

*Sébastien Gollut*

La Répulsion  
de Karst Olenmyl

## PROLOGUE

*Selme. Enfin.*

L'homme brave son état de santé vacillant et s'efforce d'ignorer la caillasse qui lui mord les chevilles, autant que la lumière éblouissante qui assomme le désert tempéré. Puisant dans ses ressources, il force l'allure en direction d'une minuscule bourgade, nommée Selme, qui point à peine sur l'horizon tourmenté. La volonté farouche de rejoindre ce lieu est la seule force encore capable de mouvoir ce corps athlétique et pourtant au bord de l'effondrement. Rallier Selme... Cet objectif obnubile le marcheur, l'envahit d'autant plus sauvagement et impérieusement qu'il ne rencontre aucune résistance ; en effet, l'esprit de l'homme se révèle sinon vide, vierge de sa propre identité. Il ne reste, dans un coin de sa mémoire désertée, que la vague conscience de son nom. Le reste, sa vie, son histoire, a disparu... Où ? Pour combien de temps ? Ces questions, pourtant inquiétantes, ne le préoccupent pas pour l'instant. Selme. Rien d'autre n'existe en dehors de cette destination ; le reste peut bien se révéler torrent de lave ou vide absolu, cela n'importe guère. D'une manière comme d'une autre, le temps n'est pas à l'introspection, et tant s'en faut ; pour l'heure, Karst Olenmyl doit convaincre ses jambes de le porter encore un petit peu, si peu...

Encore quelques centaines de mètres et il atteindra son objectif ; mais les distances se distendent, fluctuent malicieusement. Une nausée fantomatique retourne le cœur du marcheur exténué, et elle n'est pas seule... Doucement, au fur et à mesure qu'Olenmyl progresse, un trouble diffus s'insinue dans son esprit : quelque chose de sourd, de palpitant, qui bat entre ses tempes. Démuni, l'homme met ce malaise sur le compte de la force qui le quitte à l'approche du but ; il serre donc les dents et s'entête dans sa progression laborieuse. Étrange, toutefois, cette douleur qui n'en est pas une... Karst masse son crâne nu tandis que ses yeux anthracite se plissent. Inexorablement, le froid monte dans ses membres, et ce, malgré son manteau de peau suffisamment chaud pour la saison. Dans un réflexe hérité des froids hivers, il croise ses bras sur sa vaste poitrine et frappe vigoureusement ses larges épaules.

*Allez ! Il faut avancer malgré tout ! S'il ignore pourquoi il doit porter ses pas à Selme, cette tâche mérite toute son attention, ou plutôt exige de lui toute son attention. Encore marcher, lutter, résister... Le décor entame finalement une danse ondoyante devant les yeux hébétés de Karst Olenmyl, une sarabande qu'il ne peut plus soutenir. À bout de force, vidé de toute volonté, l'homme défaille, vaincu. Durant sa chute, qui lui semble durer des heures, une sensation de dislocation lui arrache de violents spasmes irrépressibles...*

Quand il rouvre péniblement les yeux, Karst ne se trouve pas à l'endroit où il s'est écroulé ; mais sa mémoire capricieuse ne l'en informe pas. L'homme se redresse, cherchant un équilibre précaire, comme si ce corps douloureux s'éveillait pour la première fois. Il tourne péniblement la tête et reconnaît les silhouettes énigmatiques des Hauts Reliquats ; il a déjà vu ces ruines, restes calcinés de temps plus heureux. Quand, au juste ? Probablement durant un ancien périple, dont il ne garde aucun souvenir précis... Il ne les a pourtant pas tutoyées d'aussi près, de cela il pourrait jurer... Mais si sa mémoire des lieux ne le trahit pas, son but est encore lointain... un petit village nommé Selme, qui l'appelle de toute son âme.

## I. SIXIÈME RÉPULSION

Un malaise empêche Karst Olenmyl de se jeter sur la route de Selme inconsidérément... Un vague sentiment d'usure et les grincements d'un corps qui rechigne à l'effort le retiennent un instant. Malgré tout, cette pause forcée réveille en lui un sentiment irritant de culpabilité. Il doit, se dit-il, retourner à Selme sans retard. Mais... pourquoi « retourner » ? Fait-il ce trajet régulièrement ? Sa mémoire blanche ne lui livre aucune réponse à ce sujet ; pourtant, un relent tenace de déjà-vu ainsi qu'une timide mise en garde nouée dans son ventre voilent sa raison. Plus tôt, il s'imaginait avoir déjà vu les Hauts Reliquats, balises incontournables pour qui sillonne les Landes des Ruines. Il était en route pour... Oui..., il pourrait en jurer maintenant, il se dirigeait déjà vers Selme...

S'est-il perdu ? se demande-t-il. Mais comment serait-il possible de tourner en rond sur le continent de la Basse Jémellide, alors que seule sa pointe nord est habitée ! Il suffit de faire face au point cardinal et de traverser les landes désertiques en droite ligne, sans que rien ni personne puisse se mettre en travers du chemin... Olenmyl se gratte la tempe, jette un œil au sol, et dit :

« Bien sûr, tu ne saurais m'aider, toi ! »

Sa voix caverneuse déchire le silence, et le petit lézard ocre auquel il s'est adressé se fend d'un léger sursaut ; l'animal fixe le grand humain de ses vastes yeux noirs, et tous ses muscles sont prêts pour la fuite si elle s'impose.

« Comment expliques-tu, poursuit le colosse, que je connaisse ma route, mais que je sois incapable d'atteindre ma destination ? Hein ? »

Le petit gecko demeure de marbre.

« Peut-être est-ce la solitude qui me rend fou ? Ou bien suis-je seul *parce que* je suis fou ? Je sais tout de ces vieilles terres brûlées, mais rien à mon propre sujet. Te rends-tu compte ? Rien de rien. Tout ce que je puis faire, c'est céder à ma folie, car j'en ignore l'origine. Alors j'irai à Selme. Seul. À moins que tu ne veuilles m'accompagner ? »

Doucement, Karst se penche en avant et tend un index accueillant où le lézard pourrait monter. Au lieu de cela, l'animal dévale dans un panache de poussière.

« Évidemment ! grogne le géant sur un ton amer. Que les fous meurent seuls, et qu'on bannisse les ensorcelés ! »

Karst Olenmyl se tait, l'œil rond. C'est une vieille maxime des Jémellides qu'il vient de déclamer ainsi, et celle-ci ouvre la porte à une nouvelle hypothèse le concernant. Le colosse amnésique est-il victime d'un sort quelconque ? Cette éventualité percute son esprit, le pousse à s'asseoir. . .

La magie... Cette évocation lui gèle les os. Depuis l'Orage, la Vieille Science et ses praticiens réveillent de vieilles craintes, agacent de vieilles blessures, font frémir les vieilles carcasses qui dansent encore sous le ciel lourd. Il faut avouer que la punition et ses conséquences s'imposent aux yeux de l'observateur plus qu'elles n'y sont invitées. La nature paraît se refuser à repousser, ainsi qu'elle poserait un acte de résistance, s'astreindrait à une sanction pédagogique désuète. Et pourtant, les hommes d'aujourd'hui sont si différents de leurs pères arrogants ; la nécessité de survivance a métamorphosé ce peuple fragile au point que toute filiation avec les magiciens d'antan paraît fantaisiste, presque prétentieuse. Pourquoi ne repart-elle pas, cette damnée vie qui, dit-on, prenait ses aises sur les Jémellides ? Un peu de verdure regonflerait pourtant le moral des hommes après huit générations de stérilité. Ainsi que pour Karst, qui balaie tristement le décor du regard, c'est un sentiment d'abandon qui laisse le cœur des hommes en jachère.

Revenu aux réalités présentes, Karst se palpe l'estomac ; il n'a pas faim. Ou plutôt, songe-t-il, *toujours pas* faim. Ce fait retient son attention : il ne se souvient pas de son dernier repas, pas plus que d'aucun autre. Cela l'inquiète. Néglige-t-il son corps ? Reste-t-il sourd aux signaux alarmants de son organisme ? Il est vrai que l'appel de Selme crie si fort au creux de son âme qu'il escamote tout le reste. Par acquit de conscience plus que par réel appétit, Olenmyl se met à la recherche d'une broutille quelconque qu'il puisse se mettre sous la dent. Il erre, le regard vissé au sol, l'esprit en vadrouille, bien loin de la tâche qui l'occupe. Mécaniquement, l'homme note le nom de quelques rares plantes rachitiques qu'il croise. De la trovule en bulbe, une plante âpre et oléagineuse, horriblement amère ; deux ou

trois herbes à cauchemars, violemment psychotropes, aux effets désagréables ; quelques lichens filandreux. Ce savoir qui crève spontanément la surface de sa conscience n'alerte pas le géant ; c'est finalement un mouvement en périphérie de son champ de vision qui interrompt sa studieuse rêverie. Il se retourne, et saisit du coin de l'œil un trait vif qui zèbre le ciel. Se faisant le plus silencieux possible, il tente de rallier l'endroit où il croit avoir vu l'insecte se poser. S'il ne se trompe pas, il s'agit d'une libellule géante : une mauvaise viande, mais un encas facile pour les égarés du désert. Karst se déplace sur la pointe des pieds, ramasse sa carrure massive et ouvre tout grands ses yeux métalliques afin de ne manquer aucun déplacement suspect. Là ! Sur une roche sombre, le corps gris chiné de noir de la libellule se fait admirablement oublier ; c'est le mouvement en éventail de ses ailes irisées qui trahit sa position. La bête se révèle de belle taille ; chacune de ses ailes déployées a l'envergure de deux paumes. La libellule se prélassa sous le soleil tiède, innocente. Malgré sa réputation de proie peu farouche, Karst redouble d'efforts afin de demeurer discret. Il s'avance à pas feutrés, approche sa main, et saisit par le thorax l'insecte surpris. Le battement frénétique de la chitine translucide emplit l'air, effraie un peu Karst, qui s'apprête à arracher la tête de la libellule d'un preste mouvement de poignet. Pourtant, il hésite. Même devant une proie qui a rendu les armes, l'appétit ne lui vient pas. Alors, à quoi bon ôter cette vie ? Les Jémellides n'en sont déjà que trop avares. Égaré par sa sympathie, le grand Olenmyl oublie de retirer sa main de devant la tête agitée de l'insecte ; les puissantes mandibules de l'animal mordent cruellement dans la chair tendre de son pouce. L'homme lâche la libellule en pestant et la regarde s'éloigner dans un vrombissement, vexé. Bien sûr, il faut un caractère bien trempé pour survivre aux cendres des Jémellides, et une batterie de défenses bien fournie. Pourtant, un peu de douceur... Encore une fois, la tendresse d'une étendue d'herbe fraîche saurait donner la raison qu'il manque aux hommes de se lever avec le soleil. Peut-être. Tout au moins, Karst Olenmyl y croit.

Le colosse suce son pouce entaillé et lève un regard pénétrant sur son environnement. Ses sourcils s'arquent quand il se rend compte que sa petite chasse l'a poussé vers le nord, en direction de Selme. Une peur panique explose au creux de son estomac.

Décidément, quel est ce complot ?! Toutes les Jémellides y participent-elles ? Le géant offre au vent léger un visage de bête traquée ; la peur de la magie plane encore sur ses traits défaits. Puis la raison lui revient peu à peu. Certes, sa situation n'a rien d'habituel, mais faire l'objet d'un sort si puissant lui semble peu plausible. En effet, la magie est ainsi réglementée depuis l'Orage qu'on n'en use plus qu'avec une grande parcimonie. Seuls les Maîtres de la Forteresse de Terrcendres commercent avec les forces magiques, et s'appliquent avec zèle à en garder le monopole. Karst n'imagine en aucune manière s'être attiré les foudres d'un magicien de Terrcendres ; mais enfin, à bien considérer cette amnésie occultant l'intégralité de sa personnalité en dehors de son nom et de sa destination, rien ne semble réellement impossible...

Par le seul fait que le colosse y pense, Selme renforce son étreinte sur l'esprit du marcheur. Pour étrange qu'il soit, l'appel de la destination n'en demeure pas moins réel ; Karst ignore s'il aurait la force de lui désobéir, mais, quoi qu'il en soit, cette voix est sa seule certitude au cœur d'une nuit de doutes. C'est donc l'humeur assombrie qu'il se remet en marche, malgré les réticences de son corps usé.

Le chemin austère et ingrat renvoie une image aussi terne et déprimante que l'esprit du marcheur. Une vague rancœur teinte l'humeur d'Olenmyl ; elle ne se dirige pas vers ses aînés, quelles que purent être leurs fautes. Les anciens sont morts depuis trop longtemps, et il serait vain de quereller quelques pierres tombales érodées. Karst n'en veut pas plus à ces rochers noirs, aussi déprimants soient-ils. Non ; sa grogne se focalise sur cette nature effarouchée qui semble refuser son pardon aux hommes. Et puis la rancune passe, dévorée par le temps et l'ennui, seuls restent ces pas ajoutés les uns aux autres, mécaniques. Jusqu'à la nausée. Jusqu'au malaise, qui précipite le géant au sol. Il ne fait aucun effort pour se relever ; son corps crie sa lassitude de tous ses os. Toujours aucune faim, aucune soif. D'où vient donc ce curieux vertige ? Est-ce sa grande carcasse qui cède, ou son esprit qui capitule ? Son âme vide se dresse contre sa raison, comme un adversaire impitoyable et anonyme surgi du néant. Olenmyl refuse le combat. Il sombre.

À son réveil, Karst Olenmyl enfouit en gémissant son visage entre ses larges mains. Il n'est pas mort, constate-t-il presque

à regret. La curieuse et abominable sensation de se sentir étranger dans un monde familier émerge à nouveau, le secoue au plus profond de sa conscience tant elle prend le bon sens à rebrousse-poil. Il faut d'ailleurs un certain temps à l'homme chauve pour identifier enfin clairement cette impression de non-appartenance à son propre univers, et plus encore pour la tolérer, lovée dans l'intimité de sa conscience. Le temps de l'acceptation n'est en revanche pas encore venu, et Karst se rebelle contre cette certitude pernicieuse.

Enfin, le colosse musculeux s'ébroue, heurté par une vague de fierté ; vient en effet un moment où écouter son propre trouble devient presque malsain, voire dangereux. Ainsi, il se redresse, étire ses courbatures dans une grimace et toise son environnement avec un air de défi.

Étouffer son conflit intérieur... prendre les devants. Voilà ce à quoi le géant doit s'astreindre s'il veut éviter la folie, ou ignorer que son aile le frôle ; une prise en main indispensable autant qu'impossible. Une rumeur furieuse gronde dans son crâne, comme un écho lointain de l'Orage. Oui, c'est cela. Son Orage. Karst assiste impuissant à sa propre dislocation. Sa rancœur contre cette terre s'estompe tandis qu'il se découvre quelques points communs avec ce paysage ravagé.

Peut-être la terre n'est-elle pas noire comme la cendre ; mais blanche, comme l'âme de Karst. Une virginité qui demande qu'on y écrive sa propre histoire. Une partition qui attend quelques notes. Bien sûr, changer ainsi son regard demande une certaine imagination. Car de premier abord, le noir agresse, crie sa douleur... Dureté, sécheresse, cicatrices poussiéreuses ; où que le regard se porte, rien d'agréable ne l'y attend. Perdues dans le désert, les ruines indéchiffrables des Hauts Reliquats se posent en derniers témoins du passé et affichent sans pudeur le prix de l'arrogance des hommes. L'histoire, qui manie tantôt le grandiose et tantôt le tragique, résonne au creux de l'âme d'Olenmyl comme une vieille poésie, apprise petit et définitivement ancrée au tréfonds de sa mémoire. Comme tout ce qui ne le concerne pas immédiatement, ces souvenirs sont parfaitement limpides.

Jadis, deux continents verdoyants surnageaient au cœur d'océans inexplorés. Les Jémellides accueillaienent en leur sein une civilisation humaine brillante, raffinée, tout particulièrement

versée dans la science de la magie. Une société subtile, et pourtant belliqueuse, fière et têtue. Des hommes, ni plus ni moins. Grandeur, décadence, renaissance... Ce vieux cœur qui rythme l'humanité procède toujours ainsi ; il donne le sang, le reprend, le redistribue. Et puis un jour, l'Orage. Incompréhensible. Définitif.

Les causes exactes, le contexte qui vit naître cette catastrophe, se sont perdus dans le dédale des récits contradictoires. Il n'en survit que quelques bribes, tout juste crédibles, dans une poignée d'histoires que l'on se raconte à la nuit tombée, pour effrayer les gamins, inquiéter sa conjointe, et pour soi-même jouer le fier. Il peut être tenu pour acquis que deux sorts puissants, jetés simultanément par deux nations belligérantes, se sont heurtés au-dessus des Jémellides ; de leur choc, il résulta un sort chimérique, un orage tentaculaire qui échappa à ses malheureux créateurs. De tout cela, la mythologie garde essentiellement l'aspect spectaculaire. Quand les deux sorts se fondent en un, dit-on, le ciel se teinte de couleurs pastel et changeantes, parcourues de longues zébrures électrisées. L'azur se lézarde comme un vitrail éblouissant, morcelé au gré de la foudre. Sous les yeux incrédules des hommes, cet orage tentaculaire, dangereusement beau, enfle sans paraître jamais rassasié. Les couleurs foncent, les verts sombres et les violacés cannibalisant les bleus, roses et jaunes. Dans le même temps, toujours plus épaisses et denses, les ramifications électriques filent aux quatre horizons. Puis les premiers éclairs s'abattent sur le sol dans un fracas insoutenable. S'ensuit une nuit mangeant la matinée, une pénombre hystérique peuplée de lueurs folles. Il devient inutile de courir, ou même d'amorcer le moindre geste pour sa survie. La foudre aveugle se déchaîne sur chaque pouce de terrain, moissonnant les vies au hasard, sans donner dans le détail. Des éclairs tressés s'abattent en faisceaux serrés et emplissent l'air d'une terrible odeur de brûlé teintée d'ozone. Le feu dévore ainsi la terre, fond la roche, et le sol se met également à trembler violemment. Il n'y a aucun souffle, pas le moindre signe de vent ; pourtant, le ciel s'empare de lambeaux de terre, arrachés au sol et projetés verticalement vers les nuages affamés. Brusquement, la foudre ne suit plus de tracés sinueux jusqu'à terre, mais explose dans d'énormes sphères éblouissantes. Pendant le désastre, la planète doit briller comme une étoile. Et puis l'Orage se tait, se retire brusquement.

Ses lourds nuages bigarrés s'étiolent rapidement, et rendent aux continents jémelliotes la terre qu'ils leur avaient prélevée. La pluie de roches, de briques et de corps achève de hacher les derniers édifices restés debout. Enfin, l'odeur de la mort, le vide et, des années plus tard, ceci. Aux oreilles du colosse, cette vieille histoire colorée sonne surtout comme une volonté de marquer les esprits, par contraste avec la grisaille ambiante.

Karst, ayant récupéré de son malaise, se lève dans un soupir dégoûté. Il entame à nouveau une marche fastidieuse vers le nord, l'esprit toujours occupé, comme si rendre compte de ses connaissances lui permettait, en fin de compte, de se cerner lui-même. Karst Olenmyl, un survivant parmi d'autres ; il ne se connaît pas, mais il porte, ancrée en lui, la même culpabilité que les autres. Cette attitude d'autoflagellation lui semble stupide, suffisamment pour s'en défendre, mais elle colle à ses pas.

Aujourd'hui, l'Orage est perdu dans le lointain passé ; seuls ses stigmates en nourrissent le souvenir. Mais malgré le temps, la reconstruction traîne ; déboussolés, les Jémelliotes n'en finissent pas de bredouiller leur nouveau départ. La faute ancienne traîne, comme un boulet au pied des enfants de l'Histoire. Mais il faut avancer sous peine non pas de reculer, mais de mourir. Les habitants des continents jumeaux s'accrochent tant bien que mal, prétendent apprendre des erreurs de leurs parents autant que des leurs, et gardent le cap sur un avenir incertain. Les hommes se cantonnent désormais aux choses simples : la survie primaire et la pêche...

La désolation ne se trouve nulle part aussi manifeste qu'au cœur des ruines de l'ancienne civilisation. Karst Olenmyl jauge les Hauts Reliquats avec un mélange de tristesse et de crainte. Les ruines laissent deviner des colonnes puissantes, des arches cossues jetées vers le ciel, et des murs épais. Une impression de force immuable se dégage des éléments d'architecture noircis ; et pourtant, il n'en reste plus grand-chose. Karst se prend à rêver à cette vieille culture effacée en une matinée, et à la vastitude des connaissances perdues à jamais. Dans les autres sites qui constituent les Landes des Ruines, il ne reste des anciennes constructions que quelques pierres éparses, tandis qu'ici, sur le lieu des Hauts Reliquats, quelques pans de structures sont restés miraculeusement debout et permettent d'apprécier, avec un peu d'imagination, la grandeur de la mégapole terrassée.

Selme, impérieuse, se rappelle encore à l'esprit d'Olenmyl, mais ce dernier résiste ; il impose le calme à son corps et pose sa main sur une torsade de pierre, comme pour en sentir battre le cœur. Mais aucun flux n'anime plus la vieille cité ; toute magie a disparu, et même la pierre semble morte. Karst laisse glisser ses doigts le long des cannelures, et s'engage entre les ruines, suivant les ruelles qu'arpentaient jadis ses ancêtres. Aspiré par son improbable vision, il se laisse porter par ses rêves évanescents et erre au hasard parmi les édifices morts. Hasard ? Quand il débouche des Hauts Reliquats, le grand homme chauve aux yeux anthracite se découvre dans le parfait alignement de Selme. Ainsi soit-il, pense Olenmyl en cédant enfin à l'appel de sa destination.

La terre noire écrase Karst de son étendue ennuyeuse, et le colosse s'avoue rapidement lassé par le trajet. Il focalise son attention sur les accidents de terrain, et déjoue leurs pièges sans grande difficulté. Pourtant, l'esprit ailleurs et les yeux vissés sur les irrégularités de la terre asséchée, Karst ne voit pas les graines d'espoir qui germent de-ci de-là. Ce sont des pousses, fragiles et pâles, qui colonisent à grand-peine les places jadis grises et mortes. Cette vue serait probablement apte à remonter son moral vacillant, mais il la manque.

La marche devient progressivement automatique, et la vigilance de l'homme s'é mousses petit à petit. Quelques hypothèses dérangeantes s'insinuent dans le cours de ses pensées ; cette impression de déjà-vu évoquée plus tôt le taraude, grignote quelques-unes de ses rares certitudes. La pensée lui paraît presque impie, mais il lui semble qu'il ne sert à rien d'aller à Selme, malgré l'impatience de son appel. Il joue avec cette idée, puis la rejette comme un insecte virulent. Encore une fois, Olenmyl délaisse le futur au profit du passé, plus rassurant.

À quoi pouvait bien ressembler cette terre avant l'Orage ? Une vision idyllique, probablement magnifiée, hante l'esprit de Karst. Il imagine de larges étendues vertes, de vertigineuses cités fondues dans le décor, d'une hauteur et d'une finesse confinant à l'arrogance. Et de l'eau. De l'eau libre et folle, jaillissant de-ci de-là, serpentant selon les caprices du relief. L'exercice, au cœur de ces terres mortes, demande un immense effort d'imagination, d'autant que, de mémoire d'homme, personne n'a jamais rien

vu de tout cela. Pourtant, la vie n'a pas complètement battu en retraite. Outre les hommes – si peu – qui survivent aux abords du Déroit des Hageottes, quelques espèces endurcies bravent la désolation des Landes des Ruines, tandis que d'autres éclosent timidement, à l'abri des regards. Une telle misère est-elle une fatalité ? se demande Olenmyl. Pensée sacrilège et effrayante. Karst joue avec l'espoir de retrouver la magie d'antan, qui permettrait de hâter la renaissance. Malheureusement, la Vieille Science semble bien faible sous la coupe de Terrcendres. De nos jours, elle n'offre qu'une béquille à la survie, rien de plus, rien de mieux. Bien entendu, Karst comprend tout à fait les mesures prises pour en réguler l'usage. Le potentiel de création appelle fatalement son corollaire, un potentiel de destruction en parfaite symétrie ; l'Histoire l'a d'ailleurs cruellement démontré. De plus, la science raffinée de la magie a disparu avec ses plus grands savants durant l'Orage ; en comparaison, la Forteresse de Terrcendres bricole, balbutie quelques gammes enfantines. Ce que l'on sait, ou ce que l'on a redécouvert de la science magique, tout cela pourrait néanmoins servir à l'effort de reconstruction... Malgré la crainte que la magie inspire, sorciers, magiciens et guérisseurs sauvages fleurissent toutefois à droite et à gauche, pour la plupart rapidement mis hors d'état de pratiquer par les guetteurs de Terrcendres. Bien ou mal, Olenmyl ne saurait en juger ; ce qui lui paraît évident en revanche, c'est que l'homme n'est pas fait pour désapprendre. Et puis les pontes de la Forteresse veillent. On chuchote qu'ils recrutent certains pratiquants sauvages parmi les plus prometteurs. Des rumeurs. Mais tous les magiciens, sorciers et guérisseurs n'aspirent pas à la sécurité de Terrcendres. Combien en court-il, de ces bricoleurs sans foi ni loi ? En tout cas, un de trop, songe Karst Olenmyl, qui envisage soudain que son état étrange ne peut être imputable qu'à l'un de ces renégats peu scrupuleux. Cette idée subite enfle, puis explose sous forme d'une colère sourde.

Le marcheur rumine, rêve, et à la distraction s'ajoute, au fil des heures, une fatigue lancinante. Sa démarche se fait hésitante, maladroite. Voilà déjà bien longtemps qu'Olenmyl souhaiterait imposer une pause salutaire à son corps, mais ses jambes la lui refusent. Elles demeurent raides, et semblent répondre à une autre volonté que la sienne. Karst s'en rend

compte : plus il tend vers sa destination, plus le mystérieux impératif qui l'y mène devient difficile à discipliner. Au prix d'un effort terrible, il parvient enfin à s'immobiliser, aidé en cela par un élément qui capte son attention : au sol, de grandes lignes droites indiquent l'ancienne présence de bâtiments, dont seules les fondations ont tenu bon. Olenmyl reprend son souffle puis entreprend, par curiosité, de longer les murets inégaux. La superficie qu'ils délimitent le surprend tout d'abord ; dans un pareil édifice, la moitié de la population de Selme pourrait vivre à l'aise. En grattant la terre çà et là, Karst parvient à faire apparaître quelques dalles fissurées, de fort belle couleur.

Émerveillé par ces reliques surgies d'un passé oublié, l'homme sourit et poursuit ses fouilles maladroitement. Il tâche de deviner l'usage de chaque pièce, de manière arbitraire autant qu'intuitive. Il se prend à regretter que ces ruines n'intéressent pas plus les hommes ; il ne doute pas qu'elles regorgent de renseignements utiles. Malheureusement, les contingences de la survie imposent certaines œillères.

L'appel de Selme hurle dans les veines de Karst, et ce dernier jette sa dernière énergie dans la résistance. Mieux, il s'assied au milieu des ruines, tente l'immobilité, ferme les yeux... Dans son esprit, soutenu par une imagination fertile, il monte de hauts murs à partir des fondations qu'il a longées, peint tout cela de couleurs chaudes, y introduit de l'animation... du rêve, une vie insouciant qui déambule de couloirs en salons, quelques échos qui emplissent les salles d'un rire ou d'une discussion légère, des draperies jaunes, souples et transparentes, qui ondulent devant les arches taillées dans les murs ocres. Dans son esprit, il insuffle une âme à des familles joyeuses qui ne sont pas marquées par le sceau de la tragédie... pas encore... Un rêve, un beau rêve ; et puis la douleur, tout à fait réelle, celle-là.

Karst Olenmyl porte vivement la main à sa hanche, et, ce faisant, bouscule quelque chose. Il surprend avec horreur un myriapode rondouillard, solidement engoncé dans une armure de chitine aux reflets cramoisis. Il gît pour l'instant sur le dos, cherchant dans le mouvement frénétique de ses innombrables pattes à retrouver son aplomb. Au jugé, l'animal doit bien avoir la taille d'un poing fermé. Karst se relève immédiatement, sans perdre de vue l'infâme créature offerte aux coups, mais

qu'il se trouve incapable d'achever ; encore une fois, ôter une vie sur ces terres inhospitalières lui paraît inconvenant. Des mouvements furtifs attirent son attention sur la droite. Il plisse ses yeux d'acier sombre et serre les mâchoires : avec la souplesse stupéfiante que leur confère leur carapace finement articulée, de nombreux myriapodes se fauillent hors du sol et se dirigent vers lui. De toutes ces bestioles, celle qui l'a mordu se révèle de loin la plus petite. Pris de panique, il tourne les talons, bute dans la pierraille et s'endolorit les chevilles. La direction instinctive de sa fuite coïncide bien évidemment avec celle de Selme. Ce n'est que lorsqu'il estime le danger largement derrière lui qu'il ralentit l'allure.

Avec le temps, la fatigue et la maladresse reprennent le dessus. Certes, la pause lui aura fait du bien, mais sa fuite désordonnée en aura anéanti le bénéfice. Il lui faut néanmoins poursuivre sa route, malgré la nuit qui tombe. Toute résistance devient inutile, car non content de se voir appelé plus impérieusement par sa destination tandis qu'il s'en approche, son état de fatigue sabote sa capacité à opposer sa raison à l'irrationnel. Il se plie donc à cet impératif, détachant le plus possible son esprit de son corps. La douleur, pourtant, grignote du terrain, et vainc progressivement sa volonté. Par ailleurs, la morsure devient rapidement une source d'inquiétude. Karst a d'abord espéré qu'elle s'avérerait bénigne, mais son évolution le dément : l'endroit où se sont plantés les crochets se voit serti d'un bouton pâle, gorgé d'eau, une cloque peut-être ; et tout autour, sur une surface de deux mains environ, se dessine un large disque vermillon veiné de grenat. Outre cela, il sent des picotements dans sa cuisse tandis qu'elle s'engourdit. *Je dois absolument presser le pas*, se dit Olenmyl. L'effort est certes louable, mais bien illusoire, considérant que Selme se trouve encore à deux bons jours de marche. Quand bien même, l'homme force le pas, frôle parfois l'accident irréparable et se rattrape *in extremis*.

Toutefois, l'inévitable chute ne peut être repoussée au-delà du raisonnable ; noyé dans la nuit, épuisé, trahi par sa jambe endormie sous l'effet du poison, Karst finit par s'écrouler. Il s'affale dans la caillasse, roule le long d'une courte pente et termine sur le dos. Au cours de sa douloureuse dévalée, Olenmyl prend acte d'un claquement sinistre qui fouette ses oreilles... S'il s'est cassé quoi que ce soit, il ne sent rien. Le vide de ses

sens l'avale... Plus rien ne compte désormais que ce repos forcé. Il ne se relèvera pas. Il ne le souhaite pas, et de toute évidence, même s'il le souhaitait, il n'en serait pas capable. La terre boit son sang, ainsi que l'on boit lorsqu'on est resté trop longtemps asséché : prudemment, parcimonieusement.

L'inconscience. Le rêve des ruines, à nouveau, mais plus sombre... infiniment plus sombre. Effrayant. Karst le rejette, refoule les images qui s'imposent à lui. Mais l'alternative est mince : il doit accepter soit le rêve pervers, cauchemardesque, soit les ténèbres, apaisantes, maternelles. Il ne fait pourtant aucun doute que s'il choisit les doux bras de la nuit, cela signifie la mort ; malgré ses bravades, Karst Olenmyl ne s'est pas encore fait à l'idée de sa propre fin. *Alors, se dit-il en tremblant, je prends le rêve.*

Dans le songe, Karst se retrouve assis au milieu des ruines, captivé par les traces anciennes. À nouveau, les murs montent à l'assaut du ciel, bien plus haut cependant qu'il l'avait lui-même imaginé. Point de couleurs vives pourtant ; tout garde les teintes lugubres du sol des Landes des Ruines. D'autres constructions s'élèvent, forment une forêt dense de murs sombres à l'aspect martial. Des bannières noires flottent au vent. Le rêve transpire une aura malsaine et hégémonique... son austérité intransigeante tranche comme le fil d'un poignard. *Ce n'est pas mon rêve, pense Karst Olenmyl, voici même son antithèse la plus exacte...* Il lui faut pourtant, impuissant, l'endurer, le voir se dérouler, d'autant plus douloureusement qu'aucun effort de son esprit ne parvient à infléchir le songe vers sa propre vision du monde d'avant.

Des hommes, maintenant... sans âmes, en habits de guerre, rangés selon un ordre méticuleux, et s'écoulant entre les bâtiments lugubres telle une lave dévalant quelque volcan bien éveillé. La bannière noire les précède. L'ordre règne, aussi oppressant que le silence dans lequel les soldats marchent. Les flots d'uniformes se regroupent au sortir de la ville, et se rejoignent en une monstrueuse colonne qui se dirige vers le nord. Les cités noires continuent à se lever de terre comme un rond de champignons un soir de pleine lune...

La brume...

Puis la grisaille...

Et un bruit, loin, infiniment loin de sa conscience. Un tic nerveux agite la joue droite de Karst, qui s'éveille péniblement à une demi-conscience pâteuse...

« ... m'entendez ? Ça va ? »

Une voix perce la nuit... Une voix, ou quelque chose d'approchant, un bruit structuré qui réveille sa lucidité par bribes. Au prix d'un effort éprouvant, Karst parvient à entrouvrir ses paupières. Au-dessus de lui, une tache floue s'agite, le gifle peut-être. Lui ne ressent rien. Sa vision gagne peu à peu en clarté, mais aucune fonction de son corps ne répond à ses sollicitations ; tout juste peut-il assister, tout en y étant étranger, aux tentatives visant à sa propre résurrection. L'homme qui le surplombe constate que la jambe du blessé est brisée net. Il pousse une exclamation compatissante et entreprend de charger le corps sur une charrette branlante, parsemée d'herbes faméliques fagotées avec méthode. Hisser la masse du colosse sur l'attelage s'avère malaisé, et, tapi au fond de sa conscience, Karst souhaiterait ardemment rendre à l'homme la tâche plus facile. Las ! sa carcasse est un poids mort, inerte et désarticulé. L'homme se gratte la tête, sceptique ; il doute qu'il vaille la peine de se donner tant de mal pour sauver un cadavre en puissance. Il jette un regard devant lui, puis derrière ; il ne voit nulle part quelqu'un qui puisse le blâmer de laisser à son sort un vagabond promis à une mort certaine. Olenmyl voudrait lui hurler de ne pas perdre une seconde, mais il dépend totalement du bon vouloir et du cœur de cet individu, sorti de nulle part au milieu de rien. Quiconque doué d'un brin de réalisme laisserait le blessé ici ; le lieu est suffisamment hostile pour que l'on ne s'inquiète de rien d'autre que de sa propre survie. Et pourtant, l'autre rumine, réfléchit, retourne le problème avant de reprendre ses efforts. Enfin, il parvient à installer correctement le mourant dans les herbes arrachées au désert, et parle à nouveau :

« Pourquoi donc être venu ? Craigniez-vous que je tarde ? »

Cette phrase rebondit au fond de l'esprit de Karst Olenmyl pour y allumer une folle étincelle... *Cet homme me connaît*, se dit-il. L'ignorance de son identité refait surface, rejaillit douloureusement des oubliettes où Olenmyl a tenté de la confiner. Dès lors, il donnerait jusqu'à son âme pour recouvrer sa lucidité et s'entretenir avec son sauveur. Il lutte, mais la

volonté seule ne parvient pas à réinsuffler un courant de vie dans ses membres inertes. Le charretier laisse le blessé et s'en retourne sur son cheval afin de se remettre en route. Avant d'asséner le petit coup de talon qui tirera la vieille carne de sa torpeur, l'homme dit encore :

« Je vous ramène à Selme, voilà tout ce que je peux faire. »

La charrette accuse une secousse, puis le bercement régulier dû à une roue ovale indique à Karst Olenmyl que le chariot a trouvé sa vitesse de croisière. On l'emmène... chez lui ? Est-ce possible ? Une angoisse brûle tout de même son estomac. En embuscade derrière cette bonne nouvelle se réveille une sensation étrange, folle mais indéniable. Plus il approche de son but et plus le malaise grandit. Ce que sa mémoire peine à retrouver, son corps le lui rappelle sans faute. Selme l'exige. Et Selme ne veut pas de lui, tout en même temps. Comme une avidité dégoûtée. À la fois attiré et repoussé, le corps du géant se fait le siège d'une étrange tension. Et il la reconnaît. Il sait que Selme va le recracher avant même de l'avoir goûté. Et quand il sera loin d'elle, il lui manquera à nouveau. Et ce rejet, de quelque nature qu'il soit... quelles sont les chances qu'il y survive, dans son état ? Le temps d'émettre une hypothèse ne lui est pas accordé, car encore, les ténèbres l'avalent.

C'est une douleur qui le ramène au monde, une violente sensation de torsion, physique autant que mentale. Ses yeux s'ouvrent en grand, et ses muscles se tendent petit à petit, jusqu'à la crainte qu'ils ne rompent. Sa fracture hurle sa présence, lui arrache un long gémissement. L'homme qui conduit se retourne brièvement et sourit :

« Vous revenez parmi nous ? entonne-t-il. J'aime mieux ça. Nous arrivons à Selme. »

La précision n'était pas nécessaire : Karst Olenmyl ressent la proximité du village dans chacune de ses cellules. D'ailleurs, le retour d'activité du blessé cesse rapidement de rassurer son sauveur, qui jette fréquemment des regards inquiets par-dessus son épaule. Plus Selme se fait proche, et plus Olenmyl s'agite et semble souffrir. La réaction du conducteur de charrette est bien naturelle : craignant que son passager ne lui claque entre les doigts, il presse sa monture. Bien entendu, il ignore qu'il précipite ainsi Karst Olenmyl vers la douleur et l'angoisse.

Puis, l'horreur. Derrière le charretier, une onde terrible ébranle l'air ; un bruit insupportable, entre l'explosion et la succion, lui arrache un violent sursaut. S'il se fiait à ses sens, il jurerait qu'une pression intolérable lui a endolori les orbites et bouché les oreilles. Remis du choc, le conducteur se retourne enfin, et constate l'absence du blessé. Rendu gourda par la panique, il descend de son cheval et court à l'arrière de la charrette, afin de s'assurer que son passager d'infortune n'est pas tombé en route ; il jette un regard sur ses propres traces dans le sable, mais ne voit le mystérieux estropié nulle part. Il ne subsiste de lui que son contour sur les herbes où il était étendu, désormais fichues, car souillées de sang. Pâle comme la mort, l'homme encaisse difficilement cette abomination. Il enfourche en hâte sa monture et infléchit sa course plein ouest, en direction de la Forteresse de Terrcendres.

## II. SEPTIÈME RÉPULSION

Dès son arrivée dans l'enceinte de la Forteresse, deux jours après la mystérieuse disparition de son passager, le charretier est marqué par l'aura que dégagent les lieux. L'endroit ne respire certes pas la richesse, mais son aspect massif et son climat austère forcent l'humilité des rares badauds. Les pierres de taille sont de celles, noires et poreuses, que les flammes ont avalées et recrachées, brandissant ainsi la terrible leçon de l'Orage. Point de mur superflu ni de décoration dispensable : le bâtiment se cantonne dans une sobriété lisse et purement fonctionnelle. Les rares hommes qu'aperçoit le conducteur de charrette l'ignorent purement et simplement, absorbés, affairés ou simplement indifférents. Le visiteur pousse ses pas vers le bâtiment central, plus imposant et plus sombre encore que tout autre, sans que personne s'inquiète de sa présence étrangère à ces murs. Il faut que le marchand entreprenne d'ouvrir la grille principale de la nef pour qu'on daigne enfin lui accorder quelque attention. On s'approche de lui et se renseigne sur ses motivations dans une économie de mots remarquable. Intimidé, dépassé par sa propre hardiesse, le conducteur bredouille :

« Je... j'ai été témoin d'un fait... répréhensible », articule-t-il à grand-peine, encore secoué par la panique qui fut la sienne au moment des faits.

Les Maîtres qui logent en ces lieux n'ont pas tous la magie comme champ d'étude, mais le charretier serait bien en peine de les différencier, en raison de leurs bures identiques et du port généralisé de la barbe. L'un d'entre eux se détache enfin du groupe et s'approche de l'homme. Avare de paroles, le Maître enjoint au visiteur de terminer son explication d'un geste vif.

« Je... j'étais... Je me nomme Ozak Odénis... J'ai secouru un homme blessé et je comptais l'amener auprès d'un guérisseur, et... le temps d'arriver aux portes de Selme, l'homme a disparu dans... dans un... un souffle ou quelque chose d'approchant. »

L'intérêt se lit immédiatement sur les traits de son vis-à-vis, mais nulle compassion ni indulgence... Le visage du Maître s'est affûté en lignes aiguës, prédatrices, et ses yeux brûlent soudain de la flamme du devoir en marche. Ozak Odénis regrette sa venue et transpire à grosses gouttes. Certes, la raison aurait dû le tenir loin de la Forteresse, mais la propagande orthodoxe et la peur des excès de la magie ont toutes deux habilement concouru à ce qu'il se précipite ici. Il est vrai que son activité n'est guère légale, puisqu'il approvisionne les guérisseurs sauvages en plantes rares, glanées sur les Landes de Ruines. *Mais il y a magie et magie*, se dit-il comme pour se convaincre qu'il ne risque rien à remplir son devoir. Il aimerait se calmer, maîtriser l'image qu'il donne de lui ; mais plus il se rend compte que son attitude trahit son trouble, plus les symptômes de la peur s'aggravent. Il se résout à ne dire que le strict minimum afin de se compromettre le moins possible. L'autre le scrute, les commissures des lèvres légèrement relevées, ainsi qu'il s'adonnerait à quelque lecture distrayante. Enfin, d'une voix étonnamment flûtée, il prend la parole :

« Je suis un Maître Chasse. Vos informations retiennent toute mon attention, croyez-le. Si vous permettez, je vais vous conduire en un lieu où nous serons au calme, et où nous attendrons les instances supérieures de la Forteresse. Ainsi, cela vous évitera de répéter plusieurs fois votre récit. »