

Luc Saint-Hilaire

Les Histoires du Pays de Santerre

Le dernier guerrier



** Souvenirs **

- Quel calme, n'est-ce pas GrisPas? murmure Loruel. Après tant de fureur...

Le Roi de Gueld regarde la porte d'Ul-Luel, cette entrée stratégique du Gueldroc où il a autrefois tenu tête aux Sorvaks commandés par Pétrud et ensuite par Tiorkar. Puis, vingt ans plus tard, c'est toute l'armée de Kurak qui s'était massée ici, puissance apparemment invincible au service de Vorgrar.

Les souvenirs font naître des larmes qui coulent sur les joues de Loruel, allant se perdre dans sa barbe dont les reflets roux cachent difficilement ceux d'argent que les ans ont imposé. Certes, le Gueldan demeure bien droit, imposant par sa grandeur et sa carrure massive. Ses yeux, qui passent du bleu au vert selon son humeur, sont toujours aussi vifs. Il conserve son ancienne allure un peu négligée, ses longs cheveux châains tombant en désordre sur des vêtements fort humbles pour un Roi d'aussi grande valeur en Monde d'Ici. Cependant, il a changé. Ses gestes trahissent une fatigue qui n'est pas celle du corps. Sa voix laisse deviner une agressivité latente qui ignore vers quoi ou qui se diriger. Si le Pays de Gueld a trouvé la paix, son Roi la cherche encore.

Pour la neuvième fois depuis l'ultime victoire en ces lieux, Loruel a répété en solitaire son périple annuel jusqu'à cet endroit chargé de souvenirs si intenses. Comme à chaque fois, des centaines de visages défilent alors devant ses yeux clos, les uns souriants, les autres déformés par l'horreur des combats. Chaque figure fait résonner dans sa tête le son de voix, de rires, de hurlements et de plaintes qui l'étourdissent, les unes répandant en lui une douce chaleur, les autres le glaçant d'effroi. Et les noms montent à ses lèvres qui tremblent à les murmurer. Ardahel, Eldwen, Adrigal, Irguin, Noak, Delbon, Tocsand, Virgal, Guelnou, Pétrud, Jabet, Ardueld, Garglesmar, Kurak... Tant d'amis et d'ennemis ont rempli son existence au cours de ces affrontements qui ont autrefois déterminé le sort du Monde d'Ici.

Les fortifications de l'imprenable place forte existent toujours, mais les battants et les herse de la porte d'Ul-Luel, désormais démantelées, n'interdisent plus le passage. Le Gueldroc ne sert plus de forteresse guerrière. Loruel l'a désigné havre de paix.

Le Roi se tient dans la plaine à une centaine de jambés de la porte. Il monte GrisPas, sa monture du Nalahir maintenant si âgée qu'il ne la chevauche plus que lors d'occasions comme celle-ci où sa complicité le reconforte. Fait maintenant très rare, il est armé. Son glaive pend à sa ceinture, comme si Loruel en avait besoin pour affronter les souvenirs qu'il vient rencontrer sur l'ancien champ de bataille.

Soudain, un mouvement insolite attire l'attention du Roi. Il a la vision fugitive d'un guerrier à cheval qui se tient derrière la porte pour l'observer. Intrigué, Loruel fait avancer son cheval au pas tout en scrutant les alentours de la porte.

- Hé, oh! Qui va là? Répondez au Roi du Pays de Gueld.

Aucune réponse ne lui parvient. Pourtant, Loruel éprouve nettement la sensation d'une présence qui l'épie. Des souvenirs surgissent comme des éclairs, entremêlant des images du passé à ce qu'il voit. Il se rappelle la première fois où il est arrivé devant cette porte, surveillé par d'invisibles guetteurs qui craignaient une ruse des Sorvaks. Leur brouillard maudit le privait de ses forces et les épais battants de bois tardaient tant à s'ouvrir. Enfin, ils s'écartent pour le laisser passer. Mais non! Ils ne sont plus là depuis des années... Le Roi pénètre lentement dans la voûte. C'est une sorte de salle tout en longueur à la base de la muraille, qui était fermée à chaque extrémité par deux lourdes herses en plus des solides battants. Des meurtrières permettent à des archers de tirer au besoin sur les intrus.

Tout est désert, mais Loruel revoit les guerriers de jadis. Aucune herse ne l'emprisonne, mais il se sent captif. Personne ne le menace, mais il porte spontanément la main à son glaive. Le passé l'assaille en lui imposant une sourde angoisse. C'est certainement ce guerrier qu'il a aperçu qui le trouble. Il y a tant d'années que les Pays du Levant sont en paix. Que lui, Loruel de Gueld, Héritier du Trône Argenté, bâtit cette paix sans relâche. Qu'il éteint les derniers conflits entre Sorvaks et Gueldans, Kalardhins ou Mauserans. Qu'il impose autour de lui des solutions faisant appel au cœur ou à la raison plutôt qu'aux armes. N'est-ce pas ce que Guelnou le Saymail lui avait fait comprendre. Son exil en Pays de Santerre était destiné à lui faire apprendre la paix, pour qu'il l'enseigne à son tour à un peuple dont le quotidien était déformé par la guerre.

Ce guerrier mystérieux qu'il vient de voir n'a pas droit de lui rappeler ce passé douloureux!

** Fureur **

Une bouffée de colère secoue Loruel. Il franchit la muraille pour entrer dans le Gueldroc, bien déterminé à rattraper l'inconnu et à lui demander des comptes. Des traces sur le sol indiquent qu'il s'est dirigé vers un sentier qui gagne les hauteurs.

- Étranger, montre-toi, s'écrie Loruel. Viens te présenter au Roi du Pays de Gueld.

Encore une fois, seul le silence succède à son ordre.

- Allez GrisPas, aide-moi à retrouver ce guerrier. Il ne peut être très loin.

Le merveilleux cheval du Nalahir hume le vent, mais il hésite. Il s'élance, gravit le sentier en procurant de nouveau à son cavalier l'étrange impression qu'il s'immobilise tandis que le sol

défile à toute vitesse sous ses sabots. En un instant, il se tient au sommet d'une colline d'où le Roi peut examiner les alentours. Rien. Ou plutôt si! Là-bas, au tournant d'un chemin, il aperçoit l'inconnu qui s'éloigne. La vision est brève, mais Loruel a eu le temps de le détailler un peu mieux le. Il a bien vu une silhouette qui se cache sous une cape grise au capuchon couvrant la tête, un homme de bonne stature à n'en point douter, qui monte un destrier gris portant bardes et chanfrein de combat. L'allure est manifestement celle d'un guerrier prêt à se battre.

- Vite GrisPas, rejoins-le!

Loruel veut lancer son cheval au galop, mais celui-ci renâcle. Il piétine un moment sur place, hésite, puis se décide enfin. Cela a suffi à l'inconnu pour disparaître une fois de plus.

- Mais que se passe-t-il GrisPas? s'impatiente Loruel. Tu n'as pas l'habitude de te laisser distancer ainsi. Oh, je comprends. Tu es fatigué, valeureux compagnon. J'exige encore trop de toi, n'est-ce pas?

Le Roi reprend son calme et caresse la tête de son cheval. Comme il fut un ami fantastique durant toutes ces années de guerre, réalisant des prodiges dont seules les montures du Nalahir en étaient capables. Mais ce temps est révolu pour GrisPas et Loruel le constate. N'empêche qu'il doit retrouver le mystérieux guerrier. Un coup d'œil vers le Couchant lui fait réaliser que la journée tire à sa fin. Bientôt, il fera nuit et il sera toujours loin de la forteresse où il dort habituellement lors de ses passages au Gueldroc.

- Puis-je te mettre encore à contribution? demande doucement Loruel à sa monture. Aucun destrier en Terres du Levant n'a jamais réussi à te distancer!

GrisPas secoue la tête en signe d'approbation et il reprend la poursuite. Au grand étonnement du Roi, l'inconnu continue de leur échapper. Les traces sont pourtant évidentes sur le sol, et ils aperçoivent parfois sa silhouette au loin, mais jamais ils ne parviennent à s'en approcher. Ce frustrant jeu de chat et de souris accapare tellement Loruel qu'il en oublie le temps qui passe, au point de se laisser surprendre par la nuit.

- Montre-toi, espèce de lâche! finit-il par hurler avec fureur. Cesse de te dérober!

Dans le ciel sans nuage, une lune bien ronde prend ses aises. Sa lumière suffit au Roi pour poursuivre sa traque. Soudain, au détour d'un mauvais sentier encombré de ronces, il découvre le cheval gris immobile, les rênes pendantes, la selle vide.

Immédiatement, Loruel saute au sol pour examiner la bête de près et pour chercher des indices quant au sort de son cavalier. C'est une monture de belle prestance, bien calme et visiblement elle aussi fatiguée de la poursuite. À cet endroit, le sentier semble se terminer en cul-de-sac et son cavalier devait se sentir pris au piège. Il a abandonné son cheval pour se frayer à pied un passage dans les buissons denses.

Le Roi hésite un instant. Dans cette obscurité, il risque de tomber dans un guet-apens. Par contre, il ne conçoit pas faire demi-tour et laisser ce guerrier inconnu rôder dans le Gueldroc. Et

puis, il connaît cette région de fond en comble. Il finira inévitablement par reprendre l'avantage. Son épée en main, autant pour couper les branches en travers de sa route que pour se protéger en cas d'attaque, Loruel s'enfonce dans la forêt.

La piste qu'il suit le conduit finalement à un sentier plus large et bien dégagé qui monte vers le sommet d'une colline en décrivant de longs lacets. Les rayons de la lune profitent de trouées entre les arbres pour chasser la nuit par endroit, faisant alterner dans le chemin des zones d'obscurité opaque avec des îlots de clarté relative. Loruel marche d'un bon pas, attentif au moindre mouvement et aux bruits qui l'entourent. Des pensées étranges l'assaillent, des craintes incongrues de voir surgir de l'ombre des guerriers Sorvaks ou Akares, ces ennemis du passé. Il se met à espérer l'arrivée impossible des Cavaliers de Lumière, dont il faisait partie avec Ardahel et Tocsand, ou du Saymail Guelnou si rassurant par sa sagesse et sa puissance.

- Maudite soit la vision d'un guerrier qui me ramène aux émotions des combats d'autrefois, peste rageusement Loruel. N'aie-je pas moi-même mérité la paix après toutes ces années?

Comme s'il n'attendait que d'être évoqué, l'inconnu se laisse enfin apercevoir. Il se trouve au bout d'une longue ligne droite dans laquelle Loruel vient de s'engager.

Aussitôt, il crie de toutes ses forces à son intention.

- Hé toi, l'étranger! Arrête-toi immédiatement. C'est un ordre du Roi!

L'homme à la longue cape grise poursuit son chemin sans ralentir le pas, mais il a nettement réagi lorsque son poursuivant a crié. Cela prouve qu'il se sait suivi et qu'il n'a nulle intention d'obtempérer aux injonctions qu'il reçoit. Furieux, décidé à attraper le fuyard, Loruel se lance à la course de façon bien téméraire dans cette noirceur. Au bout d'un moment, le souffle court, il doit ralentir l'allure. C'est à ce moment que le guerrier se laisse rejoindre. Il se trouve à moins de dix jambés.

Il se retourne et Loruel voit qu'il a tiré son arme du fourreau. L'inconnu est aussi grand et costaud que lui. Il est vêtu tout de gris, portant une chemise et des pantalons de toile bien ordinaire, de hautes bottes de cuir et une longue cape dont capuchon lui couvre la tête, gardant son visage dans l'obscurité.

- Qui es-tu? demande Loruel tout en tentant de reprendre son souffle. Est-ce que tu comprends la langue du Pays de Gueld?

Pour toute réponse, l'inconnu fait demi-tour et repart à grands pas.

- Arrête étranger! Je te l'ordonne! Arrête-toi ou tu devras subir le courroux du Roi.

Les ordres de Loruel restent vains. Hors de lui, il s'élançe de nouveau à la course, l'arme haute. Au dernier moment, l'inconnu se retourne et brandit son épée. Le Roi n'hésite pas un instant et passe à l'attaque. Son adversaire pare facilement et contre-attaque. Les armes se frappent avec fracas dans la nuit, leurs furieux chocs métalliques imposant le silence à la vie

nocturne de la forêt environnante. Les deux combattants sont de grande valeur et leurs assauts s'équivalent. Le combat gagne en intensité jusqu'à ce que les protagonistes, épuisés, soient forcés de réduire la cadence sans que l'un ou l'autre n'ait pris le dessus.

Après un échange particulièrement éprouvant, les adversaires s'écartent pour retrouver leur souffle. L'inconnu en profite pour tourner les talons de nouveau et s'éloigner à toute vitesse. Loruel puise dans ses dernières forces pour ne pas le perdre de vue. La poursuite reprend de plus belle. Finalement, ils parviennent dans une éclaircie assez vaste, juste au sommet de la colline. Au centre, des roches plus haute et un peu plus large qu'un homme forment un cercle assez régulier d'une quinzaine de jambés où l'individu se dirige directement. Exténué et surpris, Loruel s'arrête pour examiner cet endroit qu'il n'avait jamais remarqué auparavant.

** Lutte **

La lune brille avec force, déversant une lumière crue et bleue sur les rochers gris où une mousse envahissante dessine d'étranges motifs. L'herbe tout autour est drue et compacte, comme un soyeux tapis qui invite à y marcher pieds nus. Une odeur de terre riche flotte dans l'air qu'aucun vent n'ose importuner de ses mouvements.

Le guerrier semble attendre que Loruel le rejoigne au centre de la formation de rochers. Prudemment, le Roi de Gueld s'avance, irrésistiblement attiré par l'harmonie évidente du cercle. Il y pénètre doucement, examinant les pierres au passage, impressionnants monolithes dont la forme lui rappelle les Guetteurs au milieu de la rivière Alahid, en Pays de Santerre. Il brandit toujours son épée, plus par réflexe qu'avec l'intention de s'en servir. Son vis-à-vis paraît d'ailleurs agir de semblable manière.

L'endroit est silencieux, mais en prêtant l'oreille, Loruel a l'impression d'entendre la Terre elle-même, ou du moins ce qu'il pourrait percevoir s'il avait l'ouïe assez fine pour discerner le bruit des vers rampant sur le sol, des insectes creusant leurs labyrinthes sous les foins et de toute cette vie invisible, mais cruciale dans l'équilibre naturel.

Le Roi Gueldan avance encore à l'intérieur du cercle des rochers, ressentant à la fois une grande curiosité et un calme surprenant. Même s'il se dirige vers un guerrier qu'il vient d'affronter, sa garde se baisse et son envie de poursuivre le combat s'estompe. Il lui semble alors que le chant de la Terre se transforme en une mélodie qui ne peut être chantée que par une voix d'enfant. Surpris, il jette un regard derrière lui et il voit qu'un jeune garçon se tient devant l'un des rochers à fredonner doucement. Il est vêtu d'une cape grise à capuchon semblable à celle que porte le guerrier et qui lui cache aussi le visage.

Déconcerté, Loruel se retourne pour constater qu'une autre personne se tient devant le rocher situé en face. Cette fois, c'est une femme portant la même cape. Comment a-t-elle pu prendre place sans qu'il ne l'aperçoive? Étrangement, il ne ressent pas de crainte, seulement une stupéfaction métissée de curiosité. Il note que le guerrier s'est reculé légèrement, lui concédant le centre du cercle des monolithes de pierre. Sans hésiter, le Roi de Gueld se rend à cet endroit qui lui est de toute évidence destiné. Lentement, il se retourne, mais il sait déjà qu'il va découvrir une nouvelle personne vêtue d'une cape grise devant l'un des rochers. Effectivement, un jeune homme s'est joint au cercle. Un nouveau demi-tour lui permet de constater l'arrivée d'une femme âgée. Du moins, c'est ce que sa silhouette lui laisse croire car ses traits sont eux aussi dissimulés dans l'ombre de son capuchon.

Convaincu qu'une nouvelle personne prendra place devant chaque monolithe à mesure qu'il tournera le dos à un emplacement libre, Loruel effectue un lent tour sur lui-même. Il en profite pour compter le nombre de gens, hommes et femmes de tous âges, qui l'encerclent finalement. Ils sont dix-sept, devant autant de rochers qui lui paraissent maintenant former un cercle n'appartenant plus au temps et à l'espace qui lui sont familiers. La lumière de la lune elle-même semble différente, plus bleue, plus contrastée. Elle tombe droit sur lui, à la verticale, pour tout éclairer de manière égale. L'air est doux, chargé des odeurs de la Terre qui se font plus pénétrantes. La mélodie du garçon a été reprise par tous ceux qui ont pris place dans le cercle, intensifiant sa présence et lui ajoutant, avec des notes plus graves, une cadence semblable aux battements du cœur.

Depuis un moment, Loruel ne prête plus guère attention au guerrier qui l'a attiré en ces lieux. Il s'était reculé tout près de la limite des monolithes de pierre. Soudain, un mouvement de sa part remet le Roi sur ses gardes. Son mystérieux adversaire se défait de ses bottes qu'il lance à l'extérieur du cercle. Ce geste donne le signal aux dix-sept personnes de laisser tomber leur cape en les repoussant de côté et de s'adosser à la pierre. Toutes sont nues et penchent la tête vers le sol, gardant ainsi leurs traits dans l'ombre.

Instinctivement, Loruel resserre la prise sur son arme. Quelque chose devait se mettre en place qui est maintenant prêt. Or, une menace en émane et le Roi se sent face à un antagoniste unique malgré toutes ces présences qu'il ne sait identifier. Effectivement, comme pour lui confirmer l'ampleur du danger, une énergie invisible mais bien évidente s'établit entre son adversaire et les dix-sept spectateurs de l'inévitable affrontement. Voilà pourquoi ils sont nus et que le guerrier s'est déchaussé! Chacun lui transmet sa force par le sol.

De la sueur colle ses vêtements sur le corps de Loruel. Une transpiration soudaine, nerveuse. Froide. Il s'est laissé attiré dans un piège comme un gamin écervelé. Il a laissé ses mâchoires se refermer sur lui comme un adulte prétentieux. Combien de temps pourra-t-il tenir face à un adversaire si bien organisé.

- Pourquoi? lance soudain Loruel à son vis-à-vis. Quel est le but de tout cela?

Pour toute réponse, le guerrier laisse tomber sa cape qu'il rejette aussi à l'extérieur du cercle. Un instant, Loruel espère qu'il verra enfin son visage, mais il est coiffé d'une manière qui rappelle l'Alisan Mitor Dahant. Il porte un casque d'argent qui recouvre la tête et qui cache la figure jusqu'à la bouche. La forme du nez et celles des principaux traits ne sont qu'évoquées et

deux fines ouvertures correspondent aux yeux. Pour le reste, le masque est tout à fait lisse, réfléchissant les images aussi nettement qu'un miroir. La seule information nouvelle pour le Roi de Gueld est que son adversaire porte une barbe blanche et de longs cheveux immaculés qui dépassent du casque.

Le guerrier a pris une position d'attaque et il s'avance silencieusement vers Loruel. Manifestement, l'énergie des dix-sept spectateurs coure sur le sol et converge vers lui.

- Qui es-tu? Qu'est-ce que tout cela signifie? s'emporte Loruel. Je refuse d'engager le combat contre un vieillard dont j'ignore l'identité et pour une cause dont je ne connais aucunement la valeur!

Joignant le geste à la parole, Loruel remet son arme au fourreau et se campe bien droit, les poings sur les hanches. Le guerrier ne semble pas en prendre note. Il avance toujours en brandissant son épée. Il la lève encore plus et frappe avec force. Au dernier moment, Loruel a réagi, se jetant de côté pour éviter le tranchant qui siffle à ses oreilles.

- Pourquoi ce combat? hurle le Roi de plus belle en se relevant.

Loruel évite une nouvelle attaque et s'écarte vivement de son agresseur en tirant de nouveau son épée. Il en profite pour crier à l'intention des spectateurs impassibles.

- Qu'on me réponde, quelqu'un! Pourquoi?

Plutôt qu'entendre une explication, le Roi réalise que la mélodie qui emplît l'espace prend progressivement de l'ampleur tandis que son rythme s'accélère. Le guerrier masqué est revenu à la charge, ne lui laissant d'autre choix que de croiser le fer. Les coups retentissent, secs, métalliques. Le combat reprend où il en était plus tôt dans le sentier. Cinq fois, Loruel fait reculer le guerrier. Cinq fois, celui-ci reprend l'initiative. Les antagonistes s'avèrent de semblable force et de pareille habileté, ce qui ne permet ni à l'un ni à l'autre de s'imposer.

Pendant ce temps, le fredon gagne toujours en intensité et en rythme, à en devenir étourdissant. Si Loruel avait réussi à l'ignorer un moment, il ne le supporte plus maintenant. Chaque note l'agresse tout autant que les coups de son adversaire silencieux, alors que la rythmique semble contraindre son cœur à battre de plus en plus vite. Trop vite. Affolé et furieux à la fois, le Roi de Gueld redouble désespérément ses attaques tout en hurlant.

- Taisez-vous! Assez ! Taisez-vous!

Son adversaire pare et réplique efficacement, insensible au chant qui perturbe Loruel. Celui-ci porte un dernier assaut de toutes ses forces qui demeure vain encore une fois. Résigné, il s'écroule, haletant et pleurant de rage, les mains sur les oreilles pour tenter au moins d'échapper à l'impitoyable mélodie.

Le guerrier vainqueur s'approche lentement, l'épée pointée vers la gorge de Loruel. Quelle expression peut-il y avoir sous ce masque luisant qui renvoie au Roi sa propre image de vaincu?

Soudain, les dix-sept spectateurs se taisent. Un silence pesant succède à l'effroyable mélodie. Il ne reste plus au guerrier qu'à porter le coup fatal. Loruel pense à Lowen, son épouse, et à ses enfants. Comme il aurait dû encore mieux les aimer, comme il se juge en déficit de rires, de caresses et de complicité avec chacun d'eux. Comme il aurait dû... Ce sera son seul regret lorsque la lame lui transpercera le cou et que sa vie se videra par la plaie béante. Il a fait son devoir, il a accompli la mission que lui avaient confié les Sages de Santerre, il a consacré sa vie au Peuple Gueldan. Mais trop souvent, il a oublié d'apprécier l'amour de ceux qui l'entourent et de leur rendre totalement en les plaçant chaque jour au centre de sa vie.

Le guerrier sans visage amorce le dernier geste. Ses muscles se tendent, la pointe de l'arme recule juste assez pour prendre son élan fatal.

À ce moment éclate un sanglot qui fige le guerrier sur place. Ses épaules s'affaissent légèrement, sa tête se baisse, sa garde se relâche. Le jeune garçon arrivé le premier dans le cercle s'est mis à pleurer et sa plainte porte une désolation que Loruel connaît bien. Il ne s'agit pas de douleur, de faim ou de ces autres raisons qu'ont tous les enfants de sangloter. C'est une détresse infinie, incurable, devant la perte de tout ce qu'on aime, devant la fin de tout ce qu'on connaît, devant l'incompréhensible violence destructrice de la guerre qui ravit à l'âme le goût même de survivre. Ces pleurs résonnent dans la tête du Roi exactement comme son propre désespoir lorsqu'il était dans la plaine ravagée par les combats, jeune garçon incapable de comprendre pourquoi sa mère demeurait étendue sans bouger sur le sol. Pourquoi elle ne lui répondait pas. Pourquoi ces bruits horribles, ces feux et cette fureur qui en faisaient maintenant un orphelin. Pourquoi tous ces gens sans vie autour de lui.

Adossé sur son monolithe de pierre, l'enfant pleure exactement comme Loruel l'a fait à cet âge lors de l'attaque des Sorvaks qui a dévasté la terre à laquelle il appartient et qu'il est venu libérer de nombreuses années plus tard.

Le guerrier et les seize autres spectateurs quittent leur place pour se diriger vers le jeune garçon. Toujours étendu sur le sol, Loruel les regarde qui passent sans lui accorder la moindre attention. Lorsqu'ils sont tous autour du malheureux, occupés à le consoler, le Roi se relève à moitié et recule lentement en direction opposée. Il n'a plus que quelques jambés à franchir et il pourra fuir le cercle des rochers. Par quel miracle échappe-t-il au guerrier sans visage et à son étrange entourage? Loruel n'ose perdre un seul instant à y réfléchir. Plus rien ne compte que de s'enfuir.

L'enfant a un hoquet déchirant. Personne ne réussit à lui procurer un réel réconfort et l'immensité de sa peine remplit tout l'espace. Loruel est parvenu à reculer jusque derrière un rocher sans que personne ne réagisse. Un rapide coup d'œil le réjouit. Par chance, il se trouve du côté du sentier par où il est arrivé. Il peut donc quitter les lieux discrètement, redescendre rejoindre GrisPas échapper définitivement à ces étrangers. Demain, il reviendra avec des troupes bien armées pour retrouver ce guerrier et ses compagnons.

Mais les cris de l'enfant ne cessent pas. Sa peine est trop intense. Loruel risque un regard vers la scène qu'il fuyait. Il voit que la vieille femme ne peut consoler le garçon. Un homme âgé fait une tentative, puis un autre. Ensuite, c'est un autre garçon, un peu plus vieux. Puis des jeunes femmes et d'autres plus âgées. Le Roi ne se décide pas à quitter les lieux, touché par la détresse

de l'enfant et espérant qu'un de ses compagnons parvienne à l'apaiser. Enfin, le guerrier masqué écarte les autres et se plante devant le garçon, déterminé et autoritaire. Il doit lui donner un ordre que Loruel ne peut entendre d'où il se trouve. Les pleurs cessent alors, mais la peine demeure si présente, tellement poignante. Figé dans l'ombre du monolithe, Loruel est bouleversé. Il sait, pour l'avoir vécu lui aussi, que le garçon ne pleure plus, non pas parce que sa souffrance est disparue, mais bien parce qu'il s'oblige, à force de volonté, à l'enfourer très loin au creux de lui.

Alors, Loruel se décide enfin à bouger. Il remet son épée au fourreau, retire ses bottes afin de prendre contact lui aussi avec le sol et il revient dans le cercle des monolithes de pierre pour se diriger d'un pas assuré vers le garçon.

Le guerrier sans visage s'interpose en pointant son arme.

- Guerrier, retire-toi de mon chemin, ordonne le Roi de Gueld. Tes ordres n'aident pas cet enfant. Bien au contraire. Tu emprisonnes sa douleur au fond de lui.

D'une main ferme, Loruel écarte l'épée brandie vers lui et sans plus s'occuper de son adversaire, il va s'agenouiller près du garçon. Il l'entoure de ses bras pour le serrer contre lui après l'avoir enveloppé dans sa cape pour le réchauffer.

- Je connais ta peine, petit homme, car je l'ai vécue moi aussi. Je sais que tous ces gens ont tenté de te consoler avec une grande sincérité, mais ils ne peuvent y parvenir. Je sais trop bien que tu obéis maintenant au guerrier qui te donne l'ordre de cesser de te plaindre. Ne l'écoute pas. Pleure, petit homme. Personne ne peut le faire *pour* toi. Même moi. Je peux juste le faire *avec* toi.

La voix de Loruel se casse alors. Une longue plainte remonte de très loin au creux de lui, de très loin dans le passé. Ses yeux se brouillent, pleins de larmes chaudes.

- Pleure, petit homme, hoquète le Roi. Je vais pleurer aussi avec toi. Nous avons la même douleur, là, au plus creux du cœur.

Cette fois, Loruel ne parle plus. Il laisse sa propre douleur d'autrefois resurgir. Le garçon et l'adulte unissent leur peine d'enfance pour la laisser s'échapper. Pour la première fois depuis ces instants cruels de l'attaque des Sorvaks, le Roi de Gueld partage son désespoir avec quelqu'un qui le comprend et qui l'accepte tel qu'il est. Avec quelqu'un qui ne le console pas, mais qui pleure avec lui. Avec quelqu'un qui ne lui interdit plus de pleurer.

Et Loruel s'abandonne sans pudeur, sans retenue, sans raisonner. Il pleure.

** Repos **

Combien de temps Loruel a-t-il dû ouvrir son cœur pour laisser s'échapper toute la douleur qui s'y accrochait depuis son enfance? Il ne peut l'évaluer. Il a longtemps serré le garçon contre lui, puis il s'est assis, adossé à une pierre, le corps secoué de sanglots. L'un après l'autres, les spectateurs ont remis leur cape et ils ont quitté le cercle. Puis, la nuit s'est affaiblie, cessant finalement de résister à la lumière naissante d'une nouvelle journée. Juste avant que les rayons du soleil ne frappe les monolithes de pierre, l'enfant et le guerrier se présentent devant Loruel.

Il se relève pour les saluer. Il est exténué. Cependant, il se sent léger comme jamais il ne l'a été depuis les drames de son enfance.

- J'ignore d'où vous êtes surgis ou grâce à qui je vous ai rencontré, mais je vous remercie de tout mon être.

Le garçon s'approche et tend les bras vers Loruel qui se penche pour le serrer contre lui une dernière fois. Puis, le Roi s'adresse à son adversaire de la veille.

- Tu es le dernier combattant que j'aurai affronté. Désormais, je n'ai plus besoin de me battre. Toutes mes batailles sont maintenant terminées... surtout celle contre mes souvenirs. Contre moi-même en fait.

Le guerrier s'incline devant le Roi de Gueld tandis que le garçon lui tend la main en profitant de l'occasion pour laisser un petit objet dans le creux de sa paume avant de le quitter. Loruel jette un dernier œil aux deux compagnons qui s'éloignent pour ensuite leur tourner le dos. Ils ne seront plus là lorsqu'il regardera à nouveau. Il en profite pour ouvrir la main et regarder ce que le garçon lui a donné.

C'est une petite pierre toute douce, un caillou poli par le temps, d'une allure remarquable en raison de ses lignes qui forment un motif unique, une sorte de visage souriant. En l'examinant de plus près, Loruel éprouve la sensation de l'avoir déjà vu. Il fouille dans sa mémoire et il se rappelle soudain. Une pierre semblable lui avait été donnée par son père avant de partir à la guerre. Il lui avait recommandé de la conserver précieusement car le visage souriant dans la pierre serait le sien, juste pour lui. Un sourire ineffaçable parce qu'il est capturé dans une roche. Mais il avait perdu la pierre, si banale et si précieuse à la fois.

Cette fois, Loruel sourit. Sans jeter un regard derrière lui, il reprend le sentier pour redescendre la colline. Il marche d'un bon pas et, bientôt, il retrouve GrisPas qui l'attend à la même place. Évidemment, l'autre cheval n'est plus là.

- Salut vieux compagnon, lance joyeusement le Roi à sa monture du Nalahir. Il est temps de quitter le Gueldroc.

Avant de monter en selle, Loruel va flatter la tête de GrisPas tout en lui parlant.

- Il y a trente ans que nous sommes sur les routes de guerre, toi et moi, à mener sans cesse des combats. Même bâtir la paix est une lutte. Je nous accorde maintenant le droit de confier toutes ces responsabilités aux autres. Pour ma part, ce que j'ai fait se poursuivra à travers mes enfants qui se l'approprièrent et qui en feront ce qu'ils estiment le meilleur. Que demander de mieux?

À quoi servirait de trouver toutes les explications à ce qui vient de se passer? L'enfant qu'il était s'est libéré du passé et l'adulte qu'il est devenu a affronté son dernier guerrier. C'est ce qui compte. Il lui reste l'avenir pour s'occuper de l'essentiel. Pour aimer les siens en paix.

FIN

