

## CHAPITRE PREMIER

Sur un monde perdu dans la Voie Lactée, chichement éclairé par une étoile rouge, deux êtres se réchauffent au feu de leur intelligence.

Leur dialogue n'est qu'une flammèche dans l'obscurité des Âges, avalée par le néant sitôt sortie du foyer. Mais à leurs yeux, le soleil s'appelle S'nTaï, et il est énorme, dévore la moitié du ciel. À leurs yeux, le village qu'ils habitent est le plus haut du monde, perché sur une des montagnes les plus élevées. À leurs yeux, *maintenant* est simplement un instant de leurs deux vies. Et *maintenant* est l'aube du neuvième Grand Jour, dans la Quarantième Génération depuis que la Source des Savoirs fut fondée.

\* \* \*

Le vent siffle, furieux, dans la pièce voûtée. Un télescope de fortune pointe vers les cieux piquetés de diamants blancs, à travers une fente verticale qui laisse pénétrer la froidure extrême de l'extérieur.

Partout dans l'observatoire, s'étalent des rouleaux bruns, des volumes reliés couverts de symboles fins. Les étagères croulent de plaquettes gravées. Depuis le plafond pendent des ficelles nouées de nœuds complexes, dont le code renferme les mots d'une langue hermétique. Des cierges bruns, coulants comme des fromages faits à cœur, émettent une lueur bleutée. Au centre de la pièce, un brûlot répand sa chaleur, son odeur épicée, et l'orange du feu confortable.

Une conversation passionnée de cliquètements et de borborygmes est en cours.

Le premier des deux êtres appartient à l'espèce des J'Ninn. Humanoïde, il est court et râblé. Son crâne est épais, chauve. Sa peau azur se couvre de disgracieuses plaques d'un bleu plus sombre : l'atmosphère primitive, agressive, de ce monde jeune provoque l'épaississement de son épiderme aux endroits les plus exposés. Avant-bras, mollets, cuisses, dos, joues : une sorte d'armure naturelle le recouvre aux endroits que le cuir, le métal et un surcot de couleur pourpre ne protègent pas.

Par malformation congénitale, son bras gauche est resté semblable à celui d'un enfant. Présentement, ce bras étreint maladroitement un minuscule tambourin.

Le second protagoniste présente une apparence plus déroutante encore. Il se laisse pendre depuis les

madriers en parasol du plafond, accroché par les griffes de quatre membres inférieurs. De son corps poilu jaillissent deux bras préhensiles, qui agitent chacun dans l'air une nouvelle griffe, opposée à un épais tentacule. L'être appartient à la race des Gnom'r, qui rarement quitte les entrailles de la terre.

— *Alors, Azgash, mon fils, vas-tu te décider à jeter un œil ? Cet idiot de Shuse est incapable de me dire autre chose que « l'œuf a l'air cassé ».*

Le Gnôm parle en éructations. Des sons de trompette étouffée partent de son semblant de face. Il crée cliquètements et sons de tambour depuis son aine, entre les quatre pattes griffues agrippées au plafond.

— *Et puis, la manière de parler de Shuse est bizarre. Je ne comprends rien à ce qu'il tape... aucun rythme. Et ses sifflements sont ridicules. Jamais il ne maîtrisera la langue gnomique.*

Le dénommé Azgash émet un long rot, entrecoupé de claquements de langue. La peau tendue sous son aisselle est frottée doucement, vibre sous trois petits coups :

— *Je t'ai déjà expliqué, père... je suis trop occupé, avec la compagnie. Il faut...*

Mais le Gnôm refuse de rien entendre :

— *Franchement, je n'ai jamais vu un aide aussi incapable... combien de fois te l'ai-je dit, hein ? C'est de toi dont j'ai besoin, de toi ! Pourquoi crois-tu que j'aie pris la peine de te recueillir, hein, de te sauver*

*de la mort et de la faim ?*

— *Père, je sais ce que je te dois, je... cela n'est pas le problème.*

— *Si, c'est le problème... Si ! Tu étais tout gigotant, tout brisé, quand ceux de ta race t'ont abandonné. Je te vois encore, gisant, au pied des murs corrodés de la Cité de Métal... tu ne dois rien aux autres J'Ninn.*

— *Ah, père, on ne va pas revenir là-dessus...*

Cette fois l'agacement transparait, dans les coups précipités de la main droite du J'Ninn, dans le ronflement de ses cavités nasales.

— *Tû es... mezzzzyeux... (Le Gnôm s'est, brièvement, exprimé dans la langue humanoïde. Puis il reprend en gnomique :) Ne comprends-tu pas quelle importance tu as ? Nous sommes la fenêtre de mon peuple... aucun d'entre nous autres, aveugles Gnom'r, ne peut... voirrr.*

Il hésite sur le dernier mot, qui n'existe pas dans sa langue cliquetante. Il ne trouve, de nouveau, qu'une approximation de langue J'Ninn. Puis poursuit ainsi :

— *Aucun Gnôm ne connaît votre lumièrrr... aucun Gnôm ne peut savoir ce qui se passe dans ce... ciell... qui domine toutes les galeries et tous les terriers du monde. Et je ne fais pas exception. Tu es le seul des tiens qui peut nous comprendre, nous parler, exprimer les mystères et les vérités qui gouvernent*

*l'univers. Le secret des Astrr... des zzzszétoill...*

Azgash soulage son aisselle gauche du tambourin. Il semble se dominer un court instant, puis explose à l'improviste, dans sa propre langue :

— Mais pour cela, il faut des moyens ! il faut des vivres, père ! Il faut un village qui suffise à ses besoins ! il faut...

— *Mais n'est-ce pas ce que nous avons ?*

— Grâce à la Compagnie ! Uniquement grâce à la Compagnie Pourpre !

— *Je le sais bien...*

Azgash le J'Ninn s'assoit, anéanti par ces simples sifflets insouciantes. Le Gnôm continue :

— *Mais qu'est-ce qui te pousse à courir, toi, de par le monde, hein ? Cette compagnie mercenaire peut bien se passer de toi... toi ou un autre, ce qui compte, c'est qu'il y ait un capitaine, hein ? Alors qu'ici, dans cet observatoire, personne ne peut te remplacer ! Aucun autre J'Ninn ne peut faire le lien entre nos deux peuples. Tu vois, tu me décris tout ; et je note, je compile, je transmets aux miens, je leur apprends la vérité qui existe, même si nous les aveugles Gnom'r ne pouvons la... voir. Tu as une mission civilisatrice, oui... civilisatrice ! et tu t'en détournes... depuis que tu es devenu adulte, tu t'éloignes de moi, et de ce qui a vraiment de l'importance...*

Azgash, pour une raison qu'il ignore, ne peut

interrompre son père adoptif. Plus tard, il sait qu'il regrettera de n'avoir pas essayé davantage, d'avoir laissé le vieil obstiné gagner la dispute, et s'enfoncer dans ses certitudes.

Pour l'instant, le J'Ninn se relève de son tabouret, va trouver la fente verticale ouverte sur le ciel et la vallée en contrebas. Entre ses lèvres, il murmure :

— Ce que je dis, père, c'est que si je n'étais pas à la tête de la compagnie Pourpre, elle aurait tôt-fait de t'oublier, toi et tous les savants d'Uem...

Le mot « Uemura » meurt dans sa gorge.

Un éclat métallique, à l'extérieur, a attiré son regard. Un froid à figer le sang filtre de l'ouverture de la coupole, et dehors le manteau de glace commence seulement à se peindre du rouge cramoisi de l'aube. Dans l'ombre des montagnes, aussi tôt dans le Grand Jour, il ne peut y avoir âme qui vive. Azgash plisse les yeux pour vérifier ce qu'il a cru voir, mais les ténèbres sont redevenues muettes.

Le Capitaine Pourpre hausse les épaules, se penche légèrement, et tout naturellement son œil droit trouve l'oculaire du télescope. Sans même y penser, il ajuste les lentilles de l'appareil, fouille les cieux à la recherche de Kodenia, la grande lune brune.

\* \* \*

De l'autre côté de la vallée, proche du sommet

d'une crête basse, un groupe de champignons-bombes semble resserrer les rangs contre l'assaut du vent. Les mâts en ogive sont inhabituellement hauts – huit à dix mètres – la colonie de champignons est ancienne. Après la Grande Nuit, les soufflets caoutchouteux devraient être tendus au maximum, prêts à exploser pour libérer leur contenu d'oxygène pur. Mais il n'en est rien : au contraire les sacs s'étalent, flapis, sur la glace et la pierre de la pente.

La raison ne tarde pas à se faire connaître : une lame fend le soufflet lâche d'un des champignons géants. Depuis le mât creux, jaillit un J'Ninn puis deux... ils sont bientôt cinq, à se regrouper au bord du précipice qui domine le val d'Uemura. Tous arborent des armures noires, garnies de fourrure blanche d'ankaï des glaces. Ils s'accroupissent, disciplinés, juste au bord du gouffre.

Le premier guerrier, ignorant la morsure aiguë du froid, enlève son couvre-chef. Son crâne bleu est mangé d'épaisses plaques sombres. Son cou est haut, droit, ses épaules larges et puissantes. Une détermination farouche fait flamboyer ses yeux noirs. Une arme pend à sa ceinture, composée d'une faucille et d'une boule de métal barbelé, reliées par une lourde chaîne. Il s'appelle Ghesh'Mar, et l'heure est proche de l'accomplissement de sa vendetta.

Tout autour de lui, les panses grisâtres des

champignons-bombes géants libèrent d'autres « mains » de cinq assassins en livrée noire et blanche, qui ne tardent pas à se placer aux côtés de leurs camarades. Le froid mortel pénètre chairs et protections, perce douloureusement les poumons à chaque inspiration... la lumière de l'aube, rouge sombre, baigne le groupe de J'Ninn sans le réchauffer. On se voit à peine, ombres pourpres sur la glace de sang. Un silence absolu règne.

Le maître de l'expédition scrute le village en contrebas, repère les positions ennemies. Les lumières jaunes des porte-feux se reflètent, au fond du val, à la surface du lac gelé ; le blanc immaculé des bâtons à cristal révèle les tentes ensommeillées. C'est ici que portera l'assaut principal : le camp de base de la Compagnie Pourpre. Les vigies ne sont pas même en place...

Du regard, Ghesh'Mar remonte le sentier étroit qui relie la berge du lac au premier remblai de roc. De là, part un câble en soie tressée, double trait argenté sur le noir absolu de la montagne. Une nacelle oscille doucement à mi-chemin. Au bout du filin, se révèle un autre réseau de lumières brûlantes : le village d'Uemura se perche sur un roc escarpé. Entre ses madriers défiant le vide, l'activité des alchimistes, des astrologues, des architectes, semble avoir commencé déjà, comme si la Longue Nuit n'avait pu l'interrompre. Le battement régulier du fer contre

l'enclume parvient jusqu'aux oreilles des soldats embusqués sur la crête.

Encore au-dessus du village, un promontoire de pierre s'élançe dans les airs. Un escalier aérien est planté à l'extérieur de cette tour de schiste massif ; poutre par poutre, il tourne trois fois autour, jusqu'à atteindre, au sommet, un dôme artificiel. Une lumière orangée, filtrant à travers la seule ouverture, une fente verticale, trahit l'occupation de l'observatoire. Par un sombre instinct, Ghesh'Mar y devine la présence de son ennemi. Ses lèvres noircies de froid crachent :

— Azgash...

Le sombre capitaine lève le bras, signale la seconde phase à ses hommes.

\* \* \*

— ... *Parce que, ce que tu ne considères pas, fils trouvé... tu feins de l'ignorer, dans toute ta superbe et ton air bravache de « Capitaine Pourpre »... mais ce que tu vas trouver, par le vaste monde, c'est aussi la malédiction de la jalousie, de la petitesse et des bassesses. C'est l'adversité inutile que tu vas nous amener...*

Le monologue emplit la pièce, mais les claquemets et les grondements du Gnôm ne trouvent aucun écho chez Azgash. Le J'Ninn continue de s'absorber dans les instruments optiques. Sans ciller, son

père adoptif reprend ses plus vieux arguments :

— Tu as été chanceux jusque-là, c'est tout. Mais un jour tu apporteras le danger. Oui, le danger sur ce havre de paix...

Le Capitaine Pourpre ne laisse pas échapper un son, lèvres closes. On ne sait s'il se concentre vraiment sur ce qu'il voit par le télescope, ou s'il donne le change, en proie à un agacement croissant.

— *Tu ne comprends pas ce que tu perds, en te polluant aux sources impures du monde extérieur ? Tu ne vois pas ce que tu risques, à te dévoyer dans les phénomènes et les apparences, au lieu de te livrer à la pureté de la connaissance ? La calme méditation devant l'éternité... le roc, les cieus, les chants mathématiques de l'univers... cela seul a de l'importance. Tous nos gigotements, nos agitations puériles, ne pèsent rien dans la balance.*

— Pureté ? explose soudain Azgash, l'œil toujours rivé à l'objectif.

Il s'en détache, pour asséner :

— La dernière missive de ton collègue, l'alchimiste Ren-Kin, était loin de toute « pureté », dans l'intention comme dans le ton, père.

Sitôt la pique lancée, il la regrette. Mais le Gnôm se contente d'un reniflement méprisant :

— *NnGrrrükkt... Renn-Kinn ? Un imbécile. Et la Ville-Marché n'est qu'un repaire de brigands, aux vues étroites... sans portée.*

Azgash l'interrompt, toute son attention de nouveau focalisée sur le spectacle céleste :

— Père !

Par réflexe, Azgash reprend son tambourin proche. Comme l'explication met trop de temps à venir, le Gnôm s'impatiente :

— *Quoi donc ? AzzG'sh, qu'est-ce qu'il...*

— *La ville d'argent, la Cité des Ascendants... sur la grande lune...*

— *Eh bien quoi ? Parle !... Parle donc !*

— *Elle est vraiment brisée, Shuse avait raison !*

Toute dispute oubliée, les deux êtres se retrouvent, avec passion, à commenter cet événement extraordinaire, historique. L'un contemple, et sa main droite ne vole jamais assez vite sur la peau tendue, sa gorge et sa langue ne sont jamais assez rapides pour détailler, expliquer ce qu'il découvre ; l'autre spéculé, calcule, suppose, envisage à voix haute, plus que jamais frustré de ne pouvoir observer de lui-même le phénomène.

\* \* \*

Cinq guerriers d'élite de la Compagnie Noire sont en attente. Derrière eux, des camarades ont sorti les oiseaux-licornes et les attachent à leurs harnais de cuir. Les bêtes majestueuses sont encore à moitié prises dans la léthargie de la Longue Nuit. À mi-chemin entre l'insecte géant et l'oiseau, ces kilin-toris

se propulsent dans les airs grâce à quatre membranes vibrantes, réparties en une croix parfaite de chaque côté de leur corps vertical, longiligne. Les longues ailes transparentes sont, pour l'instant encore, à l'abri sous leurs élytres de corne dure.

Sur un signal impératif de Ghesh'Mar, les cinq premiers assassins sautent sans hésiter dans le vide. violemment tirés par le harnais, projetés dans le souffle glacé de l'air, les kilin-toris se déploient en vrombissant, par simple réflexe. Les élégantes et fragiles bêtes ne pourraient soulever leur propre poids, ajouté à celui du lourd fantassin auquel ils sont liés : tous leurs efforts ne servent qu'à ralentir la chute. Mais cela suffit à une descente rapide, discrète, du commando.

Sauf pour un équipage : à mi-chemin, les ailes d'un des oiseaux-licornes, gelées très certainement, éclatent comme du verre : la bête et son maître sont précipités vers leur mort.

Le cri horrible du J'Ninn en chute ne donne pas l'alerte, car, au même instant, la corne du réveil résonne longuement dans le camp de la Compagnie Pourpre. Officiellement, les trente-six Veilles et les trente-six Sommeils de la Longue Nuit sont achevés, et commence le cycle des trente-six Éveils et trente-six Repos du Grand Jour. Mais bien peu de J'Ninn, au bord du lac gelé, survivront aux deux prochains sabliers.

— Ne pleurez pas celui qui est tombé. (Ghesh'Mar a une voix de métal :) Oubliez son nom, maudissez le souvenir de son visage. Il a rompu le silence. Il a failli alerter l'ennemi. Il n'ira pas dans mon Paradis... dans le Paradis promis aux Guerriers Noirs.

Ceux qui l'entourent acquiescent sans un mot, avec l'œil vitreux des fanatiques.

Les quatre silhouettes des survivants se réduisent, fondant à vive allure sur les tentes, un sabre court dans chaque main. Déjà, sur la crête, la seconde vague d'assaut se met en place, prête à sauter. Comme oublieux de l'opération en cours, Ghesh'Mar caresse son propre oiseau-licorne transi de froid. Il détaille distraitement la tête en forme de piolet de l'animal, les yeux à facettes qui parsèment au hasard son cou gracile. Un sourire froid s'esquisse sur les lèvres du Capitaine Noir.

(...)