

Le Phénix de Madore



J.E BRIFFA

S-F

Le Phénix de Madore

J.E BRIFFA

— Science-Fiction —

Creatives Commons BY-SA 3.0

Table des matières

Sans DRM.....	4
Remerciements.....	5
Résumé.....	6
Le Phénix de Madore.....	7
L'auteur.....	33
Licence.....	34
Crédits.....	35

Sans DRM

L'auteur de cet e-book est contre l'utilisation de DRM, car ils empêchent les lecteurs de jouir correctement de leur achat. En outre, il ne prévient absolument pas le piratage. Si, pour une raison ou une autre, un DRM a été ajouté à cet e-book, merci de contacter l'auteur à l'adresse en fin de livre.

Bonne lecture.



Remerciements

Je remercie chaleureusement Mélina, Wilfried, Sarah et Marlène pour les relectures et les corrections apportées à cette nouvelle.

Résumé

Pour sauver sa fille atteinte de nécrosome, une maladie rare, l'empereur galactique de Qosma ordonne à ses escadrons militaires de partir à la recherche d'une plume de phénix. Le lieutenant Alborg se pose sur Madore, brisant ainsi le protocole de Ceidan qui interdit aux hommes de l'espace de visiter certaines planètes. Aidé par Sheila, une shamane autochtone, il tente de remonter la piste du phénix.

Le Phénix de Madore

Sheila plonge son doigt dans un liquide carmin qui abonde au sol et le porte à la bouche. La vieille femme réprime une grimace. Elle retire son doigt et le secoue, puis elle se tourne alors vers ses compagnons qui attendent avec impatience son jugement. Un vent glacial fait trembler son corps rachitique, caresse sa peau craquelée, mais elle reste stoïque.

— Nous avons retrouvé sa piste.

Elle lève les yeux en direction du nord et tend son bras.

— Il a probablement dépassé le mont d'Auras.

— Alors nous devons nous hâter, affirme Alborg.

Sheila ne semble pas d'accord. Le militaire lui lance un regard interrogateur qu'elle ne voit pas, mais qu'elle devine derrière son casque. Dans sa grande combinaison spatiale, l'homme se distingue aisément de la vieille

shamane.

— Rien ne presse. Celui que vous cherchez est mort.

Sheila embrasse la vallée caillouteuse d'un regard las. Ses yeux se posent sur sa famille et son peuple. Derrière le militaire, les derniers survivants du village attendent, eux aussi, le jugement de leur shamane. Ils sont à l'image de la vieille femme. Décharnés, vides de vie, fatigués d'errer depuis que leur village a été détruit par les hommes venus de l'espace, les colons bienfaiteurs. Ils ne sont venus que pour une chose : des plumes de phénix qui, dit-on, soignent toutes les maladies de l'univers. Le remède miracle en somme.

La vieille shamane repense à ce jour maudit où cet Alborg est venu, il y a moins d'une semaine. Elle n'oubliera jamais ce moment où les hommes habillés de plaques d'aciers sombres et de scaphandres ont débarqué du ciel dans le village. Leurs immenses maisons de fer ont obscurci le ciel et se sont posées dans un fracas épouvantable à quelques mètres de chez eux. Les militaires ont pris les chants tribaux des autochtones pour une déclaration de guerre. Ils ont joué de leur arme immédiatement. Ils ont brûlé toutes les huttes et tué ceux qui leur résistaient. Beaucoup se sont opposés. Beaucoup ont péri. Beaucoup ont fui.

Le ciel sombre s'est embrasé quand un phénix a survolé le village. Le capitaine de l'expédition a donné l'ordre de tirer, mais aucune balle n'a touché l'Oiseau de feu. Celui-ci a virevolté plusieurs fois, dessinant des cercles de feu avant de fondre sur le capitaine. Il l'a agrippé de ses griffes et emporté au loin comme une vulgaire proie. Le lieutenant Alborg, le second, a obligé

les survivants à lui servir de guide pour retrouver le capitaine à la vallée de l'Ourgan, le lieu de repos du phénix.

Alborg lève le bras et deux hommes se portent à son niveau. Aucun son ne sort, l'homme parle avec ses compagnons à l'aide de microphones installés dans leur casque.

— D'après l'ancienne, le capitaine Gorvinsk est déjà mort.

— Que fait-on alors ? Capitaine.

Capitaine...

Alborg masque difficilement sa joie à l'évocation de son nouveau grade. Il prend le temps avant de répondre. Non parce qu'il en a besoin, mais pour se donner une stature. Il se tourne et son regard se pose sur les Madoriens. Il est évident qu'ils ne survivront pas à un séjour en montagne et pourtant ils le suivent. Ou bien est-ce lui qui les suit ? La peur et la haine courent sur leur visage. Devoir partager une nuit avec eux si loin de tout renfort ne l'enchantent guère, mais il sait qu'il n'a pas le choix. Sans eux, il ne trouvera jamais le phénix. Cette planète indigène l'ennuie déjà. Il est habitué aux guerres et aux conflits spatiaux.

Maintenant que Gorvinsk a passé l'arme à gauche, la mission lui échoit.

Les soldats se tiennent immobiles, impeccables, attendant les ordres de leur nouveau chef. Leur nombre ne dépasse pas la vingtaine, contre plus de deux cents Madoriens. Mais ils sont armés et équipés de pied en cap, rompus à l'exercice des bains de foule et à la guerre tandis que les autochtones n'ont plus que leur corps pour se

battre. Un corps fragile, endommagé et vieux. La plupart ont passé l'âge de procréer. On raconte que les plus anciens ont vécu presque deux cents hivers.

— Nous avons perdu nombre de soldats pour trouver la bonne planète, dit le capitaine à ses soldats. La mort de Gorvinsk est une tragédie, mais la vie de la princesse est en jeu. Nous devons trouver ces plumes de phénix. L'empereur galactique nous récompensera. Pour la gloire de Qosma !

— Pour la gloire de Qosma, répètent en chœur les soldats en brandissant bien haut leur arme à neutron.

Alborg sourit de les voir ainsi. Il sait qu'il doit garder leur moral intact. Ses hommes reprennent ensuite leur place dans la colonne humaine. Il s'éclaircit la voix. Il enclenche son microphone en mode haut-parleur et indique aux militaires de l'imiter.

— Nous allons monter le campement près de ce gros rocher en forme de tête d'oiseau, annonce Alborg.

Sa voix résonne dans la vallée, tous les casques de soldats diffusent le message.

Il lance un regard à la vieille femme qui n'approuve pas d'un geste de la tête. Le nouveau capitaine ne masque pas sa colère.

— Où veux-tu nous emmener ? Dans un piège ? Tu ne veux pas que l'on se dépêche de passer le mont de l'Auras et tu ne veux pas qu'on s'arrête. À quoi joues-tu, l'ancienne ?

Le ton est sec et sévère. Alborg, courroucé, caresse légèrement son fusil à neutron pour lui signifier qu'il a le pouvoir de vie et de mort sur elle et sur son peuple.

— Dans la vallée de l'Ourgan, comme nous l'avons

promis, rappelle-t-elle. Mais nous devons nous abriter tout d'abord.

Elle tend le bras en direction de l'horizon. Au-dessus de la plaine cabossée s'étend un ciel gris et maussade.

— La nuit tombe très vite ici, le temps de nos journées diffère sur cette planète. Les nuages se rapprochent de nous.

— Ce rocher n'est pas assez bien ? demande le soldat.

— Ce rocher ne nous protégera pas.

Alborg secoue la tête. Il ne comprend pas ce qu'elle essaye de dire. La montagne se dresse à quelques kilomètres devant eux. Ses aiguilles semblent toucher le ciel de leurs pointes blanches. Le vent souffle un peu plus qu'avant, mais il reste tolérable. Il faut dire qu'avec sa combinaison militaire équipée, le capitaine n'a rien à craindre des changements de températures.

— Tu m'agaces l'ancienne, assène-t-il.

Sheila n'est pas idiote. Elle sait qu'il n'hésitera pas à abattre un ou deux villageois. Le tonnerre se met à gronder soudainement et une pluie fine éclabousse la plaine rocheuse et peu verdoyante.

— Il y a un chemin qui mène à une grotte au bas de la montagne, explique la vieille femme. On peut attendre là-bas que la tempête...

— La tempête ? se gausse Alborg. Je ne vois que quelques gouttes et le vent balaye les nuages.

— Ce crachin n'est qu'un prélude. La tempête arrive sur nous bien plus vite que vous ne le pensez. Elle sera plus sournoise et violente que vous ne l'imaginez. Si vous voulez vraiment entamer l'ascension avec un temps pareil, faites-le, mais laissez les villageois se mettre à

l'abri. Nous ne sommes pas des soldats.

Alborg jette un œil autour de lui. Il repense à ce que Gorvinsk lui avait dit une fois : « quand un peuple n'a aucun objet de valeur, alors ce qu'il chérit le plus, c'est sa vie. »

Les autochtones sont effectivement pauvres et n'ont aucun objet de militaire, ni arme ni armure. Aucun ne survivrait en l'état à l'ascension. Cela ne le dérangerait pas plus que ça tant qu'il en garde au moins un capable de le mener dans la vallée de l'Ourgan. Mais il ne sait pas ce qui l'attend là-bas. Il préfère garder les survivants en otage dans l'espoir qu'ils servent à un moment ou un autre.

Il fait signe de se hâter, mais il constate que ses hommes, par leurs attitudes, leurs expressions et leurs messes basses continuelles semblent se rallier à la shamane. Il faut dire que depuis qu'ils ont débarqué sur la planète, il y a quelques jours, l'ancien capitaine ne leur a pas laissé beaucoup de temps pour se reposer.

— D'accord. Mène-nous à cette grotte, l'ancienne. Pas d'entourloupe, ou tu auras besoin de creuser plusieurs tombes avant que le soleil ne se couche.

Sheila garde un air neutre, mais au fond d'elle, elle veut lui arracher son armure et l'étriper. Ses menaces l'inquiètent moins que la puissante tempête qui s'annonce. Sa mère lui a appris à repérer les signes avant-coureurs tout comme sa mère avant elle. Au village, elle a le rôle de météorologue. Elle a un certain sens de la prémonition. Elle les a alertés que des hommes viendraient un jour de l'espace. Elle ne s'est pas trompée.

Ils contournent de plusieurs mètres l'énorme rocher

en forme de tête qui aurait pu devenir leur campement. La pente s'encaisse dans une vallée où la végétation disparaît peu à peu. À part des affleurements ici et là, quelques buissons épars servent de décors. La pluie creuse des sillons dans la terre et ramollit le terrain et bientôt la petite troupe avance sur des chemins boueux.

Le mont d'Auras se rapproche. Tout comme la tempête.

Alborg se tourne puis fait signe à tout le monde d'accélérer. L'ancienne avait raison. Encore.

Elle mène le groupe plus en avant. Elle évite les trous de taupes disséminés dans la vallée qui module les pentes monotones des petites collines. Le vent s'engouffre dans le vallon et la pluie tombe à grosse goutte à présent. La marche est ralentie. Derrière elle, quelques hurlements percent à travers le bruit sourd des bottes et de la pluie. Certains villageois ont chuté soit par fatigue soit à cause du terrain accidenté.

Le capitaine ordonne de continuer sans s'arrêter. Un jeune militaire frappe un homme d'une cinquantaine d'années pour le forcer à avancer. L'homme hurle et s'écroule. Son fils, en voyant la scène, se jette sur le soldat, mais celui-ci lui assène un violent coup à la tête et l'enfant s'effondre, ensanglanté.

La tension monte d'un cran ; elle est palpable. Deux soldats se rapprochent de leur camarade et mettent en joue les quelques villageois qui se sont regroupés près du gamin. Leur corps flétri semble avoir retrouvé une peu de vigueur bien que, sous l'effet du froid plus que de la peur, ils tremblent. Le mépris se lit aisément sur le visage des autochtones. Sheila se retourne, mais sa voix se perd dans

le tréfonds de sa gorge. Alborg lui lance un regard noir. Sheila accepte, malgré la colère, de se taire et de reprendre la route laissant derrière les cris désespérés de ses compatriotes abandonnés.

Elle sait que la tempête amène un prédateur naturel, les Kolgrash. Ces larges bêtes écaillées carnivores se déplacent et chassent en meute. Bien que l'homme ne soit pas sa pitance préférée, elles se repaënt parfois des cadavres qui traînent. Elles ne chassent pas les humains, mais se défendent quand elles sont attaquées. Il se nourrit principalement de cervidés. Elles vivent non loin, près du Talus de Bonoeil, une vaste étendue boisée en pente où passe la rivière de Limonars. Elles s'accommodent de la luminosité réduite sans peine, mais lorsqu'une tempête s'abat sur la région, la meute traverse le cours d'eau (les bébés ne survivent pas) et se réfugie au plus profond du mont d'Auras. Parfois, pendant les hivers rudes, la meute investit la montagne pour hiberner quelques semaines à plusieurs mois.

Sheila hésite, mais elle décide de ne rien dire.

La luminosité déjà faible se réduit à nouveau. Le soleil commence à se coucher. Alborg est fatigué et il sait que ses soldats le sont également, mais il continue. Les hommes et les femmes entament une ascension difficile sur une pente abrupte et un peu marécageuse. La pluie tombe dru à présent, le tonnerre gronde et des éclairs zèbrent parfois le ciel. L'avancée est plus lente. Alborg se rapproche de la shamane qui semble regarder avec insistance vers l'est. On aperçoit la rivière qui sinue entre les broussailles.

— C'est encore loin, l'ancienne ?

Sheila décide d'abord de l'ignorer, car les signes sont là. Ses lèvres minces dessinent un sourire. Le groupe descend par un chemin boueux qui serpente entre des rochers. La vieille femme pointe le nord du doigt sans rien dire. Alborg soupire en voyant un grand affleurement qui correspond à leur destination.

Des cris aigus résonnent, mais se confondent avec le tonnerre, sauf pour Sheila et les villageois qui commencent à trembler, cette fois de peur.

Alors qu'ils se trouvent pour la plupart dans le creux du vallon, les Kolgrash, avec leur tête écrêtée à plumes et à écailles et leurs yeux exorbités apparaissent de l'autre côté. À l'instar d'une bande déchaînée, les animaux dévalent le talus à grande vitesse sans prêter attention à la présence des humains. Leur enjambée est longue, rapide, puissante. Ils soulèvent un torrent de boue à chaque pas. Leur langue râpeuse pend légèrement sur le côté, comme celle d'un chien entre de larges crocs acérés. Mais la peur, plus que l'envie ou la faim, se lit dans leur regard.

— Il faut se dépêcher ! hurle Sheila.

Les villageois puisent dans leur énergie et se mettent à courir, mais les bêtes sont trop rapides pour être distancées. La meute avance, formant une ligne serrée. L'espace d'un instant, Alborg a l'impression d'être au cœur de la bataille de Jurador, celle-là même qui lui fit gagner ses galons de lieutenant.

— En position !

Les Kolgrash soulèvent un nuage de terre et de poussière, ils dévastent le peu de verdure qu'ils foulent. Leurs yeux exorbités indiquent la folie. Ils traversent la

rivière d'un majestueux saut et foncent droit sur les hommes.

— Attendez...

Un jeune soldat voit sa vie défilier tandis que les Kolgrash courent vers lui. La sueur le trempe, sa main tremble sur son arme. Et soudain, entre deux grondements, il ferme les yeux et appuie sur la détente. Une décharge de neutron file à toute vitesse et transperce la jambe d'une bête qui s'écroule. Les bestioles se répondent d'un hurlement macabre et continuent leur course folle. Le choc est terrible. Certains soldats sont piétinés et la panique les gagne.

La première bête se relève gauchement et n'hésite pas à attaquer le soldat le plus proche. Elle le déchiquette sous les yeux ébahis et horrifiés de ses camarades. Un militaire tire pour sauver la pauvre victime qui n'a déjà plus de tête. Après deux ou trois salves dans son torse, la bête s'effondre sur le côté en un effroyable cri aigu, le corps percé de petits orifices noirs purulents. Son abdomen est calciné et du sang verdâtre s'en écoule. Il se mêle au sang de sa proie et à la boue marron.

Le reste de la meute n'y prête aucune attention et grimpe en quelques foulées la pente si ardue pour les humains. Alborg veut leur tirer dessus, mais l'ancienne l'en dissuade.

Elle a raison, il a déjà perdu trop d'hommes.

— Ils veulent juste se protéger de la tempête, comme nous tous, annonce-t-elle.

Elle embrasse la vallée d'un rapide regard et fait fi des quelques cadavres.

— Continuons.

Alborg commence à l'apprécier. Il considère qu'il ne faut pas s'attarder et prendre des risques pour sauver une ou deux personnes.

Le mont d'Auras n'est plus qu'à quelques mètres à présent. Alborg distingue au loin les Kolgrash qui investissent une petite caverne.

Sheila les mène en amont. Ils contournent par l'ouest sur un kilomètre avant de trouver une entaille dans le flanc de la montagne. La tempête bat son plein depuis d'une heure quand ils s'engagent dans un boyau tortueux. Les murs poisseux réfléchissent les lampes-torches des soldats qui éclairent le chemin.

— On n'a pas besoin d'aller trop loin, dit Alborg.

— Il faut aller près d'une source d'eau. Nul ne sait combien de temps la tempête va durer. Il n'est pas question d'entamer l'ascension tant que celle-ci ne s'arrêtera pas.

— Et si nous rencontrons ces Kolgrash ou tout autre animal étrange ?

— Vous avez des armes, utilisez-les.

Alborg rechigne un peu, mais il sait que la vieille n'a pas tort. Ses soldats et lui-même ne disposent que de quelques armes conventionnelles à neutrons. Les autres servent principalement à attraper le mythique phénix. Maintenant qu'il y songe, il espère que la princesse le récompensera comme il le faut. Elle est atteinte de nécrosome, une maladie rare qui attaque les cellules de l'intérieur, les nécrose et s'étend peu à peu pour recouvrir la peau tout entière.

C'est pour elle qu'il est sur cette lointaine planète de Madore. C'est pour elle qu'il a accepté cette dangereuse

mission. C'est pour elle qu'ils ont brisé le protocole de Ceidan, qui exclut des centaines de galaxies des territoires autorisés à être conquis ou disputés par les puissances colonisatrices. Quoi de mieux pour un ancien ouvrier que de sauver la princesse de l'empire de Qosma ? Alborg, l'ouvrier devenu empereur, voilà un beau conte qui traverserait le temps.

Et pourtant, elle ne l'a jamais vu, elle ne sait pas qu'il existe.

Seule une plume de phénix a le pouvoir de guérir la princesse. Il a vu de ses propres yeux l'oiseau légendaire, et il se trouve à quelques kilomètres de la vallée de l'Ourdan. Cette pensée l'accompagne durant le long chemin à travers le couloir sombre du cœur de la montagne.

Sheila les mène vers un lac glacé de petite taille. La caverne, basse, ne les oblige pas à courber le dos pour avancer. Ils s'assoient tous sur de petits rochers taillés naturellement par l'érosion. Alborg ordonne à ses soldats de monter un semblant de camp et d'établir des tours de garde.

— Comment on saura que la tempête est finie ? demande-t-il à l'ancienne.

La vieille femme se contente de glisser son doigt dans le lac glacé. Elle ne moufte pas. Elle le retire au bout de quelques secondes et lève le bras comme si elle entame un rituel. Elle garde l'index tendu vers le plafond parsemé de stalactites.

— Regarde.

Alborg s'exécute.

— Je ne vois que de la roche.

— Observe.

Alborg a les yeux fixés à ce plafond de roche, mais ne distingue rien en particulier. Il plisse des yeux et contemple l'étendue pendant quelques minutes.

— Tu te moques de moi, s'énerve-t-il en se tournant vers Sheila.

Au même instant, une goutte d'eau s'extirpe d'une minuscule faille et plonge dans le lac en un bruit retentissant. Des ondes se forment à la surface. Le plafond entier suinte, mais les gouttes ne sont pas régulières ni uniformes.

— La montagne se meurt, explique Sheila. La tempête l'abîme un peu plus chaque fois. L'eau s'infiltré dans ses pores, creuse des sillons et termine sa course ici même.

— Tu me prends pour un idiot ?

— Non. Ce que je dis est vrai, mais il y a une manière plus simple de savoir quand la tempête s'arrêtera.

— Laquelle ?

— Quelqu'un retourne en arrière à l'entrée de la grotte, sourit-elle.

Là, elle avait dépassé les bornes. Il soulève le menton de sa guide avec le fusil. Ses yeux noirs indiquent qu'il est prêt à tirer. Il suinte la haine, Sheila le voit bien.

— Sans moi, vous ne trouverez pas ce que vous cherchez. Votre princesse ne sera pas sauvée, annonce-t-elle.

Alborg réagit immédiatement. Son expression de stupeur le trahit.

— Tu sais pourquoi on est venu ?

— Je sais ce que vous désirez et pourquoi vous le désirez.

— Comment ?

— Je suis une shamane, je vois des choses que d'autres ne perçoivent pas du tout. Je savais que vous viendriez ; je l'avais prophétisé.

— Tu avais prévu le massacre de ton village ? cingle le capitaine.

— Oui. Mais ça n'a pas d'importance.

Elle se met à bâiller, Alborg fait de même contre sa volonté.

— Je suis désolé, cette longue marche m'a fatiguée. Avec votre accord, je vais me reposer en vue de la difficile ascension qui nous attend.

Sheila n'attend pas la réaction d'Alborg, elle se dirige dans un coin auprès des autres villageois qui l'entoure pour lui procurer de la chaleur. Elle peut entendre leurs pensées, leurs craintes. Mais elle les rassure à sa manière : d'un geste de sa paume squelettique sur leur visage.

— Nous renaîtrons plus grands et plus forts, leur murmure-t-elle.

Un bruit de fond se répand dans les gorges de la montagne. Le tonnerre gronde sans fin dehors et les vents balayent la vallée. Alborg ordonne à deux soldats de prendre le premier tour de garde. Il se cale dans un coin, fusil contre soi et la tête contre un rocher sec. Il laisse son esprit vagabonder, insouciant. Il rêve qu'il rentre victorieux sur Kazaan, sa planète natale, et qu'une foule l'acclame en héros.

— Le sauveur de la princesse, scande le peuple. Le Héros de Tretorius.

Il imagine son mariage avec la princesse, sur

Tretorius, capitale de l'espace colonisé. Il rêve sa beauté flamboyante bien qu'il ne l'ait jamais vue. Il se voit foulant le sol marbré dans un pas majestueux entre les grandes colonnes de cristal, avançant vers sa promesse. Il songe à son père, implorant son pardon pour l'avoir déshérité. Que doit-il faire ? Le pardonner, l'ignorer ou se venger ? Ses sentiments sont partagés. Il a vécu l'enfer en tant que jeune cadet honni de la fratrie. Cependant, sans son exil, il n'aurait pas servi comme ouvrier dans une usine d'armement ; il ne serait pas devenu soldat par la suite ; il n'aurait pas sauvé la princesse et il ne reviendrait pas en héros, mais dans une urne. La scène lui paraît merveilleuse quand une ombre planante s'abat sur le palais de cristal. Elle prend la forme d'un immense Oiseau de feu aux ailes flamboyantes qui dégage une fournaise insupportable, il sent l'odeur forte des flammes qui se répand et qui l'étouffe.

Il ouvre les yeux en sueur, haletant. Le brasier ne se trouve pas que dans son esprit. Il le voit devant lui ; il peut presque le toucher. Il calcine quelques carcasses, quelques cadavres et une fumée noire et suffocante envahit la grotte.

Il comprend vite qu'il vient de perdre plusieurs soldats. Il se lève hâtivement et cherche l'ancienne des yeux. Il ne la voit pas et la maudit.

Les villageois sont absents.

Il entend des coups de feu et se précipite à travers le dédale rocheux. Il se dirige au son. Des cris retentissent, suivis de rafales de balles. Il débouche sur une salle ronde haute de plusieurs mètres. Les yeux ébahis, il découvre un phénix battant des ailes, toisant les soldats. Les tirs

semblent passer au travers de sa chair sans le blesser. Puis l'Oiseau de feu lance ses ailes et provoque une bourrasque dans la grotte. Il s'élève, majestueux, et disparaît par une ouverture dans le plafond.

— Que s'est-il passé ? demande-t-il à l'une de ses plus jeunes recrues.

Le jeune homme enlève son casque. La sueur le trempe, la peur le tenaille et ses blessures l'élancent dans le dos quand il tente de se mettre au garde-à-vous.

— Des... monstres nous ont attaqués, bégaye-t-il.

— Quels genres ?

— Je ne sais pas.

— Des Kolgrash ?

Le jeune survivant ne comprend pas la question et il le remarque immédiatement.

— Les bestioles à écailles qui nous ont dépassés hier soir.

Le soldat acquiesce avec soulagement. Alborg remarque que d'autres soldats gisent au sol, gémissent et se tordent de douleur dans leur propre sang. Le massacre est une vision d'horreur pour n'importe qui, mais Alborg n'est pas n'importe qui. Il en a vu d'autres durant toutes ces années de service. Il se dirige vers chacun d'entre eux. Il estime rapidement s'ils sont un fardeau pour la mission et si tel est le cas, il les achève sans état d'âme.

— Capitaine !

Son regard noir suffit pour que ses hommes se taisent. Ce n'est pas de gaîté de cœur qu'il agit ainsi. Il abrège leur souffrance, il leur rend un peu de dignité. C'est une nécessité.

Ils ne sont plus qu'une demi-douzaine quand ils

empruntent au hasard un des couloirs tortueux et sombre. Ils ont l'impression de grimper. Les rochers se transforment peu à peu en cailloux. La pente est abrupte. Un soldat fait la courte échelle aux autres pour atteindre un grand muret. Alborg sait bien que ses hommes sont secoués.

Il les ménage. En d'autres circonstances, il aurait hurlé à s'époumoner pour qu'ils avancent plus vite. Lui-même commence à douter de cette si vaillante mission, pas si vaillante que ça en réalité. Mais il a vu le phénix de ses propres yeux. Il est sur la bonne voie. Le souvenir de son rêve, de cette foule qui l'acclame, lui redonne du baume au cœur et lui permet de continuer malgré la fatigue qu'il ressent.

L'air frais gifle l'escadron au détour d'un coude humide. Quelques minutes plus tard, ils se tiennent sur une corniche. L'éperon rocheux s'élève à plusieurs dizaines de mètres. Au bas, la vallée s'étend à l'infini. Un détail ne manque pas d'étonner Alborg. Sur sa droite, la fumée du village incendié a disparu. Il ajuste sa visière et zoome. Il se met soudainement à trembler.

— Capitaine ?

La voix semble loin, très loin. Alborg a l'esprit ailleurs. Il réfléchit intensément. Ce qu'il observe le subjugue, mais surtout l'inquiète. Le village de l'ancienne qu'il a massacré et brûlé quelques jours auparavant se reconstruit. En quelques jours, impossible. À moins que la fatigue ne lui joue des tours comme un mirage se joue du badaud dans le désert.

— Capitaine ?

Il s'arrache à cette vision terrifiante et se retourne.

— Quoi ! crache-t-il, énervé.

Le soldat a un mouvement de recul.

— On a retrouvé l'ancienne.

— Ah ! Où est-elle ?

Il suit le soldat et longe la corniche sur quelques mètres. L'ancienne est tenue en joue par deux soldats. Elle presse son flanc droit pour éviter que le sang ne coule. Il lit la douleur sur ses traits, et il s'en réjouit.

— Que s'est-il passé dans la grotte ? demande-t-il.

Il veut être sûr que la vieille shamane ne lui ment pas. Il n'a pas confiance en elle. La disparition de tous les villageois, l'apparition du phénix et le village reconstruit. Trop d'événements qu'il n'arrive pas à expliquer.

Sheila lui explique que des Kolgrash en quête d'eau et de nourriture ont débarqué dans la salle. Les soldats de garde ont alors tiré dessus. Les Kolgrash sont devenus fous et ont massacré les militaires et les villageois. La shamane a réussi à s'enfuir de justesse et a pu éviter les bestioles grâce à sa connaissance de la montagne.

Alborg reste dubitatif devant cette version qui ressemble vraiment à celle qu'on lui a déjà fournie. Il préfère ne pas la questionner sur le phénix et ordonne à ses hommes de se mettre au garde-à-vous.

— La vallée est-elle loin ? Tu peux marcher ?

Sheila boite, mais rien de grave. À la grande surprise d'Alborg, la vieille femme ne saigne plus du tout.

— Il faut continuer à grimper, annonça-t-elle. La vallée se trouve de l'autre côté d'un large pont.

— Allons-y.

Alborg sent une appréhension générale.

— Après un peu de repos, ajoute-t-il.

Les soldats se sentent soudain soulagés comme si se reposer une petite heure allait les requinquer complètement. Ce qui est important c'est de ne pas les pousser jusqu'au point de non-retour. Ils s'installent sous un auvent de pierre. Les combinaisons thermiques permettent aux soldats de se protéger du froid ambiant. Le capitaine garde son fusil pointé sur la vieille femme pendant que ses hommes tentent de se reposer.

Il remarque le flanc de la shamane et s'étonne.

— Tu guéris vite.

— C'est une bénédiction de Dieu.

— Le seul vrai Dieu c'est l'empereur, répond le militaire.

Sheila sourit.

— Chacun son Dieu. C'est le principe qu'on a adopté sur Madore. L'empereur est un parjure...

Alborg se laisse envahir par la colère et la gifle du bout de son arme. Sheila ne bouge pas et encaisse le coup. Du sang coule de la commissure de ses lèvres. Elle s'essuie.

— Madore a vécu sous le joug de la domination de l'empire pendant des siècles jusqu'à obtenir son inscription dans le protocole de Ceidan. La planète entière a été détruite au nom de ton Dieu. Quand nos ancêtres l'ont reconstruite, ils l'ont renié.

— Et pourtant le voici de retour, à travers moi, sourit le militaire.

— Un destin similaire t'attend, réplique la vieille femme.

Le capitaine ne lui fait pas l'honneur de recommencer. Il se maintient au calme. Il pense qu'elle

cherche juste à le pousser à bout. Il veut rester maître de lui.

L'heure passe trop vite pour les soldats et bientôt les voilà de nouveau sur la route.

Alborg jette un regard par-delà la corniche au détour d'un coude et remarque un Kolgrash étendu quelques mètres plus bas. Ils en ont croisé plusieurs depuis qu'ils ont repris l'ascension du mont d'Auras. Le chemin serpente entre les flancs. Ils entrent parfois sous un porche avant de ressortir sur un éperon pas plus large qu'un homme. Le vent hurle dans la montagne. L'ancienne ouvre la voie et Alborg la suit de près. Ils gravissent péniblement les pentes rugueuses, ne se reposant que toutes les trois heures.

Ils passent une nuit dans une petite caverne creusée dans le flanc avant de reprendre l'ascension. Le terrain est accidenté et la pente raide. Elle met les hommes à rude épreuve. Déjà, des signes de faiblesses chez certains sont visibles. Le chemin s'élargit enfin, mais reste peu praticable. Le ciel se zèbre des lueurs de l'aube. Un vent frais souffle dans cette partie de la montagne. Les températures ont baissé, mais la shamane ne semble pas affectée.

Au détour d'un coude, l'un des soldats se plaque brusquement au mur de roche.

— Un... Un fantôme !

Il déclenche son arme et tire une salve en hurlant. Certaines balles s'écrasent contre la paroi et d'autres transpercent ses camarades. Alborg se retourne. Il fond sur le soldat fou et d'un geste rapide l'étale au sol, une arme sur la tête.

— Qu'est-ce qui te prend imbécile ?

Le soldat halète ; il tremble, sans comprendre réellement ce qui se passe. Il a les yeux écarquillés.

Le capitaine constate l'étendue des dégâts. Les cadavres de ses hommes fument à travers des petits trous noirs purulents. Leur combinaison est calcinée en partie.

Derrière eux, Sheila sort un petit couteau d'os qu'elle gardait dans son dos. Elle s'approche d'Alborg. Un simple coup bien ajusté et tous les problèmes de son village seraient terminés. Le phénix n'aurait rien à craindre d'eux. Son bras chétif lève l'arme lentement. Son visage déploie de la haine, mais elle se refrène soudainement. Elle voit Alborg tirer sur le soldat fou.

Il est tout seul à présent. Il mènera cette mission à son terme et la gloire lui reviendra. Il se retourne et fixe l'ancienne droit dans les yeux. Elle soutient son regard.

— C'est une tragédie pour vous, mais ce n'est rien comparé à ce que vous avez fait à mon village.

Il vient de tuer son propre soldat et elle l'insulte. Alborg ne sait pas sur quel pied danser. Il a envie de la jeter par-dessus bord, mais il a besoin d'elle.

— On continue, dit-il son arme en joue.

Le vent hurle toujours autant. Alborg suit Sheila deux pas derrière elle. Il est attentif au moindre de ses mouvements. Il est sur les nerfs.

Après plusieurs heures de marche, le capitaine perd patience.

— C'est encore loin ?

— Non, répond Sheila.

Ils s'engagent dans un boyau rocheux au son des gouttes d'eau. L'air est humide. Un petit lac s'étend sur

leur droite. Ils enchaînent quelques couloirs sinueux, grimpent des murets et débouchent finalement sur un vaste éperon. Un vide de plusieurs centaines de mètres sépare les deux flancs de la montagne. Un frêle pont en bois tiré entre les deux se balance au rythme saccadé des bourrasques.

Sheila entame la traversée en toute confiance. Alborg est plus réservé. Il pose un pied après l'autre, en se tenant d'une main sur la corde. En réalité, il a peur des hauteurs, il a toujours eu le vertige. Il se sent crispé, tétanisé. Il lève la tête et remarque l'ancienne qui s'est arrêtée et lui sourit.

— Votre rêve s'étend de l'autre côté, annonce-t-elle.

Elle s'enfuit et disparaît derrière le flanc. Alborg reste là, agrippé à sa peur, au pont, incapable de faire le moindre mouvement. La sueur le trempe, il halète. Puis les cris de la foule l'encouragent. Il se voit triomphant à la cour de l'empereur. Il ramène l'antidote qui sauvera la princesse. Il avance sur une haie d'honneur, le roi assis sur un trône d'argent le regarde. Le souffle des cuivres accompagne chacun de ses pas. Il ne tressaille pas une seule fois. Il voit ses parents lui sourire. On murmure entre les rangs qu'il sera bientôt prince, que la princesse va l'épouser. Il a l'impression de vivre un conte de fées.

Ses pieds s'arrêtent soudain, comme tétanisés. Autour de lui, la foule le regarde. Il ne comprend pas pourquoi il ne peut plus faire de mouvement. Il est pourtant si proche du trône. Le roi lui fait signe d'avancer et de se dépêcher. Il pose un pied devant l'autre, puis un autre, difficilement. Quand il baisse les yeux, le sol disparaît laissant juste un fil d'argent. Le voilà qui joue

les funambules. Il tangué à chacun de ses pas. Il sent un léger vent, comme si celui-ci essaye de la pousser sur le côté, mais il résiste. Il avance vers le roi, vers sa destinée. Sa vision se brouille légèrement et quand il se concentre, le roi n'est plus qu'un mannequin de paille sur un trône enflammé. Il hurle et veut courir, mais un courant d'air sec le fait basculer dans le vide.

Quand l'illusion se dérobe, une bourrasque le gifle et le réveille. Il se rend compte qu'il a traversé le pont. Il s'appuie contre le rocher pour tenter de se calmer et retrouver ses esprits. La sueur le trempe. Son regard se pose sur les alentours. Il cherche Sheila, mais ne la trouve pas et se souvient qu'elle s'est enfuie. Il vérifie son arme et s'engage dans une gorge. Il ne lui faut pas plus d'une demi-heure pour marcher sur de la mousse. Il suit un petit ruisseau qui se déverse quelques mètres plus loin en cascade.

Une lumière vive et crue l'aveugle au détour d'un coude. Il s'approche à pas de loup de la sortie. La montagne s'ouvre sur un paradis.

Une vaste vallée verte, parsemée de maison en pierre s'étend à ses pieds. Il emprunte un escalier tournant façonné dans la roche. Des acres de terrains de blé, des arbres, et de l'herbe chatoyante constituent un paysage fort différent de ce qu'il a connu les jours précédents. Un cri le surprend. Il lève la tête et voit voler, au-dessus de lui, un Oiseau de feu. Il se prépare à tirer quand il en voit un second puis un troisième. Il baisse son arme et observe alors une multitude de phénix battre des ailes au-dessus de cet endroit verdoyant et luxuriant.

— La vallée de l'Ourgan, murmure-t-il.

— La vallée de l'Ourgan, confirme une voix.

Alborg prend peur, recule et pointe son arme sur Sheila qui le regarde. L'instant d'après, elle a disparu. Le militaire active un bouton dans sa combinaison. Une seringue pique dans sa peau en un liquide indolore afflue dans son sang. Il se sent un peu mieux, il respire normalement, mais ses yeux lui font défaut. Il distingue de moins en moins bien le chemin qui s'ouvre devant lui et se projette à l'intérieur du village.

— Il... Il n'y a pas qu'un seul phénix, bégaye-t-il, tout en avançant d'un pas mal assuré dans la vallée de l'Ourgan.

De nombreuses maisons en bois se chevauchent sur les côtés. Parfois le toit de certaines constitue l'entrée pour d'autres. De larges pylônes soutiennent un pont qui enjambe un fleuve dont la couleur noirâtre ne donne pas envie de plonger sa main. Alborg continue son avancée, fusil au poing, prêt à tirer au moindre mouvement. Des cris d'oiseaux résonnent dans le village, mais il n'en voit aucun. Les phénix semblent apparaître et disparaître au gré du vent ou bien est-ce encore une vision du militaire ? Il ne sait plus trop.

Il repère à nouveau la shamane qui se tient sur un banc en bois devant un édifice en ruine. Il la met en joue, il est fébrile, le doigt n'est pas sur la gâchette. Elle s'approche de lui et il recule. La peur a changé de camp.

— Comme promis, je vous ai conduit dans la vallée de l'Ourgan. Êtes-vous satisfait ?

Mais Alborg ne répond rien, il déglutit et son corps tremble.

Sheila fait un pas de plus et il tire une rafale de balle.

La vieille femme tombe au sol, le corps mortifié. Alborg respire fort. Il se tourne et se rend compte que les phénix convergent vers lui.

— Nous renaîtrons plus fort et toi aussi, annonce une voix vaguement humaine.

Alborg n'en croit pas ses yeux. Le corps de l'ancienne se modifie. Sheila se transforme en phénix. Son nez s'allonge, ses yeux se colorent de noir. De larges ailes lui poussent dans le dos et en une fraction de seconde, elles s'enflamment. La shamane se redresse. Elle pose un regard de feu sur le militaire puis s'élève un peu du sol.

Le capitaine est tétanisé. Il tremble. Il sent la chaleur intense que dégage la vieille femme. Il se concentre intérieurement, ses doigts se crispent. Il appuie sur la détente frénétiquement, mais il n'a pas rechargé son arme.

— Toi aussi tu deviendras l'un des nôtres, comme tes anciens camarades, affirme une voix tonitruante.

Sheila a disparu à présent. Devant lui se dresse un magnifique Oiseau de feu : élégant, puissant, majestueux.

Le militaire s'enfuit à toute jambe, zigzaguant à travers les maisons. Son rythme cardiaque s'accélère, sa combinaison envoie de plus en plus de sérum pour le calmer, mais il atteint rapidement la limite physiologique. Il titube et laisse tomber son arme sans réussir à la recharger.

Il fait chaud tout autour de lui. Il a l'impression d'être au milieu d'une fournaise. Une fontaine où coule un liquide incolore attire son attention. Il s'y précipite. Il plonge sa main dans l'eau fraîche et la porte à sa bouche, mais celle-ci se transforme en une nuée d'insectes qui

s'abat sur lui. Alborg se met à hurler soudainement. Il tâtonne frénétiquement sur sa combinaison tandis qu'au-dessus de lui les phénix entament un balai majestueux. Ils semblent embraser le ciel de leur flamme.

Le militaire parvient à se débarrasser de sa tenue qui se rétracte automatiquement. Il respire un peu mieux. Il recule lentement sur le sol damé de la place. Il expose enfin son corps nu, mais la chaleur intense de la planète le frappe en un instant. Il fond à vue d'œil, il se dessèche complètement. Ses yeux ne sont plus que deux trous noirs regardant le vide. Ses pensées convergent vers la princesse et vers le palais de cristal, qu'il n'a jamais vu, qu'il ne foulera jamais. Il veut pleurer, mais aucune larme ne coule.

Un phénix se pose en face de lui et l'observe pendant plusieurs minutes.

Une langue de feu s'abat brusquement sur Alborg et le consume peu à peu, lui arrachant des cris de douleur.

Dans quelques heures, il renaîtra, et il sera aussi beau que tous les autres.

FIN

L'auteur

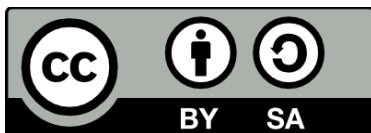
J.E Briffa est le nom de plume de Jérôme Perrin. Il écrit des romans et nouvelles de types SFFF (science-fiction, fantasy, fantastique). Il a grandi à Caen où il découvre très tôt, grâce à sa mère, les classiques de la SFFF : Aldous Huxley, Issac Asimov, Frank Herbert, George Orwell, J.R.R Tolkien, HP Lovecraft. Science-Fiction, Fantasy, Fantastique, Horreur, Steampunk, J.E Briffa ne se contente pas d'un seul univers et n'hésite pas à mélanger les genres.

Contact : j.e.briffa@openmailbox.org

Twitter [J E Briffa](#)

Licence

Creative Commons – By – SA (2016)



Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons BY-SA. Cette licence permet à tout le monde d'utiliser librement ou de s'inspirer des éléments de cette nouvelle afin de créer une œuvre, quelle que soit le support pour un usage commercial ou non.

La **seule** obligation est de me créditer comme l'auteur original et de fournir votre travail sous la même licence.

ISBN : 978-2-919764-01-3

Crédits

Image couverture :

[Anya Stone](#) (utilisée avec permission)

Visitez son site : <http://minature.org.uk/>