je suis une Intrépide. Je vous avais déjà vu faire un discours, mais je ne pensais pas vous parler en face à face un jour.

Elle se tourne et observe le siège sur lequel elle était installée.

- Je suis vraiment désolée si ce trône était le vôtre, je ne voulais en aucun cas vous manquer de respect ou profaner quoi que ce soit...

- Ce n'est rien, la coupe Krigs. Ce siège était là bien avant moi et le sera sûrement bien après.

Il sourit à la femme, qui se calme un peu.

- Excusez-moi, je suis un peu nerveuse.

- Vous dites savoir comment approcher le Baron Ifnny ? questionne-t-il, ne perdant jamais son objectif de vue.

- C'est possible, oui, confirme-t-elle.

- Je vous écoute.

- Eh bien, voilà, commence-t-elle. Je suis mère d'un garçon. Un merveilleux garçon. Il a des amis venant de la Ceinture du Pouvoir de Havenbok, mais appartenant à la classe moyenne, comme nous. L'autre fois, il est allé jouer chez l'un d'entre eux et j'ai dû aller le chercher. C'est là que j'ai compris que son ami était le fils d'une domestique. Et pas n'importe laquelle. En discutant avec elle, j'ai appris qu'elle travaillait pour le Baron. Ils habitent carrément dans la même maison, vous y croyez ? J'ai aussi cru comprendre, au fil de notre conversation, qu'elle commençait à en avoir marre de servir les puissants et de ne pas être récompensée comme il se doit. À un moment, elle a même sous-entendu soutenir moralement les Intrépides. C'est là que je me suis alors souvenue vous avoir entendu dire que pour

déstabiliser le Gouvernement, il fallait, en premier lieu, atteindre le Baron Ifnny.

- Votre vivacité d'esprit va peut-être nous être d'une grande aide, chère madame, la félicite Krigs.

Il plonge ses yeux marrons dans ceux de la femme, avant d'ajouter :

- Quand puis-je rencontrer cette domestique ?

CHAPITRE 3

Piégé

Le Baron Rike Ifnny *est* son titre. Certains hommes et femmes d'importance parviennent à dissocier leur titre et leur fonction de leur vie privée, mais pas lui. Il a été élevé comme ça. Depuis qu'il est venu au monde, on lui répète que le plus important, c'est qu'il devienne Baron. Et il doit le rester, quoi qu'il arrive, même s'il ne sait pas bien pourquoi. De toute façon, que pourrait-il faire, autrement ? Il n'a été formé à rien d'autre, il n'a jamais eu le droit de s'intéresser à autre chose. On ne lui a jamais demandé son avis.

Il a bien quelques rêves, comme tout le monde. L'un d'entre eux est de devenir musicien. Il l'a toujours souhaité. Son père l'a inscrit très jeune à des cours de violon. Et Rike aime en jouer. Mais il ne fera jamais carrière. Il n'est pas assez doué pour cela. Son rêve restera donc à tout jamais un fantasme.

Dissocier sa vie privée de sa vie professionnelle est quasiment impossible pour lui. Tous les amis qu'il a, il se les est faits par stratégie politique. Depuis tout petit, c'est son père qui lui dit avec qui il a le droit de s'entendre ou non. « Le plus important en politique, c'est d'avoir des amis bien placés », lui répétait-il sans arrêt. Aujourd'hui, le père Ifnny est mort, mais les amis sont restés. Quand Rike organise des sorties ou des repas avec eux pour se détendre, il arrive toujours un moment où le travail revient sur le tapis. Même ses connaissances les plus proches l'appellent « Baron » ou « Baron Ifnny ». Peu sont ceux à l'avoir déjà appelé « Rike ».

Ce soir ne fait pas exception à la règle. Il est sorti non pas par envie mais parce qu'on l'a invité. Il ne voulait pas y

aller, il aurait préféré rester chez lui, tranquillement, avec Jenda, Treya et Kéonne, ses deux filles et son épouse.

Heureusement qu'elles sont à mes côtés, se dit-il souvent.

Même si, bien sûr, Kéonne occupe, elle aussi, un poste important en politique grâce à son mari, avec elle, au moins, il peut discuter d'autres choses que des problèmes que rencontre leur pays. Bien que certains repas soient parfois agités quand ils abordent des sujets sur lesquels ils ne sont pas d'accord.

Par ailleurs, il est impoli de refuser une invitation, ses parents le lui ont appris. Il se rend donc au spectacle sordide, à contrecœur. L'invitation lui a été envoyée par un propriétaire d'arène et Maître de Maison de Combats. Rike ne se souvient ni du nom de l'homme ni de celui de l'arène et il s'en fiche. Ce genre de choses ne l'a jamais intéressé.

Les Combats de Titans sont moins présents à Dannaviscia qu'à Capitis, mais ils existent tout de même. Surtout dans les grandes villes comme Havenbok. Mais, cela rapporte moins de rations que dans les autres pays d'Uporea. Les gens ne sont pas très friands de ce genre de spectacles barbares, ici. Ifnny aime à penser que c'est parce que les habitants du Nord sont plus civilisés que ceux du Sud.

Grâce à sa large culture générale, Rike le sait, les Combats de Titans ont été inventés avant la Grande Migration. Toutefois, Dannaviscia s'en passa très bien pendant des années. Elle pourrait parfaitement vivre sans, aujourd'hui aussi, mais cela est lucratif pour le Benefactori, étant lui-même à la tête de ce business. Et personne ne voudrait contredire un tel personnage. Du moins, le Baron n'en a jamais rencontré et il espère que ça ne lui arrivera jamais. Ceux qui osent s'attaquer au pouvoir n'ont aucune valeur ni limite. Les gens comme ça sont particulièrement dangereux.

Il est arrivé devant l'arène. L'édifice est grand, mais plus petit que le bâtiment accueillant l'Ordre de la Trinité. À Capitis, les arènes doivent être deux ou trois fois plus

gigantesques. Rike n'ose même pas imaginer l'effet que cela doit faire de se retrouver face au Colossus, à Patrona Urbs. Il l'a déjà vu sur des photos et des vidéos, mais jamais en vrai. Et il ne le veut pas. Secrètement, il espère que personne ne l'y invitera jamais, car il serait obligé d'accepter.

Il y a du monde. Les gens font la queue devant l'entrée, en se bousculant. Ifnny sort son invitation numérique de la poche intérieure de sa veste et l'agite en l'air à l'attention des agents de sécurité. Il n'a jamais aimé la foule et n'a jamais vraiment eu à s'en préoccuper. Faire la queue est un concept qui lui est étranger. Deux gardes l'aperçoivent et accourent vers lui afin de l'escorter vers une porte réservée aux VIP. Ensemble, ils empruntent un ascenseur donnant directement sur la loge qui lui servira de perchoir durant le combat. Une immense baie vitrée fait office de mur devant lui. Face à elle, un canapé confortable magnifiquement brodé est disposé. Des deux côtés de celui-ci, il y a des tables recouvertes de toutes sortes de mets. La baie est interactive, elle lui montrera les points de vue des différentes caméras et il pourra choisir d'afficher en grand ou en petit ceux qu'il veut, afin de ne manquer aucune miette de l'affrontement.

- Installez-vous, suggère un des gardes. Notre Maître sera bientôt là.

Les deux agents de sécurité le saluent d'un hochement de tête et quittent la pièce de la même manière qu'ils y sont venus. Rike suit les conseils du garde et s'installe sur le canapé en soupirant.

Enfin un moment de tranquillité, pense-t-il.

Mais cela est de courte durée. Quelques instants après, les portes de l'ascenseur s'ouvrent à nouveau et le propriétaire en sort.

- Désolé de vous avoir fait attendre, Monsieur le Baron, s'excuse-t-il. J'avais quelques affaires à régler.

Ifnny se lève. Les deux hommes se serrent la main.

- Mais, c'est tout naturel, ne vous en faites pas.

Rike dit cela, mais s'il était à la place de son hôte, jamais il n'aurait fait attendre son invité. Il a toujours eu le sens des bonnes manières.

- Puis-je vous offrir un verre ? propose-t-il.

- Volontiers, accepte poliment Ifnny.

Le Maître de Maison de Combats verse une boisson alcoolisée dans deux sublimes verres qui étaient posés sur la table depuis l'arrivée du Baron. Rike doit l'avouer, depuis tout à l'heure, la bouteille lui faisait de l'œil. Il est amateur de ce genre d'alcool et, après avoir trinqué, il se délecte du breuvage qu'il sent parcourir son œsophage.

- Asseyons-nous, suggère le propriétaire de l'arène.

Ifnny a appris très jeune à garder les noms des personnes qu'il rencontre en mémoire mais, cette fois, pas moyen de se souvenir de celui de son hôte. Il doit se faire vieux et, après tout, ce n'est pas très grave. Cet individu n'est pas d'une importance capitale. Il est plutôt riche, mais pas assez puissant pour inquiéter Rike.

- Le combat va commencer, annonce l'homme, la mine enthousiaste, en entendant la sonnerie.

Ifnny sourit également, bien qu'il préférerait être n'importe où ailleurs. Il se demande ce que le Maître de Maison va lui demander. Car, évidemment, les gens n'invitent jamais un Baron sans aucune raison. Le Combat de Titans n'est qu'un prétexte. Cet homme a forcément une requête à lui soumettre. Mais, pour le moment, il ne semble pas prêt à parler. Il se décidera sûrement plus tard.

L'affrontement se déroule. Du sang gicle, des yeux sont éjectés de leurs orbites sous les coups de massues, de la chair est découpée par des lames dentelées, des vertèbres craquent sous le propre poids de leurs propriétaires quand ils s'écrasent sur une plateforme.

Ceci n'est pas pour moi, songe Rike.

Si l'objectif était de divertir quelqu'un, l'hôte aurait dû inviter la Comtesse Edgervin. Elle, au moins, se serait

amusée. Elle raffole de ces combats violents et mortels. Ce qui a toujours étonné Ifnny, d'ailleurs. Elle qui prône sans cesse l'ordre et la discipline, elle prend un malin plaisir à assister à des combats à mort désordonnés et barbares. Rike pense que ce qu'elle aime surtout, c'est la violence. Peu importe la forme qu'elle prend.

Les gradins sont presque remplis. Le public hurle et applaudit, ce qui fait trembler les murs. Ils apprécient réellement ça. Rike ne le comprend vraiment pas.

Étant donné le faible nombre de Titans participant au combat, celui-ci se termine rapidement. Le gagnant est un archer multiplement Invictus du nom de Temen Murr. Chaque flèche qu'Ifnny l'a vu décocher a atteint sa cible. Mais le Baron s'en soucie peu. Il attend, à présent, la demande de son hôte.

- Le spectacle vous a-t-il plu, Monsieur le Baron ? se soucie ce dernier.

- C'était très divertissant, ment Rike.

- Parfait, c'est ce que j'espérais.

Le Maître de Maison se lève.

- Merci d'avoir accepté mon invitation.

Ifnny l'imite.

- Merci à vous de m'avoir invité, reformule-t-il comme on le lui a appris.

- Bien sûr, c'est toujours un plaisir.

- Plaisir partagé.

Les deux hommes rient poliment et le propriétaire d'arène poursuit.

- J'espère que vous ferez bonne route jusqu'à chez vous. Souhaitez-vous que je vous fasse raccompagner ?

Rike est dubitatif. Il ne s'attendait pas à ça. Cet homme l'invite dans son arène, regarde un Combat de Titans avec lui et... c'est tout ? Aucune requête particulière ? Aucune ruse politique ? Tout ceci le met encore plus mal à l'aise que s'il avait réclamé quelque chose. Rike n'a pas l'habitude. Finalement, il est venu pour rien. Il aurait mieux fait de

rester chez lui. Remarque, ce n'est pas plus mal. Il pourra se coucher de bonne heure au lieu de rester à discuter pendant des heures avec un homme qui ne veut rien entendre d'autre que « vous avez tout à fait raison, j'accepte votre proposition ».

- C'est très attentionné, mais je saurai me débrouiller, je vous remercie, décline-t-il avec amabilité.

Ifnny se dirige vers la sortie et son hôte le suit. Il appelle l'ascenseur quand le Maître de Maison de Combats reprend.

- Oh, j'oubliais, dit-il en se dirigeant vers un petit meuble sur lequel est posée une enveloppe en papier.

Sur Terre, le papier est extrêmement rare. Celui d'origine naturelle, du moins. Mais, certaines entreprises fabriquent génétiquement des arbres dans le seul but de produire du papier. Les arbres sont éphémères, ils meurent très rapidement et rien n'y pousse, mais quelques riches matérialistes sont heureux de pouvoir encore coucher sur papier leurs écrits.

Il s'empare de la lettre et la tend à Rike.

- Ceci est un cadeau pour vous.

- Merci beaucoup, cher ami, répond le Baron en prenant l'enveloppe dans sa main.

- Pouvez-vous me rendre un service ?

Nous y voilà.

- Je vous écoute, accorde l'invité.

- Pouvez-vous l'ouvrir une fois que vous serez chez vous ?

- Naturellement.

L'ascenseur est arrivé.

- Bonne soirée, Monsieur le Baron.

- Bonne soirée.

Rike pénètre dans la cage, avant de quitter l'arène.

Arrivé devant la porte de sa villa, il fait pivoter la poignée et entre. La porte n'était pas verrouillée. C'est normal, sa famille et sa domestique sont là. Il consulte son holowatch. Vu l'heure tardive qu'il est, Kéonne, Jenda et Treya doivent

probablement être au lit. Il appuie sur l'interrupteur, mais rien ne se passe. Il réitère l'opération, mais la maison reste plongée dans le noir. L'électricité n'est plus une source fiable de nos jours. Il s'en occupera plus tard.

Il profite de la lumière extérieure offerte par la fenêtre pour ouvrir la lettre afin d'en connaître le contenu. Qu'est-ce que cette enveloppe peut bien renfermer ? Tout ceci est très intrigant. Il détache le sceau et déplie la feuille. Seulement trois phrases y sont inscrites :

« *Vive l'indépendance !*

Vive la liberté !

Vive Mandrak ! »

Il s'agit de la devise des Intrépides, les séparatistes semant la terreur dans les rues de Havenbok et à travers le pays tout entier. Qu'est-ce que cela signifie ?

- Bonsoir, Baron Ifnny, s'élève une voix dans l'obscurité en même temps qu'un son provenant d'un instrument désaccordé.

Rike sursaute. Dans la pénombre, une lueur bleue scintille.

- Qui êtes-vous ? lance-t-il fébrilement en tentant de distinguer celui qui se trouve en face de lui.

L'homme se penche en avant et le haut de son corps entre dans la lumière. L'éclat bleuté provient du médaillon qui pend à son cou. Il tient le violon d'Ifnny entre les mains et s'amuse à pincer les cordes avec ses doigts.

- Vous ne me reconnaissez pas ?

Rike l'a reconnu, évidemment. Tout le monde connaît ce visage. Sa bouche s'entrouvre et il écarquille les yeux.

- Nous ne nous sommes jamais rencontrés convenablement, je le crains, déplore l'intru. Je me présente, mon nom est Krigs Maskin, je suis à la tête de ceux que l'on appelle les Intrépides.

Ifnny commence à comprendre ce qui se trame.

- Je sais qui vous êtes, affirme-t-il. Que me voulez-vous ?

- J'aurais besoin d'un service.

Rike désigne la lettre d'un geste.

- C'est vous, ça ?

- En effet. Le Maître de Maison de Combats avec qui vous avez passé la soirée est un vieil ami et un fervent soutien à notre cause.

Krigs le connaît depuis longtemps. À une époque, afin de gagner un peu de rations, Saturna se battait dans des arènes de combats et son frère adoptif était son coach. Sans parent, les deux adolescents avaient dû se débrouiller comme ils pouvaient pour gagner leur vie. Dès que le mouvement des Intrépides avait pointé son nez, le propriétaire d'arène s'y était tout de suite intéressé.

Effectivement, les personnes travaillant dans le milieu des Combats de Titans à Mandrak ont tout intérêt à voir leur pays se détacher de Dannaviscia pour voler de ses propres ailes. Encore une fois, l'intermédiaire qui est actuellement en place entre le Benefactori et eux ne facilite pas leur mode de vie. Le Benefactori est connu pour être le propriétaire du Colossus, l'arène la plus titanesque et importante de toute la planète. Le centre névralgique des Combats de Titans. Il est donc tout à fait logique que le dirigeant du Gouvernement Planétaire encourage cette pratique, contrairement à l'Ordre de la Trinité. Sous la direction directe du Benefactori, les affaires des propriétaires d'arènes et des Maîtres de Maisons de Combats seraient florissantes. C'est pourquoi, la quasi-totalité d'entre eux soutient Krigs Maskin et les Intrépides.

- À quoi tout ce cirque vous a servi ? le brave le propriétaire des lieux.

- Ce n'était qu'une diversion, cher Baron. Une simple diversion.

- Pour me détourner de quoi ?

Rike commence à paniquer.

- Où est ma famille ? saisit-il subitement. Comment êtes-vous entré ?