

La brusque secousse du passage dans l'atmosphère laisse échapper un cri de surprise à la totalité des passagers du vaisseau spatial. Un engin digne de ce nom serait pourvu de boucliers magnétiques et aurait rendu ce passage insensible mais ceux qui piquent désormais vers le sol de Tarxis I n'ont pas encore les moyens d'acquiescer un tel vaisseau, pourtant commun dans l'empire.

Leur cri de surprise trahit d'ailleurs bien plus une tension immense qui s'est emparé de leur cœur depuis leur départ qu'un éventuel manque de cran ou d'expérience des voyages spatiaux. Tarxis I est leur monde natal, celui sur lequel ils régnaient avant d'en être chassés par la force, quarante ans de cela, par Jenariel Condir. Les plus vieux des passagers se souviennent encore, réminiscences incrustées dans leur chair, de cette terrible nuit de fuite éperdue, celle où le chef des armées Iridianes avait, avec le calme et le maintien qui n'appartenait qu'à lui, annoncé la défaite inéluctable face aux forces de Jenariel. Il avait fallu partir en toute hâte, prendre tout ce que des bras peu habitués à l'effort pouvaient porter et monter dans le premier vaisseau en état de marche. Après tant d'années, la rage et le désir de vengeance vis à vis de Jenariel restait intact dans le cœur de ceux qui avaient vécu ce moment tragique de la famille Iridian : il ne se passait pas un repas familial que ne s'acheva sur le récit de tel ou tel qui narrait d'une petite voix où pointait encore la peur et le désespoir le fracas des immeubles qui s'effondraient sous les bombes, l'écho des tirs des fantassins Condir, le sifflement strident que produisaient les vols à basse altitude des vaisseaux ennemis lorsqu'ils volaient en atmosphère pour pilonner le manoir Iridian ou quelque centre névralgique de Paran, la capitale.

La famille Iridian avait donc fui. Elle n'avait pas pour autant perdu l'intention de se battre, ni de se venger. Contrairement aux Condir qui avaient centralisé institutions et place-fortes en un même endroit sur leur planète principale, les Iridians avaient eu la volonté de disperser leurs forces et leurs richesses en de nombreux points dans l'espace. Cette initiative leur avait valu leur défaite : incapable de rassembler leurs forces en un laps de temps très court pour faire face à l'offensive massive des Condir, les Iridian avaient été balayés. Mais cette stratégie avait également l'avantage de ne pas les laisser totalement démunis après la chute de Tarxis I. Fuyant loin des cendres chaudes de leur monde natal, les Iridian avaient repris des forces, préparant la revanche viscérale qu'ils allaient avoir sur Jenariel, chef de la famille Condir.

Ermet Iridian, chef du clan, avait annoncé dès son arrivée sur Ilnus, leur planète refuge, son intention à l'empereur Malik IV d'obtenir rétribution. L'empereur n'avait jamais répondu à la missive. Rien d'étonnant en soi : l'empereur se souciait peu à l'époque des petites familles terriennes qui ne possédaient guère que quelques planètes et n'étaient même pas capable d'aligner plus d'une dizaine de vaisseau de guerre. La présence de trois Mages Stellaires au sein du clan Iridian aurait peut-être pu décider Sa Majesté à envoyer des troupes mais la dépense économique d'une telle offensive ne valait pas vraiment la soumission de la famille Iridian. L'empereur Malik IV avait préféré traiter avec le vainqueur qu'avec le vaincu. La distance entre le pouvoir impérial et les territoires Iridian/Condir expliquaient en outre le choix de Son Altesse : vivant en périphérie de l'empire, les deux clans passaient aux yeux des nobles et des grandes familles sénatoriales comme des paysans aux méthodes frustrées et aux mœurs moyenâgeuses. Ce constat valait probablement pour les Condir, des brutes sans cervelle qui ne juraient que par la force de leur armée ; mais en ce concerne les Iridian, on se serait lourdement trompé : commerçants, diplomates et aventuriers, les Iridians s'abreuyaient de la culture de tout l'empire et plaçaient la science, l'art et l'industrie bien

avant la puissance militaire. Leur défaite leur avait appris à ne plus mépriser l'art de la guerre mais il était bien tard pour s'en rendre compte.

Quarante ans s'étaient donc écoulés, quarante années pendant lesquelles les Iridians avaient érigés des mausolées à leurs morts, jurant sur ces tombes de fortune, construites à des années lumières de l'endroit où avaient été tués les soldats de leur armée - et les civils pris dans la tourmente - de venger leur trépas. Une autre génération d'Iridian était née durant ce laps de temps, une autre génération à laquelle on avait tenté de communiquer la haine désormais ancestrale qui devait nourrir leur esprit chaque jour, une autre génération qui devait être le fer de lance de la reconquête de Tarxis I. Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette nouvelle élite avait quelque peu déçu les attentes immenses qui avaient été placées en elle. Vivant dans le luxe et le confort, les jeunes Iridians ne voyaient guère l'intérêt d'aller mourir pour une planète qu'ils n'avaient jamais connue. Baignés dans la culture de leur clan qui valorisait le savoir et le commerce, ils dédaignaient naturellement des valeurs comme le courage guerrier et le sacrifice nécessaire, idées qui leurs apparaissaient comme absurdes et dépassées. Ni Maëlla, ni Jarec, ni Oto Iridian n'avaient la moindre attention de revenir en conquérants sur Tarxis I pour bouter l'envahisseur Condir, bien mieux armé et déterminé qu'ils ne le seraient jamais. Dépitée, la première génération d'Iridian avait dû se résoudre à mettre au point par eux-mêmes la reconquête de leurs terres natales.

C'était donc une population particulièrement âgée qui composait l'équipage du vaisseau spatial maintenant en atmosphère : on y comptait Ermet Iridian, éternel chef de famille inflexible et dur, Sassia, sa fille aînée, Hefinias, son second fils et Ilius, le cadet. Une fille, deux fils. Tel était le schéma des naissances chez les Iridians régnants. Chacun des enfants d'Ermet avait conçu à son tour un héritier dans le même ordre : Maëlla et Oto pour Hefinias, Jarec pour Ilius. Restait Sassia, la préférée d'Ermet qui avait donné naissance sur le tard à la pire affliction que le clan Iridian portait en son sein : Entaris. Entaris était un débauché, un rebelle et un petit effronté, le seul qui osait tenir tête à Ermet lors des réunions familiales. Le souvenir collectif des Iridian devait garder longtemps en mémoire le silence de mort qui s'était abattu dans le salon privé du clan la première fois que la voix d'Entaris s'était élevée pour défier l'autorité de son grand-père. Personne ne contredisait Ermet ; tout le monde en avait bien trop peur pour oser s'opposer à lui, plus encore pour ne pas choisir avec soin les mots et l'intonation de la voix à utiliser lorsqu'on s'adressait à lui. Entaris se fichait de tout cela. Dès le départ, sitôt qu'il fut admis dans le cercle des décideurs du clan à l'âge rituel de seize ans, il s'était imposé comme l'opposant direct d'Ermet, critiquant la plupart de ses décisions et la chape de plomb culturelle que le vieil homme faisait tenir sur sa famille. Entaris n'avait rien pour lui : il n'était pas marchand et n'avait aucun sens du commerce, il n'était pas un grand intellectuel ni un grand guerrier ; ce n'était pas non plus un Mage Stellaire comme sa mère et son oncle Hefinias, cette caste de magiciens qui se nourrissaient de la puissance de l'espace pour créer des sorts extraordinaires ; ce n'était pas non plus un Menta comme son grand-père, capable de modifier les états de conscience de ses interlocuteurs, d'effacer leurs souvenirs ou même de provoquer des commotions cérébrales à distance par la force de son esprit. Entaris n'était rien de tout cela. A dire vrai, il était bien difficile de dire ce qu'était exactement Entaris à part un entêté qui se faisait un devoir de s'aliéner tous les membres de sa famille. Hormis sa mère et Hefinias, plus personne n'avait de considération pour ce qu'il avait à dire. Les deux pauvres avaient d'ailleurs mis leurs économies en commun pour envoyer ce petit voyou jusqu'à Bengalia, capitale de l'empire, afin qu'il y poursuive des études loin des foudres de son grand-père. Sans considération pour le sacrifice que Sassia et son oncle

lui offrait, Entaris n'avait rien fait d'autre une fois arrivé à la capitale que sortir, boire, s'accoupler à des jeunes filles aux mœurs légères et rater ses concours d'entrée à tous les cursus prestigieux qu'il aurait dû embrasser. En désespoir de cause, il avait finalement gagné, par on ne sait quel don de la Galaxie Primordiale, son ticket d'entrée dans une institution toute neuve, ouverte par le nouvel empereur Ma'kin II dès son accession au trône, l'Ecole de Planétologie. A ce jour, personne n'avait trop compris ce qu'Entaris y avait appris là-bas ni à quoi son diplôme, obtenu brillamment de façon très étonnante, allait bien pouvoir servir. Lorsqu'on lui posait la question, Entaris se contentait de sourire avec son éternel rictus insupportable et d'annoncer avec nonchalance qu'il devait sûrement s'agir de s'occuper des plantes et des animaux. Même sa mère avait perdu patience la première fois qu'il avait sorti pareille ânerie lors de son retour de Bengalia. Cinq ans d'absence n'avaient pas inculqué les bonnes manières à ce jeune énergumène sans foi ni loi. Pourtant, et de manière évidente pour Ermet, quelque chose avait changé profondément chez lui. Quelque chose de subtil tout autant que viscéral qu'il était certain d'avoir été le seul à voir.

Alors qu'il se tourne une fois de plus vers le fond du vaisseau pour y dévisager Entaris, le vieil homme ne peut s'empêcher de se sentir diablement frustré de ne pas comprendre ce petit détail, ce rouage supplémentaire qui s'est immiscé dans la mécanique intellectuelle de son petit-fils lors de son exode à la capitale impériale. Bien sûr, il y a l'aspect externe, cette éternelle nonchalance qui le caractérise tellement désormais et pour laquelle il a abandonné ses éternelles récriminations ; il y a aussi ce calme qui a pris la place de sa rage d'enfant, cette certitude inébranlable qu'il peut faire face à tout désormais malgré son jeune âge. « Il y a plus en lui que ce qu'il veut bien nous montrer », se dit Ermet. Cette croyance l'inquiète autant qu'elle le rassure sur le potentiel d'Entaris. Quoi qu'il en pense, Ermet ne sera pas immortel et viendra un jour où Entaris prendra la place qui lui est due au sein de la fratrie Iridian. Ce jour-là, mieux vaudra un rebelle capable qu'un incompetent docile. Ermet tente une fois de plus de scruter ce petit-fils qu'il ne connaît plus, de trouver en lui le moindre détail qui le mettrait sur la piste d'une réponse tangible sur ce changement qu'il a noté. Entaris regarde l'espace par le hublot de son siège, perdu dans des pensées qui ne sont à lui. Contrairement à tous les membres du vaisseau, il n'a pas revêtu les traditionnels habits blanc et argent des Iridians mais reste engoncé dans son sombre uniforme cintré de planétologue qu'il a obtenu lors de sa promotion. « Encore un acte de rébellion gratuit » se dit Ermet...ou bien est-ce autre chose ? Comme à chaque fois, la tentation d'user de ses pouvoirs psychiques pour sonder le cerveau d'Entaris le prend ; mais ce serait là violer toutes les lois qu'il a lui même travaillé à faire perdurer sur la sacralité du clan. Briser cet interdit, ce serait renier toute la culture de la famille Iridian et tout ce quoi Ermet croit.

Une nouvelle secousse ramène Ermet loin de ses tergiversations. Par les Galaxies, il a autre chose à faire en ce moment qu'à tenter de percer les secrets de son petit-fils ! Quarante ans à se préparer à la guerre, quarante ans à rassembler des fonds, se renseigner, tuer, torturer, payer des mercenaires, rassembler une armée pour reprendre Tarxis I des mains de Jenariel Condir pour qu'à seulement quelques semaines de l'assaut tant espéré son ennemi de toujours ne le contacte pour lui proposer un marché : lui rendre sa planète natale contre un serment de mettre fin à l'hostilité entre leurs deux familles. Ermet a failli en tomber de sa chaise quand il a entendu les mots prononcés par la projection holographique du chef du clan Condir ; se sont mêlés dans son esprit à la fois la surprise, la méfiance mais aussi l'espoir : revoir Tarxis I, son monde natal, vierge

de toute présence ennemie, reconquérir sans un coup de canon spatial cette terre si chère à ses yeux...

Mais bien sûr la méfiance l'a emporté entre tous les sentiments qui se sont emparés de lui. Pourquoi Jenariel lui propose ce traité maintenant sans savoir ce qui se trame ? A coup sûr il a eut vent de l'invasion à venir et veut gagner du temps. Peut-être veut-il que les Iridians perdent du temps à reconstruire leur monde sur Tarxis I pendant qu'il consolidera ses forces pour un nouvel assaut ? Mais ce ne serait pas très malin de sa part : les forces Condir sont si supérieures dans l'espace que Jenariel n'a aucun intérêt à retarder un éventuel conflit. Si vraiment il avait été au courant de l'invasion en préparation, il eut suffi qu'il se prépare à l'assaut en prévision. Bref, cette proposition sent le piège à plein nez depuis le début sans qu'Ermet soit en mesure de comprendre ce que son adversaire ait à y gagner.

« Il est toujours temps de reculer, père. »

Ermet se tourne vers le joyeux Hefinias, l'homme sage et tranquille de la famille. Son fils a pour l'heure troqué son visage souriant pour un masque plein de gravité où se lit l'appréhension du moment à venir. Soudain gagné par un violent élan de compassion et d'amour filial, dont il est d'ordinaire si avare, Ermet pose doucement sa main sur celle d'Hefinias, tâchant de réprimer ses propres tremblements du mieux qu'il le peut.

« Il faut parfois prendre des risques, mon fils...tout du moins lorsque ceux-ci ne sont pas guidés par l'orgueil ou la démesure. »

« C'est un piège, père ; vous le savez comme nous le savons tous. »

« Oui. Mais nous ne gagnerons rien à rester terrés chez nous dans l'expectative du coup à venir. Parfois, il vaut mieux affronter le danger de face que de le laisser venir à nous. »

« Le tout c'est de pas manquer de bol sur le danger en question. »

Ermet laisse échapper un petit rire sans joie tout en tapotant la main de son fils. Tout était joué désormais ; ils étaient venus, sans plus aucun espoir de fuite en cas de coup dur. Toute tentative de partir dans l'espace se solderait par une course poursuite entre leur vaisseau et les bolides du clan Condir qui tournerait forcément en leur défaveur. Si tant est que les balistes laser anti-aériennes leur laisse le temps d'attendre la stratosphère. Bien sûr, Ermet avait exigé des garanties pour sa sécurité et celle de sa famille ; Jenariel lui avait juré ses grands dieux que leur rencontre se ferait sous la supervision de l'empereur, ce que l'informateur des Iridians de Bengalia avait confirmé. Mais ça ne prouvait rien. Le silence de l'empereur Malik IV montrait bien le peu d'intérêt que la couronne impériale montrait pour le sort des Iridians. Ils pouvaient être tous massacrés aujourd'hui, Ma'Kin II ne bougerait pas pour autant le plus petit doigt afin de leur rendre justice. « Bah », se dit Ermet, « autant jouer le jeu jusqu'au bout ».

C'est à ce moment précis que le vaisseau de la famille Iridian perce la couche nuageuse. Comme un seul homme, l'ensemble de l'équipage tend le cou vers le hublot avant pour voir de leurs yeux cette terre chérie qu'ils ont perdu et qui n'existait plus que dans leurs souvenirs lointains. Le choc est à la mesure de leur attente. La vision d'ensemble qu'offre le vaisseau en haute altitude sur le sol de la planète est cauchemardesque. A perte de vue, ne s'étendent que des plaines dévastées où toute végétation a été réduite à néant. Aucune ville, aucun homme, aucune bête n'est visible aussi loin que porte le regard. Les terres verdoyantes et riches de la famille Iridian ont fait place à une écorce terrestre dévastée et vide. Partout, ce n'est qu'une terre brune et sèche. Aucune trace d'agglomération, aucun signe de vie. Les radars du vaisseau viennent confirmer le terrible constat qui s'étaient sous les yeux de tous ceux qui ont désormais leurs yeux agrandis par l'effroi autant que la surprise.

Ermet ne dit rien. Passée l'émotion initiale, il est comme vidé de ses forces. Pourquoi ? Pourquoi cette folie ? Il aurait pu tout accepté : le pillage, le meurtre de ses gens, le fait qu'on ai vendu en esclavage tous ceux qui vivaient sous la bannière Iridiane, que tout ceci ne soit qu'une embuscade destinée à abattre les chefs de la famille ennemie des Condirs...mais ça, non, pas l'anéantissement pur et simple de Tarxis I. Même le pilote du vaisseau, un vétéran des guerres rivales entre Ermet et Jenariel choisi pour l'occasion, en perd l'usage de ses membres et laisse les commandes à la dérive. Heureusement, le pilotage automatique du vaisseau prend le relais et entame sa descente jusqu'au point de rendez-vous. Assommés par leur découverte, les Iridians ne réagissent même pas lorsque leur appareil volant se rapproche du fleuve Reminia vers les seuls bâtiments encore debout sur le sol de Tarxis I, une rangée d'usines immenses qui vomissent chacune leur flot de fumée noire en continu. Sur le bord du fleuve, tous peuvent apercevoir de nombreux vaisseaux lourdement armés, la flotte personnelle de Jenariel Condir. Une immense masse de gens semble se tenir juste derrière les vaisseaux ; devant la garde d'honneur Condir, Une silhouette se détache de l'ensemble légèrement en avant. Il ne faut qu'une seconde à l'ensemble de la famille Iridian pour comprendre qui est ce personnage : posté tel un conquérant invulnérable, Jenariel est là, sans garde ni défense dans ses habits blanc éclatants, comme un défi, une gifle jetée à leur visage.

Le vaisseau se pose au sol, lourdement. Pas un ne bouge. Inconsciemment, ils attendent de voir comment Ermet va réagir, quel sera l'exemple à suivre, à qui se raccrocher alors que la bataille qu'ils mènent depuis quarante ans n'a désormais plus de sens puisque tout ce pourquoi ils voulaient se battre à été détruit. Un froissement de tissu fait tourner toutes les têtes vers le fond du vaisseau : c'est Entaris qui vient de se lever, le visage toujours impassible, imperméable à l'émotion qui étreint toute sa famille. Il se met debout, réajuste son costume noir, s'avance sans aucune hésitation jusqu'au siège de son grand-père, lui toujours livide.

« Allons-y. »

La phrase résonne dans l'habitacle du vaisseau silencieux. Elle sonne comme un ordre qui vient rendre vie à ces corps désincarnés où toute force semble maintenant absente. Déglutissant avec peine, Ermet inspire longuement, réprime les larmes une fois de plus de couler sur ses joues. « Je dois être digne, je dois être celui qui soutient la famille » se dit-il alors qu'Entaris l'aide à se mettre debout. Le vieux patriarche découvre ses jambes chancelantes, il a du mal à ne pas s'effondrer. Se raccrochant au bras de son petit-fils, il ne pense plus à rien d'autre qu'à faire bonne figure et sauver les apparences. Le cerveau en berne, il avance comme un automate vers la sortie du vaisseau dont la porte s'ouvre automatiquement, se changeant en passerelle qui les guide jusqu'au sol.

L'acidité de l'air les prend à la gorge dès le premier pas dehors. La lumière orange et crue du ciel, tellement différente du ciel bleu et pur du souvenir d'Ermet, semble jeter un regard malade sur le sol dévasté. Enfin, le vieil homme relève la tête ; au loin, la première chose sur laquelle ses yeux se posent est le visage calme et mauvais de Jenariel Condir. Ô comme il savoure cet instant...comme est visible sur son visage le plaisir pervers d'infliger la douleur la plus violente, la plus intime qu'il pouvait imaginer à ses adversaires. Le simple fait de voir l'état dans lequel le fier Ermet Iridian est réduit suffit à justifier toutes ces années de labeur à détruire savamment tout l'écosystème de Tarxis, faire le deuil des richesses qui aurait eut à régner sur ces terres plutôt que de parfaire son entreprise nihiliste. Droit et digne, Jenariel ne détache pas une seconde ses yeux du visage défait de son ennemi, qu'à chaque fois que celui-ci trouve le courage de relever la tête ce soit pour affronter de face le regard du vainqueur.

Ils sont à trois mètres l'un de l'autre maintenant. Les vapeurs nauséuses qui s'échappent de la croûte terrestre font tousser légèrement Ermet qui se sent plus vieux que jamais. Il n'a plus rien, plus d'endroit où rentrer chez lui désormais. L'espace vital de son monde natal lui a été ravi, ouvrant une blessure d'une force insoupçonnable en lui.
« Et bien, vous êtes venu, Monsieur Iridian ! »

La voix de Jenariel, claire et forte afin que tous puisse l'entendre, résonne dans la plaine vide et nue. Comme les accents de ses mots sont durs et méprisants...il a tout gagné aujourd'hui et entend profiter pleinement du point d'orgue de quarante années de vengeance savamment orchestrée.

« Je suppose que votre présence ici veut dire que vous acceptez mon offre, Ermet. Vous voyez, je n'ai pas menti : je vous remet officiellement les clefs de votre chère Tarxis I ! »

Son rire qui fuse couvre même les cris des machines qui émanent des usines au moment où elles exhalent toutes à ce moment une longue colonne de fumées noirâtres. Tout est réglé au détail dans cette parodie d'accord diplomatique qui n'est qu'un long rituel destiné à humilier son ennemi. Jenariel tend vers Ermet et Entaris, qui n'a pas bougé ni quitté son air placide, un antique bout de papier. Ce bout de papier, c'est l'acte de propriété de Tarxis I, volé par l'envahisseur Condir lors de l'invasion. Triomphant, Jenariel parcourt d'un pas souple la distance qui le sépare du vieil Iridian et de son petit-fils, comme pour offrir le parchemin.

« Il vous suffit de prendre cet acte qui atteste de la reconnaissance impériale de vos droits sur ces terres mon bon Ermet. Un petit bout de papier pour tout ceci. »

Dans une pose théâtrale, Jenariel ouvre grand les bras sur la planète dévastée comme si il offrait un objet d'une immense valeur pour une somme dérisoire.

« Evidemment vous aurez noté la présence ici d'un émissaire de sa Majesté l'Empereur. »

Du doigt, le chef du clan Condir désigne un individu au port austère qui se tient juste à côté de la garde personnelle de Jenariel, flanqué de ses quatre gardes en armure spatiale.

« Ce noble émissaire a le devoir de témoigner du strict respect de notre accord. Voyez-vous, Sa Majesté tient à la paix impériale plus que tout et verrait d'un œil très...contrit que moi – ou vous – ne revienne sur sa parole de cesser toutes hostilité entre nos deux clans. »

Le sourire lui mange le visage. La présence d'un authentique préfet impérial en dit long sur les bons rapports qui existent désormais entre le pouvoir central de l'empire et le clan Condir. L'Empereur ne traite qu'avec les vainqueurs. Le vieil adage séculaire est encore d'actualité. Tenter quoi que ce soit, c'est se déclarer criminel envers l'empire.
« Allez Ermet, un peu de courage ; il vous suffit de prendre le papier et tout ceci ne sera qu'un mauvais souvenir. Qui sait, peut-être pourrons-nous à l'avenir muer notre petite querelle en un partenariat fructueux ? Votre sens des affaires, typiquement Iridian, devrait vous souffler que c'est sûrement la bonne solution, non ? »

Le maelström d'émotions qui étreignait Ermet se calme d'un coup face à la lucidité de ce qu'il vient de décider de faire. Bien sûr que c'était un piège : ce traité inacceptable ne pouvait le mener qu'à vouloir tuer Jenariel ici et maintenant. Il en a le pouvoir, sa puissance psychique le lui permet. Mais l'abattre dans un océan de douleur cérébrale comme il en trépigne désormais veut dire devenir un paria de tout l'empire, si ce n'est provoquer le courroux de Ma'Kin II qui enverra ses puissants soldats balayer son clan. Reste la probabilité de tuer l'émissaire impérial juste après avoir occis Jenariel. Ses quatre gardes en armure spatiale sont capables de dévaster un régiment entier et aucun homme d'arme, Condir ou Iridian, ne saurait leur résister. Mais Ermet a pour lui deux Mages Steallaires de premier choix, sa fille Sassia et son fils Hefinias. Leur

puissance magique, s'ils sont prompts à réagir et coordonner leurs actions, peuvent avoir raison des gardes impériaux. Le reste...le reste suivra.

Avec le calme que les situations désespérées amènent parfois dans le cœur des hommes, Ermet ne réfléchit plus à rien si ce n'est la séquence de combat qu'il s'apprête à initier. Il n'est plus temps de penser à une sortie raisonnable ou sage, il veut du sang, que justice soit faite contre celui qui a massacré non pas son peuple mais sa planète entière. D'abord, prévenir ses enfants par contact mental, passer les ordres d'attaque sur les gardes impériaux, envoyer toute sa force psychique dans une vague destructrice qui tuera Jenariel sur le coup, dire au pilote du vaisseau qui les a amené ici de faire feu sur l'appareil du préfet impérial. Le vieil homme calcule mentalement les variables, la marge d'erreur : il y a bien sûr le cercle de métal doré qui ceint le front de Jenariel ; outre le côté esthétique, ce cercle le protège des attaques mentales d'Ermet ; il faudra le faire sauter avant d'atteindre les neurones de son ennemi. Il faudra aussi que ses enfants soient rapides, très rapides, plus encore que les gardes impériaux qui sont choisis parmi les meilleurs combattants de tout l'empire et qui sont sûrement rompus au combat par les douze années de guerre civile qui s'est achevée il y a peu. Ni Sassia ni Hefinias n'auront de seconde chance et leur attaque commune doit être décisive. De même, le vaisseau impérial est infiniment plus rapide que celui des Iridian ; si jamais le pilote devait rater son coup et que le vaisseau de l'émissaire parvenait à prendre l'espace, combien la colère de l'Empereur serait grande ! Mais l'Empereur est loin et le temps qu'une enquête arrive jusqu'ici, Ermet aurait eut trois fois le temps de trouver une raison plausible à la mort du préfet.

Ça y est, tout est en ordre. Dans quelques secondes, Ermet passera son ordre mental et le calme silencieux de cet instant se muera en tempête chaotique. Il faut penser à tout, ne pas négliger un détail qui se révélerait crucial dans le combat à venir, rassembler son courage, prier les Galaxies que tout se passe bien et...

« D'accord ! »

Prenant tout le monde de court, la voix claire et nette d'Entaris résonne aux oreilles de tous ceux qui se sont rassemblés sur le sol de Tarxis I. Dans la surprise générale, il arrache des mains de Jenariel le papier qui marque la possession du clan Iridian sur la planète, signant par là l'accord entre les deux parties, et commence à courir.

« Mais... »

Le chef du clan Condir, tout autant que le reste de l'assemblée, en perd ses mots. Perdu dans ses stratagèmes et les attentes, lui comme Ermet ne s'attendaient en aucun cas à ce que le cours des choses soit repris brusquement en main par le fils terrible de la famille Iridian. Celui-ci, suivi des yeux par tous les témoins des événements, continu de courir comme un possédé vers le fleuve Reminia, derrière lequel se trouvent les usines. Si quelqu'un avait eut la chance de le voir de face et non de dos comme tout le monde, il aurait eut la surprise de voir Entaris enfin quitter son air nonchalant pour arborer un large sourire.

« Entaris ! »

La voix de Sassia tente de rattraper son fils en fuite, son fils qui vient de prendre en main, par son action catastrophique, le destin de son clan. C'est avec la même stupeur que le reste de la famille sortie aux abords du vaisseau clanique qu'elle le voit s'arrêter aux abords du fleuve pollué au possible. Et se déshabiller. D'un geste, il ôte sa veste, ses bottes, déboucle sa ceinture, enlève son pantalon et se retrouve en un rien de temps nu comme un vers.

La perte de ses vêtements vient marquer dans l'esprit de tous ceux qui ont assisté à la scène qu'Entaris a définitivement perdu la tête. S'ensuit un chaos général ponctué par les cris de Sassia, les questions frénétiques de Jarec, les gardes Condirs qui arment leurs fusils laser pour se parer à toute éventualité décisive et absurde de la part des Iridians. En une seconde, les actions folles d'Entaris ont mis le feu aux sensibilités froides des diplomates rassemblés dans cette pièce orchestrée par Jenariel Condir.

Dans le brouhaha qui se change en cohue, Ermet ne sait plus que faire. Il y a la surprise, bien sûr, mais aussi la colère vis-à-vis de son petit-fils, le sentiment que maintenant tout est perdu. Son plan d'assassinat de Jenariel lui est d'ailleurs tout à fait sorti de l'esprit. S'il avait eu le sang froid d'analyser la situation dans son ensemble, il y aurait pourtant vu le moment parfait pour passer à l'action. Il aurait vu également le préfet impérial, contrairement à tous les autres, porter sur Entaris non un regard de surprise ou de consternation mais celui d'un espoir latent, l'attente impatience de quelque chose pour laquelle il était vraiment venu depuis la capitale impériale.

L'acte final de cette pièce absurde commence par un léger tremblement du sol qui se mue en une violente secousse continue. En quelques secondes, le tremblement de terre assourdi les oreilles de tous ceux qui sont présents ici alors que des failles apparaissent çà et là. Projetés au sol pour la plupart, les témoins de la passation de pouvoir ne pensent plus qu'à se mettre à l'abri du danger. Ermet lui-même est à genoux. Avec stupeur, il ressent une sensation bizarre au niveau des mains sans en comprendre la nature. Ce n'est que lorsqu'elle se met à pousser à toute vitesse autour de lui qu'il comprend ce que ses doigts touchent : de l'herbe. De l'herbe est en train de pousser à l'œil nu tout autour de lui. Puis le chaos s'accélère : dans un craquellement omniprésent, des arbustes se hissent hors de terre, de petits arbres apparaissent. Alors que les secousses sismiques n'ont rien perdu de leur force, un immense tronc jaillit, propulsant le vaisseau amiral des Condirs dans les airs. Cet arbre titanesque fait bientôt dix, vingt, trente mètres de haut. Ermet a maintenant la vue obstruée par les hautes herbes tout autour de lui. Relevant la tête dans l'espoir fou de trouver quelqu'un qui puisse le tirer d'affaire, tout du moins lui expliquer ce qui est en train d'arriver, ses yeux tombent sur Entaris. Celui-ci n'a pas bougé, n'est pas tombé au sol. Il est désormais nimbé d'une aura de lumière verte dont la puissance est visiblement en dépit de la distance. Ses poings, qu'il maintenait jusque là fermé contre lui, s'ouvre brusquement vers le ciel au moment où une dizaine d'arbres titanesques crèvent dans le même temps le toit des usines dans le lointain, provoquant par ricochet leur explosion dans un concert rugissant à l'harmonie dévastatrice mais parfaite.

La cacophonie s'estompe après ce final grandiose, la végétation continuant de croître, libre, mais à un rythme moins effréné qu'elle ne l'a fait ces dernières secondes. Les cris et les gémissements des hommes se font maintenant entendre par dessus le vacarme de la nature en furie. Ils cessent presque immédiatement devant le spectacle qui s'étale sous leurs yeux. Tout autour d'eux, le paysage de cauchemar s'est changé en une plaine verdoyante ; les usines qui crachaient leur fumée noire dans le ciel sont toutes détruites, désormais couvertes de végétation luxuriante. Et il y a Entaris. Entaris qui n'a rien perdu de son aura à la puissance terrifiante et que chacun ici, du fond de son instinct primal de survie, sait qu'il peut tous les balayer s'il le désire.

Il est de dos, se retourne alors que les gens tentent de se remettre debout, les jambes flageolantes sous l'effet de la peur. Le visage impassible, toujours empreint de la froideur qui est la sienne, il lève bien haut l'acte de propriété qu'il a pris des mains de Jenriael Condir quelques instants avant.

« Mon nom est Entaris Iridian ! Ce papier atteste le fait que je suis désormais possesseur de cette planète ! »

Personne n'ose lui répondre, tout le monde attend de voir ce que cet être qui a la puissance de rendre vie à une planète entière va décider de leur sort.

« Alors foutez le camp de chez moi ! »