

L'un des criminels les plus remarquables des « Enquêtes Galactiques » est sans nul doute Solcher, qui fut d'abord Réarque d'Interco puis maître tout-puissant de l'organisation machiavélique des Drogfans de Gersande. En ce sens, Solcher ressemble un peu au Prince-Démon Howard Alan Treesong de Jack Vance, qui caressa l'espoir d'être à la fois le patron de la force policière IPCC et le seigneur des criminels de l'Oekumène. Comment une telle personnalité put voir le jour est l'objet de cette nouvelle. Quant à l'enquêteur galactique héros de cette histoire, on le retrouvera quelques décennies plus tard, lui-même promu au poste de Réarque, dans les quatre romans fondateurs de la série...

Jean-Marc Lofficier : Sous l'œil sanglant de Céphée

La géante Céphée ou Mu Cephei, parfois surnommée l'étoile grenat à cause de sa couleur, est mille six cent cinquante fois plus grosse que le Soleil autour duquel orbite la Terre. C'est l'astre tutélaire d'un cortège de cent trente-huit corps célestes aux biosphères diverses. La petite planète Aukana, colonisée par des tricônes originaires de Xilla, Crilla et Anabure, est située en bordure de ce système.

Comme la plupart des minuscules mondes habités du secteur, elle a souffert, avant d'être intégrée à la Fédération, de la guerre des Hommes de Glace, puis a été déchirée par l'arrivée des Dragons de Dreix au cours de la période qui fut baptisée, bien plus tard, du nom d'Ère des Flammes.

Cette époque durant laquelle la population du système s'était entretenu avait été un épisode particulièrement horrible dans l'histoire céphéide. Des armadas de nautes-pirates abusaient de n'importe quel prétexte pour piller en toute impunité les mondes désarmés. La Communauté des Planètes Intérieures, les plus proches de l'étoile grenat, pouvait compter sur ses propres forces pour faire régner l'ordre dans sa sphère spatiale même si, de temps à autres, elle devait mener bataille contre un forban ou un Seigneur de la Guerre plus audacieux — ou plus avide de conquête — que les autres ; mais pour ceux qui vivaient aux marches cosmique de l'orbe céphéide, il n'y avait nul secours à espérer.

Les seuls qui ressentirent une joie sinistre au spectacle de ce chaos et de cette anarchie furent les Arkontes d'Aukana, qui virent là une occasion inespérée de venger de vieilles blessures, de régler d'anciens comptes, de s'emparer des richesses de leurs voisins haïs et, généralement, de se comporter comme les voleurs sanguinaires et détestés de tous qu'ils étaient vraiment. Ils ne redoutaient ni les forces de la Communauté des Planètes Intérieures, ni le pouvoir encore bien lointain de la Fédération. La guerre devint leur seule justification, et la discorde qui régnait partout leur fournit un terreau fertile pour découvrir de nouveaux torts, réels ou inventés, qu'ils s'empressaient de redresser, toujours à leur avantage.

Aukana était une planète faite tout entière d'un roc noir, un véritable quartz résistant pratiquement à toutes les agressions. L'on n'y trouvait que montagnes aux pics déchiquetés, ensevelies sous la neige la plus grande partie de l'année, brûlées par Céphée le reste de celle-ci, cernées de forêts sombres et impénétrables au sein desquelles certains prétendaient que des monstres issus d'âges révolus survivaient encore, et coupées de quelques rares vallées où les fermiers faisaient paître leurs bêtes.

Derrière les massifs murs de pierre de leur forteresse, les Arkontes d'Aukana ne songeaient qu'à attaquer leurs voisins, se souciant peu de politique, motivés seulement par leur soif de sang et de rapines.

Les dernières heures de l'Ère des Flammes furent une époque lugubre dans l'histoire de Céphée, avant que l'influence pacifique de la Fédération ne se fasse enfin sentir et n'apporte la paix aux planètes de cette malheureuse région stellaire.

Beaucoup de noms furent inscrits en lettres de sang dans les sombres annales de ces temps sauvages : ceux d'Ilisla, la princesse sanglante d'Ustred, de Theicis le Fou, prince de Glath, de Bale E'ss'un, dit le Magnifique, et de l'innommable Rius de Dreix, qui brûla douze mondes... Cette ignoble énumération demeurerait néanmoins incomplète sans la mention de Yeeis Solcher, Arkonte d'Aukana, peut-être le plus mauvais de tous. C'était un personnage maigre, dégingandé, anormalement pâle dont le visage, encadré d'une petite barbe noire coupée court, arborait une expression perpétuelle de haine et de malice.

Nul parmi ceux qui connaissaient Yeeis Solcher n'osait le défier, car la liste de ses crimes et de ses exactions était sans fin. Ses voisins planétaires tremblaient de peur au simple énoncé de son nom. Nombreux parmi les Aukaniens étaient ceux qui préféraient un exil immédiat et définitif quand parvenait à leurs oreilles la rumeur selon laquelle ils avaient encouru le déplaisir de l'Arkonte.

Parmi ses nombreux forfaits figuraient ses attaques éhontées des convois marchands siriens lors de leurs traversées du système céphéide, et ce, au mépris des traités de la Fédération. On retrouvait parfois les épaves d'astronefs éventrés et les cadavres des innocents nautés-marchands flottant dans le vide. En conséquence de ce banditisme sauvage, les routes commerciales évitèrent désormais Aukana. Du tort qui leur fut ainsi causé, les habitants de la planète en souffrirent beaucoup, mais de cela, l'Arkonte n'avait cure.

N'ayant plus d'étrangers à assassiner et torturer, Yeeis Solcher n'hésita pas à se retourner contre son propre peuple. Il se mit à pendre, écarteler et éviscérer publiquement de simples paysans pour des peccadilles des plus mineures. Un tisonnier chauffé au rouge fut utilisé pour aveugler ceux qui avaient osé jeter un regard de désapprobation sur l'Arkonte. On arracha les langues des bouches de ceux qui avaient osé murmurer des critiques dans son dos. Les oiseaux charognards étaient gavés de nourriture, se repaissant du nombre croissant de cadavres jetés de la plus haute tour du château de l'Arkonte dans le gouffre béant qu'elle surplombait.

Pire encore, vint une époque où quand Yeeis Solcher décidait d'aller chasser, il choisissait d'abord comme proie l'épouse ou la fille d'un paysan, voire même d'un commerçant ou d'un artisan. Sa victime à peine vêtue était condamnée à courir à travers collines et vallées, forêts denses et cours d'eau glacés jusqu'à ce qu'à bout de force, inévitablement, elle finisse capturée puis impitoyablement abattue et éviscérée par l'Arkonte, qui jetait en pâture certains morceaux choisis à son animal de compagnie, un sinistre oiseau noir toujours perché sur son épaule.

Nul homme, quel que fût son rang ou sa puissance, était à l'abri des exactions du cruel et barbare Yeeis Solcher.

Un jour, l'Arkonte tomba amoureux, ou plutôt convoita — car, en vérité, il était incapable d'amour — la belle Traasmee, la blonde fille du baron H'os d'Hezgak, une planète voisine. Il demanda sa main en vue d'un mariage mais fut repoussé avec horreur, ce qui remplit son cœur de haine et d'un profond désir de vengeance. C'est ainsi que nul ne fut surpris d'apprendre un peu plus tard qu'on avait retrouvé l'épave éventrée du réa du baron dans la ceinture d'astéroïdes de Plax. Parti pour un bref voyage sur les mondes du centre, H'os d'Hezgak ne les avait jamais atteints. Sa fille, qui l'accompagnait, avait disparu, et personne ne put jamais découvrir ce qui lui était arrivé. Personne, sauf sans doute Yeeis Solcher lui-même, ne revit jamais la belle Traasmee.

Néanmoins, un an plus tard, en grande pompe, l'Arkonte présenta un fils à ses citoyens rassemblés pour la circonstance. Son nom, leur dit-il, serait Zeeis Solcher. Mais de la mère de l'enfant, il n'y avait nulle trace, aucune preuve, et le sort de Traasmee demeura un mystère à jamais.

Puis beaucoup de temps s'écoula. Ceux qui avaient espéré que l'âge ralentirait la rage et les exactions de l'Arkonte furent vite désabusés, car ses forfaits continuèrent comme de par le passé.

Son fils, Zeeis Solcher, grandit et devint un adolescent dégingandé qui avait hérité le teint blafard de son père, mais, semble-t-il, pas la propension de ce dernier à pousser de terrifiants cris de haine. Pourtant, en dépit de sa civilité, certains pensaient que Zeeis Solcher était tout aussi dangereux que son géniteur. Les serviteurs du château — ceux qui avaient appris à survivre aux humeurs de l'Arkonte — le jugeaient sournois et n'étaient pas dupes de son apparente affabilité.

Un jour, après un incident particulièrement horrible impliquant la profanation d'un sanctuaire sacré dans les montagnes, l'Arkonte Yeeis Solcher disparut.

Un régent fut nommé par le conseil des sages, car Zeeis Solcher n'était pas encore en âge de régner. Ce régent était Braadoz, un gros homme bon et jovial. Le peuple d'Aukana commença alors à retrouver un peu de joie dans sa vie quotidienne. Braadoz ordonna qu'une recherche fût effectuée dans les montagnes et la forêt, mais aucun indice ne permit de retrouver l'Arkonte volatilisé. Certains prétendirent qu'il était tombé dans une embuscade tendue par l'une de ses nombreuses victimes, et qu'il avait été

enterré dans une tombe anonyme. D'autres blâmèrent les esprits de la montagne, dont Yeeis Solcher avait osé profaner le sanctuaire.

Peu de temps après, une rumeur se répandit à travers le pays. Les bergers se mirent à parler d'une nouvelle bête fantastique qui avait fait son apparition, et qui attaquait leurs troupeaux avec une férocité inégalée. Beaucoup de voyageurs déclarèrent aussi avoir vu le monstrueux prédateur. Quelques montagnards solitaires furent ensuite agressés, et plus d'un mourut, ne laissant que des restes ensanglantés difficiles à identifier. Des témoins rapportèrent que la bête avait l'apparence d'un grand loup mais marchait debout, sur deux pieds, comme un homme. Ses deux yeux rouges brûlants jetaient des étincelles, et une vapeur nauséabonde émanait de ses énormes mâchoires. Son incroyable vitesse permettait à cette abomination de frapper en moins de quelques heures à des endroits pourtant très éloignés les uns des autres. Bien que plusieurs de ces récits fussent sans doute dramatisés par la terreur, ils contenaient néanmoins assez de vérité pour plonger la région dans une vive angoisse.

Bientôt, la bête ne se contenta plus d'attaquer les troupeaux et des voyageurs solitaires, mais se mit à rôder autour des fermes isolées et à dévorer de pauvres hères rentrant chez eux tard dans la nuit. Cédant à la demande de la population, Braadoz offrit une riche récompense pour la capture du monstre, et organisa plusieurs expéditions de chasse dans la forêt pour le traquer. Pourtant, celui-ci réussissait toujours à échapper à ses poursuivants. Chaque fois, les chasseurs rentraient chez eux bredouilles, et les atroces déprédations recommençaient.

Finalement, les paysans apeurés en vinrent à croire que la bête n'était autre que l'Arkonte Yeeis Solcher réincarné, revenu sur terre sous la forme d'un *chothron*, une abominable créature de la nuit.

À cette époque, Braadoz avait à son service un jeune scribe nommé Rurlik, doué d'une vive intelligence, et qui avait été formé à l'école de la Fédération sur Thia, la plus puissante des Planètes Intérieures. Ayant reporté l'emplacement de toutes les attaques du prédateur sur une carte de la région, Rurlik remarqua que celles-ci se situaient dans un cercle dont le centre était la petite vallée de Kax, qui semblait être le lieu de prédilection de la bête.

Rurlik se rendit donc dans cette vallée avec un escadron d'hommes armés jusqu'aux dents. Même s'il n'y décela rien qui ne sortît de l'ordinaire, il s'y sentit néanmoins très mal à l'aise, surtout en sa zone médiane. Ses hommes éprouvèrent une impression analogue. C'était comme si des miasmes maléfiques montaient du sol pour envahir tout leur être.

Rurlik décida alors de faire appel aux services de Gershan Cartrix, un célèbre enquêteur de la Fédération, qui avait été l'un de ses professeurs sur Thia. Cartrix avait une réputation méritée de très vive sagacité, et sa curiosité fut piquée par le message supraluminique qu'il reçut de son ancien étudiant ; il accepta donc de se rendre sur Aukana pour tenter d'élucider l'affaire.

Dès son arrivée, l'enquêteur se rendit directement dans la vallée de Kax. Là, il effectua divers relevés avec des machines dont nul sur la planète ne comprenait la fonction, et il fut immédiatement plongé dans une période de réflexion intense dont personne n'osa le tirer.

Après plus d'une heure, Cartrix émergea enfin de sa transe et, en silence, effectua encore d'autres prélèvements. Devant les yeux effarés de Braadoz, de Rurlik et de leur entourage, il demanda aux travailleurs mis à sa disposition de creuser le sol à un endroit précis. Une demi-heure plus tard, ceux-ci retirèrent un squelette mutilé de la fange glaireuse. Les spectateurs reculèrent d'horreur en contemplant la chose morte qui reposait là, devant eux, les fixant de ses orbites vides.

— Ce squelette, déclara l'Enquêteur d'Interco, est celui de Dame Traasmee d'Hezgak, assassinée par l'Arkonte Yeeis Solcher !

— Voici donc le sort funeste qui fut le sien, gémit Braadoz. Beaucoup l'avaient deviné, mais nul n'avait de certitude sur cette vérité. Sauf l'Arkonte, bien sûr.

— L'Arkonte... et quelqu'un autre, affirma Cartrix sur un ton pénétré.

Son regard se posa alors sur l'un des membres de l'assistance.

Soudain, la foule se fendit, tous ses membres manipulés comme des marionnettes par une volonté plus puissante que la leur. Ils s'écartèrent et scrutèrent avec horreur le mince personnage pâle à la silhouette efflanquée, dont le visage arborait maintenant une expression de joie haineuse.

— Zeeis Solcher a appris ce que son père avait fait à sa mère, poursuivit Cartrix d'une voix neutre. Ce jeune homme est particulièrement doué pour les sciences, en particulier la biologie. Un tel crime ne pouvait donc guère demeurer invisible aux yeux d'un expert tel que lui. Et quand il a découvert ce forfait...

— Mon cher père a payé le prix de son crime, conclut Zeeis Solcher avec une franchise glaciale.

— Mais la vengeance justicière doit s'arrêter là, trancha Cartrix, fixant l'adolescent de ses yeux voilés où brillait une farouche détermination.

Le contenu de la communication silencieuse échangée ce jour-là entre l'orgueilleux jeune baron d'Aukana et l'enquêteur d'Interco demeura à jamais mystérieux pour tous ceux qui en furent les témoins. Ils virent seulement Zeeis Solcher incliner la tête en signe de respect envers son interlocuteur plus âgé que lui, représentant de l'ordre de la puissante Fédération, puis répondre avec docilité :

— Qu'il en soit fait selon votre volonté, Enquêteur !

Le jeune homme claqua des doigts et, dans le lointain, un puissant hurlement d'horreur angoissée retentit. Nul ne douta qu'il s'agissait du cri d'agonie du *chothron*, du dernier vagissement de l'Arkonte Yeeis Solcher, métamorphosé en une chose innommable par la science impie de son propre fils.

— Adieu, Père... Puissent les divinités infernales longuement se repaître de votre âme, prononça doucement Zeeis Solcher.

Il claqua à nouveau des doigts, et le gémissement lointain s'arrêta aussi brusquement que le débit d'eau d'une fontaine condamnée.

Tous furent convaincus que la bête immonde avait disparu à jamais. Et il en alla bien ainsi. Alors, sous l'œil sanglant de Céphée, le jeune Rurlik fut nommé par acclamation générale nouvel Arkonte d'Aukana.

Le même jour, Zeeis Solcher quitta une fois pour toutes Aukana, emmené par Gershan Cartrix dont le chasseur rallia sans détour la quatrième solarienne située loin, très loin dans l'espace, et Marslovsk, le siège de la Centrale de Surveillance.

Comme l'eût formulé une vieille expression terrienne, le loup entrerait bientôt dans la bergerie. Mais il s'écoulerait près de cinquante années galactiques avant qu'il ne se dévoile vraiment.