

L'AUTRE  
GUERRE  
DE  
L'ANNEAU

Sébastien Capelle

20 avril 1942, 8H10, Downing Street - Crise

La tension palpable dans la rue nous fait tout de suite prendre conscience qu'il s'est effectivement passé quelque chose. Pas que j'en aie réellement douté d'ailleurs, le général Ismay n'est pas connu pour ses blagues. Mais le réveil a été brutal : « Colonel Otelkin, nous avons besoin de vous immédiatement au 10 Downing Street. Un attentat vient d'avoir lieu contre Churchill. Amenez une escouade. » Quand cela vient du conseiller personnel aux affaires militaires, vous ne prenez pas la peine de vous raser, quand bien même vous risquez de rencontrer le Premier ministre en chair et en os.

Aïe. Le chef d'état-major, le général Brooke, se trouve dans le hall quand j'arrive et immédiatement se tourne vers moi. « Otelkin, qu'est-ce que vous foutiez ? On est en guerre je vous rappelle ! Suivez-moi. »

Je préfère ne pas répondre. Il me déteste, mais mon bataillon a été créé par ordre spécial de Churchill. Ce lien direct procure une certaine indépendance, même s'il n'amène pas que des amis, et j'ai appris à ignorer les piques de jalousie. En tous cas, sa présence ici montre bien que la crise est de taille. En revanche, la mienne reste un mystère. Je ne vois pas trop en quoi un attentat pourrait relever du commando 66, spécialiste du paranormal, et constitué pour lutter contre les Fils de Thulé d'Himmler. Chaque chose en son temps...

Un peu plus loin, Ismay m'aperçoit et interrompt instantanément la conversation qu'il mène.

- Colonel ! Merci d'être venu aussi vite. Le PM veut que vous preniez en charge les trois individus et que vous compreniez qui ils sont et d'où ils viennent. Hum... Tout cela a peut-être un lien avec votre rapport sur l'expédition du Spitzberg.

Il a le bon goût de rougir un peu. Il peut, vu comment il avait raillé mon compte-rendu et ses extrapolations. Brooke n'a pas cette retenue.

- Foutaises ! Et après cela, vous allez nous faire croire aux elfes et aux lutins !

Ismay se tourne vivement vers lui.

- Général, après ce que j'ai vu ce matin, je préférerais effectivement me raccrocher à plus de rationalité. Mais dans l'immédiat, j'écouterai sûrement le colonel Otelkin avec beaucoup d'attention.
- Très bien. Colonel, vous me ferez votre rapport.

Brooke se retourne et nous quitte, me laissant dans un état de confusion évident. Le conseiller m'attrape par le bras pour me guider, tout en reprenant.

- Bien, je vois que ce cher Brooke n'a pas pris la peine de vous informer. J'avoue que j'ai moi-même du mal à le croire, mais bon... Trois individus, comment dire, étranges, sont apparus de

nulle part dans la chambre du PM, au beau milieu du premier briefing du matin. Heureusement, ils n'étaient pas hostiles, sinon nous serions tous morts. Nous les avons enfermés, mais pas moyen de comprendre ce qu'ils veulent. Ils ne parlent aucune langue connue.

Je n'y vois pas beaucoup plus clair, mais nous entrons dans une nouvelle pièce et je commence à comprendre l'incertitude des généraux. Je prends le temps de détailler l'un après l'autre les trois individus en question.

Je suis d'abord attiré par une sorte d'ange éthéré, humain de façon étrange, au regard intemporel d'une acuité incroyable qui semble me percer jusqu'à mon âme. Il fait ma taille, longiligne, aux traits presque efféminés, et ses oreilles effilées émergent d'une longue chevelure blonde soigneusement arrangée. Il est vêtu de cuirs marron et vert d'une grande richesse et de simples mocassins ayant visiblement beaucoup servi. Tout dans son attitude indique un détachement étonnant quant à ce qui l'entoure.

Le suivant m'évoque irrésistiblement le roc. Court sur pattes, mais lourd, dense et certainement d'une force hors du commun, ses deux pieds sont plantés dans le sol comme s'il s'y enracinait. Une abondante barbe se mélange à sa tignasse hirsute, dissimulant presque deux yeux sombres qui ne perdent pas un détail, à l'affût de la moindre menace. Il porte une cote de mailles si naturellement qu'on en oublierait presque l'incongruité.

Le dernier approche des six pieds, maigre et long en jambes, les cheveux foncés légèrement grisonnant. Une certaine noblesse dans le regard, il affiche une majesté et une assurance partiellement démentie par une vigilance extrême. On le devine prêt à bondir à la moindre menace. Ses vêtements, là aussi, appartiennent à une époque longtemps révolue, assortiment de cuirs de qualité ayant beaucoup servi.

On sent immédiatement qu'ils ont souvent affronté la mort et que la violence ne leur fait pas peur. Et puis je remarque, rangée contre le mur opposé, une collection d'armes médiévales qui ne dépareillerait pas à la Tour de Londres : arcs, épées, hache à double tranchant, poignards. Le tout ouvragé de façon magnifique. Mais qui sont ces types ???

10 mai 1942, Downing Street. Conférence

Je suis convoqué pour faire mon rapport devant Churchill et son état-major. Je m'attendais à une vaste audience, mais aux côtés du PM ne se trouvent que Brooke, Ismay, et Charles Hambro des services spéciaux. Finalement, vu ce que j'ai à dire, ce n'est pas plus mal. J'ai soigneusement répété mon discours, laissant le moins de place possible à l'improvisation.

- Je vais commencer par un court rappel de l'opération Gauntlet au Spitzberg, en août 41. Officiellement elle visait à empêcher l'utilisation par l'Allemagne des ressources minières et à s'assurer des voies de navigation vers Mourmansk. Dans la pratique, nous avons appris que les Fils de Thulé d'Himmler y avaient mené une expédition. Quand nous sommes arrivés, il ne restait plus aucun nazi, mais nous sommes parvenus à remonter leurs traces jusqu'à un village de pêcheurs isolé. Tout le monde avait été massacré, mais en fouillant les lieux nous avons trouvé des preuves de présence extrêmement ancienne et un tunnel s'ouvrant sur les profondeurs de la Terre.
- Et vous allez nous ressortir vos sornettes de terre creuse et de sixième continent, m'interrompt Brooke. Vous nous faites perdre notre temps colonel.

Je préfère ne rien dire, et c'est Churchill qui lui jette un regard incendiaire. Brooke fait semblant de l'ignorer. Je continue.

- C'est effectivement ce que les Fils de Thulé recherchaient, général, mais nous n'avons rien rencontré de tel. En revanche, nous avons débouché dans une caverne alimentée par une source d'eau chaude, où se trouvaient les restes d'une très ancienne civilisation. Des runes inconnues couvraient les murs, partiellement effacées par les nazis et plusieurs corps finissaient de pourrir. Tous les objets précieux avaient été emportés. Nous arrivions trop tard, mais j'étais persuadé que nous avons trouvé les derniers survivants de l'Hyperborée, civilisation qui disparut lors du même cataclysme qui engloutit l'Atlantide, probablement dû à un conflit entre les deux puissances. Seulement, les Fils de Thulé nous avaient pris de vitesse, et emporté avec eux le Livre Sacré d'Hyperborée et ses secrets.
- Colonel, tout cela se trouvait dans votre rapport de l'opération Gauntlet, sans aucune preuve de vos allégations, et s'il n'avait tenu qu'à moi, je vous aurais tous envoyés au front défendre Tobrouk pour ne plus nous faire perdre notre temps. Qu'est-ce qui a pu changer aujourd'hui ?

Je marque une pause, soignant mes effets, et comme prévu Hambro prend la parole.

- Un de mes agents a réussi à infiltrer les Fils de Thulé, et nous a fourni les éléments de ce livre que les nazis sont parvenus à traduire. Grâce à ces informations, corroborées par nos autres sources, nous avons pu reconstituer les événements de ces deux derniers mois en Allemagne.

Brooke se lève, interloqué.

- Attendez, vous voulez dire que vous prêtez foi à ces élucubrations, Hambro ?

- La religion n'a rien à voir là-dedans général, mon travail n'est pas de croire, mais de m'informer et éventuellement d'interpréter. En l'occurrence, nous avons un certain nombre de faits qui défient l'entendement habituel.
- Avez-vous envisagé que ce soit une opération de désinformation ? intervient Ismay.
- Bien sûr, et cela reste une possibilité. Mais, au vu des éléments à notre disposition, c'est une hypothèse hautement improbable. À ce stade, ce n'est pas le scénario que nous retenons.

Un silence absolu s'est fait dans la pièce. La caution du grand patron des services de renseignement prête tout d'un coup un poids complètement différent à mes affirmations. Churchill garde un silence attentif, peu habituel chez lui. Hambro l'a certainement prévenu. Brooke se rassoit, visiblement abasourdi. Je reprends.

- Les Hyperboréens avaient découvert ce que nous nommerions aujourd'hui une expérience scientifique, et eux un sortilège. Il permet de créer une ouverture entre deux mondes, pour appeler à l'aide un héros de l'autre univers.

Je laisse quelques secondes s'écouler, pour qu'ils puissent absorber l'information, et jette un coup d'œil à Hambro qui complaisamment enchaîne.

- Nous avons tout lieu de penser que les nazis l'ont essayé, et que le fameux Homme Noir qui est apparu aux côtés d'Hitler, et qui ne le quitte plus depuis deux mois, vient de là. Ses apparitions en publics sont devenues extrêmement rares, mais il se murmure au sein du Reich que le Führer ne décide plus rien tout seul. Sauf que personne n'ose rien dire, car une terreur sans nom semble avoir frappé tous les dirigeants nazis.
- Et quel est l'impact pour nous ? intervient enfin Churchill.
- Nous pensons qu'il est directement responsable de l'offensive surprise qui a capturé Leningrad, du raid dévastateur du Tirpitz et surtout de la chute de Gibraltar.
- Je vois... Continuez.

Hambro me fait un signe de la tête, et je reprends.

- C'est là qu'interviennent les trois individus qui sont apparus il y a quelques semaines dans la chambre du Premier ministre. Ils viennent du même monde que cet Homme Noir.

Un hoquet de surprise collectif retentit dans la pièce. Même si tout les menait inéluctablement à cette conclusion, la rationalité les en a empêchés.

- Ma meilleure linguiste a passé beaucoup de temps avec eux. Elle n'a rien pu obtenir d'utile de ceux qu'on a appelés l'Ange et la Pierre, qui semblent se satisfaire de laisser leur compagnon en charge. Mais Longues-Jambes a réussi à communiquer avec elle, essentiellement à base de dessins et de gestes. De ce qu'on a compris, une guerre terrible fait rage dans leur monde, où l'Homme Noir est une sorte de demi-dieu extrêmement puissant et maléfique. Nos visiteurs combattent contre lui, avec l'aide d'un Mage Blanc qui les dirige.
- Mon dieu, on se croirait dans un conte pour enfants, ne peut s'empêcher d'intervenir Brooke.
- Je sais. J'ai eu le même sentiment. Toujours est-il que l'Homme Noir est bel et bien apparu dans notre monde, et qu'il a un impact désastreux pour nous. Mais si j'ai bien compris, il a aussi une faiblesse. Il semble qu'il ait transféré une part importante de sa puissance dans un artefact afin

de décupler son pouvoir. Et ses ennemis ont capturé cet objet et voudraient maintenant le détruire.

- Qu'est-ce qui les en empêche ? intervient Ismay.
- L'artefact semble quasiment indestructible. Du moins avec leur technologie qui s'est arrêtée au moyen-âge. Ils ont besoin d'un volcan ! Mais à mon avis, un bon explosif ou un chalumeau à acétylène devraient faire le job.
- Et ils ont apporté cet objet ici ? Qu'est-ce qu'on attend pour le détruire ? demande Ismay.
- Ce serait trop beau. Non, il semble qu'ils l'aient égaré dans les terres de leur ennemi. Mais heureusement, celui-ci se trouve maintenant chez nous. Enfin, pour eux, pas pour nous. Ceci dit, nous pensons que l'Homme Noir cherche à retourner dans son monde, mais pour cela il lui faut réactiver le sortilège.
- Et qu'est-ce qui l'en empêche ?
- En fait, cela demande une quantité importante d'uranium enrichi. Les nazis ont utilisé tout leur stock pour le faire venir. Nous pensons qu'il leur faudra au moins six mois pour pouvoir recommencer.
- Une petite question, demande Brooke, s'il faut de l'uranium enrichi et des secrets hyperboréens, comment expliquez-vous que vos « visiteurs » soient parvenus jusque chez nous ?
- Ils ont lancé un autre genre sortilège. Ils possèdent des sortes de boules de cristal. C'est en les utilisant qu'ils ont compris que l'Homme Noir avait disparu. Puis leur Mage Blanc a analysé les traces du portail entre nos mondes et du sortilège qui l'avait créé, et en détruisant une de ses boules il a envoyé ses trois émissaires jusqu'au héros de notre monde qui pouvait les aider. C'est ainsi qu'ils se sont retrouvés directement dans la chambre du Premier ministre.

Un silence stupéfait accueille cette dernière déclaration, le temps que le sens pris par le mot héros pénètre les cerveaux, puis Churchill éclate de rire !

- La surprise en tous cas a été réussie. En pyjama contre des haches et des épées, je me suis senti un peu nu. Mais je commence à voir ce que vous avez en tête, Colonel. Est-ce que vous seriez assez fou pour imaginer créer votre propre porte et vous rendre dans leur monde ?
- C'est bien l'idée monsieur. Si nous laissons l'Homme Noir retourner dans son monde, avec ce qu'il aura appris ici, il ne lui faudra pas longtemps pour instaurer de part et d'autre une double dictature qui rendra presque risible les excès des nazis. Je pense que nous n'avons pas d'autre choix que de trouver cet artefact, et de le détruire.
- Bon. Présentées ainsi, au moins les choses sont claires. Vos avis messieurs ?

Je retiens ma respiration pendant qu'il parcourt l'assistance du regard. J'ai fait un pari sur le côté irrationnel du premier ministre, mais il ne fait que ressortir ma propre folie. La probabilité de survivre à une telle entreprise est tellement infime que je devrais m'enfuir en courant. Au lieu de quoi, j'attends avec avidité la décision de ces messieurs.

- Brooke ?
- Je pense que nous nageons en plein délire. Tout cela n'a ni queue ni tête. Nous n'allons tout de même pas détourner des ressources précieuses pour poursuivre ces lubies ! Je m'y oppose totalement.
- Merci. Hambro ?

- Je ne sais pas ce qu'il faut croire, mais ces visiteurs sont une réalité, l'Homme Noir aussi et il représente une menace mortelle. Donc, même s'il n'y a que 1% de chances que cela aboutisse, je pense qu'il faut donner sa chance au colonel.
- Ismay ?
- Nous n'avons probablement pas le choix. Mais les américains ne vont jamais accepter de se séparer d'une partie de leur uranium enrichi.
- Très bien. Brooke, concentrez-vous sur les aspects conventionnels de cette guerre. Ismay je vous confie le pilotage direct de cette mission. Je me charge d'obtenir l'accord de Roosevelt.

Puis il me regarde droit dans les yeux.

- Colonel Otelkin, vous partez !

15 mai, lande écossaise – Préparations

Une fois n'est pas coutume, le soleil brille dans un ciel sans nuage quand je rassemble le bataillon. Bon, j'avoue avoir choisi le bon moment, vu ce que je vais leur demander. Le faire sous des trombes d'eau aurait probablement douché leur enthousiasme. Mes officiers se trouvent à mes côtés, mais pour le reste ils sont alignés par escouades, dans une immobilité toute relative. On dit souvent que la qualité première d'une armée d'élite, c'est la discipline. Mais quand on touche à l'ésotérisme, mieux vaut avoir également une bonne dose d'intelligence et d'initiative. Du coup, l'obéissance devient plus réfléchie, moins instantanée. On ne gagne pas sur tous les tableaux...

Je fais face à trois cent quinze gaillards, dont trente sept femmes qui me valent les railleries de mes pairs sur les « jupons d'Otelkin ». Mais ils sont idiots, les muscles ne font pas tout, surtout dans ma partie... J'ai laissé l'impatience s'installer, il faut y aller.

- Soldats ! Il est temps de mettre fin aux rumeurs et que vous sachiez de quoi il en retourne vraiment. Je ne vais pas chercher à vous tromper, la mission qu'on nous a confiée ressemble une vache de garce aux chances de retour inexistantes. Sauf qu'on est les seuls capables de la mener à bien. Ce bataillon a été constitué justement pour répondre à ce type de situation, et j'ai sélectionné chacun d'entre vous pour son ouverture d'esprit et sa connaissance du paranormal. Le voyage que je vous propose, nous en avons tous rêvé depuis tout petit.

J'ai insisté sur les derniers mots, et je m'arrête quelques secondes. Je sens que je les tiens. Je prends un ton exalté.

- Je vous propose une expédition dans un monde parallèle. Au pays des fées, des elfes et des lutins. Des monstres également. Ne vous y trompez pas, ce ne sera pas une partie de plaisir. Nous y allons pour sauver ses habitants du Mal, et nous sauver au passage parce que les nazis ont déjà établi un lien avec là-bas.

Petite pause ; je continue en mode confidentiel.

- Je sens que vous êtes nombreux à vous demander si je ne suis pas devenu fou. Mais je connais aussi les rumeurs qui circulent parmi vous sur ces prisonniers que nous hébergeons depuis quelques semaines.

Je fais un geste, et les Visiteurs apparaissent pour venir se mettre à mes côtés. Ils portent leurs armes, ainsi que leurs tenues médiévales. Il émane d'eux comme une force cachée, une puissance sereine. La rumeur parcourt la troupe et je lui laisse le temps de s'installer. Puis d'un geste je demande le silence.

- Les rumeurs sont vraies ; ils viennent de là-bas. Et ils se proposent de nous guider dans cet autre monde. Ce sera une exploration digne des plus grands découvreurs, Christophe Colomb, Cook ou Cortès. Et je cherche des volontaires pour m'y accompagner. Pour vivre la plus grande aventure

de notre temps. Mais attention, comme Cortès nous brûlons nos vaisseaux et je ne sais pas si nous pourrions revenir. Je ne prendrai donc que des personnes sans aucune attache, capables de vivre le présent sans regret. Alors réfléchissez bien avant de décider et, pour les plus fous, venez me voir !

Et ils sont venus. Une dizaine tout de suite, dont mon second, le capitaine Douglas. Puis les autres, petit à petit toute la journée, non moins convaincus. J'en ai écarté quelques uns, moins fiables ou aux compétences moins utiles, et je me suis retrouvé avec vingt-cinq volontaires, dont cinq femmes, pour un voyage complètement dingue dont je n'étais même pas sûr qu'il puisse avoir lieu !

17 juin, lande écossaise – Veillée d'armes

Demain c'est le grand jour. Celui où je vais enfin savoir. Toute une vie consacrée aux sciences occultes, et bientôt deux ans à monter ce bataillon, vont trouver leur aboutissement. L'angoisse m'étreint, tout autant qu'une excitation incroyable. Je tâche de cacher l'une comme l'autre alors que je déambule dans le camp, sous le crachin écossais et le crépuscule interminable de l'approche du solstice.

Depuis cinq semaines, tout le bataillon s'est entraîné comme jamais, mais ce soir j'ai demandé aux vingt-cinq membres du commando de prendre des quartiers séparés. Le voyage commence maintenant et nous ne sommes déjà plus complètement dans ce monde !

Dans le baraquement, les hommes sont surexcités et m'apostrophent vigoureusement. Je devine chez eux le même mélange d'anticipation et d'angoisse sourde et je crains que peu dorment cette nuit. Ma troupe manque encore d'expérience du feu, l'expédition au Spitzberg s'étant finalement déroulée sans affrontement. Je les engage tout de même à pratiquer quelques exercices de méditation et je reçois en retour suffisamment de regards entendus pour changer d'avis. Finalement, une fois les adieux faits, chacun rentrera sans doute dans sa bulle pour trouver le repos.

Les femmes ont un pavillon pour elles, sous la supervision du lieutenant Hewlett qui fait également office d'empathie. C'est elle qui a passé l'essentiel de son temps à communiquer avec les Visiteurs. Je les trouve étonnamment calmes, comme si elles se projetaient déjà dans l'aventure, avec professionnalisme et compétence. Je me félicite intérieurement une fois de plus de leur faire confiance et je sais qu'elles voudront me prouver que j'ai eu raison. Un signe de tête suffit et je les laisse à leur veillée.

Les Visiteurs partagent eux aussi une chambre et je les trouve en train de fumer leur drôle de tabac dans de longues pipes. Ils m'en proposent et je l'accepte bien volontiers. Leur anglais s'améliore lentement, surtout pour Ange qui semble parfois vivre dans une autre dimension, et l'échange reste souvent bien difficile. Rapidement, nous avons appris leurs vrais noms, mais les surnoms que nous leur avons donnés ont pris et ils s'en sont eux-mêmes emparés avec une certaine délectation. Peut-être une façon de se cacher des divinations de l'Homme Noir.

L'entraînement à leurs côtés a représenté une source d'émerveillement permanent. Avec leurs armes blanches, ils sont d'une rapidité et puissance hallucinante. Ange nous a planté dix flèches de suite en trente secondes à trois cents pas. À faire pâlir de jalousie mes deux archers, qui pourtant s'entraînent tous les jours. Ils ont aussi essayé nos armes à feu, avec un succès mitigé. Le bruit les a déconcertés au début, et l'odeur a rebuté Ange. Longues-Jambes a semblé intéressé, et s'est révélé un excellent tireur, mais a refusé de porter même un revolver. Quant à Pierre, ses yeux ont brillé comme ceux d'un enfant quand nous lui en avons expliqué le principe. Il a gardé sa hache, mais a ajouté une Sten<sup>1</sup> en bandoulière, deux revolvers à la ceinture et un fusil-mitrailleur sur le dos. Sa

---

<sup>1</sup> Pistolet mitrailleur léger des commandos britanniques

force phénoménale lui permet d'emporter deux fois plus de munitions que n'importe qui. Il a juste fallu le calmer, mais il a vite compris que les balles n'étaient pas infinies, et qu'il ne devait pas vider son chargeur en tirant sans s'arrêter.

La notion de race prend chez eux une place encore plus forte que pour nous. Hewlett utilise le terme d'elfe pour Ange (plutôt grand par rapport aux lutins que j'imaginai derrière ce concept) et de nain pour Pierre (diminutif à mon sens). Pas les mots que j'aurais choisis, mais si eux s'y retrouvent... J'ai cru comprendre que leurs peuples ne s'apprécient guère, mais l'amitié très forte qui semble les lier montre une fois de plus le pouvoir de l'individualité à surmonter les conditionnements sociaux.

De tous dans ce camp, ce sont de loin les plus sereins, mais il est vrai qu'eux en sont déjà passés par là. Je présume néanmoins qu'ils se sont probablement posé moins de questions que nous quand il a fallu faire le grand saut. Je ressens très fort le poids de la destinée derrière eux.

Je trouve Douglas dans sa chambre en train de tirer les tarots et nous sourions tous les deux. Je l'ai fait moi-même tant de fois, même si deviner son propre futur se révèle souvent à tout le moins incertain. Ce qui n'empêche évidemment pas d'essayer. Pour cette mission, j'ai néanmoins mis toutes les chances de notre côté : la date de demain pour le grand saut a été déterminée avec nos astrologues. Ceux-là je les laisse d'ailleurs derrière moi, j'ai vérifié avec les Visiteurs, là où nous nous rendons les étoiles n'ont rien à voir avec notre ciel. En revanche, j'emmène Llewelin, une des deux devineresses que comporte le bataillon. Une seule, c'est plus simple, elles sont rarement d'accord entre elles et du coup je ne sais pas quoi faire de leurs informations. Et puis celle-ci pratique principalement le chamanisme, a priori plus universel que d'autres arts.

- Allez plutôt voir Kellerson, Capitaine, elle vous prédira sûrement une mort dans des tourments abominables, comme à tout le monde.

Il glousse.

- Elle ne supporte pas que vous lui ayez préféré Llewelin, mais je sais faire la part des choses. Ceci dit, je n'arrive pas à comprendre votre attitude vis-à-vis des sciences divinatoires, tout à la fois croyant et cynique.
- Le problème comme toujours vient de l'interprétation. L'information est souvent vraie, mais la plupart du temps on ne la comprend qu'après coup. Et puis, plus que dans toute science, l'observation modifie l'expérience. Contrairement aux mythes anciens, grecs notamment, savoir permet de changer le futur, surtout pour des esprits aguerris. Mais bien sûr c'est en général impossible de le réaliser...
- Et du coup, comment interprétez-vous les délires de Kellerson ?

Je deviens grave.

- La clé comme toujours se trouve sûrement dans le sens qu'on donne aux mots. La définition du succès ou de l'échec peut se révéler compliquée. Et puis, la disparition ne signifie pas la mort, pas plus que la mort ne veut dire la fin.

18 juin, lande écossaise - Voyage

Autour de moi, les hommes sont tendus mais prêts. Le sortilège qui est en préparation depuis une bonne heure se déclenche. Mon cœur se serre mais je me contrôle. Deux mois de préparation se concentrent dans l'instant présent. Si rien ne se passe, Brooke va sûrement m'envoyer en observateur sur le front russe.

Une zone de turbulence se crée en notre sein, devient brume, se moire de rouge et de noir. L'angoisse laisse la place à la fièvre de l'action. Je fais signe aux Visiteurs, qui doivent traverser d'abord pour préparer le terrain. Je ne sais pas qui sera de l'autre côté, mais même des amis risquent d'être surpris. Il ne faudrait pas que notre arrivée commence par un pugilat par incompréhension. Sans hésiter, Longues-Jambes en tête, ils se précipitent dans la brèche et disparaissent. Autour de moi retentit une exclamation collective. Ça marche ! Je fais signe à mes éclaireurs, « on sécurise un périmètre », puis je les suis sans attendre. J'ai hâte de savoir.

Tous mes sens explosent. Je pars en chute libre, tout en subissant une pression qui broie mes os ; un tourbillon me happe et je tournoie à toute vitesse. Sans hésiter, je me recentre et je m'extrahis de mon corps. Je me retrouve entre les dimensions, pris dans un vortex d'énergie. Et l'instant d'après, je débouche de l'autre côté.

Mes hommes sont à terre. Deux d'entre eux vomissent. Ceux qui nous suivent ne valent guère mieux. Bien planté sur mes jambes, je m'ancre dans ce nouveau monde et, repoussant à plus tard l'exultation de la réussite, je prends la mesure de la situation.

Nous nous trouvons dans une plaine herbeuse, en bordure d'une chaîne de montagnes et d'une ville-forteresse aux murailles impressionnantes. Mais je n'ai pas le temps de l'étudier. Nos trois Visiteurs sont en train d'embrasser joyeusement un étrange personnage, tout de blanc vêtu, qui irradie de pouvoir. Grande barbe argentée, long bâton tordu en main et chapeau pointu : le sortilège a fonctionné à la perfection et nous a menés au Mage Blanc. Ça, c'est l'aspect positif. Côté négatif, le reste du comité d'accueil : une vingtaine d'archers, flèches pointées sur nous, protégés par une rangée de piquiers. Je sens l'inquiétude monter en eux au fur et à mesure que mes hommes apparaissent et constituent tant bien que mal un cercle. Heureusement, Longues-Jambes intervient et en quelques mots détend la situation.

L'enchanteur se tourne vers moi, me dévisageant avec attention. Je ne comprends rien à ses paroles. Je salue. « Bonjour, colonel Otelkin de l'Empire britannique. Je suis venu vous aider à gagner cette guerre. » Il me répond dans sa langue, puis devant ma frustration s'approche, devenant instantanément la cible de vingt fusils. D'un geste, je calme tout le monde et avance à sa rencontre. Il lève une main vers mon front, et je sens le pouvoir se canaliser à travers lui jusqu'à moi. Je mure mon esprit, tout en répétant mentalement ma déclaration ; pas question de laisser un magicien se promener librement dans ma tête. Au bout d'un long moment, il sourit :

- Bonjour, colonel Otelkin, bienvenue en ce monde. Je crois que nous avons beaucoup de choses à nous dire.

Je suis éberlué par son anglais parfait, avec à peine une trace d'accent indéfinissable. Enfin de la magie utile ! Mais je n'ai pas le temps d'élaborer, une vague de peur déferle tout d'un coup sur notre groupe, envoyant à terre la moitié de la troupe, affectant aussi bien mes hommes que ceux d'ici.

Le mage pointe du doigt vers le ciel. Trois énormes créatures volantes nous tournent autour, et je sens que ce sont elles qui émettent cette onde d'effroi. Tout aussi inquiétant, un nuage de poussière se rapproche très rapidement sur la plaine. Je sors les jumelles et effectivement les ennuis arrivent.

- Nous n'aurons pas le temps de rallier la ville, préparez-vous à combattre, adjure le sorcier.

Puis il s'emploie à réorganiser ses soldats, à distance des miens. Je partage son analyse, et tente déjà de mettre un peu d'ordre. La priorité ce sont ces terreurs ailées. De mes tireurs d'élite, seule FizPatrick semble à peu près en état, et j'utilise mon toucher pour propager mon calme en elle. « Flinguez-moi ces créatures, caporal. » Je la sens qui absorbe l'émotion et son souffle se fait régulier. Elle ajuste les bestiaux qui nous survolent de loin, hors de portée de flèche. Leur vol est lent, puissant, mais sans grâce. Cela en fait des cibles faciles. « Monture ou cavalier ? » À la jumelle, je distingue effectivement que ces espèces de ptérodactyles sont montés. « Monture. » Le coup part et la créature s'abat avec un hurlement qui glace le sang et propage une nouvelle vague d'effroi. Mais je parviens à garder mon contrôle et à l'insuffler au caporal. Elle a le temps de recharger et d'abattre une seconde victime avant qu'elles ne sortent de sa portée.

À la jumelle, j'observe à peut-être cinq cents pas une forme humaine, ombre intégralement noire, émerger du cadavre du premier monstre. Ces cavaliers sont résistants... Il se tourne vers nous, brandissant une épée dans un geste de défi. FizPatrick l'a déjà mis en joue et tire à mon signal. L'ennemi chancelle, mais ne tombe pas. Une seconde balle n'a pas plus d'effet. Je sens le caporal commencer à s'affoler.

- Feu ou magie contre ces créatures, me crie Mage Blanc.

Mais nous avons à peine le temps de réfléchir car déjà une autre menace surgit, sous la forme de loups géants lancés à pleine vitesse. Heureusement, la terreur a disparu et un périmètre a pu être établi. Les deux fusils mitrailleurs sont pointés, mais surtout la calibre 50<sup>2</sup> finit d'être montée. Bien, l'entraînement paie. Il est temps d'imposer mon commandement. « Attendez mon signal ».

À deux cents yards, les archers à nos côtés lâchent une volée de flèches. Je ne peux m'empêcher de grimacer devant l'absence de coordination entre nous. Nous aurions d'ailleurs dû les accueillir dans notre cercle, mais c'est trop tard pour avoir des regrets. Chacun pour soi. « Feu ! » Vingt bouches à feu déversent leur puissance infernale, couvrant les hurlements de la charge des loups. Le staccato de la 50 domine le vacarme, fauchant les premiers rangs et semant la panique chez nos assaillants. En quelques minutes tout est fini, et une centaine de cadavres hideux jonchent la plaine. Je me tourne vers nos alliés et je suis heureux de constater qu'aucun adversaire n'a réussi à les atteindre. Pierre se trouve légèrement avancé, sa Sten fumante à la main. Voilà un bon investissement ! Mage Blanc croise mon regard et hoche la tête avec un mélange d'appréciation et d'interrogation. Puis il se

---

<sup>2</sup> Mitrailleuse lourde

tourne dans la direction de l'adversaire et crie. « Ce n'est pas fini ». Je songe à ouvrir notre périmètre, mais réalise que la difficulté à communiquer va être rédhibitoire pour une manœuvre efficace.

Une nouvelle vague d'ennemis approche. Des centaines de petites créatures humanoïdes, aux traits difformes, porcins, avec en leur sein une dizaine de géants affreux revêtus de lourdes plaques de métal. À la jumelle, je devine la silhouette fantomatique noire de tout à l'heure qui les guide.

- Douglas, gros calibre. FizPatrick et Johnson, visez les têtes. Éliminez-moi les géants. Kilroy, balles traçantes dans le FM<sup>3</sup>.

Je prends un risque en diminuant ma puissance de feu, le temps de changer de munitions, mais je sens que cet adversaire-là est la clé.

De nouveau, la cordite emplit l'air et le vacarme du combat étouffe les sens. Je sors momentanément de mon corps pour mieux appréhender la situation. La mitrailleuse tient l'adversaire à distance. Le fusil à éléphant de Douglas fait des merveilles et abat un à un les géants, compensant la difficulté à ajuster des tireurs d'élite. À nos côtés, nos alliés font au mieux, mais n'ont pu empêcher l'ennemi d'entrer au contact. Les boucliers pour l'instant tiennent bon, tandis que l'épée de Longues-Jambes et la hache de Pierre créent un véritable mur d'acier— il faudra que je lui apprenne à gérer ses munitions. Je sens que l'ombre maléfique prépare quelque chose et je rejoins mon corps. Je touche Kilroy pour lui insuffler mon énergie, et je guide son tir. Les munitions brûlent au contact de l'air et la rafale de balles traçantes se concentre parfaitement sur la forme obscure, qui s'enflamme avant de se dissoudre. Un claquement assourdissant résonne sur le champ de bataille. Les ennemis s'arrêtent net, puis se débandent en panique. « Halte au feu ». Autant économiser les munitions, nous n'aurons pas de quoi renouveler l'exercice d'aujourd'hui souvent.

L'escarmouche n'aura pas duré dix minutes, mais je n'ai jamais connu une telle concentration de violence. Deux de mes hommes ont été légèrement touchés par des flèches. Nos alliés pleurent trois morts, là où un des géants est parvenu au contact. Nous nous retrouvons avec Mage Blanc entre nos troupes. Les Visiteurs l'escortent de près.

- Colonel Otelkin, je vous remercie pour l'aide que vous nous apportez. La puissance de vos armes est ... impressionnante.

Il m'observe avec attention, et je sens que son esprit m'effleure. Mes tatouages de protection chauffent légèrement. Curiosité que je comprends : un nouvel allié débarque, qui peut l'aider à gagner sa guerre, mais qui risque également de bouleverser son monde en profondeur. Cela ne veut pas dire pour autant que je peux accepter cette intrusion.

- Monsieur, je vous serais gré de respecter l'esprit de mes hommes.

Je le toise, et il stoppe sans pour autant montrer de gêne. Son corps paraît âgé, mais en parfait état, et son regard intemporel révèle qu'il ne constitue qu'un réceptacle à un esprit d'une grande puissance. À sa main gauche, un rubis pulse lentement. Il remarque mon regard, étonné.

---

<sup>3</sup> Fusil mitrailleur – mitrailleuse légère

- Je suis désolé, colonel, n'y voyez nulle marque agressive, mais les ruses de l'Ennemi nous ont trompé trop souvent. Vous possédez vous-même une acuité et une puissance remarquables ; il est heureux que vous les mettiez au service du Bien.

J'évite de lui répondre que l'Enfer est pavé de bonnes intentions ; le manichéisme semble de mise dans ce monde, et après tout cela sert mon but. Longues-Jambes intervient dans leur langue, et le mage hoche la tête.

- Mon ami nous rappelle qu'il serait temps de nous mettre à l'abri. Rejoignons la ville.
- Bonne idée. Juste une question, comment avez-vous su où nous allions apparaître, pour vous y trouver exactement au bon moment ?

Mage Blanc sourit.

- Cela fait une heure qu'un orage d'énergie m'accompagne où que j'aille. La question n'était donc pas du lieu où vous alliez apparaître, mais bien de celui où je me trouverais quand cela allait se produire. Ne sachant pas qui allait franchir le portail, j'ai préféré ne pas prendre le risque d'introduire l'Ennemi au beau milieu de le Tour Blanche. J'ai demandé à un prince ami une quarantaine de ses hommes, au cas où, sans non plus attirer trop l'attention. Mais il faut croire qu'une telle débauche d'énergie a également été détectée par le camp adverse...

J+15 minutes. Protégez-moi de mes amis, mes ennemis je m'en charge

Le Doc se trouve déjà à pied d'œuvre pour soigner les blessés. Il faut tout de même nettoyer en profondeur les plaies, pour éviter poison et infection. Les soldats amis sont tout étonnés par la minutie et le matériel de mes hommes, mais s'y prêtent bien volontiers. Visiblement, ici aussi ils connaissent les ravages de la gangrène.

L'euphorie règne dans ma troupe et je croise plus d'un regard empli d'une fierté légitime. Nous sommes les explorateurs de notre temps, des pionniers d'un genre nouveau. J'ai une petite pensée pour Brooke, un peu mesquine certes, mais ce sont des esprits obtus comme lui qui empêchent le progrès de l'humanité.

Je profite du trajet vers la ville pour régler plein de petits détails. Bien que le bataillon soit parfaitement entraîné, il ne s'agit que de sa seconde intervention en terrain hostile. Nous sommes surchargés, tirant une dizaine de charrettes à main tout-terrain, mais à ce stade je préfère avoir prévu trop que pas assez. S'il faut s'alléger, on saura faire, et la calibre 50 notamment a montré son utilité.

Mage Blanc et Longues-Jambes confèrent fiévreusement, et cela me laisse le temps d'admirer la forteresse. La muraille extérieure présente une façade lisse, comme un mélange de béton et de basalte fondu, probablement invulnérable aux armes de siège. Derrière, la ville se déploie tout en hauteur, protégée par six remparts concentriques d'un blanc étincelant. Un éperon rocheux la partage en deux, évoquant irrésistiblement la proue d'un navire. Des fanions noirs affichant un arbre en argent flottent à toutes les tours. Je réalise que les soldats qui nous accompagnent portent des livrées jaunes, avec navire et cygne d'argent, ce ne sont donc pas des gardes de la ville. Je me demande ce que cela peut cacher.

Mauvaise surprise en arrivant devant les portes, elles restent fermées. Cela provoque la colère de l'enchanteur et le malaise chez les soldats qui l'entourent. L'ouvrage est magnifique, bardé de sortilèges, et je me demande la quantité d'explosif qu'il faudrait employer pour les faire sauter. Mais après dix minutes, les lourds battants s'entre-ouvrent, et nous pouvons pénétrer dans la cité, les uns derrière les autres.

Nous sommes accueillis par deux enfants, qui se précipitent dans les bras des Visiteurs, et un chevalier à l'armure magnifique, portant les mêmes couleurs que les soldats qui sont venus nous chercher. Il commande une force importante déployée sur les remparts, et à la tension qui règne avec les gardes portant la livrée de la ville, j'imagine qu'il a forcé l'ouverture des portes. Tout cela m'inquiète quant à la solidité de l'alliance qui défend la citadelle. Là-dessus, un détachement de guerriers vikings arrive, semblant mécontents pour une raison que je ne devine pas. Puis se rajoute une poignée de gardes magnifiquement vêtus de surcots noirs brodés de l'arbre d'argent, coiffés de heaumes étrangement brillants aux ailes d'oiseau de mer, encadrant un personnage d'importance.

J'ai besoin de comprendre ce qui se passe et j'appelle mon empath. Nous croyons deviner que les Vikings sont surtout fâchés de ne pas avoir pris part à la petite expédition et que le mage s'en excuse. Les relations avec l'officiel de la cité semblent plus tendues, Hewlett pense qu'ils parlent de la porte. Puis tout d'un coup elle s'exclame : « Colonel, regardez les petits, leurs jambes et leurs regards. Ce ne sont pas des enfants. » Effectivement, perdus au milieu de cette foule on les oublierait, mais ils arborent fièrement des pieds nus couverts de poils, et leurs visages d'adultes indiquent une sagesse bien au-delà de leur taille. Cela semble d'ailleurs une habitude dans ce monde où Longues-Jambes, et plus encore Ange ou Mage Blanc, ont vécu certainement un nombre d'années bien supérieur à leur apparence.

Finalement, l'enchanteur se tourne vers moi.

- L'Intendant nous convoque, nous devons les suivre. Nos amis cavaliers vont s'occuper de vos guerriers et leur trouver un hébergement.
- Très bien, donnez-moi un instant.

J'ai hésité avant de répondre, je n'aime pas me séparer de mes hommes. Je réunis mes officiers. Hewlett me prévient que l'officiel de la ville semble avoir fait des difficultés à la question de nous héberger et que ce sont les Vikings qui du coup ont proposé de nous faire de la place ; ceux que le mage a appelés cavaliers. Décidément, une alliance n'est jamais simple... « Hewlett, vous venez avec moi. Douglas, vous prenez le commandement. Veillez à rester tous ensemble, en campant sur place au besoin. Il est hors de question d'être séparés en petits groupes. Et surtout, tout le monde se tient à carreau, homme et femme, je n'ai aucune idée des mœurs de ce monde ! »

Nous remontons la route principale qui serpente d'un niveau à l'autre, traversant à chaque fois l'éperon rocheux. J'admire l'architecture militaire, parfaitement conçue pour faire face à des armes médiévales. Mais je n'ai guère le temps d'en profiter car j'ai besoin d'obtenir quelques réponses de l'enchanteur.

- Pouvez-vous m'expliquer qui est cet Intendant et ses relations avec vous ? Comment se fait-il que nous ayons trouvé porte close ?

Il hoche la tête, prenant son temps avant de répondre.

- Je vois que vous êtes observateur. Sa famille dirige ce royaume depuis mille ans, et il veille avec un soin jaloux à son bien, sans forcément prendre en compte l'intérêt suprême (cela me fait grimacer, ce genre d'argument sert en général à justifier des sacrifices, douloureux pour les autres). Il n'a confiance qu'en lui-même, et ne me laisse guider la coalition que parce qu'il sait ne pas pouvoir se passer de moi. Il a fait fermer les portes, de dépit de ne pas avoir été informé de ma sortie. Heureusement, certains de ses vassaux voient plus loin, et le prince au cygne veillait au grain. Prenez garde à ce que vous lui direz, colonel.
- J'en prends bonne note, monsieur. Mais je suis étonné que le souverain de ce qui semble un puissant royaume soit qualifié d'intendant seulement.
- Et vous avez raison, mais ce pays repose sur des traditions plurimillénaires. À la mort du dernier roi, l'Intendant a continué l'exercice du pouvoir sans rupture, « jusqu'au retour du roi ». C'est rapidement devenu une fable, mais à laquelle ils se sont attachés. Un temps viendra peut-être néanmoins, pas si lointain, où le véritable roi sera reconnu.

Je lui jette un coup d'œil en marchant, car cette dernière déclaration recèle bien des mystères, mais il n'est pas disposé à m'en dire plus.

- Nous arrivons à sa cour, je vous réitère mon conseil de prudence.
- Et je l'ai entendu, je vous en remercie. Mais j'ai une dernière question : qu'en est-il de l'artefact de pouvoir de l'Ennemi ?

À ces mots, pour la première fois, je le sens déstabilisé et inquiet.

- Je vous en conjure, sur ce sujet, pas un mot maintenant. Je viendrai vous voir ce soir pour une conversation privée.

Absorbé par la discussion, j'ai à peine noté notre progression. Nous nous retrouvons dans une grande salle aux hauts piliers de marbre noir, portant une voûte dorée aux entrelacs multicolores. Dans le fond, surélevé, un trône vide semble nous accueillir, tandis qu'assis sur un siège posé sur la première marche un vieillard observe attentivement notre approche. Je m'attendais à une foule de courtisans, mais à peine une vingtaine de personnes sont présentes. Une seule autre est assise, sur le côté, dans laquelle je devine le roi des Vikings, à sa tenue et sa couronne.

Nous nous arrêtons à quelques pas, sur un geste de celui que j'imagine être certainement l'Intendant. Il me dévisage attentivement, curieux, pénétrant, mais j'ai appris à côtoyer les puissants et je lui retourne un masque d'assurance tranquille. Aucune magie n'émane de lui, mais je sens une longue expérience du pouvoir et certainement l'habitude de se faire obéir sans discussion. Le poids des ans et un chagrin profond pèsent lourdement sur ses épaules.

Il finit par se tourner vers mes compagnons et les examine à leur tour. Il s'arrête en particulier sur Longues-Jambes, qu'il semble reconnaître, puis me fait face et me questionne dans leur langue. Je devine facilement le sens de ses propos et je me présente, ainsi que le lieutenant Hewlett et expose en quelques mots l'objet de notre expédition. Nous échangeons encore quelques phrases, mais dans l'incompréhension la plus totale, même avec l'aide de ma traductrice.

Depuis que nous sommes entrés, Mage Blanc est resté soigneusement coi, mais finalement l'Intendant engage la conversation avec lui. Son ton est acrimonieux, plein de reproches, et j'admire l'assurance avec laquelle l'enchanteur lui répond, alors qu'il est entouré de soldats du seigneur des lieux. J'espère seulement que ce mélange de confiance absolue dans sa force, et de foi inébranlable dans la justesse de sa cause, ne cache pas un fanatisme dangereux.

Hewlett me murmure ce qu'elle comprend de l'échange, des rares interventions du roi viking, de celles des Visiteurs. Clairement, l'Intendant ne découvre que maintenant l'histoire des portes entre mondes, et n'apprécie pas du tout qu'on l'ait tenu hors du secret. On sent un souverain jaloux de sa puissance et de son indépendance, là où l'autre roi n'est que reconnaissance et adoration aveugle envers le mage. Il comprend que notre apparition bouleverse la donne et fait naître un nouvel espoir dans une situation qui en portait bien peu. Il a des questions pour moi, mais le sorcier refuse un rôle de simple traducteur, gardant une position de contrôle et frustrant encore plus son interlocuteur.

Finalement, mon puissant voisin se tourne vers moi.

- Colonel, j'ai fait part à l'Intendant des événements qui ont amené votre présence. Il accepte avec joie toute aide contre l'Ennemi, dans ces heures troublées pour son royaume. Il souhaite connaître vos intentions, et s'assurer du fait que toutes les forces présentes dans sa forteresse restent sous son commandement général, afin d'en coordonner au mieux la défense.

Aie. Il y a plusieurs pièges ici, et je ne suis même pas sûr que ce ne soit pas Mage Blanc qui les ait ajoutés. Quoi qu'il en soit, à ce stade, je dois garder toutes mes options ouvertes. Je fais ma réponse en regardant l'Intendant droit dans les yeux, avec force gestes.

- Dites-lui déjà que je le remercie grandement de nous offrir l'hospitalité à moi et mon escouade. Qu'il est bien évident que tant que nous serons entre ses murs, nous l'assisterons sans hésitation à en assurer la défense. Mais ma loyauté appartient au roi d'Angleterre et à son gouvernement, ce qu'il comprendra certainement. Et s'il le souhaite, je lui ferai volontiers une présentation de l'usage de nos armes (dont il a sûrement pu juger l'efficacité depuis le sommet de sa tour).

Nouvel échange entre eux, et Hewlett me glisse « je pense qu'il essaie abrégé l'entrevue, en prétextant la fatigue due au combat ». Cela pourrait me faire sourire, vu la brièveté de celui-ci, mais j'ai hâte moi aussi de mettre fin à la discussion ; elle recèle trop de pièges et j'ai besoin de mieux appréhender la situation. J'accepte donc volontiers la suggestion de me retirer et de faire le lendemain matin une démonstration de notre puissance de feu.

J + 8 heures. Pas de repos.

La nuit est tombée depuis longtemps quand Mage Blanc frappe à ma porte. Je l'invite et il s'assoit avec un soupir de lassitude probablement plus mentale que physique. Maintenir une coalition d'egos aussi forts demande certainement une attention de tous les instants. La simplicité de mon logement ne l'affecte pas, et je devine, sous ses allures d'homme habitué aux puissants, le voyageur qui connaît également les nuits en extérieur. Le reste de ma troupe a pu s'installer dans des baraquements en bordure de ceux des cavaliers, eux-mêmes proches d'écuries gigantesques. La ville fourmille de soldats, mais elle pourrait en héberger probablement le double. Sa vocation de forteresse est claire, même si de nombreux signes de déclin apparaissent évidents.

- Colonel, je vous propose de procéder à un échange d'informations. Votre arrivée nous apporte ce qui nous faisait le plus défaut : l'espoir ! Mais pour l'entretenir au mieux, j'ai besoin d'en connaître davantage. Pouvez-vous me raconter la situation dans votre monde et ce que vous avez appris de notre Ennemi ?

Je lui fais part de ce que je sais, sans trop de retenue. Fondamentalement, le plus grand risque, c'est un retour de l'Homme Noir avec nos connaissances scientifiques, qui lui permettraient d'établir une domination irrésistible. Je n'ai pas besoin d'entrer dans trop de détails et il comprend vite l'avance technologique incomparable que nous possédons.

Une option pourrait être de transférer nous aussi ce savoir au camp du Bien, mais cela n'aboutirait qu'à une escalade de l'horreur. Et puis, même si nous avons tous appris les bases de la physique à l'école, je n'ai aucun scientifique avec moi ; nous ne sommes pas venus pour ça.

De son côté, il me brosse un portrait rapide de la guerre universelle contre l'Ennemi, ses créatures difformes, les orks, et les humains qu'il a corrompus pour rallier son camp. Les cavaliers ont remporté une grande victoire récemment, ce qui leur a permis de joindre leurs armées avec celles de la cité, mais ils sont néanmoins tous assiégés dans la ville, par des forces bien supérieures en nombre et sans espoir de secours. Tout converge donc sur l'artefact de l'Ennemi, qu'il m'explique avoir confié à deux demi-hommes, pour qu'ils aillent le jeter dans le volcan situé au cœur du domaine de leur adversaire. Longues-Jambes nous avait déjà évoqué quelque chose comme cela, mais l'insanité absolue de la démarche m'avait alors fait douter de notre compréhension.

- Vous voulez dire que vous avez confié l'objet, sur lequel tout repose, à deux petites personnes, et que vous les avez envoyées au cœur d'un territoire fourmillant de créatures hostiles ?

Devant mon incrédulité il secoue la tête, lui-même frappé par l'implacable présentation des faits.

- Ce n'est pas ainsi que ça devait se passer. J'avais choisi leurs compagnons parmi les meilleurs guerriers qui soient. Longues-Jambes possède une expérience extraordinaire de coureur des bois. Et puis... je devais me trouver à leurs côtés... (Il marque un temps d'arrêt et son regard se perd dans l'infini.) Mais le sort en a voulu autrement ; nous avons été séparés, et c'est tous seuls qu'ils

ont pris cette décision funeste. (Il se redresse alors, et son regard regagne de l'assurance.) Ceci dit, deux personnes attirent moins l'attention qu'une troupe plus nombreuse, et ces petites gens sont pleins de ressources. Peut-être qu'au final cette décision ne manque pas de mérite. Et puis, si l'Ennemi avait retrouvé son anneau, je le saurais ! (Je note qu'il s'agit donc d'un anneau, information utile. Il continue en secouant de nouveau la tête de découragement.) J'ai appris il y a peu, par le fils de l'Intendant actuellement entre la vie et la mort, que mes petits amis avaient pénétré au cœur du territoire adverse. Mais ils ont emprunté un chemin caché, plein de périls, et leur guide ne m'inspire aucune confiance. Cela fait maintenant plus de deux mois que nous sommes sans nouvelles et je ne comprends pas. S'ils avaient réussi ou échoué, nous le saurions.

- Je vois. Il faut donc partir à la recherche de vos demi-hommes, avec discrétion si possible, mais en force sinon, et pour cela je tombe à pic !
- Oui, colonel, que ce soit le destin ou une autre force, votre arrivée n'aurait pu se produire à un meilleur moment.
- Et pour cela, nous guiderez-vous ?
- Je le voudrais ! Mais je n'ose point. Le roi-sorcier qui les commande me sait ici, et s'il réalisait que je n'y suis plus, il entamerait immédiatement des recherches poussées dans toutes les directions. Non, je dois rester, ainsi d'ailleurs que quelques-uns de vos hommes pour donner le change. En revanche, vous pourrez compter sur Longues-Jambes et ses deux compagnons, plus autant de combattants d'élite qu'il sera sage d'emmener.
- Bien ! Tout cela me va. Je n'aime pas me retrouver emprisonné, et même si mes armes devraient permettre de repousser tout assaut, j'approuve aussi l'idée de prendre l'initiative. Quand partons-nous ?
- Dès que possible. L'Intendant ne sait rien sur l'anneau de l'Ennemi, et n'approuvera pas notre plan. Il ne faut pas lui laisser le temps d'objecter, ni de tenter quelque chose pour s'emparer de vos armes.
- Vous pensez qu'il en est capable ?
- S'il croit la sécurité de son royaume en jeu, oui.
- Alors mieux vaut partir sans tarder, nous pouvons être prêts sous deux heures.
- Prenez en quatre, le temps que je rassemble ceux qui vous accompagneront. Je viendrai vous chercher deux heures avant l'aube. Voyagez léger, le chemin de sortie de la ville sera accidenté. Puissiez-vous retrouver les petits hommes, ils me sont chers.

Cette remarque me touche.

- Vous croyez qu'ils sont encore vivants après tout ce temps ?
- Je ne sais pas, mais mon cœur me dit que oui.

Je vais retrouver Douglas. Il ne dort pas, mais en cette première nuit les insomnies sont probablement nombreuses dans l'escouade. Le capitaine vient de Skye, dont il tire tout à la fois un caractère rude et intransigeant, et une sensibilité naturelle envers le Petit Peuple. Je ne sais pas si on croisera des lutins par ici, mais j'ai constaté à quel point il s'entend bien avec Ange, qui me fait parfois songer à ces fragiles créatures, en plus grand. Il va prévenir tout le monde et s'assurer qu'ils seront prêts. Au moment où je ressors de la pièce, il m'interpelle.

- Colonel ?

- Oui ?
- On l'a fait ! Vous aviez raison. C'est incroyable.

Je hoche la tête et je le quitte, les yeux brillants.

Je vais informer moi-même Dunbar et Nelson qu'ils vont rester avec la mitrailleuse lourde pour donner le change. Sa puissance de feu devrait suffire à dissuader toute approche et faire illusion sur notre présence. Je balaie rapidement leur inquiétude de se retrouver abandonnés seuls dans ce monde ; tout retour passera forcément par l'enchanteur, et probablement ses boules de cristal, donc ici, dans cette cité.

Je pourrais dormir, mais l'adrénaline en efface tout besoin. Je sors mes cartes de tarot, un aperçu de l'avenir serait bien utile à ce stade. Mais je n'en obtiens bien sûr rien d'intéressant, tous les tirages se suivent sans dégager aucune ligne directrice, voire même se contredisent. Du coup, je me décide à aller chercher Llewellyn, que je trouve comme tout le monde en train de se préparer.

La séance se révèle bizarre. Nous n'avons plus beaucoup de temps, et ma chamane déteste que je la presse. Surtout dans un environnement et des esprits qu'elle doit découvrir. Au bout du compte elle se fâche.

- Je n'y arrive pas colonel, notre présence semble avoir tout bouleversé. (Jusque là, cela rejoint ma propre observation). Tout ce que je vois, c'est du sang autour de vous, beaucoup de sang.
- Dont le mien ?

C'est idiot de poser cette question, elle ne me répondra de toute manière pas, mais je n'ai pas pu m'en empêcher.

- Je ne sais pas.

Je monte de nouveau les rues de la ville, alors qu'il fait encore nuit noir, entouré de mon escouade. Des lanternes éclairent les rues à intervalle régulier. À chaque porte, et à chaque traversée de l'éperon rocheux, Mage Blanc donne le mot de passe aux gardes qui nous ouvrent sans discuter. Nous laissons l'étonnement derrière nous et pour l'instant précédons la rumeur.

Arrivés au cinquième niveau, un groupe d'une trentaine d'hommes nous attend, avec nos trois Visiteurs. On n'y voit goutte, et je n'ai pas le temps de les détailler, mais les nouveaux venus me font beaucoup penser à Longues-Jambes, qui semble d'ailleurs les commander. Nous les suivons jusqu'à une porte plus petite qui s'ouvre sur l'arrière de la ville. J'imagine qu'elle doit donner sur la croupe qui joint la forteresse à la montagne.

Quatre gardes seulement la défendent, mais je les devine mal à l'aise. L'un d'eux s'apprête à partir chercher des instructions. Je sens alors Mage-Blanc utiliser de la magie, puis il leur dit quelque chose, probablement le mot de passe, tout en propageant une influence rassurante. Cela suffit à débloquer la situation et les gardes ouvrent la porte. Notre troupe s'y engouffre, tandis que les premières lueurs de l'aube apparaissent. L'enchanteur me glisse un dernier mot, solennel.

- Colonel, je confie notre avenir entre vos mains. Retrouvez et détruisez l'anneau. Et ramenez mes amis.

Je hoche la tête. Je sens déjà que cette quête me dépasse complètement.

Longues-Jambes prend la tête et demande à alterner ses hommes avec les miens. Je déteste ça, mais il me mime avec les mains des passages vertigineux et je me rallie à sa volonté. Et effectivement la première demi-heure de marche dans l'obscurité est terriblement éprouvante pour les nerfs. Nous avançons au milieu de pierriers sur des pentes raides, et nos nouveaux amis se révèlent d'une aide inestimable. On voit chez eux une longue habitude à ce genre d'exercice et plus d'une fois ils rattrapent par le bras l'un de mes soldats qui avait trébuché.

Une fois l'aube installée la progression se fait plus facile, même si souvent par des sentiers à peine marqués qui longent des précipices et des falaises abruptes. Malgré une nuit trop courte, je sens tout le monde très excité par cette excursion. Tout est neuf pour nous ici et la fatigue ne nous a pas encore rattrapés.

Vers le milieu de la journée, le chemin commence à descendre vers la plaine que nous apercevons au sud-est. Nous faisons une pause et je fais le tour de l'équipe pour m'assurer que tout va bien. Un éclaireur revient et s'engage dans une discussion alarmée avec Longues-Jambes qui m'inquiète. Je fais signe à Hewlett et je les rejoins. S'ensuit un échange compliqué, mélange de mots, de gestes et de dessins sur le sol.

Le premier problème n'a pas tardé à surgir, et il est de taille. Un camp ennemi de plusieurs centaines de guerriers garde la sortie du défilé dans lequel nous sommes engagés. Et sauf à faire demi-tour et retourner à la citadelle, Longues-Jambes ne connaît pas d'autre chemin au travers de ces montagnes. Ce qui veut dire qu'il va falloir nous frayer un passage en force et renoncer ce faisant à toute discrétion. En quelques heures à peine tout le plan tombe à l'eau, mais je ne vois pas trop d'alternative.

Je vais annoncer à mon escouade ce qui nous attend et la préparer au combat. Tout le monde hoche la tête et sort ses armes, quand Kerrey lève la main.

- Colonel, je pense qu'il y a peut-être une autre solution.

Je le regarde intéressé et lui fais signe de continuer. Il vient du Lancashire, a passé son enfance sur des chemins de chèvre, et se trouve dans l'escouade entre autres pour ses talents d'alpiniste.

- Vu de là haut, j'ai repéré une autre vallée qui court parallèle à la nôtre, du moins sur la partie inférieure. Il n'y a aucun accès direct entre les deux, car la rivière que nous suivons a créé une falaise, mais je pense que nous pouvons escalader celle-ci et faire passer tout le monde.

Avec confiance il se tourne vers Johannes qui hoche tranquillement la tête. Je réfléchis vite, mais je ne vois pas ce que nous aurions à perdre à essayer et je donne mon accord. Puis je vais prévenir Longues-Jambes.

Un peu plus tard, nos deux acrobates entrent en action, devant cinquante paires d'yeux attentifs et impressionnés. Kerrey a repéré une faiblesse dans la falaise, là où elle forme un dièdre fissuré, et rapidement il progresse en remontant celui-ci. Il déroule derrière lui une corde que Johannes laisse filer, jusqu'à ce qu'il puisse l'assurer. Deux fois dans l'escalade le grimpeur fait une pause pour installer un large coin de bois, qui lui permet de poser un point d'ancrage et limiter le risque en cas de chute. Je ne peux m'empêcher de songer qu'un accident serait néanmoins probablement fatal. Mais Kerrey surmonte sans encombre les passages délicats et quand il disparaît à notre vue, cent pieds plus haut, tout le monde pousse un soupir de soulagement.

Il reparaît un peu plus tard, ayant sécurisé la montée et Longues-Jambes entreprend péniblement de le rejoindre, accroché à la corde. Malgré ses qualités athlétiques cela ne va pas sans mal, l'expérience est nouvelle pour lui et deux fois il doit faire une longue pause pour récupérer. Tandis qu'il pend inconfortablement dans le vide personne ne songe à rire, car nous allons devoir en passer par là à notre tour... Finalement il rejoint Kerrey et, une fois remis de ses émotions, il part vérifier que cet itinéraire débouche bien dans la plaine. Pendant ce temps, Johannes grimpe à son tour pour installer une seconde corde, ce qui permettra d'accélérer le processus.

Longues-Jambes revient avec la confirmation, tout sourire, et il n'y a plus qu'à faire monter matériel et individus. Cela nous prend le reste de la journée, avec notamment un moment comique quand il faut deux hommes pour hisser Pierre, plus à l'aise pour tailler la roche que pour l'escalader. Mais à la nuit tombée nous nous installons tous à l'abri dans une large balme qui n'a sans doute jamais vu d'êtres humains, et le lendemain nous sortons des montagnes, sans avoir été repérés.

## J + 2. Que vogue la galère

Embusqué sous les feuillages d'une petite éminence, mes tireurs d'élite à mes côtés, je surveille la progression du navire. Cinq des coureurs des bois qui nous accompagnent le hèlent depuis une courte grève, suscitant sa curiosité et certainement aussi sa méfiance. À juste titre, je dois dire, vu la puissance de feu braquée sur lui...

Cela fait maintenant deux jours que nous sommes arrivés dans ce monde étrange. Enfin, pas si étrange que ça en fait, car la végétation ne diffère pas de ce que nous connaissons en Europe et le soleil brille avec la même luminosité. Je pourrais presque me croire en France, si je n'étais pas entouré d'hommes en armures avec épées et arcs.

Les coureurs des bois sont tous bâtis sur le même moule : grands, minces, athlétiques, endurants et discrets. Leurs vêtements se fondent dans les sous-bois encore plus discrètement que le kaki de nos uniformes et leurs éclaireurs ont su jusque là nous éviter toute rencontre fâcheuse. Ce qui reste une gageure, mon escouade se révélant bien incapable de marcher en silence.

Le fleuve constitue le second obstacle sérieux ; grandiose, majestueux, il me fait penser au Gange à Bénarès. Nous avons envisagé de construire des radeaux ou d'emprunter des bateaux de pêcheurs, mais les patrouilles de grands vaisseaux noirs rendent la traversée bien trop hasardeuse. D'où l'idée d'en capturer un, ce qui a effrayé nos amis terriens et fait briller les yeux de plus d'un Anglais ! Longues-Jambes a rassuré les siens et j'ai compris qu'il possédait des connaissances en marine. Cela a emporté le morceau.

Je surveille l'angle d'approche du navire qui se dirige actuellement droit vers la rive. D'ici quelques secondes il va virer pour se mettre face au courant et s'immobiliser au niveau de la grève. D'où nous sommes, légèrement en hauteur par rapport au fleuve, j'aperçois une trentaine d'hommes en armes sur le pont. Ils scrutent les frondaisons et ont bandé leurs arcs.

« Pilote ». FizPatrick appuie sur la détente et dans le déchirement du coup de feu l'homme s'effondre. « Ne laissez personne toucher au gouvernail ». Au signal, une volée de flèches s'est abattue sur le vaisseau, couchant une partie des ennemis et envoyant les autres se réfugier derrière le bastingage. Sans pilote, le navire continue comme prévu droit vers la rive. Réalisant le péril, deux hommes se précipitent vers la barre. Johnson et Fizpatrick les fauchent instantanément, la flèche d'Ange sifflant dans le vide une seconde plus tard.

Dans un crissement, la proue s'enfonce dans le sable de la grève et le bateau s'arrête abruptement, déséquilibrant tout l'équipage. Depuis les frondaisons, et là où nous nous trouvons, nous dominons largement le pont, et nos archers se font une joie de flécher tout ce qui bouge. Nous avons préféré n'utiliser les armes à feu que par nécessité, en espérant minimiser le bruit du combat pour ne pas attirer trop l'attention. Les doigts sont sur les gâchettes, mais pour l'instant tout se déroule comme prévu. Ange jette un grappin dans le grément depuis sa branche et se jette au bout de la corde jusque sur le vaisseau. Il est bientôt suivi par Longues-Jambes et plusieurs autres coureurs des bois.

Kerrey, qui est également acrobate, voulait se joindre à eux mais j'ai refusé catégoriquement. L'étrépage à l'arme blanche qui s'ensuit n'est pas pour nous et nos amis y excellent...

Prendre le contrôle du navire ne pose pas de problèmes, ni transférer tout le monde à bord, ni même réussir à le dégager du sable. Mais parvenir ensuite à le diriger se révèle bien plus délicat que prévu. Pendant que le Doc soigne les bobos (aucun blessé sérieux), Douglas s'installe au gouvernail (il a fait de la régata dans sa jeunesse) et j'organise plusieurs équipes pour s'occuper des gréements (trois voiles latines en toile lourde). Sauf que la navigation sur un fleuve au courant rapide, ce n'est pas la mer libre, et très vite nous nous échouons sur un banc de sable non signalé (les balises ont probablement été retirées en prévision justement de l'invasion).

Il va falloir se dégager, et ce n'est pas simple car le courant nous dresse sur le haut-fond. C'est alors qu'Ange pousse un cri et pointe du doigt vers l'est. À la crainte qui emplit immédiatement mon cœur, je devine avant de le voir un de ces ennemis volants que nous avons déjà rencontrés. « Fizpatrick, Johnson, vite, préparez-vous. Les autres, à couvert. » Il faut absolument le laisser approcher suffisamment près et ne pas le rater ; s'il devine qui nous sommes, il fuira et nous serons perdus. Les coureurs des bois ont compris la manœuvre, certains d'entre eux revêtent les capes noires de nos ennemis et font de grands gestes comme pour demander de l'aide.

La créature tourne vers le nord pour nous approcher face au vent, puis elle ralentit à trois cents yards de nous. « Feu. » Une double détonation retentit, et rien ne se passe. Le vent a dû dévier les balles. Vite, ils rechargent avant que l'adversaire ne disparaisse. Mais au moment où ils vont tirer de nouveau, la cible s'abat tout d'un coup et plonge dans le fleuve. Les hommes hurlent de joie.

Je me tourne vers Longues-Jambes. Un coup d'œil suffit et d'un commun accord nous décidons de renoncer à l'idée de remonter le fleuve. Mieux vaut rejoindre l'autre rive le plus vite possible, avant de se retrouver vraiment ensablés et de voir surgir toute une flotte ennemie. Nous parvenons à nous dégager, puis avec beaucoup de précautions à traverser le fleuve. Nous débarquons, puis renvoyons le navire dans le courant. J'ai fait installer par Kapritz deux charges sous la ligne de flottaison, et une minuterie. Tout cela devrait déclencher pas mal d'interrogations et de préférence les mauvaises réponses chez nos ennemis. En tous cas, il faut maintenant avancer vite !

#### J + 4. Intermezzo

Depuis deux jours nous progressons à travers un terrain hostile dont l'ennemi s'est emparé tout récemment. Un no man's land entre les lignes de front que les hommes ont déserté depuis longtemps, et du coup le gibier y est abondant. Longues-Jambes nous guide et son talent nous a évité toute nouvelle rencontre. Par ailleurs, les monstruosités volantes n'apparaissent plus dans le ciel, craignant certainement la menace de nos armes et ne sachant pas en évaluer le danger. Ils apprennent... Nous approchons de la voie d'accès vers le territoire de l'Ennemi : une gorge qui remonte à travers les montagnes. De loin, j'ai joué avec l'idée de tenter de les escalader pour éviter un passage trop fréquenté, mais vues de plus près je réalise à quel point c'était illusoire. Une succession de falaises abruptes en roche friable, dont on croirait qu'elles ont été façonnées pour servir de rempart. Il nous faut donc emprunter cette route, et nous y serons terriblement exposés. Nous choisissons de risquer de passer une journée à proximité, pendant qu'Ange et Longues-Jambes s'en approchent pour observer l'activité qui y règne.

Nous dormons à la dure et ne ménageons pas notre peine, mais je me sens vivant comme jamais. J'y prends un plaisir surprenant, plus fort que tout ce que j'ai connu lors de mes campagnes précédentes. Peut-être que ce monde sans technologie me convient mieux, même si avec nos connaissances nous pourrions y devenir des seigneurs. Je constate aussi qu'une estime mutuelle commence à naître entre nos deux groupes, malgré les difficultés de communication. Certains coureurs des bois surmontent même leurs réticences à la présence de femmes dans nos rangs et sont venus échanger quelques mots avec Hewlett. Il faut dire que les empathes sont rarement farouches. Je ne fais rien pour l'empêcher.

Tous mes soldats ne sont pas aussi à l'aise et, passée l'excitation des premiers temps, je sens une certaine appréhension. C'est une chose de se porter volontaire, c'en est une autre que de vivre la réalité d'un séjour dans un monde différent, sans aucune garantie de retour... Risquer sa vie pour son pays dans ces conditions n'est pas facile. Mais je sais aussi que je peux compter sur eux pour faire ce qu'il faudra sans discuter.

Je passe du temps avec les coureurs de bois, apprenant quelques mots, mais surtout approfondissant l'histoire de leur monde, ancienne et récente. Deux d'entre eux ressemblent un peu à Ange et derrière des dehors juvéniles je devine chez eux une ancienneté séculaire. Ils me le prouvent notamment en me racontant des événements qu'ils ont vécus plusieurs siècles auparavant. Plusieurs fois ils font référence à Longues-Jambes en parlant de roi. Au début, j'ai mis cela sur le compte de ma mauvaise compréhension, mais ils finissent par confirmer sa grande noblesse, tout en refusant d'élaborer. Je me demande si cela peut avoir un rapport avec ce souverain disparu dont Mage Blanc m'a parlé avant de rencontrer l'Intendant. Je n'imagine pas ce semi-vagabond assis sur le trône de ce royaume, mais ne dit-on pas que l'habit ne fait pas le moine ? Je les questionne également sur l'artefact de l'Ennemi, sans mentionner ce que j'en sais, et j'en apprend surtout beaucoup sur sa création il y a plus de trois mille ans de cela, et les grandes guerres contre les orks qui s'en sont ensuivies. L'hubris de ce demi-dieu aura constitué sa perte, comme si souvent. Je ne peux

m'empêcher de faire l'analogie avec notre monde et l'ambition démesurée d'Hitler. Nous n'en restons pas moins sur le fil du rasoir ; cinquante hommes et femmes à l'assaut d'une armée innombrable pour gagner deux guerres en même temps. Ou tout perdre.

Je refais une tentative de divination, en prenant le temps cette fois-ci. Llewelin me sort le grand jeu, sans doute plus pour moi que pour elle, et je la laisse faire. Nous nous sommes isolés, et je la regarde plonger dans sa transe, communiquant avec les esprits. Elle en émerge épuisée.

- J'ai vu beaucoup de choses, mais tout est très confus. Beaucoup de morts et de sang. Je me demande si l'un de nous reverra l'Angleterre un jour... L'Ennemi est parfois vaincu, d'autres fois victorieux. Je ne sais pas.

Elle s'arrête et me regarde droit dans les yeux. Le gris très clair de ses pupilles me transperce.

- Si vous voulez que je sois plus précise vous concernant, vous savez ce qu'il faut faire.

Je secoue la tête. Pas que ce serait désagréable, la chamane ne manque ni de féminité ni de caractère, mais il est hors de question que je me dévoile ainsi. La magie est bien plus puissante dans ce monde que dans le nôtre, et je lui donnerais une prise sur moi bien trop forte.

- En tous cas, je perçois beaucoup d'ombres autour de vous ; des dangers et pas seulement physiques. Prenez garde à vous, colonel Otelkin.
- Je vais choisir d'y voir un présage positif, nous avons une chance ! Pas un mot à qui que ce soit.

Elle hoche la tête, dubitative...

J + 5. Dans le dur

L'aube va se lever alors que nous progressons à vive allure sur la route au fond de la gorge. Les créatures nocturnes de l'Ennemi détestent ce moment, et les autres n'ont pas encore pris la relève. Nos hommes de tête ont revêtu les tenues récupérées sur le bateau, espérant tromper l'attention en cas de rencontre malencontreuse, sans trop y croire. En hauteur, loin devant sur notre droite, se devine la forteresse ennemie qui contrôle la voie principale vers le col. Elle émet un halo luminescent, imitation grotesque des rayons de lune. Même à cette distance je perçois une présence maléfique tapie derrière ses murs.

Nous approchons d'un endroit où la route franchit la rivière. Des volutes de brume lumineuse montent du cours d'eau. De l'autre côté du pont se trouvent de grands champs de pâles fleurs phosphorescentes, aux formes cauchemardesques. Nous nous arrêtons, frappés par ce spectacle terrifiant tout autant que par la puanteur qui règne.

C'est Pierre qui attire notre attention. Il vient de repérer sur notre gauche une brèche dans le mur qui longe la route, et un chemin qui part à flanc de montagne. A priori, il a trouvé l'itinéraire que devaient prendre les demis-hommes. J'éprouve un soulagement à l'idée d'éviter de passer au milieu de ces maléfices, mais il ne dure pas. Une troupe vient de quitter la forteresse et sera rapidement sur nous. Même en courant, nous ne pouvons espérer nous mettre hors de sa vue, et il n'y a nulle végétation à proximité. Vite, nous rebroussons chemin, mais à peine quelques minutes plus tard, l'éclaireur qui fermait la marche nous rejoint alarmé : une patrouille ennemie le suit de peu. Je me concerte à peine avec Longues-Jambes, c'est un cas de figure malheureux, mais nous l'avions anticipé. Avec ses archers, il va s'occuper de la patrouille, en tâchant de ne pas faire trop de bruit. La petite armée est pour moi.

Je fais s'installer au milieu de la route les hommes déguisés, comme pour une courte pause, espérant créer ainsi un peu de confusion. La troupe ennemie compte au moins une centaine de ces orks. Tout en eux évoque la brutalité et leur courte taille ne saurait diminuer le danger qu'ils représentent. À la vue des hommes habillés de noir, ils s'arrêtent un bref instant, puis dégainent leurs armes et chargent en hurlant. Autant pour la subtilité...

Nos coureurs déguisés se replient rapidement, libérant le champ pour les deux FM bien positionnés de chaque côté de la route. À vingt yards ils ouvrent le feu, fauchant sans merci les premiers rangs des créatures gesticulantes. Une deuxième vague enjambe les corps qui jonchent la chaussée, mais s'effondre également. J'interromps alors les mitrailleuses, et du côté droit surgissent dix de mes hommes qui se mettent à leur tour à fusiller l'ennemi. Cela suffit à provoquer la panique chez l'adversaire et une fuite éperdue. J'arrête la poursuite, envoyant seulement un éclaireur s'assurer de leurs mouvements. Puis je rassemble tout le monde en attendant Longues-Jambes qui nous rejoint peu après. D'un signe, il me fait comprendre que la patrouille ennemie a été anéantie et nous nous serrons l'avant-bras dans un geste d'appréciation mutuelle.

La situation n'en est pas moins critique. La forteresse héberge certainement une forte armée, ainsi que plusieurs de ces horreurs ailées et leurs cavaliers. Peut-être même le Roi-Sorcier en personne. Je ne sais pas si nous serions de taille à le combattre en bataille rangée, mais dans tous les cas ce n'est pas notre but. Longues-Jambes se lance dans une grande déclaration, avec force gestes et dessins sur le sol. Je comprends ce qu'il me propose. Il veut attaquer en diversion la position ennemie, puis fuir aussi vite que possible vers la Forteresse Blanche. C'est du suicide, et nous le savons tous les deux. Mais cela semble également la seule solution, et je réalise qu'il avait réfléchi à l'avance à ce plan de secours. Je déteste cela et l'arrivée du coureur des bois qui le seconde me tire de mon dilemme. Il propose visiblement de reprendre l'idée à son compte, ce qui permet à son chef de rester avec nous. Celui-ci refuse, et j'interviens. Jusque là, la question de qui commande entre nous deux ne s'est jamais vraiment posée, et nous l'avons laissée en suspens. Il est temps de trancher.

- Vous, prenez dix hommes, plus cinq des miens. Vous, vous restez. J'ai besoin de vous pour nous guider.

Ils n'ont probablement rien compris des mots, mais les gestes et le ton suffisent. Je vois Longues-Jambes baisser les yeux, acceptant la sagesse de la décision, ne me disputant pas le commandement, au moins temporairement.

- Capitaine Douglas. Prenez Hagar, Level et leur FM, plus Grinstein ... et Llewelin. Vous accompagnez ce gentleman pour une attaque de diversion. Faites du bruit ! Puis fuyez comme vous pourrez et rejoignez le Mage Blanc. Si nous réussissons, je vous retrouverai auprès de lui !

Il me regarde un moment, laissant les mots pénétrer sa conscience ; en prenant toute la mesure. Puis il hoche la tête et sourit.

- Adieu colonel, heureux de vous avoir connu.
- Adieu capitaine, à bientôt ou en enfer !

Je suis un moment du regard ces hommes que j'envoie à la mort. J'essaye de comprendre l'impulsion qui m'a fait ajouter Llewelin au dernier moment. Mais je n'ai pas le temps de l'introspection, nous devons profiter des minutes qu'ils vont nous acheter de leur sang, et nous partons rapidement par le chemin de travers.

Pierre nous guide, affirmant sa prise de possession de la montagne. Personne ne lui dispute ce droit. Nous progressons à un rythme proche de la course, que je sais pouvoir tenir longtemps avec mon escouade. Les coureurs des bois n'en souffrent pas plus que nous. Dix minutes plus tard, une fusillade violente commence dans la vallée. Personne ne se retourne. J'ai une dernière pensée pour Douglas et son équipe. Je me sépare pour la seconde fois d'une partie de mes troupes et je déteste ça.

Le chemin a pris une dimension verticale. Sculptées dans la roche, les marches deviennent parfois échelle suspendue dans le vide. La nécessité d'aller vite sans attirer l'attention transforme cette ascension en épreuve émotionnelle terrible. Mais dans la troupe personne ne veut être le maillon faible, que ce soit les miens ou les locaux, et les encouragements fusent sans cesse. Finalement nous émergeons sur une large plateforme où nous pouvons souffler un peu.

La suite de l'itinéraire semble assez évidente. Une corniche en pente douce, puis une nouvelle volée de marches mais moins raides. Loin dans le fond se découpe un col marqué de deux cornes de chamois. Ange pousse une exclamation en pointant du doigt dans leur direction. Je sors mes jumelles et effectivement, celle de gauche ressemble à une construction humaine. Il s'agit probablement d'une tour de garde et cela va compromettre notre progression quand nous serons plus proches. Il n'y a rien à faire pour l'instant.

En haut du second escalier, tandis que je me demande comment nous allons surmonter une falaise lisse qui nous ferme le passage, le chemin s'engouffre dans une caverne. Je grimace, mais Pierre m'interpelle sur un ton joyeux. Il a tenu à ouvrir la voie depuis le bas, et a maintenu un rythme infernal, malgré sa courte taille et tout son barda. Maintenant encore, personne ne pourra l'empêcher de pénétrer le premier sous terre. Tandis que les coureurs des bois allument des torches, nous préparons nos lampes à acétylène sous leurs regards émerveillés. Ils ont compris maintenant que nous ne faisons pas de magie, mais notre technologie y ressemble pourtant souvent pour eux.

Pierre s'engouffre dans l'ouverture sa hache à la main, Kerrey à ses côtés portant une lampe pour éclairer le passage. Nous répartissons les lumières et le suivons, Longues-Jambes et moi côte à côte. Le tunnel est large, taillé par l'homme, mais tout de suite une odeur fétide et le manque d'air nous oppressent. Je sors mon Webley<sup>4</sup>, surtout pour me rassurer vu la puissance de destruction qui m'entoure déjà.

Le chemin principal monte régulièrement tout droit, ne laissant aucun doute malgré des ouvertures sur les côtés. Tous les sens en éveil nous progressons lentement, attentifs au moindre mouvement. Des toiles d'araignée pendent parfois du plafond, larges fils emmêlés rompus par les passages. Au bout de peut-être dix minutes, alors que nous dépassons un grand boyau sur notre gauche, nous sommes frappés par la bouffée de malveillance pure qui en émane. Quelque chose bouge dans les ténèbres et instinctivement, nous reculons contre l'autre paroi. Cet univers ne cesse décidément de m'étonner ; je n'ai jamais ressenti à ce point le sentiment de rencontrer le Mal.

Vite, je fais plaquer tout le monde contre le mur et se boucher les oreilles, tandis que je jette une grenade dans l'ouverture. Tant pis pour la discrétion, je préfère prendre les devants. La déflagration dans l'espace clos nous secoue tous, provoquant de petites chutes de terre. Pierre le premier s'approche du nuage de l'explosion, mais bondit en arrière face à la forme énorme qui en surgit. À la lueur de nos lampes, je distingue une araignée géante qui emplît presque tout l'espace. Des taches verdâtres marquent là où la grenade l'a blessée, notamment au niveau des yeux. La hache luit et dans un double moulinet terrible sectionne net une des pattes avant de rebondir sur le corps de la créature. À ses côtés, Kerrey épuise le chargeur de sa Sten dans la carapace. Cela ne sert à rien, et je hurle « Visez les yeux », tout en vidant mon barillet dedans. La myriade de facettes reflète nos lumières et s'éteint là où mes balles touchent. L'araignée pousse un cri strident et s'abat droit devant elle, perforant Kerrey d'une de ses pattes tout en refermant ses crocs sur le cou de Pierre, le sectionnant net dans un bruit écoeurant. J'entends Longues-Jambes hurler de désespoir et son épée entre dans la danse, filant plus vite que le regard, comme animée d'une volonté propre. Dédaignant la massive carapace, il s'attaque aux joints des pattes et en sectionne une, puis deux, tout en parant les mouvements des crocs. J'en profite pour mettre un peu d'ordre dans la confusion qui règne, tout en attrapant Ange par le bras pour l'empêcher de se joindre au combat. Nous avons besoin de

---

<sup>4</sup> Revolver d'ordonnance de l'armée britannique

champ, je fais reculer tout le monde puis installe plusieurs de mes hommes sur deux rangs. Le fusil à éléphant de Douglas me manque, j'espère qu'il en a fait bon usage de son côté. Je sors mon shotgun<sup>5</sup> au cas où, puis je crie vers Longues-Jambes qui continue son ballet mortel. Je dois insister plusieurs fois, mais finalement il accepte de reculer. Le monstre est touché et hésite à le poursuivre. Le terrain dégagé, j'ordonne le feu et c'est une averse d'acier qui s'abat sur la créature faisant exploser ses yeux en une pulpe verdâtre. Je ne sais pas où se trouve le cerveau dans cette chose, ni quels sont ses organes vitaux, mais rapidement elle cesse de bouger. Je commande l'arrêt du tir.

Nous nous approchons avec prudence, surtout que l'espèce de sang fumant qui coule de ses blessures n'inspire aucune confiance. Doc examine rapidement Kerrey, mais avec la poitrine défoncée il n'y a plus rien à faire. Ange pleure agenouillé auprès du corps de Pierre.

Mais ce n'est pas le moment du chagrin, les ennemis qui nous attendent au col ont certainement entendu quelque chose et il ne faut pas leur laisser le temps de se reprendre. Je secoue tout le monde, nous reviendrons chercher nos morts plus tard. Bien que frappé lui aussi par une douleur terrible, Longues-Jambes relève l'elfe et active ses troupes. Nous repartons en contournant difficilement le corps de la créature.

Le passage continue à travers un entrelacs de toiles d'araignées, à l'échelle du monstre que nous avons vaincu, et nous devons nous y frayer un chemin. Puis, enfin, nous apercevons la lumière du jour. Je veux secouer Ange et pour le forcer à penser à autre chose, je l'envoie en éclaireur. On profitera ainsi également de son acuité visuelle et il revient peu de temps après.

Le tunnel débouche non loin du col, gardé par un fort dont on n'aperçoit que le sommet de la plus haute tour. Il pense avoir vu bouger une sentinelle derrière une fenêtre. Par ailleurs, connaissant les habitudes des orks, il est probable qu'au moins un passage souterrain relie le bâtiment à l'entrée du boyau, ne serait-ce que pour communiquer avec la vallée en évitant l'araignée.

Je détache donc cinq de mes hommes et cinq coureurs à l'entrée de celui-ci, avec pour mission d'interdire à quiconque d'en sortir. Nous allons devoir passer ce col, mais d'abord j'envoie mes tireurs d'élite, ainsi que Ange, pour régler son compte à cette sentinelle. Si elle est seule, cela nous fera peut-être gagner un peu de temps.

La flèche précède de peu les détonations et immédiatement nous commençons la course. Même si l'alerte a été donnée suite au combat dans le tunnel, il ne faut laisser échapper personne. Le col arrive vite et en le franchissant nous découvrons un paysage effrayant, de feu et d'ombre. Un volcan en éruption écrase de sa masse une plaine torturée, aride et sombre. Le chemin plonge par une volée de marches, rejoignant le pied du bastion qui garde les lieux, dont je prends seulement la mesure. Appuyé sur la montagne, il démarre deux cents pieds plus bas par une petite cour entourée d'épaisses murailles, et monte jusqu'à la tour que l'on voyait émerger. L'agitation qui y règne montre bien que l'alerte a été donnée. Le chemin descend en pente raide jusqu'à sa porte et continue ensuite vers la plaine.

Le fort a visiblement été conçu pour défendre le col contre une attaque depuis le territoire de l'Ennemi. Mais il est mal protégé contre nous et la position plongeante où nous nous trouvons est excellente. J'y installe le FM et les armes de longue portée, ainsi que Ange pour éviter des risques

---

<sup>5</sup> Fusil à canon scié

suicidaires. Les tireurs d'élite ont pour mission d'empêcher toute fuite, en espérant juste que des messagers ne soient pas déjà partis. Les balles commencent à siffler vers le haut des murs, protégeant notre descente rapide.

Je suis surpris de découvrir l'entrée en ruine. L'arche de pierre s'est effondrée et une porte de fortune a été reconstruite en dégageant un passage dans les décombres. Tout cela semble récent. Longues-Jambes est parvenu le premier sur les lieux et avec deux autres coureurs des bois commence à ramasser un rondin, sans doute pour s'en servir de bélier. Je les arrête et j'envoie Kapritz fixer une charge de TNT. De quelques ouvertures nous recevons des flèches, mais le tir de couverture depuis le col se révèle très efficace. L'explosion détruit la porte et je laisse Longues-Jambes mener l'assaut du fort. Je préfère superviser les opérations d'un peu plus loin.

Tout cela prend encore un bon moment, car les lieux recèlent de nombreux passages et comme prévu l'ennemi a également tenté une sortie par le tunnel. Mais l'issue ne fait jamais aucun doute et finalement les combats se terminent. Immédiatement, Doc se met à l'ouvrage, aidé par Hewlett et Crowling pour les blessures mineures. J'ai perdu Jones et Martell, Eliott est salement touché et un des coureurs des bois a également succombé. Même avec Sten et grenades, les combats souterrains ont été compliqués. Nous avons fait une dizaine de prisonniers, tout surpris d'être encore en vie ; les mœurs de ce monde sont vraiment terribles. J'espère qu'ils pourront nous donner des informations sur les demi-hommes.

## J + 5. Informations

Les dernières heures ont été éprouvantes pour tout le monde et je décide de passer la nuit ici. Je poste deux sentinelles à l'entrée des tunnels avec un FM, pour surveiller l'itinéraire que nous avons emprunté, et j'installe l'autre au niveau de la porte du bastion avec une vue plongeante sur le chemin montant.

Il est temps de pleurer nos morts.

Avec l'aide des prisonniers, nous empilons les cadavres ennemis sur un charnier à l'extérieur et nous creusons des tombes pour les nôtres. Par habitude, je fais mettre des croix pour les Britanniques, mais je sais que tout le monde se demande ce que vont devenir leurs esprits. Pas que l'on croit vraiment au paradis et à l'enfer, mais tous ici avons un rapport particulier avec la spiritualité. Risquer sa vie n'est jamais facile et le faire dans un autre monde déstabilise forcément. Je m'apprête à faire un petit discours pour remobiliser ma troupe, quand Ange entame un chant d'adieu aux morts. Sa beauté surréelle me plonge dans une transe spirituelle que j'accepte avidement. Sans rien comprendre aux paroles, je voyage en pensée dans un lieu de paix et de grande pureté où le temps n'a pas cours. J'y croise des êtres magnifiques, éthérés, sans plus de substance que je n'en ai. Cela me donnerait presque envie de déposer les armes et de tout abandonner. Presque. Je suis au cœur d'un conflit de dimension cosmique et il me faut accepter ce rôle. Je me charge néanmoins en énergie positive ; je sens que je vais en avoir besoin.

Le chant prend fin et tout doucement nous reprenons possession de nos corps. Du moins pour ceux d'entre-nous qui avons pu en accepter toute l'essence, mais je sais que nous sommes nombreux. Je n'ai rien de plus à dire ; les mots sont pauvres.

Avant le repas du soir, Longues-Jambes vient me rejoindre avec Hewlett. L'interrogatoire des prisonniers a été laborieux, mais ils ont tout de même obtenu quelques informations, parfois contradictoires. Un ou deux demi-hommes, les versions divergent, ont été capturés sur le chemin plus bas, alors qu'ils tentaient de s'infiltrer dans le pays ennemi. Les orks avaient des ordres stricts de ne pas leur faire de mal ni de toucher à leurs possessions ; visiblement leur mission avait été éventée. Les captifs ont été emmenés dans la Tour Sombre, la gigantesque citadelle de l'Homme Noir, à l'intérieur de son pays. La disparition de celui-ci a apparemment semé le trouble chez nos adversaires, même si le Roi-Sorcier impose un régime de fer en son absence. Tout cela laisse bien des incertitudes, dont la localisation de l'Anneau, mais au moins notre prochaine destination est claire, bien que terrifiante. Cette mission ressemble de plus en plus à un suicide, mais quel choix avons-nous ? Je préférerais tout de même un peu plus de certitudes avant de me jeter dans la gueule du loup...

Quelques heures plus tard, je vais chercher Crowling et nous emmenons chacun un prisonnier avec nous jusque dans une des chambres souterraines du bastion. Nous les bâillonons et nous nous barricadons soigneusement ; il est hors de question d'être dérangés. Il m'interroge du regard, et j'y

perçois un mélange d'excitation et de peur. Crowling connaît les arts de la conjuration et cela l'a rendu un peu fou. On ne communique pas avec les esprits et les démons sans conséquences. Là, je vais lui donner l'occasion d'une expérience qu'il n'a pas encore osé pratiquer : ne pas se contenter d'animaux.

Pendant qu'il prépare la pièce avec son cérémonial compliqué, je dessine mon propre pentacle de protection dans un coin et je m'y plonge dans une méditation profonde. Mieux vaut ne pas prendre de risques quand on s'adresse aux légions infernales. Finalement tout est prêt et il sort son couteau sacrificiel, couvert de runes anciennes. Il s'agit surtout de décorum, mais cela aide à se mettre dans le bon état d'esprit, et c'est ce qui compte vraiment. En tous cas, les orks comprennent ce qui les attend et se débattent dans leurs liens. Crowling ne leur laisse pas le temps de se libérer et rapidement leur tranche la gorge. Puis il entreprend de leur arracher le cœur tout en prononçant l'invocation pour Agaliarept. Nous l'avons choisi car il a la réputation de connaître tous les secrets. Mon conjurateur m'a affirmé l'avoir déjà invoqué, mais je ne le crois pas capable d'avoir appelé un démon du second cercle juste avec des animaux. Ceci dit, je ne suis pas sûr que nous parvenions à établir une communication avec le plan infernal, mais s'il y a des liens avec notre monde pourquoi pas aussi avec celui-là...

Je me joins en silence à l'appel de Crowling, y ajoutant mon propre pouvoir, et rapidement une fumée malsaine remplit le pentacle. Mon excitation croit quand j'y perçois la présence d'un esprit malin. Mais il est plus puissant que je ne le pensais. Ce n'est pas bon et il va falloir finasser. Je prends la main.

- Agaliarept, je te nomme et tu obéis. Prends ces deux orks et réponds à nos questions.
- Pouah ! Ils puent et leurs esprits sont tordus. Je n'en veux pas, donnez-moi plutôt une vierge et je vous rends immortels.
- Silence ou tu passeras l'éternité dans ce trou à rat. Tu es lié et tu dois obéir.
- Je ne te connais pas, tu n'as rien à me commander ! Dis-moi plutôt qui tu es, toi qui te caches derrière ces artifices.

La fumée se répand dans tout le pentacle, en teste la force et les limites. Je sens Crowling peiner sous l'assaut et je l'appuie. Il prend la parole à son tour.

- Agaliarept, je te nomme. Obéis en tout à mon ami comme à moi-même.

À l'origine, il ne voulait pas me laisser diriger, mais je l'ai convaincu que c'était plus sage ainsi et il en accepte maintenant la logique. Cela lui permet de se concentrer pleinement sur le contrôle du démon, et il en a bien besoin... Je reprends la parole.

- Nous cherchons l'anneau de pouvoir et les demi-hommes qui le portaient. Dis-nous ce qu'il en est advenu ?

La brume se matérialise en une créature humanoïde difforme, avec une bouche s'ouvrant à 180° sur trois rangées de dents. Elle jongle avec les cœurs et les dévore. Crowling prend peur et met un genou à terre, je le soutiens comme je peux.

- Libérez-moi, et j'oublierai que vous m'avez dérangé. Ces deux rats suffisent tout juste à compenser ma venue.

Je crie.

- Soldat, ressaisissez-vous ! Il ne peut rien vous faire. Maintenez votre esprit concentré sur le cercle.

Crowling lentement se redresse. Le démon tente encore sa chance à plusieurs reprises, mais se fait repousser à chaque fois. Finalement il émet un rugissement plaintif. Pour l'instant au moins, nous gardons le contrôle.

- Des anneaux de pouvoir, il y en a beaucoup, et des demi-hommes encore plus, gémit-il.
- Il y en a un plus puissant que tous les autres, dans lequel l'Ennemi a investi une part de son essence. Où est-il ?
- Tu le trouveras dans sa grande tour.
- Sois plus précis, à quel endroit ?
- Il bouge tout le temps, mais dans les souterrains, au deuxième niveau. Maintenant libérez-moi !

Il rugit, et je sens Crowling faiblir. Mieux vaut s'en tenir là.

- Agaliarept, je vais te libérer, et tu vas regagner ton domaine directement, sans plus agir ici, sans nous nuire en aucune façon, et en n'emmenant avec toi que ces deux créatures que tu as reçues en présent. Va !

Un dernier éclair et le pentacle se vide d'un coup. Crowling s'effondre et je me sens moi-même sans énergie. Je le traîne à l'extérieur de la pièce et je verrouille celle-ci. J'ai bien besoin de repos ! Mais la soirée a été profitable ; même si je n'ai pas eu toutes les informations que je recherchais, le risque en valait la chandelle.

## J + 6. Assaut

La descente, puis la traversée de la grande plaine chaotique, se révèlent étonnamment calmes. J'ai laissé dans le bastion un Crowling hagard, avec Eliott et un coureur des bois également blessé. Ils doivent le défendre comme ils pourront. De toute manière, d'ici deux jours nous serons tous victorieux ou morts. Ou pire...

Nous progressons à marche forcée, car ici nous sommes exposés. Trois fois nous croisons une troupe ennemie, mais chaque fois nos éclaireurs nous ont prévenus largement en avance et nous avons pu nous dissimuler sur les côtés. La présence du volcan nous accompagne en permanence, petit à petit supplantée par celle de notre destination, oppressante, qui se montre un peu plus à chaque pas. Située derrière la montagne de feu, excroissance de la chaîne rocheuse qui ferme l'autre côté de la plaine, la Tour Sombre défie l'entendement par ses dimensions. Sa tour principale dépasse probablement les quatre mille pieds, ridiculisant les plus hauts gratte-ciel new-yorkais. Même à quarante miles de distance, on en voit le sommet, le bas se dévoilant petit à petit au fur et à mesure de notre progression. Celle-ci est terrible, en terrain découvert, car seule la route est praticable dans ce paysage chaotique couvert d'épineux. Et tout le temps pèse sur nous le poids croissant de cette citadelle de cauchemar, la seule échappatoire à cette présence oppressante consistant à garder les yeux rivés sur les pavés juste devant nos pas. Seule la magie a pu permettre d'édifier une telle monstruosité.

Cette forteresse peut certainement héberger plus de cent mille hommes, mais il est peu probable que ce soit le cas actuellement. Nourrir seulement une telle quantité de bouches poserait un cauchemar logistique, surtout dans ce pays désertique. Nous devrions voir une noria incessante de chariots et il n'y en a pas. Je fais donc le pari que la majeure partie des forces adverses est occupée au siège de la Tour Blanche. Il s'y trouve néanmoins certainement plus d'ennemis que nous n'avons de munitions...

Vers la fin du deuxième jour nous arrivons enfin à notre objectif. Pour remonter le moral des troupes, je fais ouvrir deux bouteilles de whisky qui circulent avidement aussi bien chez les miens qu'auprès des coureurs des bois. Il est hors de question de traîner ici, c'est déjà un miracle d'y être arrivés sans combat. Une seule solution donc : donner immédiatement l'assaut. Mais pour cela, mieux vaut essayer de trouver une porte secondaire. J'écarte d'emblée la route principale, qui monte du nord et traverse plusieurs bastions puissamment fortifiés, et je suis heureux de découvrir à la jumelle une petite poterne côté sud. Son ouverture se situe en hauteur, accessible seulement via une rampe étroite, et on peut parier qu'elle mène à des corridors facilement défendables, mais là réside notre chance.

Une dernière rasade de whisky, une grande gorgée d'eau saumâtre (filtres et hydroclonazone font des miracles) et nous voilà partis pour la fin de cette aventure et notre mort probable. Notre seule chance consiste à trouver et détruire rapidement l'anneau, en espérant que cela jette suffisamment le désarroi chez nos adversaires pour pouvoir ensuite repartir d'ici.

Tant que nous sommes sur la route, nous avançons comme si nous étions une troupe amie. À cette distance, cela peut les tromper. Puis à un demi-mile nous courons droit sur la poterne. Chacun sait exactement ce qu'il doit faire. FM, Tireurs d'élite et archers prennent position en couverture, mais avec les créneaux deux cents pieds au-dessus de nos têtes, ces derniers seront de peu d'utilité. Kapritz fonce avec ses explosifs jusqu'à la porte ; tout repose sur lui ! Une rampe d'accès étroite mène à la poterne trente pieds plus haut et nous installons le périmètre autour. Nous n'avons toujours vu personne et je commence à me demander si nous aurions pu les surprendre. À moins que la disparition de l'Homme Noir n'ait créé des dissensions dans son camp, ce qui ne serait pas forcément étonnant. La lutte entre ses principaux lieutenants pourrait expliquer cela, et notamment les traces de combat récent observées dans le fort des montagnes.

Au moment où Kapritz redescend en courant, un cri retentit de nos tireurs, suivi de détonations. Une dizaine d'énormes blocs de pierre nous tombent dessus et je ne peux que rester debout pour offrir la plus petite cible possible, attendant l'impact. Celui-ci se produit en même temps que la porte explose, déchaînant le chaos. Le soulagement d'avoir survécu ne dure pas : de toutes les routes alentour surgissent de petites armées qui seront là dans quelques minutes, tandis que de la poterne elle-même des orks sortent. Heureusement l'étréouesse même de la rampe d'accès ne leur permet pas de courir et nous avons le temps de nous ressaisir. Le FM entre en action, fauchant les créatures.

- Vite ! Tous à l'intérieur. C'est notre seule chance !

Nous sommes tombés dans un guet-apens. L'adversaire a dû estimer dangereux de nous affronter en rase campagne et préférer nous écraser contre les murailles de sa forteresse, pris entre marteau et enclume. Nous sommes perdus si nous ne parvenons pas à briser l'enclume...

Je suis incapable d'estimer nos pertes, mais j'envoie devant mes commandos armés qui s'engouffrent dans l'étroit passage et le dégagent à la grenade et à la Sten. Après soixante pieds de corridor, nous débouchons dans une petite cour menant à un nouveau couloir fermé par une grille massive. Une averse de flèche nous assaille et deux de mes hommes tombent. Nous reculons à l'abri et les abreuons d'un feu nourri, mais la plupart des archers sont juste au-dessus de nous, hors de notre portée. Il faut absolument avancer, et nous lançons des fumigènes. Kapritz a ramassé un bouclier et s'en couvrant il traverse l'épais nuage pour s'occuper de la grille. Il met le paquet, mais en revenant en courant deux flèches le fauchent malgré l'absence de visibilité. Je grimace, à ce rythme là nous n'allons pas tenir longtemps...

L'explosion tord la grille, créant une brèche dans laquelle nous devons pouvoir passer. J'ai ramassé un bouclier et nous traversons sous la protection de nouveaux fumigènes. Encore cent pieds de couloir étroit et nous émergeons dans un vaste espace qui sépare l'enceinte extérieure de la grande tour elle-même. Plusieurs groupes d'ennemis convergent vers nous, mais notre percée les a surpris. Sans hésiter je fonce vers le bâtiment principal et une de ses portes. Longues-Jambes se trouve à mes côtés quand une vingtaine de créatures nous interceptent. Son épée tisse une toile impénétrable, tandis que j'abats un des géants en armure d'une double décharge de shotgun. Plusieurs des coureurs des bois qui nous accompagnent se sont également saisis des Sten des morts et en font bon usage. Nous parvenons ainsi jusqu'à la porte la plus proche, heureusement ouverte et nous pénétrons dans les épais murs noirs de la citadelle. À l'intérieur se trouve une salle de garde déserte, et nous en profitons pour nous barricader solidement.

Nous ne sommes plus que douze. Je ne sais pas ce que sont devenus les autres, mais leurs chances de survie à l'extérieur me semblent nulles. Pas que les nôtres soient bien meilleures... Je n'ai plus de FM ni de tireur d'élite, mais Hewlett a eu la présence d'esprit de ramasser le sac de Kapritz. Elle s'y connaît en explosifs et me propose de faire sauter l'entrée. J'approuve car, bien que la porte soit renforcée, elle craque déjà sous les coups redoublés de l'extérieur. Je la laisse placer quelques charges pour faire s'effondrer le mur. Nous ne pouvons rester là, nous devons continuer et trouver les souterrains. Direction : le second niveau...

Je vis la suite comme une lente descente aux enfers, dans un état second, pris par la fièvre d'un combat sans espoir. Couloir, fusillade, porte, pièce, carnage à l'arme blanche, porte, fusillade, escalier, grenade ... Les uns après les autres tombent autour de moi. Même Ange, fauché en sauvant Longues-Jambes d'un coup par derrière. Ange dont la beauté et les mouvements appartenaient à un autre monde. Ange qui se déplaçait sur le champ de bataille avec la grâce d'un danseur acrobate, évitant les coups comme s'il les devinait à l'avance. Ange, dont le chant m'avait brièvement révélé une lueur de paradis. Ses yeux sans âge n'éclairent plus cette âme éthérée.

Je ne sais pas trop comment, mais je porte maintenant un bouclier, et une courte lame qui supplée parfois mon shotgun. Les leçons d'escrime que je détestais tant au collège servent finalement à quelque chose. Je suis couvert de sang, dont sans doute un peu du mien, je ne sais même pas trop. Mes tatouages brûlent. La magie est puissante ici.

Je me retrouve seul avec Longues-Jambes. Le lien qui s'est créé entre nous dépasse tout ce que j'ai pu connaître. C'est un dieu de la guerre, son épée tissant un voile impénétrable autour de nous. J'abats les plus gros, ces géants en armure tellement idiots qu'ils mettent plusieurs secondes à réaliser qu'ils sont morts. Ils sont heureusement rares dans les souterrains. Parfois nos ennemis fuient, mais tous n'ont pas appris à nous craindre et encore il faut recommencer la danse. Parade, esquive, tir. Les munitions se font rares, je n'ai plus que mon Webley.

Nous explorons les cellules du deuxième niveau. Des rangées et des rangées de barreaux et de malheureuses créatures captives. Nous n'avons pas les clés, mais de toute façon que pourraient-elles faire si nous les libérions ? Longues-Jambes s'arrête tout d'un coup et scrute avec plus d'attention une cellule que nous venons de dépasser. Une voix aiguë et faible lui répond, et il commence à frapper la serrure du pommeau de son épée. Je l'écarte et d'une balle ouvre la grille.

Un demi-homme se lève difficilement et s'effondre à ses pieds. Le coureur des bois tombe à genoux et ils s'enlacent. Une voix pointue venant du couloir retentit derrière moi et un autre de ces pseudo-enfants apparaît de nulle part. Je le vois remettre quelque chose dans sa poche et il se précipite vers ses deux amis, rejoignant leur embrassade. Ainsi, l'anneau rend invisible... Je ne comprends rien à leurs mots, mais leurs pleurs et leurs rires en disent long. Je scrute les couloirs ; pour l'instant nous sommes seuls.

Longues-Jambes se tourne vers moi, et je devine qu'il me dit qu'il faut détruire l'artefact de l'Ennemi. J'ai le chalumeau à acétylène dans mon sac à dos, le revolver à la main. Je vois le porteur de l'anneau se décomposer, son visage prendre une expression de haine. Avant qu'il ne se rende invisible, je lui tire dans la tête. Longues-Jambes me regarde, incrédule, et je lui loge également une balle entre les deux yeux. Quels que soient mes regrets, il n'aurait jamais pu me suivre.

Je fouille le corps et je prends l'Anneau. Je le passe à mon doigt. Si j'ai bien compris, plus rien ne m'empêche de devenir le maître de ce Monde.