

Le Grand rédempteur

Je remercie Gravidja qui a fourni des documents très utiles sur le jeu de rôle Vampire la Mascarade. Son blog regorge d'informations intéressantes : <http://gravidja.free.fr/accueil.htm>

Résumé :

Les vampires sont traditionnellement associés au mal, ils ont asservi la majorité des humains. Cependant il en existe quelques-uns que les hommes voient comme des libérateurs. Le plus célèbre est le Grand rédempteur. Un être très puissant qui a pour ambition ultime de redonner aux humains le contrôle de la Terre. Des vampires l'appellent le petit misérable pour l'énerver. Hormis un complexe lié à sa taille, le Grand rédempteur ne semble pas avoir beaucoup de faiblesses. Cependant de nombreuses épreuves difficiles l'attendent pour réaliser ses objectifs. Sera-t-il vaincu ou apportera t-il aux hommes la liberté ?

Chapitre 1 :

L'humanité vit un âge sombre, mis à part quelques villes et villages, elle avait perdu le contrôle politique et économique de la planète. Les vampires dit aussi les caïnites dominaient maintenant le monde, notamment Saulot et son ennemi Tubal. Les hommes qui ne trouvaient pas de refuges sûrs, servaient très souvent d'esclaves ou de réserves de sang. Il existait une résistance humaine qui obtenait par moment des résultats, mais pour l'instant chaque victoire mineure s'accompagnait fréquemment d'une défaite importante. Par exemple il ne restait qu'un seul bastion chrétien en France, la ville de Sainte Augustine. Les vampires ne s'avéraient pas forcément des monstres de cruauté, certains possédaient même un sens de l'honneur développé. Toutefois ils refusaient presque systématiquement de partager le pouvoir avec l'humanité. Après des siècles d'anonymat, les caïnites revendiquaient la souveraineté ouverte, ils cessaient de régner dans l'ombre sur des gens.

Karl et son célèbre groupe de soixante résistants humains, faisaient partie des icônes de la lutte européenne contre les vampires. Ils infligèrent la mort ultime à des dizaines de buveurs de sang. L'un de leurs objectifs

principaux consistait à reprendre la ville de Berlin. Pendant quelques jours, ils cessèrent de mener une stratégie de guérilla, pour passer à l'assaut frontal, quand ils apprirent que la cité ne contenait plus que cinq vampires. Ils attaquèrent le jour aidés par des esclaves désireux de retrouver leur liberté. Malheureusement il s'agissait d'un piège, les caïnites étaient gênés par la lumière du jour, mais ils disposaient de plus de cinq cents goules entraînés au combat. Les goules étaient nettement moins puissantes la nuit qu'un vampire moyen, mais elles pouvaient se battre en plein soleil sans problème notoire. Il s'agissait d'êtres humains qui en échange de sang vampirique obtenaient l'arrêt du vieillissement, ainsi que quelques facultés surnaturelles mineures, notamment au niveau physique. Par contre ils payaient cher leurs quelques avantages, une goule qui manquait de soumission avait une courte espérance de vie.

Karl et ses compagnons ne se laissèrent pas faire, ils se battirent comme des lions, ils envoyèrent dans l'au-delà des centaines de goules. Ils guerroyaient avec une fureur palpable, mais ils savaient qu'ils livraient vraisemblablement leur dernier combat. Ils se réfugièrent dans un lieu possédant un long couloir, et attendirent avec

détermination leurs assaillants. Soudain un bruit terrible retentit, ainsi que des sons de combat, Karl et une poignée de combattants partirent voir ce qui passait. Ils n'en croyaient pas leurs yeux, une personne seule mettait en déroute une véritable armée. Elle se déplaçait tellement vite que suivre ses mouvements relevait de l'impossible. En moins de dix minutes, elle renversa complètement la situation des humains libres. Elle sourit à Karl, puis elle s'en alla.

Karl : Quelqu'un peut m'expliquer ce qui se passe ? Je n'ai pas tout compris.

Claus : Notre sauveur est sans doute le Grand rédempteur, il correspond à la description des rumeurs, notamment son troisième œil au niveau du front.

Karl : Je n'ai pas eu le temps de le remercier. Mais bon avant tout reprenons Berlin.

Karl le résistant et ses compagnons occupèrent très facilement Berlin, vu le carnage perpétré par le Grand rédempteur sur les goules et les vampires. Néanmoins il restait un épineux problème. Fallait-il mentionner l'intervention capitale d'un être non humain dans la libération de la cité ? Karl savait qu'il avait une dette

d'honneur, et que la moindre des politesses consisterait à mentionner le rôle important joué par leur sauveur. Mais le résistant estimait aussi que ce serait une source d'espoir pour les hommes libres d'apprendre la nouvelle selon laquelle Berlin fut libéré grâce à seulement des humains. Karl n'avait pas la conscience qui le taraudait trop, il commit des choses franchement peu éthiques pour lutter contre les caïnites. Par exemple il massacra des enfants goules, dont le seul crime s'avérait de distribuer des informations à des vampires. Le résistant devait être confronté à des choses extrêmes pour manifester de la pitié, ou de la peur. Or plus le temps passait, plus il s'endurcissait, et son cœur devenait de pierre.

Toutefois finalement Karl eut le bon sens de ne pas chercher à masquer la vérité, il savait que tous ses compagnons ne seraient pas assez fidèles pour suivre ses ordres. En outre il doutait de rivaliser avant un bon moment en puissance guerrière avec le Grand rédempteur. Par conséquent il valait mieux le ménager, surtout que l'être avec trois yeux pourrait jouer un rôle utile plus tard. La victoire de Berlin ne garantissait pas la tranquillité, au contraire elle annonçait des jours rudes pour les occupants humains, plusieurs

groupes de caïnites voudront venger les leurs, et attaqueront avec de puissants moyens la ville.

Claus : Que faisons-nous monsieur Karl ?

Karl : On essaie d'urgence de trouver un moyen de communiquer avec l'extérieur, notamment Londres. Des renforts limiteront les pertes humaines lors des prochains assauts des vampires.

Claus : Pourquoi Londres ? C'est une ville lointaine à des semaines de marche de Berlin.

Karl : Apparemment cette cité possède une aviation militaire. Ses dirigeants pourraient en quelques heures nous envoyer une aide, si nous parvenons à leur envoyer un message.

Londres était la principale cité humaine libre, elle disposait d'une technologie rare et précieuse, comme par exemple le champ de force protégeant la ville, et quelques dizaines d'avions de combat. La cité ne possédait plus qu'environ cinquante mille habitants, mais elle comportait tout de même la plus grande population connue d'hommes et de femmes non asservis par des vampires. Cependant les défenseurs les plus efficaces de Londres ne s'avéraient pas des scientifiques, mais des mages humains. Sans eux il y aurait belle lurette que la ville serait tombée.

Cela n'empêchait pas une bonne partie des londoniens de se montrer ingrats et vindicatifs à l'égard des magiciens. Il fallait une protection rapprochée de la part des autorités, des messages quotidiens de rappels à l'ordre, ainsi que des exemples spectaculaires sur certaines personnes, pour limiter le nombre d'agressions sur les mages. La cité faisait l'objet de nombreuses convoitises, toutefois juste là elle résista bien.

Problème Saulot le vampire impitoyable voyait d'un très mauvais œil l'existence de la ville, et il était à un autre niveau que les caïnites qui s'en prirent précédemment à Londres. Ainsi l'impitoyable s'entoura de sorciers d'une puissance plus que redoutable grâce à des siècles d'entraînement. En outre contrairement à beaucoup de ses semblables, il ne montrait pas du dédain pour la science. Il s'appuyait sur des robots militaires. Certes la plupart de ses machines n'effectuait que des tâches simples, mais valait leur pesant d'or comme outil de conquête. En outre Saulot bénéficiait d'une armée considérable sur le plan numérique, il comptait envoyer au moins trois cents vampires, cinq mille goules et cent mille esclaves combattants, pour faire tomber la cité.

Malgré la qualité de leurs défenses, les londoniens ne se doutaient pas que des ennemis puissants se rapprochaient petit à petit de leur ville. Un commando de vampires préparait l'invasion pour l'impitoyable. Il creusait à petite vitesse à cause des défenses mystiques, toutefois il progressait continuellement. Heureusement le Grand rédempteur dit aussi le Sauveur eut vent encore une fois, de certains projets de Saulot grâce à ses facultés surnaturelles.

Ses adversaires vampiriques sourirent devant l'audacieux qui venait les défier sous terre dans un tunnel composé uniquement de boue solidifiée, mais avec quand même des parois perpendiculaires. Ils ne craignaient pas d'attirer l'attention, car ils créèrent une bulle de silence pour étouffer le bruit de leur forage.

Il se trouvait parmi les ennemis des humains libres, un mathusalem, un caïnite qui dépassa les mille ans d'existence, il toisa avec dédain le Grand rédempteur. Il hésita quelques secondes sur la marche à suivre, il pouvait s'abreuver du sang de l'intrus, ou bien en faire un esclave avec lequel, il s'amuserait à jouer pendant quelques jours. Finalement le mathusalem laissa sa soif le diriger, il décida de se gorger du délicieux liquide rouge. Il se retrouva en moins d'une seconde,

complètement immobilisé à cause d'un pieu béni dans le cœur. Il souffrait le martyr, le morceau de bois qui le transperçait possédait une immense puissance sacrée. Normalement les vampires craignent rarement les manifestations de foi. Il fallait une immense volonté et une piété peu commune pour créer un objet capable d'incommoder un caïnite, surtout ceux puissants. Toutefois le Sauveur disposait d'un attirail de dizaines d'outils très néfastes pour les buveurs de sang. Ses autres adversaires refusèrent de se rendre, d'ailleurs ils préféreraient mourir plutôt que d'annoncer leur échec à Saulot l'impitoyable. Le Grand Rédempteur ne les affronta pas directement. Il neutralisa d'un geste de la main les pouvoirs de dissimulation de ses antagonistes, puis il s'enfuit. Une minute plus tard, une patrouille londonienne trouva les vampires creuseurs et les mit en pièces.

Le Sauveur hésitait sur la manière de communiquer avec les humains influents de Londres, il était capable de diffuser un message télépathique. Cependant vu les préjugés actuels à l'égard de la magie, il savait qu'un avertissement risquait de déboucher sur rien du tout, s'il ne venait pas plaider directement sa cause. L'ennui

s'avérait qu'il pouvait être victime d'une attaque de la part d'hommes et de femmes. Or il se jura de protéger l'humanité, son serment ne lui interdisait pas de se défendre, toutefois le Grand rédempteur pensait que blesser ou tuer des humains était franchement mal, même dans le but de sauver sa vie, ou de protéger quelqu'un.

Néanmoins de grands enjeux entraient en ligne de compte. Le Sauveur savait que si Saulot arrivait à s'emparer de Londres, le moral des hommes libres en prendrait un sérieux coup. Résultat l'impitoyable soumettrait avec une plus grande facilité les humains qui osaient lui tenir tête. En plus le Grand Rédempteur estimait que son existence valait bien la peine de la mettre en péril, il possédait des informations vitales pour protéger une population nombreuse. Il se sentait stupide, il se dit qu'il aurait dû demander une lettre de recommandation, ou un papier attestant de ses bonnes intentions à Karl, lorsqu'il se trouva à Berlin.

Cela aurait certainement diminué les efforts à fournir dans le futur. Le Sauveur sans appuis matériels, était condamné à déployer des trésors d'éloquence pour espérer convaincre les chefs de Londres de se préparer à contrer une invasion. Il regrettait d'avoir refusé de nouer des liens avec les

humains qu'il sauva, cela lui aurait permis de disposer d'alliés qui soutiendraient son argumentation.

Cependant ce n'était pas le moment de geindre, alors le Sauveur pénétra dans l'espace de travail principal de Helena, un des chefs de la résistance des hommes libres. C'était un endroit avec une technologie rare par les temps qui courent. Il contenait des ordinateurs avec un clavier. Ce lieu de cent mètres carrés se caractérisaient par un équipement très moderne vu les circonstances, car de nombreuses zones de l'Angleterre revinrent à des acquis dignes du Moyen Age. Il y avait aussi des runes écrites sur le sol, le plafond et les murs pour protéger le bureau de l'intrusion d'un assassin vampirique, cependant elles ne firent que provoquer un léger mal de tête chez le Rédempteur.

Helena : Qui êtes-vous ? Que faites-vous dans mon bureau ?

Rédempteur : Je suis là pour vous avertir d'un danger. Saulot va déployer de lourds moyens pour anéantir ou faire prisonnier les humains de Londres.

Helena : Qu'est-ce qui me dit que vous ne cherchez pas à répandre la panique, ou préparer un piège ?

Rédempteur : Si vous vous renseignez auprès des vampires capturés récemment près de Londres, vous découvrirez que je suis responsable de la mort de leur chef.

Helena : Cela ne me suffit pas, vous pouvez adopter une apparence trompeuse grâce à la magie, vous vantez d'exploits mensongers afin de gagner ma confiance.

Rédempteur : Qu'est-ce qu'il faudrait faire pour que vous m'accordiez un peu de crédit ?

Helena : Si vous vous constituez prisonnier, je veux bien parler de votre histoire au Conseil de la Résistance.

Rédempteur : Je ne désire pas mourir, certains membres sont paranoïaques, ils risquent de vouloir me tuer.

Helena : Je concède que certains de mes camarades du Conseil sont très méfiants, mais je ferai le maximum pour vous permettre de rester en vie.

Rédempteur : Je connais le Conseil, il y a de fortes chances que l'on décrète ma mort, si je me laisse enfermer à Londres. De véritables exécutions capitales sont organisées contre des personnes

dont le seul tort est d'attirer sur elles la suspicion ou le ressentiment.

Helena : Malheureusement vous n'avez pas le choix, si vous désirez plaider votre récit, il faudra accepter mes conditions.

Rédempteur : Dommage, je dois m'en aller. À une prochaine fois peut-être.

Helena : Attendez.

Helena eut beau appeler à l'aide, et essayer de traquer le Grand rédempteur, elle n'arriva pas à mettre la main dessus. Le Sauveur se déplaça à une vitesse surnaturelle, il courait tellement vite, que le suivre du regard pour un humain normal constituait un défi impossible. Il ressentit une violente douleur quand il traversa les défenses mystiques de Londres, mais il ne s'agissait que d'un malaise passager. Il se demanda s'il ne devrait pas insister, parler à d'autres membres du Conseil afin d'obtenir satisfaction.

Problème le Grand rédempteur savait qu'il risquait d'avoir un accueil au mieux hostile au pire haineux, et que surtout il n'obtiendrait sans doute aucun résultat probant. En effet Helena passait pour le membre le plus ouvert d'esprit et modéré du Conseil. Or elle proposa une solution qui avait des probabilités élevées d'aboutir au décès du

Sauveur. Celui-ci se dit alors qu'il perdait son temps en tentant de passer par des gens influents. Il pensa qu'il devrait peut-être communiquer avec le peuple, au moyen de coups d'éclat pour défendre sa cause. Les humains à sauver ne manquaient pas en Angleterre, même si Londres contenait un grand nombre de défenseurs qui faisaient obstacle aux vampires.

En effet dès que l'on s'éloignait à plus de vingt kilomètres de la ville, il fallait craindre la nuit une embuscade de caïnites, et le jour l'attaque de monstres très dangereux. Le taux de mortalité dans les campagnes anglaises s'avérait franchement alarmant, malgré les opérations de nettoyage menées par les hommes et les femmes libres. En plus des buveurs de sang, il fallait gérer des loups-garous corrompus, des mages fous, et d'autres joyeusetés.

Le Grand rédempteur mena donc la journée, comme la nuit des opérations de protection des humains. Toutefois il changea sa tactique habituelle. Plutôt que de partir tout de suite après avoir sauvé des hommes, il délivra des messages, notamment une annonce dévoilant l'arrivée prochaine de troupes de Saulot. Il espérait ainsi pousser le Conseil de la Résistance à réagir,

mobiliser des défenses, et aussi préparer un plan d'évacuation. Malheureusement il fut profondément déçu, le Conseil qualifia les rumeurs sur la venue de Saulot comme des fariboles, des mensonges destinés à provoquer de la panique. Ses membres décidèrent de sanctionner lourdement par de la prison, voire le bannissement hors de Londres, les personnes qui oseraient défendre ouvertement la thèse d'une invasion militaire de la part de Saulot.

Le Sauveur eut beau rassembler un important groupe de pression du point de vue des effectifs en sauvant des centaines de personnes, cela ne suffit absolument pas. Il affronta quantité de créatures, mais ses actions ne produisirent pas les remous escomptés sur Londres.

Il se sentait désemparé, il s'obstinait à prévenir, mais personne d'influent ne le prenait au sérieux. Le Grand rédempteur débordait de bonnes intentions pour les humains, cependant il jouait les Cassandre. Aucun membre du Conseil ne daignait accorder du crédit à ses propos. Le Sauveur se demandait s'il ne ferait pas mieux de retourner à Berlin pour appuyer les humains libres, peut-être qu'il défendrait quelque chose qui en valait la peine. Il disposait de pouvoirs impressionnants,

toutefois il doutait de pouvoir défaire l'immense armée que Saulot dépêchait sur Londres.

Il devrait combattre pendant des heures voire des jours entiers pour espérer avoir une chance de triompher. Cependant ses facultés surnaturelles avaient un prix, s'il sollicitait trop ses pouvoirs il plongeait dans un état de faiblesse. Pour arranger les choses, il apprit que ses ennemis disposaient de troupes de choc capables de lui infliger de sérieux ennuis.

Chapitre 2 :

Helena commençait à sérieusement détester le Grand rédempteur, elle voyait rouge car il retirait de la crédibilité au Conseil de la Résistance. Il agissait de manière altruiste, toutefois il s'accaparait tellement de gloire, que beaucoup de gens se mettaient à le vénérer. Or elle ne pouvait pas laisser passer ce genre de choses. Elle refusait qu'un vampire soit considéré favorablement.

Elle voyait les cainites comme des monstres qu'il était nécessaire d'exterminer, il s'agissait d'erreurs de la nature qu'il fallait combattre à tout prix. En outre Helena pensait après réflexions, que le Grand rédempteur devait être un agent de

Saulot, qui cherchait à créer un vaste mouvement de panique ; à générer une révolte chez les humains libres, pour les pousser à organiser la capitulation de Londres. Cependant elle ne désirait si possible capturer le Sauveur vivant. Elle entendit dire qu'il existait une quête du nom de Golconde, qui permettait aux vampires tels que le Grand rédempteur de cesser de craindre le feu et la lumière du soleil, et d'acquérir de très puissants pouvoirs. Alors elle voulait que le Sauveur enseigne tout ce qu'il savait sur Golconde.

Malgré sa haine des vampires, elle voulait en utiliser quelques-uns comme esclaves pour hâter la reconquête de la Terre par les hommes libres. Si Golconde était un état atteignable rapidement, cela apporterait à la résistance, un sérieux avantage. Helena estimait qu'il serait extrêmement difficile pour les humains de reprendre le contrôle de la planète. Certains vampires puissants possédaient une excellente technologie, et des pouvoirs défiant l'imagination. Le Conseil hors de Londres et ses environs ne contrôlait pas grand-chose. Les caïnites régnaient sur plus de quatre-vingt-dix pour cent du monde, et leur emprise s'amplifiait chaque jour. Alors Helena hâta les préparatifs pour appréhender le rédempteur.

Le Sauveur s'occupa de protéger pour la énième fois des humains, quand il eut un pressentiment. Il sentait que quelque chose clochait sur la plaine désolée. Les cinq mages avec des toges rouges hostiles aux vingt voyageurs pauvres habillés de haillons prenaient bien soin d'éviter de blesser leurs proies. Alors le Grand rédempteur comprit, il tomba dans un piège, il s'apprêta à s'enfuir, quand une cage de lumière l'emprisonna. Toucher les barreaux sans ressentir de douleur était possible, mais les détruire s'avérait une autre paire de manche. Le Sauveur essaya plusieurs solutions pour s'enfuir, mais rien n'y fit. La force brute, les flammes surnaturelles, la transformation en fumée mouvante, tout cela ne menait à rien. Le Grand rédempteur n'explora pas toutes les options dont il bénéficiait. Il disposait d'une faculté de domination mentale, mais il refusait de l'employer sur des hommes, quand bien même il s'agissait d'ennemis.

Helena quand elle vit le Sauveur à sa merci éprouva une joie vive, cette personne qui ridiculisait le Conseil était neutralisé. Il cesserait de déblatérer des idioties qui minaient le moral des londoniens, il travaillerait désormais jusqu'à sa mort pour l'humanité. Il rendrait service au lieu de répandre la peur et la confusion. Certains auraient

voulu que le Grand rédempteur soit mis à mort tout de suite après sa capture. Cependant Helena savait que l'information représentait un outil vital pour remporter une guerre. Or elle sentait que le Sauveur disposait d'un savoir très vaste sur les vampires. Dans le pire des cas, il servirait de cobaye pour des expériences médicales, et la recherche de poisons agissant sur les caïnites puissants. Helena voulait que les vampires disparaissent tous sur le long terme. Néanmoins elle estimait qu'il serait dommage de ne pas chercher à percer leurs secrets, notamment leur capacité à ne pas vieillir pendant des millénaires.

Elle rendit visite au prisonnier dans un sous-sol miteux, rempli de runes écrites à l'encre noire indélébile destinées à contrecarrer les pouvoirs vampiriques. Le Sauveur était de plus entouré de barreaux de lumière, les inscriptions ne suffisaient pas à brider complètement ses capacités surnaturelles.

Helena : Il serait temps de dire la vérité sur les intentions de Saulot. D'après vos informations, l'invasion aurait dû avoir lieu aujourd'hui. Pourtant aucun mage londonien n'a détecté de troupes.

Rédempteur : Saulot est rusé, il attaquera à partir d'un point inattendu.

Helena : Je crois que vous vous moquez de moi, mais que se passe t-il ?

Le bouclier d'énergie protégeant Londres s'arrêta soudainement, la peur commença à gangrener le cœur des citoyens. Mais ce n'était que le début, une véritable horde apparut bientôt devant les humains libres. Plus de cent mille soldats paradaient devant la ville, ils hurlaient de joie devant la perspective d'une victoire facile, ils ne pouvaient pas perdre, car un véritable demi-dieu les accompagnait. Le chef vampirique de l'armée ennemie promettait le carnage à ceux qui résisteraient, et la vie sauve pour les gens qui se rendraient et prêteraient allégeance à Saulot.

Des centaines de londoniens hypnotisés par la beauté et le charisme du leader mirent un genou à terre. Helena faillit hurler de rage devant ce spectacle, toutefois elle se reprit. Elle allait se mettre à insulter le dirigeant quand elle se dit que ce n'était une bonne idée. Même si elle haïssait les caïnites, elle devait reconnaître que le rapport de forces s'avérait clairement en sa défaveur. Si elle se montrait grossière, des innocents pourraient en payer le prix fort. En analysant la tenue et le visage

du vampire qui semblait le général des troupes adverses, elle fut à deux doigts de pousser un cri de désespoir. En effet elle reconnut Sion le magnifique, un vampire craint même par les plus téméraires. Ce caïnite passait pour invincible ou du moins incroyablement difficile à battre. D'après la rumeur il massacra à lui seul un groupe de mille humains sans recevoir une égratignure. Mais le plus préoccupant concernant Sion s'avérait la manière dont il se conciliait la loyauté de ses subordonnés. Ses subalternes faisaient preuve d'un dévouement dément, ils ne ressentait pratiquement aucune peur ou doute. Ils combattaient comme des possédés, peu importe que la situation soit défavorable ou pas.

La terreur rongea l'esprit de plusieurs des mages défenseurs de Londres, résultat certains dispositifs surnaturels se désactivèrent. Ainsi la cage magique de lumière retenant le Grand rédempteur disparut, il en profita alors pour s'évader. Mais au lieu de chercher à mettre le plus de distance possible entre lui et les humains libres, il se présenta devant Sion.

Sion : Tiens, tiens le Grand rédempteur que veux-tu, petit misérable, minuscule parmi les minuscules ?

Rédempteur : Arrête cela.

Sion : Que pourrait faire contre moi un adversaire qui doit sauter pour me donner un coup de poing au genou.

Rédempteur : Nous avons peut-être cinquante centimètres de différence de hauteur, mais je peux te battre à plate couture. Je te défie en duel martial, si je l'emporte tu laisseras en paix les habitants de Londres, si je perds, je servirai Saulot.

Sion : Voilà qui est intéressant, j'accepte tes conditions.

Le Sauveur fut surpris, son adversaire se déplaçait aussi rapidement que lui et frappait plus fort. Le rédempteur s'avérait tellement habitué à dominer ses ennemis caïnites au un contre un, qu'il faillit se faire vaincre dès les dix premières secondes du combat. Puis il se ressaisit, mais il prit quand même quelques dommages, notamment une blessure légère au bras droit. L'affrontement s'annonçait compliqué pour le Sauveur. En effet Sion n'abattit pas toutes ses cartes, pourtant il faisait jeu égal avec son ennemi. Pour l'instant il ne recourut pas à ses pouvoirs offensifs les plus puissants, il agissait ainsi par volonté d'acquérir plus de gloire. S'il arrivait à battre son antagoniste, sans donner son maximum, il s'illustrerait aux

yeux de Saulot son maître, et il sèmerait de la crainte chez ses autres rivaux.

Or le magnifique raffolait des félicitations, et adorait rabaisser ceux possédant un statut égal au sien. Le Sauveur décida d'utiliser une capacité fatigante, mais qui fit jusque là des merveilles contre les vampires. Il ouvrit à fond son œil sur le front, et se mit à diffuser une lumière éblouissante capable de brûler vraiment gravement un vampire. Malheureusement son ennemi ne semblait pas trop incommodé, il sourit même.

Sion : Cette technique est vieille de plusieurs millénaires. Tu es idiot de penser qu'aucune parade contre elle ne fut développée.

Le Grand rédempteur se sentait désemparé, il s'imaginait le désespoir qu'il susciterait chez les londoniens en perdant. En outre il se maudit lui-même, il devrait bientôt servir Saulot l'impitoyable, un monstre de vice et de cruauté, au train où allaient les choses. Or cette idée le révolta profondément. Le Sauveur éprouva une haine impressionnante pour lui-même, au point qu'une partie de son esprit en sommeil depuis très longtemps se réveilla. Elle lui susurra qu'elle pourrait lui apporter la victoire, s'il la laissait

s'exprimer temporairement. Bien que le Grand rédempteur craigne des conséquences négatives, il autorisa la Bête à prendre le contrôle de son corps, il entra alors en frénésie. Il poussa alors un hurlement bestial, et ses yeux devinrent rouges y compris l'iris, la pupille et le blanc, tout en projetant de la lumière.

Sion surpris par ce revirement négligea sa défense. Il doutait franchement ce que voyait ses yeux, au point qu'il se demandait s'il ne souffrait pas d'une hallucination, ou d'une illusion causée par son adversaire. Il s'imaginait son ennemi avec une conscience trop rigide pour s'appuyer sur la Bête.

Par conséquent Sion reçut un coup de poignard au niveau du cœur, et plusieurs autres blessures. La Bête longtemps impuissante à agir, voulait se gorger de sang, et massacrer un maximum d'humains. Elle était une part spirituelle commune à la plupart des vampires, et elle conférait des avantages physiques, par contre elle incitait souvent à se conduire d'une manière très débridée, au point de commettre par moment des meurtres. Toutefois le Sauveur reprit rapidement le contrôle.

Sion : Qu'est-ce que tu attends ? Achèves moi.

Rédempteur : Si tu meurs, j'ai peur que tes subordonnés n'attaquent Londres. Certains n'ont aucun principe.

Le rédempteur fut porté en triomphe par des humains. Certains membres du Conseil de la Résistance enrageaient d'avoir une dette d'honneur à l'égard d'un vampire. Ils voulaient organiser rapidement un accident les débarrassant d'un élément très gênant. Le Sauveur choisit de s'isoler pour récupérer et juguler la Bête. En entrant en frénésie, il réveilla en lui, des sensations malsaines, il recommença à vouloir du sang animal voire humain. Il invoqua comme prétexte pour refuser de participer aux réceptions en son honneur, le désir de récupérer de ses blessures. Le culte à l'égard du Grand rédempteur gagna des milliers de fidèles suite à son intervention victorieuse. De nombreuses personnes parlaient même de bâtir un temple pour le vénérer, bien que le Sauveur ait annoncé publiquement, qu'il ne méritait pas d'adoration. Mais sa retenue et sa modestie ne firent qu'amplifier l'engouement à son égard.

Helena ne savait pas comment réagir, elle désirait ardemment la mort ou au moins le départ d'Angleterre du Grand rédempteur. Mais d'un

autre côté elle n'osait pas concrétiser ses projets hostiles, elle avait peur de transformer un atout de l'humanité en menace pour les hommes, si elle ratait la mise à mort. En plus elle estimait que les chances d'arriver à ses fins étaient faibles, même avec l'appui de mages. En effet le Sauveur se révéla doter de facultés de présience impressionnantes. Il échappa à cinq tentatives d'assassinat extrêmement bien préparées. Helena ne pensait pas réussir, là où des experts en meurtres échouèrent. Même le plus réputé des tueurs de vampires d'Angleterre n'arriva pas à infliger une blessure au Grand rédempteur, pourtant il disposa du soutien de dizaines d'assistants compétents. Finalement le Sauveur quitta Londres en catimini, sans avertir aucun habitant de la ville de sa prochaine destination.

Sion le magnifique opéra une retraite vers la France, mais son armée ne demeura pas inactive, elle rencontra une force d'invasion envoyée par Tubal le maître vampirique du continent américain. Alors une immense bataille s'engagea à l'intérieur d'une forêt de chênes à moitié dévastée par les guerres passées.

Les tubaliens ne possédaient pas l'avantage du nombre, ils se révélaient à un contre dix.

Toutefois ils compensaient allègrement leur sous-effectif par leur valeur guerrière. Le magnifique croyait que ses esclaves combattants suffiraient allègrement pour venir à bout de ses ennemis, mais Sion se trompait lourdement. Ses adversaires repoussèrent facilement les premières vagues d'assaut, sans essuyer de grosses pertes. Alors le magnifique envoya les goules renforcer les effectifs des attaquants, les résultats furent un peu plus heureux, mais loin d'être satisfaisants. Les tubaliens perdirent cinquante soldats, tandis que leurs ennemis subirent dix mille décès. Sion croyait dans la vertu du nombre, il imaginait qu'un avantage numérique écrasant apportait systématiquement la victoire contre un adversaire, depuis la raréfaction des armes à feu.

Il apprit à ses dépens aujourd'hui qu'une tactique bien rodée, et un entraînement militaire poussé permettaient de tenir tête à des antagonistes lourdement avantagés du point de vue des effectifs. Toutefois le magnifique ne se laissa pas impressionner, il ne joua pas tous ses atouts, il ordonna à ses sbires vampires de l'accompagner pour une charge furieuse. En participant lui-même au combat, il engendra un regain d'énergie et de volonté chez ses subalternes. Pendant un temps il renversa la situation. Cependant petit à petit les

tubaliens grignotaient du terrain, ils essayaient quelques déboires, toutefois ils arrivaient peu à peu à se rapprocher de la victoire. Ils progressaient lentement, mais ils causaient un abaissement constant du nombre de leurs ennemis. Les tubaliens faisaient merveille contre les subordonnés de Sion avec leurs épées enchantées, et de puissants jets de flammes surnaturelles.

Sion espérait un renversement de situation, notamment une reddition des adversaires. Parce qu'il était certain de vaincre au final, mais ce serait au prix de sacrifices terribles. Il pensait que pratiquement personne ne pouvait résister à son arme secrète, la bombe karmique. Il s'agissait d'une machine qui se nourrissait des âmes des défunts, elle tirait sa puissance des esprits des morts. Elle pouvait causer une explosion plus dévastatrice que celle d'une bombe atomique, même si elle n'émettait pas de radiations. La bombe était plutôt discrète, elle tenait dans une valise, elle ne possédait pas de signes distinctifs qui la rendaient particulièrement voyante. Néanmoins les tests s'avéraient sans appel, la machine entrait sans problème dans la catégorie des armes de destruction massive.

Elle ressemblait à un banal ordinateur portable, pourtant elle amenait la dévastation sur une grande échelle, une fois enclenchée. Le magnifique voyait ses subordonnés se faire massacrer. Pourtant il hésitait beaucoup à employer la bombe, en effet cette machine garantirait la victoire, mais aussi la mort d'un nombre très important de subalternes. Sion s'avérait tiraillé entre sa fidélité à Saulot l'impitoyable, et son attachement pour ses soldats. Il désirait ardemment faire plaisir à l'impitoyable, toutefois il estimait que ce serait une honte d'aller jusqu'à détruire les âmes de subordonnés fidèles. En effet l'arme possédait la propriété d'annihiler les esprits, elle causait de tels dommages, qu'elle pulvérisait en plus du corps, l'âme.

Finalement le magnifique choisit l'option massacre général, il activa la bombe, et se réfugia sous la terre. Les tubaliens sentirent quelque chose, ils se défendirent moins, adoptèrent un style plus offensif pour essayer d'hâter la victoire. Mais leurs efforts ne servirent à rien, ils furent balayés ainsi que la plupart des soldats de Sion. Seules dix personnes survécurent aux effets de l'arme.

La Bretagne souffrit terriblement à cause des effets de la déflagration de la bombe. Elle

devint un territoire quasiment vierge de toute présence humaine, elle se transforma en une lande désolée, les forêts disparurent toutes, les arbres se raréfièrent terriblement. Le sol devint impropre presque partout pour la culture, même les plantes très résistantes peinaient désormais pour s'épanouir. Autrement dit la Bretagne se transforma en un véritable désert.

Les animaux évitaient de s'aventurer dans la région, même les fourmis, les rats, les cafards, et les corbeaux n'osaient plus se montrer. Seuls des humains très curieux ou cupides exploraient le territoire breton, mais ils ne faisaient pas long feu, ils périssaient assez rapidement. Les fantômes agressifs pullulaient en Bretagne, ils réduisaient en esclavage, ou se nourrissaient des âmes des téméraires et des imprudents qui troublaient leur repos. Les spectres suite à l'explosion, arrivaient à apparaître sans trop d'efforts dans le monde matériel, ils profitaient avec joie de la possibilité de tourmenter les vivants.

Sion le magnifique ne sortit lui-même pas indemne des effets de la bombe karmique. Il dut batailler pendant des heures contre des fantômes, avant de finir victorieux de combats éprouvants. Toutefois il ne s'avérait pas au bout de ses peines, il lui restait à affronter le jugement de Saulot, or le

verdict promettait d'être sévère. Il travaillait pour une personne qui pardonnait très difficilement. L'impitoyable n'accordait une deuxième chance qu'en de très rares occasions. La plupart du temps, il offrait des tortures élaborées et longues à ceux qui le décevaient. En effet Saulot méritait son surnom, il fallait qu'il soit d'une humeur exceptionnellement bonne, pour qu'il ne punisse pas lourdement quelqu'un qui commit une faute mineure. Il détruisait des centaines de vies les jours où il s'échauffait. Quand il sortait le grand jeu, il organisait le massacre de milliers de personnes en quelques heures. Cette attitude sanguinaire servait un but précis, elle ne visait pas seulement à satisfaire des pulsions morbides. Elle permettait de satisfaire les démons alliés à l'impitoyable. Saulot offrait les âmes des incompetents, des traîtres et de certains punis à des créatures issues des Enfers.

Chapitre 3 :

Le Grand rédempteur dit le Sauveur se rendit à Berlin, il eut la joie de voir que la ville était toujours aux mains d'humains libres, et qu'elle se repeuplait. Maintenant elle comportait plus de deux mille habitants. Elle essuya quelques

attaques, mais elle résista bien. La horde brutale, un groupe de plus de deux cents vampires mené par Guido perdit plusieurs dizaines de membres, en tentant de s'en prendre à Berlin. La ville fut sauvée en grande partie grâce aux pouvoirs surnaturels de mages. Ce constat dérangeait clairement Karl le dirigeant de la cité qui n'aimait pas la magie, mais en tant que chef avisé, il savait que sans l'usage de sorts, Berlin serait tombée en moins d'une semaine. Le Grand rédempteur eut une surprise désagréable, quand il pénétra dans la ville, il vit une statue de plus de deux mètres en son honneur. Or il ne voulait pas de ce type de récompense, il se considérait comme un être peu fréquentable. Il rendait service aux hommes, toutefois il estimait dangereux de témoigner du respect et de la gratitude à un vampire. Il arriva à se débarrasser des malédictions majeures l'handicapant, mais il ne trouvait pas qu'il constituait un exemple à suivre.

Karl éprouva de l'inquiétude, et du soulagement quand il vit le Sauveur. Le Grand rédempteur apporterait du baume au cœur des berlinois. De plus il serait un atout incontestable pour neutraliser à jamais la horde brutale, la principale menace locale qui pesait sur la ville. Néanmoins le chef ne voulait pas alourdir sa dette

à l'égard du Sauveur, et il avait peur de passer pour une personnalité de second plan, si le vampire s'illustrait trop.

Karl : Vous avez sollicité un entretien avec moi, soit disant pour parler de la défense des cités libres. Que vouliez vous dire ?

Rédempteur : Les hommes libres n'arriveront jamais à gagner seuls, la guerre contre Saulot ou Tubal. Il faut des alliés non humains pour que la victoire soit envisageable.

Karl : Pour un vampire protégeant l'humanité, vous manquez de foi dans le genre humain.

Rédempteur : Seule un pacte avec des loups-garous, et des changelins permettra aux hommes d'espérer éviter l'esclavage.

Karl : S'allier avec les changelins c'est envisageable, mais des êtres bestiaux comme les loups-garous c'est hors de question.

Rédempteur : Il est vrai que le côté animal des loups-garous peut paraître choquant. Cependant cracher sur de puissants alliés surnaturels s'avère un comportement idiot par les temps qui courent.

Karl : Ma décision est prise, je refuse de me lier aux loups-garous, mieux je projette de demander au Conseil de la Résistance de m'aider à les exterminer.

Rédempteur : Vous commettez une grave erreur.

Karl : Je ne pense pas.

Les changelins étaient des êtres mi-humains, mi-féériques, ils avaient besoin de l'humanité pour exister, leurs pouvoirs s'avéraient liés aux rêves et aux cauchemars des hommes. Le Grand rédempteur au cours de ses voyages en rencontra quelques-uns, et noua même des amitiés. Les changelins possédaient souvent une apparence humaine. Mais quand ils se trouvaient à l'aise, ou confrontés à un grand danger, ils pouvaient adopter un aspect de créature fantastique, transformer par exemple leurs pieds en sabots de bouc.

Le Sauveur aimerait arriver sans conflit à faire changer d'avis à Karl. Il comprenait sa méfiance des loups-garous. Certains s'avéraient de véritables incarnations de la corruption, aussi bien sur le plan physique que mental, qui ne vivaient que pour infliger des tourments à la nature, torturer les animaux et les humains. Mais d'un autre côté le Grand rédempteur connut aussi des loups-garous avec un solide sens de l'honneur, qui se montraient vaillants, généreux et altruistes. Cependant le Sauveur savait qu'il s'engageait dans un combat difficile. Même si la plupart des

berlinois lui témoignaient un vif respect. Les horreurs qu'ils subirent, avaient tendance à émousser leur tolérance, à les rendre hostiles avec les étrangers possédant des caractéristiques non humaines. Pour arranger les choses, de leur côté les loups-garous se cachaient ou développaient aussi un comportement inamical pour les hommes. En effet beaucoup d'entre eux pardonnaient mal les fautes de l'humanité contre la nature. Quelques-uns plaçaient même les humains, comme une menace plus importante que les vampires. Ils comptaient sur les loups pour avoir une descendance. Le Grand rédempteur espérait quand même arranger la situation, en multipliant les prouesses. Il comptait obliger Karl à réviser sa position, en enchaînant des exploits guerriers qui renforceraient son prestige et son influence.

Le Sauveur localisa assez facilement la horde brutale de Guido. Elle laissait derrière elle, un sillage de destruction très marquant. Elle comportait de nombreux membres qui ne faisaient pas seulement que boire du sang par nécessité. Ils massacraient quantité d'animaux, d'humains voire de vampires, pour le seul plaisir d'apporter de la dévastation.

Guido passait pour un barbare sans cervelle qui ne se préoccupait que de démolir et tuer. Dans la réalité, il s'avérait intelligent et calculateur, il aimait faire des victimes, mais il était doté d'une véritable capacité à réfléchir. Cependant il cultivait une image de brutalité sans retenue, et de chef stupide qui ne devait son ascension qu'à sa force, pour pousser ses adversaires à le sous-estimer. Guido savait que le comportement emporté de certains de ses subordonnés, posaient quelques problèmes en matière de ressources. Néanmoins il laissait faire, il tolérait les pires exactions, car il adopta un comportement fataliste.

Il estimait impossible de l'emporter sur le long terme sur Saulot. Il pensait que des victoires mineures s'avéraient faisables. Toutefois il ne croyait aucunement dans un triomphe final. Alors il considérait que se discipliner en matière de mœurs et de manières, ne servaient plus à rien, puisque les démons allaient un jour ou l'autre pulluler sur la Terre ; que les portes des Enfers seraient grandes ouvertes, pour permettre la colonisation de la planète par des créatures innommables, contre lesquelles il serait absolument vain de lutter. Guido envoya quelques espions le renseigner sur les ressources militaires de Saulot. Il apprit des choses qui douchèrent tout

espoir chez lui, qui l'incitèrent à croire que la horde brutale ne disposait d'aucune chance sur le terrain de la lutte. Néanmoins Guido refusait d'abdiquer. Même s'il croyait être écrasé tôt ou tard, il voulait défendre la liberté des siens face à Saulot.

Il avait un autre souci immédiat à gérer, car le rédempteur lui rendit visite la nuit dans une ville non loin de Berlin, abandonnée par les humains libres. L'endroit était un quartier résidentiel composé d'immeubles de dix étages environ, quasiment tous abandonnés.

Rédempteur : Bonjour Guido, je te conseille de te rendre, sinon cela va être très douloureux pour toi.

Guido : Tu es très puissant, mais aussi respectueux de la vie humaine. Donc je n'ai rien à craindre. Si je le veux je peux provoquer la mort de centaines d'esclaves humains, juste en pensant.

Rédempteur : Je ne te crois pas, tu bluffes.

Guido : Regarde mon aura, et tu sauras que je dis la vérité.

Le Grand rédempteur usa de ses pouvoirs surnaturels pour analyser l'aura de Guido, et il fut forcé d'admettre que son adversaire ne semblait pas mentir. En outre le Sauveur entendit parler de

rumeur sur les esclaves de la horde brutale, sur le fait que des machines particulières s'avéraient greffées sur eux. Le Sauveur prit ses ragots pour des racontars mensongers. Mais dans la réalité Guido disposait d'un très bon savoir en mécanique. Il créa des bombes miniaturisées qui explosaient, en formulant certaines combinaisons de mots par la pensée. Il s'arrangea pour que le mot de passe déclenchant la mort d'un esclave soit très complexe, et connu de lui seul pour éviter une hécatombe parmi ses prisonniers. Néanmoins grâce à un entraînement poussé, il arrivait à penser très rapidement à des formules complexes, il pouvait causer en moins d'un dixième de seconde le décès de beaucoup de monde.

Le Sauveur se sentait dans une impasse, s'il se rendait, il pourrait renforcer ses ennemis grâce aux secrets qu'il connaissait. Il serait difficile de le faire parler, mais des privations, de la torture, et l'usage de facultés magiques risquaient de le pousser à révéler des choses très intéressantes pour ses ennemis. Comme par exemple l'existence d'un passage secret permettant se faufiler à Berlin, sans craindre les protections anti-vampires de la ville. Néanmoins il estimait que ce serait impardonnable, de mettre en danger des esclaves humains. Il se voyait comme un protecteur des

innocents, il refusait catégoriquement de causer la mort d'hommes et de femmes victimes de vampires par ses actes. Puis il scruta l'esprit de Guido, et ce qu'il découvrit, lui arracha un grand sourire.

Guido : Si tu penses que le fait que je sois le seul à connaître le code d'activation des bombes t'avantage, tu te trompes lourdement.

Le Sauveur essaya de prendre le contrôle de l'esprit de Guido grâce à ses pouvoirs, mais il se heurta à une résistance inattendue. Il eut beau insister, il n'arriva pas à grand-chose. Il ne comprenait pas ce qui se passait. Il arriva à mater des adversaires très coriaces avec ses facultés de domination mentale. Pourtant il n'obtenait aucun résultat sur son ennemi.

Guido : J'ai mené des expériences pendant des centaines d'années pour trouver un moyen de résister aux pouvoirs mentaux des vampires. Je porte sur moi un métal spécial qui a la propriété de me protéger des tentatives magiques de contrôle de mon esprit. Si tu as pu lire mes pensées, il y a une minute, c'est parce que j'ai volontairement abaissé mes défenses spirituelles.

Le Grand rédempteur s'avérait impressionné, toutefois il refusa de se morfondre, il allait recourir lui aussi au coup des otages. Il pénétra dans l'esprit de plusieurs des subordonnés vampiriques de Guido, et leur ordonna de mettre un couteau près de leur gorge.

Guido : Mes subalternes sont résistants, ils devraient encaisser sans problème des coups de couteaux. De toute façon si quelques-uns meurent, cela ne me dérange pas, il n'y a pas de place pour les faibles dans ma horde.

Le Sauveur éprouvait du désarroi, il n'arrivait à rien de probant. En outre il ne voyait pas de solution pour retourner la situation. Sa frustration alimenta la force de la Bête, elle lui susurra de lui laisser prendre le contrôle. En deux ou trois mouvements, Guido le rusé serait neutralisé. Bien sûr il y aurait des victimes, mais aussi le mérite de sauver les berlinois d'une grave menace, qui les obligeait à sortir de leur ville, avec des convois lourdement armés. Le Grand rédempteur reconnaissait que les arguments de la Bête semblaient sensés, mais il refusa catégoriquement de se faire bernier. S'il permettait

à sa partie sombre de se manifester, il risquait de devoir lutter plus souvent contre elle. S'il se montrait conciliant avec son côté mauvais, il pouvait entamer une descente vers l'ignominie, devenir encore plus vicieux et cruel que Guido. Le Sauveur savait que rien n'était gratuit avec la Bête. Chaque fois qu'il lui permettrait de s'exprimer ouvertement, elle renforcerait son emprise sur lui.

Guido savourait avec délectation la détresse de son adversaire. Il prenait un pied monstre à voir un vampire d'une force supérieur à la sienne céder à l'inquiétude et l'affolement. Il adorait les plaisirs simples, comme par exemple la bagarre, et la chasse des faibles. Toutefois il appréciait aussi hautement les stratagèmes machiavéliques qui conduisaient des ennemis redoutables à l'impasse, qui poussaient des adversaires de taille à supplier.

Guido avait bien l'intention de profiter un maximum des tourments du Grand rédempteur. Malheureusement pour lui sa joie extatique fut de courte durée, le rusé n'activa aucune bombe, et il se fit décapiter. Il réagit avec lenteur à cause de la surprise. Il s'imaginait son ennemi comme une espèce de petit saint, qui chérissait son humanité. Guido considérait comme impensable que son adversaire entre volontairement en frénésie.

Malgré un gros effort de volonté le Sauveur ne put résister à la pulsion de boire un peu du sang de son adversaire à la tête coupée. Il porta à sa bouche, un peu du liquide rouge issu du cadavre de Guido qui gicla sur sa main gauche. Il se sentit sali par cet acte, il se voyait comme un moins que rien. Cependant il réalisa qu'il se lamenterait plus tard, il devait d'abord se battre contre le reste de la horde brutale. Les ennemis possédaient de bonnes facultés de combattant. Généralement ils maniaient avec dextérité les armes blanches ou à feu. Toutefois ils ne faisaient clairement pas le poids contre le Grand rédempteur.

Celui-ci entendit la Bête lui murmurer de se gaver de leur sang, de s'en donner à cœur joie en matière de carnage. Elle argumenta que les subordonnés de Guido ne feraient pas long feu, en tant que prisonniers. Ils seraient sans doute condamnés à une mort atroce, ou à un emprisonnement constitué souvent de tortures. Elle déclara que le fait de tuer les subalternes de Guido qui se rendaient, ne méritait pas le titre de meurtre, mais d'acte de charité. Le Sauveur devait admettre que sa partie sombre pouvait avoir raison, qu'elle avait de faibles chances de se tromper. Toutefois il refusa de céder à la solution de facilité, et surtout à ses bas instincts. En outre

il ne resterait pas sans bouger, si les dirigeants de Berlin se montraient trop impitoyables avec les captifs. Le Grand rédempteur plaiderait pour que des procès soient organisés, et que la torture ne soit pas un châtement utilisé pour punir. Le Sauveur savait qu'en agissant ainsi, il se ferait des ennemis acharnés. Néanmoins il se jura de faire le maximum pour éviter que les humains libres ne tombent dans la barbarie, notamment Karl le chef suprême de Berlin. Le dirigeant eut d'ailleurs un entretien avec le Sauveur dans son bureau.

Il avait parfois du mal à s'acclimater à une vie de politique qui modère des manifestations de cruauté, qui cherche à arbitrer les conflits. Il mena une vie d'errance remplie d'actes sanguinaires et barbares pendant des années. Il avait presque l'équivalent d'une Bête en lui, bien qu'il ne soit pas un vampire. Cependant il apprit aussi à chérir Berlin, donc il essayait de toutes ses forces de contenir certaines pulsions. Son bureau était un espace sobre, qui comportait une table de travail, quatre chaises et beaucoup de paperasse. Il n'était pas encore possible d'user d'ordinateur ou d'électronique moderne dans cet espace.

Karl : Je suis désolé, mais je refuse que des procès soient organisés pour décider du sort des vampires de Guido.

Rédempteur : Je sais que vous avez envie de vous venger, et que vous avez beaucoup subi, mais cela ne justifie pas des exécutions sommaires.

Karl : Si les jurys se montrent cléments, il faudra nourrir régulièrement avec du sang humain certains vampires, ce qui posera de graves problèmes. Et puis je n'ai pas le désir de porter des responsabilités en cas d'agression par des captifs caïnites.

Rédempteur : Je connais un moyen magique qui rendra le sang animal nutritif pour tous les prisonniers vampires. En outre vous n'avez pas le choix, il faut une force de frappe caïnite considérable pour appuyer les défenses de Berlin.

Karl : C'est du délire, compter sur les survivants de la bande de Guido, revient à tolérer des loups dans une bergerie, c'est un acte suicidaire.

Rédempteur : Guido a mis au point une bombe qui se déclenche grâce à une simple pensée. Cette machine transformera les loups vampiriques en gentils agneaux inoffensifs.

Karl : Je refuse toujours d'appuyer votre idée d'intégrer des vampires dans les forces armées berlinoises.

Rédempteur : Vous commettez une erreur de taille.

Karl : Non je suis certain que c'est vous qui vous trompez.

Le Grand rédempteur ne put empêcher la mise à mort sans procès des subalternes de Guido. Il comprenait le désir de représailles sanglantes des berlinois. Toutefois il n'approuvait pas les décisions prises par les dirigeants de la ville. Il obtint quand même une concession, les caïnites furent tués rapidement au lieu d'un supplice durant des heures. Le Sauveur dut batailler durant des jours, pour que les autorités de la cité acceptent de montrer un minimum de retenue dans leur vengeance ; que des décapitations remplacent le programme de tortures élaborées prévu par Karl.

En outre le Grand rédempteur réussit à obliger les chefs de Berlin, à engager des négociations avec les loups-garous. Il organisa une manifestation comportant plus de mille personnes, qui demandait la démission de Karl, si celui-ci n'acceptait pas de tendre la main. Il enragea à l'idée de se faire dicter ses actes. Il pensa un moment organiser une vague d'assassinats contre des contestataires humains. Puis il se reprit, il se jura de défendre l'humanité. Il trahirait son

serment, s'il osait faire des tuer des hommes et des femmes, dont le seul tort consistait à s'opposer à une décision politique. Karl résista aussi à l'envie de mettre à mort le Grand rédempteur, cependant il réfléchissait ardemment à un moyen subtil et efficace de l'envoyer très loin de Berlin. Il commençait à ressentir un haut niveau de jalousie à son égard. Il le voyait de plus en plus comme un dangereux rival, ayant certes une certains utilité, mais très énervant. Il eut ses désirs exaucés, quand il apprit que le Sauveur quitta l'Allemagne pour rejoindre apparemment la France. Karl s'alluma un cigare pour fêter le départ du gêneur.

Chapitre 4 :

Le Grand rédempteur choisit d'aller vers la ville de Sainte Augustine dans le Sud de la France. La cité contenait de puissantes reliques anti-vampire, notamment la Vertueuse une épée capable de neutraliser les êtres et les créatures possédant un vice développé. Le Sauveur convoitait l'arme, car il fit un rêve où il arrivait à tuer Saulot et Tubal grâce à la Vertueuse. Évidemment il restait à convaincre les autorités de la ville de prêter l'épée. Ce qui représentait une étape vraisemblablement difficile. En effet les

chefs de Sainte Augustine ne se caractérisaient pas par leur gentillesse à l'égard des gens non humains. Ils faisaient preuve d'une grande haine pour les vampires, mais aussi les loups-garous et leurs alliés. La ville contenait des dirigeants qui montraient un véritable fanatisme dans la traque de ceux qui adoraient ou, aidaient les puissances du « mal ». Chaque mois des dizaines d'innocents périssaient dans la cité, parce qu'ils avaient eu la mauvaise idée de contredire les messages haineux des meneurs.

À Sainte Augustine, la haine n'était pas une option, il fallait se montrer vindicatif et abject avec toutes les personnes non humaines, y compris celles qui semblaient témoigner de la gentillesse et de la compassion pour les hommes. Les autorités de la ville martelaient qu'accorder sa confiance à un vampire ou un loup-garou constituait plus qu'une erreur, ou une folie, il s'agissait d'un crime impardonnable. Le Sauveur se dit que dévoiler sa véritable identité, risquait de lui valoir des ennuis. Dans ce cas il se présenterait comme un chasseur de vampires, et utiliserait un faux nom pour éviter des problèmes. Après quelques instants de réflexions il choisit le patronyme de Berger.

Il découvrit que la ville avait une technologie très arriérée, presque pas d'arme à feu,

quasiment pas d'appareils électriques ou électroniques. Il avait l'impression de pénétrer dans une cité du Moyen Age. Il rencontra Charles le dirigeant des environs dans une chapelle, lors d'une audience qui demanda des semaines d'attente.

Il y avait une communauté chrétienne écrasante dans la ville, d'orientation protestante surtout et très rarement catholique. Les cultes sans liens avec le Christ n'étaient pas hors-la-loi, mais franchement mal vus à Sainte Augustine. Toutefois le protestantisme de la cité ne rejetait pas la magie quand elle était liée au sacré, aux prières en rapport avec les anges et les saints.

Charles : Vous voulez emprunter la Vertueuse pour mener une quête personnelle. L'ennui c'est que je n'ai pas l'habitude de prêter de reliques saintes à des inconnus.

Rédempteur : Je sais, mais il y a peut-être un moyen de s'arranger.

Charles : En effet un traître sous prétexte que sa femme était gardée en otage, a dérobé plusieurs reliques importantes. Si vous les rapportez, j'envisagerai d'accéder à votre requête.

Rédempteur : Entendu, avez-vous une piste à me fournir pour rattraper le voleur ?

Charles : Malheureusement nous manquons d'informations. Que Dieu et ses anges guident vos pas.

Le Grand rédempteur eut du mal à résister à un sentiment de malaise, en présence de Charles de Varreau. Celui-ci possédait un charisme impressionnant, et une foi ardente, mais surtout il se caractérisait par une haine farouche. Il menait une croisade terrible contre les non-humains. Il traquait avec énergie tous les signes d'appartenance maléfiques. Il allait très loin dans sa quête de pureté. Pendant un moment, il pensa interdire aux roux l'accès à la ville de Sainte Augustine. Puis il se reprit, il admit que la couleur des cheveux ne constituait pas une preuve en soi de lien avec le Diable. Néanmoins il se comportait comme un misogyne méprisant, il n'admettait pas que les femmes exercent des activités guerrières. Il faillit d'ailleurs se brouiller avec le Conseil de la Résistance de Londres, parce qu'il trouvait déplacé d'avoir des femmes comme interlocuteur. Il n'accepta de négocier au final avec les anglais, que parce qu'il avait un grand besoin de ravitaillement en outils médicaux et en nourriture. Toutefois il fut à deux doigts d'envoyer se faire voir ses alliés, juste parce qu'il ne tolérait pas les

personnes de sexe féminin à des postes de pouvoir. Malgré ses défauts, Charles demeurait un chef respecté, il combattait en première ligne contre les vampires, et ses conseils tactiques sauvèrent plus d'une fois Sainte Augustine.

Le Sauveur chercha avec ses pouvoirs les reliques volées, et il obtint une piste, toutefois il se heurta à une résistance inhabituelle. En outre la zone à couvrir pour trouver ce qu'il cherchait s'avérait vaste. Il devrait fouiller une zone de plusieurs kilomètres carrés. Il comprit alors, que de puissances forces mystiques essayaient de lui faire obstacle.

Le Grand rédempteur vit que le paysage changeait, alors qu'il s'approchait de son but. Il découvrit une forêt avec des arbres possédant des visages humains torturés, ainsi que des animaux repoussants voire hideux. Par exemple il observa des chats avec un sentiment de répulsion. Il aimait pourtant beaucoup caresser les matous, mais il se retrouva confronté à des félins avec une apparence horrible. Les malheureux chats ne possédaient pas de poils, mais surtout ils arboraient plusieurs mains humaines pourries sur le dos.

La nourriture devait être difficile à trouver dans les environs, car il y avait quantité de cas de

cannibalisme entre animaux. Le Sauveur remarqua en outre que la flore présentait des dangers, certains houx dotés de mouvement cherchèrent à le vider de son sang. Des ronces tentèrent de lui crever les yeux, des roses sauvages voulurent le mordre afin de s'abreuver de son sang. Pendant un moment le Grand rédempteur fut appâté par l'idée de mettre le feu à la forêt. Problème il manquait de matériel pour arriver à ses fins. Il aurait eu besoin d'essence pour arriver à déclencher des flammes, étant donné qu'il tomba une averse récemment dans les parages. Le Sauveur possédait un pouvoir de feu, mais il évita d'y recourir pour ne pas subir de détection mystique. Puis il se dit que ce serait bête de déclencher un incendie, à cause du risque de faire des victimes humaines. En plus s'il battait les créatures responsables de la corruption magique de la forêt ; il pourrait peut-être contribuer à ce que la nature environnante cesse de subir des influences malignes, et retrouve une forme moins pervertie. Cependant il fallait déjà arriver à gagner, étant donné l'ampleur des dégâts surnaturels infligés aux bois, il ne faisait aucun doute qu'il faudrait affronter des adversaires coriaces et puissants.

Après les vivants torturés ou corrompus, il devenait nécessaire de se confronter aux morts en souffrance, la partie profonde de la forêt regorgeait de fantômes. Elle s'avérait hantée par des milliers de spectres. Le Grand rédempteur ne comprenait pas ce que cela voulait dire, il ne se souvint pas d'une bataille récente dans les environs. D'ailleurs même un terrible massacre ne pouvait expliquer la facilité avec laquelle, les esprits défunts arrivaient à se manifester dans le monde matériel. Ensuite le Sauveur eut une illumination, il devait y avoir des nécromanciens très puissants, autrement dit des magiciens jouant avec les forces liées à la mort dans les parages. Pourtant cette explication paraissait peu plausible, en effet les vampires pratiquant la nécromancie furent pratiquement tous exterminés.

Il existait bien des humains qui s'adonnaient à ce type d'activité, mais il n'arrivait jamais à la cheville des anciens cainites. Or normalement seul un rassemblement de dizaines, si ce n'était de centaines de vampires pouvaient générer un tel déchaînement de la part de fantômes.

Le Grand rédempteur ne leurra pas éternellement les spectres, quelques-uns particulièrement talentueux le détectèrent. Résultat le Sauveur dut combattre pour éviter des

conséquences funestes. Les fantômes des bois réservaient aux personnes qu'ils capturaient un sort terrible. Ils transformaient les âmes captives en combustible surnaturel afin d'accroître leur force, ou activer des fourneaux servant à forger des armes magiques. Le Grand rédempteur domina quelques esprits, et les envoya combattre pour lui. Mais cela ne suffisait pas, des pertes minimales ne gênaient pas la progression d'une armée déchaînée. Cependant bizarrement les spectres choisirent de se détourner, ils cessèrent d'attaquer. Le Sauveur se dépêcha de profiter de l'opportunité, et de mettre de la distance avec ses anciens assaillants.

Les spectres hurlèrent leur haine, ils ressentaient une frustration vive à l'idée de laisser filer une proie comme le Grand rédempteur, car son sang puissant représentait un enjeu considérable. Des fantômes se mirent à se disputer, et s'entredévorèrent. Finalement après une bagarre de plusieurs minutes, une créature d'un genre particulier émergea dans la forêt. Elle mesurait plus de vingt mètres, et semblait un croisement entre un humain immense, et un molosse des enfers. Elle possédait un corps d'humain, mais aussi trois têtes dont deux

rappelant un pitbull. Elle savait se tenir debout, cependant elle préférait courir à quatre pattes. Elle se caractérisait par ses immenses pouvoirs, et une faim dévorante d'âmes. Elle se concentra, huma l'air, et trouva la piste du Sauveur. Puis elle bondit, et atterrit devant lui. Elle essaya d'immobiliser sa proie avec des attaques rapides, mais elle affrontait un adversaire aux réflexes foudroyants. Elle ne faisait pour l'instant que brasser l'air, en outre son ennemi lui infligeait des blessures avec ses poings rendus lumineux par l'activation d'un pouvoir.

Toutefois la partie ne s'avérait pas gagnée pour le Grand rédempteur. En effet il dominait apparemment, toutefois il ne parvenait pas à provoquer de dommages décisifs sur son antagoniste. En outre plus le temps passait plus son ennemi gagnait en puissance. Le Sauveur disposait bien d'une technique capable sans doute de neutraliser définitivement son adversaire. Toutefois il voulait la réserver pour les nécromanciens des bois. Pendant qu'il réfléchissait, des bras supplémentaires apparurent chez son ennemi, qui se retrouva non plus avec deux mais huit bras. La créature lança une nouvelle attaque brutale, elle ne fit que frôler son ennemi, mais cela suffit pour le blesser gravement.

Le Grand rédempteur remarqua la faim de puissance de son adversaire, alors il tenta quelque chose. Il activa les pouvoirs d'un redoutable fétiche de guerre, et le balança à des centaines de mètres de distance.

La manœuvre réussit, la créature se détourna et partit en quête de l'objet jeté, une poupée de paille très simple d'apparence humaine, mais gorgée de pouvoir magique, sa fonction principale était d'augmenter la force physique à un niveau très impressionnant. Cela ne dérangeait pas tellement le Sauveur de se séparer d'un outil qu'il pourrait remplacer plus tard. Et il se doutait que dans le contexte actuel il valait mieux miser sur autre chose que des performances physiques.

Le Sauveur se retint de pousser un cri d'horreur, quand il ne fut qu'à une centaine de mètres de son objectif. Il voyait un spectacle abject, une horreur indescriptible, il découvrit un four destructeur d'âmes. Il pensait que la rumeur sur la machine constituait une légende absurde, mais il devait admettre que le ragot disait la vérité. Le four de grande taille mesurait cinq mètres de haut, et se caractérisait par ses dizaines d'inscriptions blasphématoires à la gloire des démons. Toutefois ce n'était pas son aspect

extérieur, le plus dérangeant mais sa fonction. En effet le four convertissait les esprits en énergie, il annihilait de manière irrémédiables les âmes. Pour que la machine tourne à pleine puissance jour et nuit, des vampires passèrent un pacte avec des spectres. Ils leur demandèrent de leur ramener des esprits en échange d'une partie de la puissance suscitée par le four. Ce sale manège marchait très bien. Le Grand rédempteur sentait une immense force magique à l'œuvre, assez redoutable pour mettre à bas les défenses de la ville de Sainte Augustine. Il fit une nouvelle découverte macabre, une réserve d'âmes en peine. Des malheureux fantômes prisonniers attendaient avec terreur que leur esprit soit brûlé.

Pour ajouter à l'horreur, des vampires s'amusaient à torturer leurs captifs avec de la magie. Ils expérimentaient des sorts pour se défouler, et apprendre de nouveaux moyens de supplice. Ils s'adonnaient avec joie à leurs activités de bourreau, ils disposaient de victimes très résistantes, alors ils allaient très loin dans l'ignominie. Un de leur jeu favori consistait à enfermer l'âme d'un fantôme dans un corps humain de préférence encore vivant, et à s'amuser à faire ressentir de la douleur physique à leur proie. Le Sauveur voulait intervenir tout de suite

pour mettre fin à ces actes affreux, cependant il savait qu'il serait plus judicieux d'attendre une occasion favorable d'agir. Il était diminué, son périple dans la forêt l'épuisa, par conséquent une attaque frontale constituait un comportement risqué. Mais le Grand rédempteur prenait inutilement des précautions, car les cainites ennemis le repérèrent. Et ce n'était pas tout, une connaissance redoutable du Sauveur se présenta.

Sion : Ce n'est pas la peine de te cacher, cela fait longtemps que nous connaissons ta présence.

Rédempteur : Comment cela ?

Sion : J'ai ordonné aux fantômes de la forêt de te laisser en paix, pour pouvoir t'ajouter à ma collection de trophées.

Rédempteur : Ton autorité laisse à désirer, j'ai dû participer à un affrontement mémorable.

Sion : Avant de te tuer, je vais satisfaire ta curiosité par clémence.

Rédempteur : Merci, où sont les reliques volées dans la cité de Sainte Augustine ?

Sion : Dans une maison à quelques centaines de mètres d'ici.

Rédempteur : Pourquoi ne t'enfuis-tu pas ? Saulot doit pourtant être furieux contre toi.

Sion : Je sais, mais en faisant tomber une ville libre, je me rachète, et retrouve une partie de mon honneur perdu.

Rédempteur : Quel est ton plan pour arriver à provoquer la chute de Sainte Augustine ?

Sion : Je suis en train de préparer un enchantement très puissant, qui va neutraliser la protection sainte de la ville. La défense sacrée de la cité est déjà affaiblie par le vol des reliques, encore quelques jours et elle sera anéantie.

Rédempteur : Je suppose que ton four destructeur d'âmes s'avère essentiel pour tes préparatifs.

Sion : Exactement, il donnera les moyens de conquérir Sainte Augustine.

Rédempteur : Tu crois que ce sera suffisant ? Il n'y a pas que des objets qui préservent la ville. Les gens très croyants sont dangereux pour les vampires comme toi.

Sion : Mon sort transformera la foi des gens en une faiblesse redoutable, il provoquera une réaction en chaîne qui réduira à l'impuissance les gens pieux. Le potentiel guerrier des Ténèbres Terribles s'avère infini.

Rédempteur : Il y a plus effrayant, ton niveau de bêtise terrifie plus que les Ténèbres Terribles.

Sion : Je sais que les conséquences de mon enchantement seront sans doute très néfastes pour

moi. Mais je m'en fiche, tant que je peux être utile à mon maître, je me moque du reste.

Le Grand rédempteur n'en revenait pas de la folie de Sion le magnifique. Il considérait comme un acte totalement dément de recourir aux Ténèbres Terribles. Certains lui donnait le titre de puissance ultime, mais la domestiquer constituait un sacré défi. Même Saulot évitait d'y recourir, ne l'employait qu'en cas d'urgence. Bien qu'il ait des millénaires d'expérience dans la magie noire. Les Ténèbres Terribles conféraient une force magique extraordinaire, cependant elles signifiaient généralement un sort pire que la mort. Elles apportèrent des tourments indescriptibles à des êtres dotés d'une volonté de fer et d'un savoir remarquable en matière de sorts.

Cette puissance possédait une volonté propre, et adorait faire du mal aux magiciens, et aux orgueilleux. Elle accomplissait avec joie des taches en rapport avec la destruction, elle répandait avec plaisir le carnage à grande échelle. Cependant elle s'avérait insatiable, et ressentait une jubilation intense à détruire ceux qui l'invoquait. Les Ténèbres Terribles s'avéraient un concentré d'émotions négatives. Elles dataient avant l'existence de l'homme, elles seraient

mêmes antérieures à Dieu d'après certains démons.

Il s'agit d'un pouvoir si instable, que seuls les inconscients et les très avides y recourent. La puissance possédait des milliers de noms, selon ses adorateurs elle serait la principale source du mal. Elle générerait la majorité des impulsions maléfiques ou malsaines chez les êtres pensants, elle disposerait d'un potentiel infini. La seule chose qui l'empêchait de dominer le monde, viendrait d'un besoin de divertissement, d'une envie de jouer avec ses adversaires insignifiants. Les Ténèbres Terribles souffriraient d'un désir de s'amuser assez important. Toutefois d'après ses admirateurs, quand elles voudront cesser de se divertir le monde entier sera dévoré par elles.

Un combat s'engagea, Sion envoya ses sbires vampiriques s'occuper du Grand rédempteur, ils se montrèrent étonnamment coriaces, même un bras tranché n'arrêtait pas leur charge. Les subordonnés bénéficiaient d'une protection de la puissance, leur couper la tête ne signifiait pas qu'ils cessaient de nuire, leur tête repoussait en une seconde. Les sbires se montraient d'ailleurs étonnamment véloces, agiles et réactifs. Ils utilisaient à leur avantage les arbres,

et effectuaient des sauts et cabrioles spectaculaires, qui prenaient au dépourvu le Sauveur. Bien sûr les Ténèbres Terribles réclamaient une compensation pour leur aide. Pour chaque blessure qu'elles guérissaient, pour chaque mort évitée, elles exigeaient de nouveaux sacrifices. Même si elles éprouvaient de l'intérêt pour Sion et ses acolytes, elles se comportaient comme une personne avide, sauf qu'elles ne voulaient pas de l'argent, ou du pouvoir politique, elles exigeaient des âmes en offrande. En outre elles se caractérisaient par une grande impatience, et pardonnaient difficilement. Elles possédaient une grande intelligence, mais aussi une voracité incroyable, résultat elles annihilèrent des éléments très utiles, pour des erreurs insignifiantes. Ainsi deux des subordonnés de Sion en choisissant mal leurs pensées, se retrouvèrent aspirer par la puissance. Ils souffriront pendant des milliers d'années, puis leur esprit sera anéanti ou peut-être remodelé pour donner naissance à des créatures malfaisantes.

Malgré des pertes, les sbires parvinrent à coup de griffe, de dague et d'épée à infliger des blessures sérieuses au Sauveur. Le Grand rédempteur se traita d'idiot, il se souvint d'une faiblesse notoire des serviteurs des Ténèbres

Terribles. Il invoqua un feu surnaturel, et le lança sur ses ennemis. Les subordonnés paniquèrent, seul un survécut aux effets de la déflagration des flammes. Il s'enfuit comme un dératé, mais il n'alla pas loin, Sion le réduisit en poussière en le touchant à la poitrine avec une main.

Chapitre 5 :

Le Sauveur ne bougea pas une seconde à cause de la surprise, résultat il subit une blessure à l'épaule. Sion le magnifique réputé pour traiter avec équité et honneur ses compagnons, venait de tuer sans sourciller un subordonné. Certes le subalterne fuit, et se couvrit donc de honte. Mais il n'empêchait que mettre à mort sauvagement un camarade constituait un comportement sanguinaire. Puis le Grand rédempteur se rappela les effets de la puissance connue sous le nom de Ténèbres Terribles sur l'esprit des gens.

Elles transformaient des incarnations de la vertu en monstres de vice mégalomanes. Elles amplifiaient considérablement la méchanceté et la cruauté. Elles promettaient beaucoup et exauçaient parfois les prières. Mais elles déformaient aussi l'esprit, elles anéantissaient la gentillesse et la générosité. Le Sauveur essaya de

bouger son bras gauche, cependant il n'arriva à rien. Son membre demeura immobile même en recourant à des pouvoirs guérisseurs. Pourtant le Grand rédempteur arrivait avec ses facultés mystiques à faire repousser une tête, et possédait la capacité de neutraliser des milliers de substances toxiques. Puis il se rappela le potentiel de destruction gigantesque des Ténèbres Terribles. En effet d'après la légende elles auraient réussi à annihiler plusieurs légions d'anges puissants. Elles seraient si redoutables que même les plus réputés des agents de Dieu les craindraient. Il n'y avait par conséquent rien d'étonnant à ce qu'une blessure infligée par un couteau contenant un peu de l'essence de la puissance, arrive à paralyser quelqu'un. La gêne chez le Sauveur ne se limita pas à un bras, au bout de quelques secondes, l'ensemble de son corps se mit à se montrer défaillant. Le Grand rédempteur chuta lourdement, et malgré ses pouvoirs il se retrouva condamné à une immobilité totale. Sion regardait son ennemi avec un sourire goguenard et moqueur.

Sion : Ne t'en fais pas le poison de mon couteau n'est pas mortel. Les Ténèbres Terribles apprécient les offrandes vivantes.

Le Sauveur s'en voulait pour son moment de relâchement, il se sentait coupable de son manque de vigilance. S'il échouait à contrer le rituel de Sion, il aurait la mort de milliers de personnes sur la conscience. En outre s'il ne se dépêchait pas de retrouver sa liberté de mouvement, il finirait par être ingéré par la puissance. Cependant il ne voyait pas quoi faire, il subissait les effets d'une toxine surnaturelle dont une seule goutte suffisait pour bloquer pendant des heures la capacité à bouger d'un éléphant. Le grand rédempteur fit appel à toute sa force de volonté pour se mouvoir. Il essaya de dominer avec ses pouvoirs son adversaire, mais tout ce qu'il obtint se résuma à des échecs cinglants.

Le magnifique de son côté éprouvait une joie intense. Il allait bientôt raser une cité orgueilleuse qui refusait de reconnaître la suprématie de Saulot. D'ailleurs il ne comptait pas s'arrêter en si bon chemin, il visait l'ensemble des villes humaines libres d'Europe. Il s'imaginait disposer d'une force invincible. Il ne se rendait pas compte que ses désirs de conquête venaient en fait de l'entité baptisée Ténèbres Terribles. Sion ne s'apercevait pas que son esprit devenait petit à petit le jouet de la puissance. Il croyait posséder

assez de volonté pour résister pendant encore quelques jours, mais il se transformait déjà partiellement en suppôt obéissant.

Saulot en personne ne se liait pas plus de quelques minutes chaque mois avec les Ténèbres Terribles. Malgré sa dépravation et sa grande fierté il témoignait d'une grande prudence face à la puissance. De son côté le magnifique communiquait plusieurs heures par jour avec l'entité. Bientôt il deviendrait un misérable esclave incapable de prendre une décision sans l'aide de son maître. Il s'approcha du Sauveur et lui fit boire un liquide.

Sion : Tu devrais pouvoir parler grâce à mon antidote, j'ai envie de t'entendre hurler.

Rédempteur : Avant de mourir, j'aimerais savoir où sont les reliques volées à Sainte Augustine.

Sion : Dans un vieux manoir abandonné, il est facile à reconnaître, il possède des briques vertes, et il est célèbre pour les habitants des environs. Tu trouveras les reliques sous une croix chrétienne dans une petite chapelle.

Rédempteur : Merci de me permettre de bouger un peu.

Le Grand rédempteur attrapa un peu de sable avec ses mains, et le jeta. Sion rit devant le côté pathétique de la scène, son adversaire semblait si perturbé par la toxine qu'il ne prenait même pas la peine de le viser correctement. Le Sauveur regarda dépité son ennemi, voyant que sa tentative de lui nuire échoua. Pour arranger les choses, il se retrouva de nouveau paralysé, l'antidote ne lui apporta qu'un répit très passager. Le magnifique ne pensait pas que son poison affectait aussi les capacités intellectuelles. Il l'employa sur plusieurs animaux et humains et ceux-ci semblèrent rester lucides. Il ne comprenait pas ce qui se passait, il commit sans doute une erreur de dosage, ou alors il utilisa un ingrédient inhabituel.

Il se sentait déçu, si ses proies devenaient bêtes, elles risquaient de perdre en éloquence quand elles le maudiraient. Ou alors le problème venait peut-être de l'antidote, le remède à la toxine provoquait peut-être des effets secondaires indésirables. Le magnifique éprouvait de la contrariété, il adorait les ennemis vindicatifs usant de tirades recherchées pour l'insulter. Il recherchait les joutes verbales où des adversaires recouraient à des mots bien sentis pour marquer leur haine.

Sion se demanda s'il ne s'avérait pas victime d'une espièglerie des Ténèbres Terribles. Puis il se maudit d'avoir douté de la puissance, il remplaça très vite ses pensées déviantes par des réflexions où il démontrait sa servilité. Le rédempteur bien qu'il soit dans une situation franchement périlleuse, s'autorisa un grand sourire. Sion interloqué, décida de mettre l'attitude particulière de son antagoniste sur le compte de la stupidité. Toutefois un doute le tarauda, alors il posa une question.

Sion : Pourquoi souris-tu ?

Rédempteur : J'ai réussi à mettre en péril ton plan. Ton four à âmes va bientôt exploser.

Sion le magnifique, se précipita vers le four qui commençait à surchauffer et à montrer des signes graves de dysfonctionnements. Il essaya de faire des réparations d'urgence, mais il n'arriva à rien de probant, pire il sembla aggraver la situation. La machine se mit à produire des éclairs et d'autres phénomènes inquiétants, notamment une froideur intense. Elle semblait sur le point d'exploser, elle paraissait prête à déclencher une déflagration importante.

Normalement le dernier tour du Sauveur n'aurait pas du tout influé sur le four. Même si son sable était enchanté pour causer des dérèglements mécaniques grâce à un pouvoir, il ne s'avérait pas assez performant pour contrer la puissance. Néanmoins les Ténèbres se vengèrent du manque de révérence très passager de Sion, ses doutes ne durèrent qu'un instant, mais c'était suffisant pour déclencher une marque de courroux.

Sion ne se laissa pas découragé, et entreprit de désactiver temporairement le four. Néanmoins il se heurta à un problème, la procédure d'urgence pour éteindre la machine ne fonctionnait pas. Le magnifique commença à paniquer, il ne voyait pas quelle mesure prendre pour arrêter le fiasco se déroulant sous ses yeux. Il savait que le four était un objet aux mécanismes délicats, mais il ne comprenait pas comment un peu de sable arrivait à déclencher un processus capable de déboucher sur un cataclysme. S'il n'arrêtait pas la machine, une énergie colossale se libérerait. Elle aurait une ampleur telle, qu'elle raserait l'ensemble de la forêt. Sion réfléchissait à toute vitesse, il essayait de trouver une solution, mais chaque seconde qui s'écoulait, débouchait sur des ennuis supplémentaires. Le magnifique envisagea de prendre la fuite. En activant tout de suite ses

pouvoirs de célérité, il serait vraisemblablement à l'abri de la déflagration. Puis il vit l'expression béate dans les yeux de son ennemi le Sauveur, et il changea d'avis. Il éprouverait une grande fierté à démolir les espoirs de son adversaire. Problème il piétinait pour l'instant vis-à-vis de son ennui gênant. Cependant il eut une illumination, il se rappela un code oral destiné à éteindre le four.

Sion : Machine arrête toi au nom de la peste, la lèpre et les ténèbres. Ouf je suis sauvé. Argh !

Malheureusement le four après un bref arrêt recommença à dérailler, et cette fois il connut des dysfonctionnements beaucoup plus spectaculaires. Ainsi Sion reçut un éclair d'énergie, il se retrouva projeté à plusieurs kilomètres de distance. Ses sbires détalèrent sans s'occuper de qui que ce soit devant le déchaînement du four. Sion fit tomber une fiole d'antidote par terre, intercepté par le Sauveur qui rampa difficilement. Le Grand rédempteur s'en saisit et but avidement, il retrouva presque instantanément des forces. Mais il ne disposait plus assez de puissance magique pour activer une vitesse de course surnaturelle. Or une explosion cataclysmique se préparait. Si le Sauveur n'imaginait pas d'urgence une solution

valable, il serait réduit à l'état de cendres. Problème il n'en voyait pas pour l'instant qui pouvait le sauver. Il réfléchit de toutes ses forces, cependant il n'arrivait pas à déterminer un scénario susceptible de le tirer d'affaire. Alors croyant sa dernière heure venue, il pria.

Miracle quelqu'un répondit à son appel, les Ténèbres Terribles offraient leur appui en échange de l'âme du Grand rédempteur. Elles promettaient de lui apporter suffisamment de pouvoir pour causer la mort de Saulot et des autres vampires influents de ce monde. Elles montraient une planète remplie de vie, et régie par la justice et la joie. Elles affirmaient qu'elles donneraient les moyens de réparer les nombreux dégâts provoqués par les créatures malfaisantes et les hommes. Le Sauveur estimait la proposition très tentante. Il possédait une force magique considérable, mais il deviendrait invincible si l'entité le secondait. Puis il rejeta en bloc les suggestions. Tous les marchés des Ténèbres Terribles constituaient de belles arnaques. Résultat le Grand rédempteur préférait mourir plutôt de se changer progressivement en un agent d'une force dévastatrice.

L'explosion du four des âmes s'entendit à des dizaines de kilomètres de distance, il fallait

dire qu'elle ravagea toute une forêt et ses environs. Elle détruisit des milliers d'arbres et annihila des centaines de fantômes. Elle ouvrit une brèche dans la réalité, résultat les spectres disposaient maintenant d'une vaste zone dans le monde des vivants, où ils circulaient sans entraves. En outre quelques créatures particulièrement vicieuses profitèrent de la déflagration pour briser leurs liens surnaturels. Elles convoitaient avec avidité les âmes des habitants de la ville de Sainte Augustine. Elles adoraient se gorger d'esprits de personnes pieuses. Le Grand rédempteur aurait beaucoup de travail s'il voulait sauver les âmes des humains de la région. Il survécut car il fut catapulté par un éclair d'une force prodigieuse hors des bois. Toutefois avant de pouvoir jouer les redresseurs de tort, il devait se reposer, il souffrait de blessures terribles même pour un vampire. Il dormit pendant une semaine sous terre. À son réveil il eut la joie de constater un certain niveau de rétablissement. Cependant il ne récupéra pas totalement. Il avait besoin d'au minimum un mois de convalescence pour guérir totalement, mais il refusait d'attendre plus longtemps.

Sa mission lui tenait à cœur. Le Sauveur désirait ardemment obtenir en récompense, la Vertueuse une épée capable de lui faciliter la tâche

de la mise à mort de Saoul. Il posa quelques questions à des humains, et il reçut les réponses qu'il cherchait sur le fameux manoir abandonné. Plusieurs personnes le mirent en garde, lui suggérèrent de ne pas s'approcher de l'endroit, ils craignaient qu'un monstre y habite. D'après les témoignages de pillards et de curieux, le bâtiment ne réservait que des mauvaises surprises à ceux qui s'en approchaient.

Le manoir passait pour un superbe endroit dans un lointain passé, maintenant il s'agissait d'une ruine. Mais le plus inquiétant venait des phénomènes bizarres qui se déroulaient dans les parages de l'immense maison. Par exemple le gazon restait impeccable, trouver un brin d'herbe folle relevait du défi. Pourtant tout le personnel chargé d'entretenir la résidence mourut depuis plusieurs décennies. De temps à autre des outils comme un râteau ou un sécateur volaient dans les airs, sans que quelqu'un de visible sembla les tenir. En outre les balançoires du jardin bougeaient toutes seules, y compris les jours sans souffle de vent.

Des pleurs et des cris de colère résonnaient quand un intrus essayait d'explorer le bâtiment. Par contre ils semblaient venir de partout et de

nulle part à la fois. En moins d'une seconde un chuchotement discret laissait souvent place à un vacarme infernal. Celui qui restait plus d'une minute dans la maison avait le droit à des piqûres désagréables d'insectes, surtout qu'il ne voyait pas ce qui l'attaquait. Au bout de cinq minutes, la douleur légère se transformait en une souffrance intense. Généralement en quittant la bâtisse, le supplice prenait fin, les traces de piqûres disparaissaient comme par enchantement. Pratiquement personne ne tentait plus d'une fois de pénétrer dans la résidence. Même les courageux et les inconscients après une visite tremblaient de peur, quand ils pensaient aux souvenirs de leur venue dans la maison. Le manoir passait pour hanté, et habité par des fantômes très belliqueux qui se montraient agressifs avec les étrangers. L'histoire tragique de la demeure accréditait la thèse de l'existence de revenants. Le dernier propriétaire des lieux pris d'une crise de folie, après avoir consommé de la drogue, massacra à la mitrailleuse l'ensemble du personnel et des proches présents dans le bâtiment.

Le Grand rédempteur tint à l'écart les fantômes grâce à ses pouvoirs. Toutefois il tomba sur quelqu'un qui résistait bien à ses facultés

mentales. L'opposant possédait une apparence effrayante, il s'agissait d'une sorte de chien mais d'une taille et d'un aspect monstrueux. La bête faisait trois mètres de long pour deux mètres au garrot. En outre elle ne possédait pas de fourrure, mais des écailles rappelant le lézard. Le Sauveur ne se laissa pas intimider par l'aspect de son adversaire, et lui envoya une boule de feu. L'animal esquiva habilement et chargea, il ne fit qu'effleurer son antagoniste, toutefois il lui infligea une belle coupure. Il possédait des griffes qui ne servaient pas à creuser la terre mais à trancher la chair. Le « chien » se ramassa plusieurs coups de poing de la part du Grand rédempteur. Cependant ses écailles lui apportaient une protection solide, car il encaissa sans broncher les attaques, pourtant il subit des assauts violents.

Le Sauveur disposait d'assez de force pour endommager gravement à mains nues un tank moderne bénéficiant d'un blindage épais. Pourtant il n'arrivait pas à blesser la créature qu'il combattait. Pire il se ramassa plusieurs griffures handicapantes. Il devait lutter pour rester conscient, éviter l'évanouissement. Il commençait à peiner pour rester debout. Tandis que la bête demeurait en pleine forme. Elle semblait capable de continuer à lutter contre lui pendant des heures.

Elle ne ressentait visiblement aucune fatigue de sa confrontation. Au contraire elle manifestait un vif plaisir et beaucoup d'énergie. Elle éprouvait une grande joie à verser le sang, attaquer une personne. Elle se léchait les babines à la perspective d'arriver à tuer le Grand rédempteur, elle manquait de distractions, et d'occasions de s'amuser.

Son maître la contraignait à garder un endroit que très peu de gens visitaient, résultat l'animal ne se défoulait pleinement qu'une fois par mois dans le meilleur des cas. Il commit une erreur, en posant ses deux pattes avant sur un banc verroulé, résultat elles se coincèrent dans le bois. Le Sauveur profita du désarroi de la bête pour la tuer, il lui enfonça une dague dans un œil, et lui transperça le cerveau. Il s'approcha de la croix de la chapelle, cependant un nouvel opposant surgit.

Chapitre 6 :

Sion le magnifique était vivant, il portait une armure vraisemblablement magique, et surtout d'une puissance considérable. La protection ne semblait pas terrible au premier abord, vu qu'elle se constituait essentiellement d'os humains. Mais le Grand rédempteur apprit à

voir au-delà-des apparences. Il remarqua que l'équipement de son adversaire disposait sans doute de dizaines de capacités redoutables. Ainsi l'armure permettait par exemple de projeter un rayon mortel qui détruisait les formes de vie les plus résistantes, et même le plus épais des blindages ne protégeait pas de ses effets. La protection demanda des années de rituel et des milliers de victimes offertes en sacrifice pour devenir fonctionnelle. Grâce à elle, même un vampire peu puissant à l'origine disposait de la capacité de mettre en pièces facilement le Sauveur. L'armure offrait des facultés terrifiantes pour la personne sachant s'en servir. Elle ne constituait pas le seul accessoire performant que possédait Sion. Il tenait dans les mains, deux épées apparemment peu dangereuses, vu qu'elles se composaient de bois. Néanmoins le Grand rédempteur ne se laissa pas berner, il vit l'ampleur de la magie qui émanait des armes. Il détecta que des centaines d'âmes humaines se retrouvèrent arrachées de leur corps pour permettre la conception d'outils de mort phénoménaux. Chacune des épées apportait à son porteur une faculté de destruction extraordinaire. Le Sauveur trembla de peur, il ne voyait aucun moyen d'arriver à sortir vivant de la chapelle. Même si le

magnifique souffrait d'un affaiblissement beaucoup plus fort que lui, avec ses artefacts surnaturels il bénéficiait de chances de victoire très supérieures.

Toutefois déployer une puissance écrasante valait parfois de gros ennuis, en effet la débauche de force attirait souvent la convoitise. Sion réveilla des spectres affamés, en usant dans la chapelle de ses objets magiques redoutables. Les revenants en voyant les artefacts ne prirent pas le temps de penser posément, ils se précipitèrent sur le magnifique afin de se gorger de la sorcellerie de son armure et de ses épées. Sion en tua définitivement trois, mais le quatrième fantôme plus malin et prudent que ses congénères attaqua par derrière, et handicapa gravement son ennemi. Le Grand rédempteur profita de la confusion pour se déplacer vers la grande croix chrétienne de la chapelle, la soulever, et mettre la main sur un coffret de plomb contenant des reliques. Son sens de l'honneur lui disait de guérir le magnifique afin de livrer un combat loyal, mais son pragmatisme lui soufflait d'exploiter sans vergogne la situation.

Le Sauveur hésita une seconde sur la conduite à adopter, puis il se résigna à abandonner à son sort Sion. De toute façon son adversaire bien

que gravement touché, devrait se remettre en quelques minutes des effets de ses blessures aux yeux. Bien sûr il fallait aussi que les spectres des environs ne profitent pas de l'état de faiblesse du magnifique pour le tailler en pièces. Cependant le Grand rédempteur avait d'autres chats à fouetter, il s'engagea à remplir une quête, et il considérait ses promesses comme prioritaires sur le reste. En outre s'apitoyer sur un ennemi constituait un comportement peu propice à la survie. Alors le Sauveur décida de s'enfuir sans s'occuper de Sion. Il murmura quand même une prière pour le salut de l'âme de son adversaire. Il finit par rejoindre la ville de Sainte Augustine. Il retrouva Charles son commanditaire en train de prier dans sa chapelle personnelle.

Charles : Vous avez rempli votre mission, je suis très content. Dieu semble de votre côté ou plutôt le Diable.

Rédempteur : Que voulez-vous dire ?

Charles : Vous vous faites passer pour un humain alors que vous êtes un vampire.

Rédempteur : Argh !

Le Grand rédempteur s'évanouit victime d'une douleur effroyable. Quand il se réveilla, il

découvrit qu'il se trouvait dans une cellule crasseuse. Il tenta de briser ses chaînes. Cependant il remarqua que ses entraves diminuaient très sérieusement sa puissance magique. Il appela pour connaître son lieu de détention, ainsi que le sort qui pesait sur lui. Même si le Sauveur se doutait fortement de ce qui lui arriverait. Dans la cité de Sainte Augustine, les vampires capturés bénéficiaient généralement d'un rituel de torture très douloureux. Des bourreaux professionnels enduisaient leurs plaies avec un poison spécial causant un supplice effroyable. Même les caïnites les plus robustes et déterminés criaient grâce, et dévoilaient leurs secrets les plus intimes au bout de cinq minutes. La composition de la toxine faisait partie des secrets les mieux gardés de la ville.

Les partisans de Charles de Varreau murmuraient que l'élaboration du poison se faisait au moyen de prières, qui transformaient de l'eau normale en un liquide aux propriétés particulières. Les opposants assuraient que la toxine se créait d'une manière plus litigieuse, qu'il fallait trouver une explication dans des expériences sur du sang vampirique. Charles bien qu'il soit une personne mystique ne dédaignait pas la science. Il possédait un laboratoire, servant à mener des recherches. De

Varreau savait que la technologie apportait beaucoup. Même s'il arriva que des machines servent à plusieurs reprises les desseins des caïnites. Il n'empêchait que Charles estimait la victoire finale de l'humanité difficile pour ne pas dire impossible sans l'appui d'outils performants. La foi religieuse était nécessaire, mais compter seulement sur elle relevait selon de Varreau pour de l'utopie naïve. Personne ne répondit aux appels du Grand rédempteur, les gardiens de la prison avaient pour consigne de ne pas entamer de conversation avec les vampires, afin de limiter leur contamination spirituelle.

Charles fulminait, des opposants arrivèrent à organiser une manifestation surprise. Ils prirent exemple sur le dernier vol de reliques, et d'autres faits pour justifier une contestation du pouvoir de Varreau. Ils demandaient la création d'un conseil permettant une répartition des pouvoirs politiques moins centralisatrice sur la cité de Sainte Augustine. Ils souhaitaient que Charles continue de s'occuper des affaires militaires où il excellait. Toutefois les rebelles n'admettaient pas une main mise presque totale de la part d'une seule personne sur le civil. Que pour les taxes, la voirie, et des

dizaines d'autres domaines, ce soit de Varreau qui possédait toujours le dernier mot.

Il existait bien des personnes censées représenter le peuple dans la cité de Sainte Augustine. Mais elles se caractérisaient par leur soumission, et leur volonté de ne pas contrarier le grand chef. Il fallait dire qu'oser se montrer trop hostile à Charles conduisait souvent à connaître un destin tragique, et une accusation de conspiration avec les puissances maléfiques. Néanmoins grâce à un mélange de vérité et des mensonges savamment distillés, les leaders des manifestants arrivèrent à pousser une véritable foule à les suivre. Les arguments qui critiquaient la politique de répression de Charles valaient de l'hostilité. Par contre les discussions sur le projet de Varreau d'augmenter le prix de la bière portaient leurs fruits. L'alcool constituait un meilleur terrain d'entente et de recrutement d'opposants, que la défense des libertés civiques à Sainte Augustine. Ainsi un cortège qui au départ ne contenait que vingt personnes gonfla considérablement. Près d'un quart de la population de la ville finit par descendre dans la rue, et se mit à demander des comptes.

Charles ressentit une très forte envie de mener une répression sanglante, toutefois il savait que la brutalité caractérisée payait rarement. Il fallait mieux ridiculiser ses adversaires politiques, puis ensuite les châtier. Ainsi de Varreau choisit de ne pas mener de répression tout de suite. Il patienterait quelques temps, il fit même mine d'accepter des négociations. Pour contrer ses opposants, il comptait sur un rituel magique d'invocation d'ange. Officiellement il s'agissait d'un acte pour obtenir des armes bénies surpuissantes. Officieusement Charles comptait mener une opération de propagande destinée à montrer que Dieu se trouvait de son côté. Résultat sa parole devait avoir force de loi, et la remettre en cause constituait un crime de lèse-majesté divine. Problème l'invocation d'une créature céleste nécessitait des préparatifs longs et minutieux. La moindre erreur dans la procédure entraînait souvent des conséquences tragiques. Néanmoins de Varreau pressait ses moines et ses paladins d'accélérer le mouvement, de se hâter de conclure. Il savait que cela augmentait le risque d'échouer. Toutefois Charles par amour du pouvoir tenait à marquer un grand coup, à étouffer pour longtemps la volonté de contester ses décisions.

Il mit la main en effectuant des recherches archéologiques sur un grimoire d'appel d'ange. Il fallut des années de long et dur labeur pour comprendre tout le livre, vu que l'ouvrage se révélait crypté selon un code très complexe. De Varreau éprouva du découragement et de l'amertume durant ses tentatives de traduction. Cependant il manifestait actuellement une grande excitation. Encore quelques heures et il entrerait en contact avec une créature céleste. Il montrerait une preuve de l'existence de Dieu capable de convaincre même un athée fanatique.

Charles s'arrangea pour la quasi-totalité de la population de Sainte Augustine soit là le grand jour. Il relaya avec ferveur son message d'invitation à voir un ange. Quelques mauvaises langues parlèrent de supercherie, de recours à de la tromperie au moyen d'hologrammes, ou de sorts d'illusion. Mais de Varreau prévint les objections. Il convia des détracteurs à surveiller la procédure, il sollicita des personnes respectées à vérifier ses actes. Ainsi il mit mal à l'aise ses opposants, il attira une forte hostilité pour les contestataires qui persistaient à le défier. Charles savourait son triomphe, il ressentait une joie extatique. D'ailleurs après l'invocation, il comptait satisfaire

de grandes ambitions. Il voulait prendre la tête du Conseil de la Résistance, la principale instance politique des humains libres. Il s'imaginait imposer le culte chrétien à l'ensemble du monde. Il rêvait d'obliger l'ensemble des hommes à renier le paganisme, l'islam, la religion juive, pour se convertir à sa foi. De Varreau se demandait parfois s'il ne méritait pas le titre de prophète comme Jésus. Il n'eut pas toujours ce type de pensée, il démontra une grande modestie dans le passé. Cependant il subissait l'influence des Ténèbres Terribles qui demeuraient présentes dans la région, bien qu'affaiblies par le Grand rédempteur. Charles se mettait à adorer le pouvoir, il développait des rêves de grandeur mégalomane, il se changeait en tyran prétentieux. Il se dévouait toujours pour la ville de Sainte Augustine, mais il refusait de diriger autrement qu'avec une poigne de fer la cité. Il possédait toujours une foi intacte, et un amour de Dieu. Cependant il souffrait en même temps d'un accroissement continu de sa fierté. Il obéissait toujours à des principes moraux honorables. Toutefois il s'imaginait de plus en plus souvent comme une personne supérieure aux autres.

Charles de Varreau vit les choses en grand pour la cérémonie d'accueil de l'ange, il fit une garde d'honneur avec cinquante de ses soldats, ordonna à un orchestre de jouer une musique sur un ton triomphal, exigea que des décorations parent la ville comme un jour de grande fête. Après la cérémonie d'invocation de l'ange il prévoyait d'ailleurs un banquet somptueux pour des notables et des invités. Il profiterait de l'événement pour annoncer une baisse du pouvoir du conseil municipal au produit de l'inquisition. Il imposerait son choix comme valable en argumentant que les religieux de Sainte Augustine devaient en grande partie leur clairvoyance, non pas à leur intelligence, mais à l'appui des anges. Charles ne contestait pas l'utilité du conseil. Cependant il présenterait comme évident qu'une personne appuyée par un être céleste quasiment parfait, possédait un avis beaucoup plus avisé qu'un individu qui ne comptait que sur ses capacités personnelles.

Sa deuxième mesure consisterait à définir comme impur les athées. Il existait un mouvement très minoritaire qui prêchait que Dieu n'existait pas dans la cité, que la prière constituait une option risible comparé à la technologie pour abattre des vampires. De Varreau avait l'intention d'ordonner

d'envoyer au bûcher les athées de la ville pour haute trahison et complicité avec des caïnites. Il envisageait aussi d'ici quelques années d'obtenir le titre de roi, une gratification politique récompensant son immense mérite d'après lui.

Il commencerait à régner sur la France, et une fois que les vampires cesseraient d'exister, Charles étendrait son royaume sur toute l'Europe. Il estimait qu'il apporterait un véritable âge d'or à l'humanité, que sous son impulsion les hommes rebâtiraient une nouvelle civilisation grandiose.

Malheureusement les rêves de puissance politique de Varreau se heurtèrent à un obstacle. Le rituel d'invocation d'ange ne se déroulait pas comme prévu, quelque chose ou quelqu'un d'inopportun approchait. Vu la panique des responsables de la cérémonie, il était clair que la situation dégénérait. En effet au lieu d'une lumière apaisante et régénératrice, les paladins voyaient un brouillard opaque et suffoquant se former.

À la place d'une atmosphère de paix et de béatitude, il y avait une tension faite de peur et de colère. Les gens se mettaient à s'insulter et à montrer un comportement très apeuré. Plusieurs reliques mineures tombèrent en cendres, et certaines personnes pieuses vomirent. Charles

demeurait imperturbable et ordonnait de poursuivre les préparatifs, il exigeait de ses subordonnés que le rituel continue. De Varreau expliqua qu'il s'agissait vraisemblablement d'une mise à l'épreuve, d'un test pour évaluer la foi des habitants de la ville de Sainte Augustine. Les paladins et les moines choisirent alors de ne pas écouter leur mauvais pressentiment, de faire confiance à leur leader Charles. Ils apprirent à témoigner une confiance presque aveugle en leur chef. Pourtant certains ne pouvaient s'empêcher de ressentir une appréhension terrible, de penser qu'ils commettaient une folie furieuse.

Néanmoins ils turent leurs doutes, ils possédaient une éducation et un conditionnement qui les poussèrent à se fier en toutes circonstances à leur meneur. De son côté de Varreau exultait, il allait bientôt voir une créature céleste, et faire taire à jamais les dissensions dans sa cité. Il subissait des visions de gloire qui l'incitaient à ne pas écouter sa partie raisonnable qui le suppliait de mettre fin à la cérémonie surnaturelle. Charles s'imaginait qu'il serait porté en triomphe après le rituel, qu'il inspirerait l'adoration. Il déchanta rapidement quand il découvrit l'arrivée du démon, une créature faite non pas de chair et de sang mais de ténèbres pures. Sa forme était humaine,

cependant sa consistance était celle d'un brouillard oppressant.

La créature rit avec des cris stridents et cruels qui laissaient augurer le pire, elle possédait un regard qui se caractérisait par un extrême dédain et un superbe mépris. Le démon se moquait allègrement des vies humaines, animales ou végétales, tout ce qui comptait pour lui s'avérait la destruction. Il commença à se distraire en décapitant un premier paladin. Cet acte constitua un signal pour les guerriers de Varreau, qui se mirent à répliquer à l'attaque. Malheureusement ils ne faisaient clairement pas le poids, ils se firent laminer par leur adversaire, malgré leur courage et leur expertise. La créature semblait invulnérable, les armes sacrées ne lui infligeaient aucun dommage, les épées bénies la chatouillaient à peine. Le désespoir gagna les soldats de Charles, toutefois ils tinrent bon, ils refusaient d'abandonner. En outre ils espéraient que leur sacrifice apporterait un répit suffisant aux habitants de la ville de Sainte Augustine pour leur permettre de s'enfuir loin de la menace.

Le démon lit dans l'esprit des vaillants combattants, et les informa qu'il localiserait et tuerait en prenant son temps chaque habitant de la

cité. De Varreau ne resta pas inactif, il se montra héroïque. Il ne flancha pas malgré le poids écrasant de sa culpabilité et ses remords. La créature dit qu'elle l'épargnerait en remerciement de ses services, qu'elle éprouvait une vive reconnaissance d'avoir pu se matérialisé dans le monde matériel grâce à la précipitation et à l'orgueil de Charles. Le démon annonça qu'il se sentait fainéant aujourd'hui, et que cela expliqua la raison pour laquelle il combattait mollement. Les guerriers se sentirent estomaqués par ce type de révélation. En effet la créature expédia en une minute quarante soldats dans l'au-delà, et pourtant elle qualifiait sa performance de risible. Le pire venait qu'elle disait la vérité, elle pouvait d'un geste détruire toute l'armée de la cité, si elle voulait se fatiguer.

Pour étouffer légèrement son ennui, elle matérialisa un corps plus facile à endommager, elle accepta de revêtir une enveloppe charnelle. Elle ressemblait désormais à un homme noir sombre totalement nu, et avec des yeux rouges flamboyants.

Alors que le démon allait reprendre le carnage, il eut la surprise de recevoir une blessure très légère au bras gauche. Le grand rédempteur

venait de démontrer que la créature ne s'avérait pas invulnérable. Comme elle se révéla amusée, elle accepta les conditions de son adversaire de se battre hors de la ville de Sainte Augustine. Cependant le Sauveur n'en menait pas large. Il devait sa sortie de prison à un garde paniqué. Il entailla son ennemi en grande partie grâce à l'avantage de la surprise. Il ne pouvait se battre au maximum de ses capacités, et il affrontait un démon supérieur capable de le ridiculiser facilement. Il savait qu'il optait pour une confrontation vraisemblablement suicidaire. Toutefois il se sentait en même temps heureux, il aurait l'occasion de mourir les armes à la main, tout en protégeant des humains, même s'il éprouvait de la rancune contre Charles de Varreau. En outre il vérifia une chose qui lui tenait à cœur. Il était assez bien pour manier la Vertueuse, une épée qui d'après la légende n'acceptait que les cœurs purs, infligeait d'atroces douleurs aux guerriers dépravés qui tentaient de la manier.

La créature avertit le Sauveur qui était le seul assez vaillant pour l'affronter, qu'elle s'échaufferait d'abord avant de combattre sérieusement. Elle désirait se dérouiller les muscles, elle ne fit pas d'exercices physiques depuis très longtemps. Le Grand rédempteur

peinaït terriblement pour suivre le rythme de son ennemi, sans les suppléments de force et de vitesse apportés par la Vertueuse, il aurait trépassé dix fois au cours de son affrontement. Pourtant le démon se contentait de se battre avec une main, et se tenait à cloche-pied. En outre il ne recourait pour l'instant qu'à des pouvoirs qu'il qualifia de mineurs pour tester son adversaire. Le Sauveur qui entretenait un minuscule espoir de victoire à cause de l'orgueil de son ennemi, perdit toute espérance de triomphe, quand il se rendit compte de l'incroyable puissance de son antagoniste.

Chapitre 7 :

Le démon lassé de la prestation de son ennemi le Sauveur, décida de se battre plus sérieusement pour maximiser ses chances d'en finir vite. Ainsi il recourait à une attaque puissante pour tuer son adversaire. Il pensait que le Grand rédempteur ne méritait pas cet honneur, mais la créature avait l'intuition que cela constituait un comportement prudent. En effet le démon en voyant la Vertueuse se rappela un des pouvoirs de l'épée. Il savait que très peu de personnes connaissaient encore la capacité offensive ultime de l'arme. Cependant cela ne valait pas la peine de

prendre de gros risques, surtout pour une confrontation ennuyeuse. Alors la créature commença une incantation comportant une quinzaine de mots. Quand il finirait de réciter sa formule, il ne resterait vraisemblablement que des ruines pour témoigner de l'existence de la ville de Sainte Augustine, à cause d'une explosion digne d'une déflagration de bombe atomique.

Le Sauveur ressentit une peur effroyable quand il discerna le sens des paroles du démon. Il découvrit que son ennemi prévoyait de déclencher un véritable cataclysme, et il ne voyait aucune option pour contrer son adversaire. Même en réfléchissant de toutes ses forces, il n'arrivait pas à trouver une solution satisfaisante. Puis il se rappela une vieille légende sur la Vertueuse, il la considérait comme folle. Mais au point où il se trouvait il se dit qu'un acte désespéré et loufoque, apporterait peut-être un dénouement heureux. Alors le Grand rédempteur dit les deux mots latins «Vade Retro», et l'épée se mit à briller d'une lumière forte et éblouissante. Le démon hurla ainsi que le Sauveur. La terre se mit à légèrement trembler, une fumée noire s'éleva dans les cieux, et quelqu'un de très en colère prononça des mots orduriers.

Désormais Sainte Augustine était sauvée, bien le pouvoir magique de la Vertueuse ait été si intense, qu'il suffit à endommager les murailles de la cité malgré une distance entre l'épée et les fortifications de plus de deux kilomètres.

Charles de Varreau suite à l'invocation ratée s'empêtra dans une situation très problématique, mais un de ses subordonnés arrangea les choses. Par loyauté il endossa la responsabilité d'un faux complot destiné à faire venir le démon. Il s'accusa de crimes imaginaires pour dédouaner son supérieur hiérarchique. Ainsi Charles échappa à un lynchage, il subit juste une renommée ternie. Il restait aussi la question du sort du Grand rédempteur qui se trouvait dans état très critique. Sans soins appropriés il risquait de mourir d'ici quelques heures. Cependant de Varreau ne ressentait pas une envie folle de lui venir en aide. Il désirait rester fidèle à son crédo selon lequel les vampires constituaient une nuisance. S'il donnait un soutien médical au Sauveur, il risquait de compromettre des années de propagande, de donner des arguments pour ses opposants.

Il examina diverses options, nier totalement le rôle du Grand rédempteur et l'accuser de complicité avec le démon ; faire semblant d'offrir

une assistance et organiser un accident mortel ; se montrer réellement reconnaissant et apporter un appui réel. Finalement Charles opta pour l'option gentille. Il camoufla tout de même les informations servant de preuves à l'implication du Sauveur dans la protection de la ville de Sainte Augustine et de ses habitants. De Varreau réussit à tenir secret les agissements héroïques du Grand rédempteur pour la cité. Cependant il dut accepter des événements humiliants, comme une séance d'excuses à l'ensemble des habitants de Sainte Augustine, et la création d'un conseil municipal qui contenait une opposition hostile à ses intérêts personnels. De plus Charles dut abandonner en partie son grand programme militaire, il disposait toujours de moyens considérables à consacrer pour ses troupes. Néanmoins une partie de son budget servait désormais à venir en aide aux malheureux et aux pauvres.

La justification pour garder le Sauveur à l'abri des regards venait d'un faux prétexte stipulant qu'il souffrait une maladie contagieuse. Malgré des prières quotidiennes, et les effets magiques de certaines des reliques de Varreau, le rédempteur se remettait lentement des séquelles de son combat. Ainsi il ne sortit du coma qu'au bout

de six mois. En plus malgré les pouvoirs mystiques qui servirent à le soigner, il conservait une impressionnante collection de cicatrices. Il ne fut pas choqué outre mesure par la dégradation de son apparence. Au contraire il considérait comme un acte glorieux de conserver sur soi les stigmates d'une confrontation contre une créature maléfique.

Le Sauveur se tâtait pour jouer un sale tour à Charles, il avait envie de révéler la duplicité de son hôte. Il fit le serment de protéger l'humanité, toutefois il n'appréciait pas du tout de se faire capturer, alors qu'il venait de rendre service. Finalement il accepta de laisser de côté ses rancunes. De Varreau en tant que pilier de la ville de Sainte Augustine apportait beaucoup à la cité, s'il se trouvait gravement éclaboussé par un scandale, cela diviserait les habitants. Or pour qu'une ville humaine libre demeure inaccessible aux vampires, un fort niveau de cohésion s'avérait nécessaire. Charles de son côté redevenait lui-même à mesure que l'influence des Ténèbres terribles diminuaient en lui. De Varreau continuait à adopter un comportement fier, mais il perdit sa mégalomanie. En outre il éprouvait de forts remords pour la cérémonie ratée d'invocation d'ange. Il savait qu'il se fit manipuler. Mais il

ressentait quand même comme une lourde faute, son empressement à provoquer la venue d'une créature céleste, et les conséquences négatives de sa hâte.

Charles reçut le Sauveur dans ce qu'il espérait un ultime entretien à l'intérieur de sa chapelle personnelle.

Charles : Vous êtes totalement rétabli, vous pourrez bientôt partir. Je vous conseille de ne pas chercher à parler de vos exploits à Sainte Augustine.

Rédempteur : D'accord mais je veux l'épée Vertueuse en paiement de mes services.

Charles : Entendu.

Rédempteur : Ainsi qu'une autre relique pour garantir mon silence.

Charles : Vous êtes gourmand, mais c'est d'accord.

Rédempteur : Je partirai dès j'aurai obtenu ce que je désire.

Le Grand rédempteur hésita pendant plusieurs jours à tenir sa promesse de silence auprès de Charles. Il avait beau apprécier d'aider les humains juste pour le principe ; de s'être contenté plusieurs fois de secourir son prochain

sans gloire ou contrepartie en retour, il apprit à aimer les louanges. De plus bien qu'il reconnut que de Varreau fit amende honorable, le Sauveur n'arrivait toujours pas à lui pardonner complètement. Alors il s'éloigna rapidement de la ville de Sainte Augustine. Il souhaita beaucoup de bonheur à ses habitants. Toutefois il éviterait à l'avenir de se promener dans les environs de la cité, sauf si une extrême urgence ou un objectif très prometteur le contraignait. Le Grand rédempteur quitta la France pour retourner en Allemagne dans les parages de Berlin la capitale. Il voulait vérifier un bruit inquiétant selon lequel Saulot l'impitoyable s'appêtait à envoyer une immense armée en Europe.

Le réseau de renseignements de Karl le dirigeant de Berlin faisait partie des meilleurs au monde. Il bénéficiait de l'assistance de plusieurs mages chevronnés. Sur le chemin vers la capitale, le Sauveur reçut quelques confirmations sur la présence d'un gigantesque rassemblement de troupes. Néanmoins les gens déformaient souvent l'information. Quand plusieurs personnes se transmettaient des nouvelles, il arrivait fréquemment que la vérité soit déformée, ou le récit sur un événement devienne illogique. Ainsi un groupe de cinquante brigands sanguinaires

pouvait se changer au fil des conversations, en un regroupement de plusieurs milliers de bandits. L'impitoyable suscitait d'ailleurs des ragots terriblement contradictoires. Il répandait lui-même des nouvelles saugrenues dans le but de causer de la terreur chez ses ennemis.

Karl reçut le Sauveur dans son bureau, il était possible de discerner de belles cernes au niveau de ses yeux. Il était heureux d'être de retour à Berlin après une longue errance, mais il avait peur d'observer bientôt ses proches et ses subordonnés périr sous l'action de vampires. Donc ses soucis graves gênaient beaucoup son sommeil, et commençaient à donner des conséquences visibles sur son apparence, ainsi que son humeur. Karl avait l'envie d'user comme ingrédient dans un rituel magique défensif pour sa cité le rédempteur, s'il jugeait son interlocuteur pas assez motivé. Ce serait un acte ingrat, mais Karl pensait qu'il n'était plus à une compromission morale près.

Durant son errance, il prit de sacrées libertés avec l'honneur, torture et meurtres étaient presque son pain quotidien. D'ailleurs par moment il avait presque l'impression d'avoir comme les vampires une Bête qui l'incitait à un comportement dépravé, que sa conscience entrainait

en conflit avec une partie spirituelle peu reluisante. Il devait admettre en prime qu'il tirait parfois un plaisir malsain à exercer des représailles sur des ennemis. Il n'était pas un suceur de sang, mais il lui semblait qu'il adopta certains des comportements de vampires détestés. Cela lui semblait une grande horreur, heureusement il pensait que la rédemption était possible, et qu'il s'amendait progressivement en apportant un peu de bonheur aux berlinois.

Karl : Que puis-je pour vous Grand rédempteur ?

Rédempteur : Répondre à quelques questions s'il vous plaît. Est-il vrai que Saulot et une armée considérable marche vers Berlin ?

Karl : En effet vous joindriez vous aux défenseurs pour combattre la menace ?

Rédempteur : C'est mon intention, j'ai aussi appris qu'un groupe de vampires préparait le terrain pour Saulot. Vous avez des renseignements sur eux ?

Karl : Oui malheureusement ils se terrent dans une ancienne forteresse particulièrement bien défendue. Pour les déloger, il faudrait que des milliers d'humains meurent.

Rédempteur : Je vais essayer de régler ce problème.

Karl : Cela évitera beaucoup d'ennuis aux berlinois si vous réussissez.

Le Grand rédempteur étudia la forteresse aux mains des vampires, et reconnut que le bastion constituait un endroit très bien défendu. Il aurait beaucoup de mal à l'emporter en tentant un assaut frontal. Il sentit des centaines de charmes magiques en action. La place-forte disposait de toutes sortes de sorts pour neutraliser des assaillants, notamment des enchantements de sommeil. Une personne hostile qui s'approchait à moins de cent mètres de la forteresse succombait généralement à une envie irrésistible de dormir. Le bastion se caractérisait aussi par des démonstrations très flagrantes d'allégeance à Saulot. La majorité de ses défenseurs exhibaient des tatouages d'œil, et surtout la marque de l'impitoyable sur le front, une croix ayant à son centre deux cornes de démons. Chaque nuit les vampires de la place-forte partaient en chasse d'humains, et les rassemblaient dans les souterrains afin de servir de futures sources de ravitaillement pour les troupes de Saulot. En outre ils glanaient aussi des renseignements, et convertissaient un maximum d'hommes et de femmes à leur cause.

Ils espéraient ouvrir grandes les portes de la ville de Berlin quand l'impitoyable se montrerait. Si malgré les gros efforts déployés pour organiser des trahisons la cité résiste, les vampires de la forteresse fourniraient quand même une aide appréciable. Ils produisaient des réserves de sang suffisantes pour permettre à des centaines de caïnites d'étancher leur soif pendant des décennies. Ils ne possédaient pas de réfrigérateurs ou d'autres machines produisant du froid pour stocker le sang. Toutefois ils disposaient de sorts garantissant une longue conservation du liquide rouge.

Le Sauveur réfléchit à différents plans pour faire tomber la forteresse, il pensa y mettre le feu, mais il considérait comme dommage cette option. Le bastion pourrait servir de lieu de repli si Berlin tombait aux mains des vampires de Saulot. De toute façon le Grand rédempteur après réflexions dut abandonner l'option de l'incendie. Un sort puissant protégeait des flammes la place-forte. Dominer mentalement un vampire pour qu'il ouvre les portes de la forteresse ne constituait pas une solution applicable non plus. En effet les pouvoirs de contrôle mental s'avéraient pratiquement sans effet sur les défenseurs. Le

Sauveur devait reconnaître que du point de vue des défenses contre les facultés surnaturelles, les chefs vampiriques de la citadelle firent de très gros efforts. Ils prévirent des centaines de cas de figure. Ils n'hésitèrent pas à mettre les bouchées doubles pour rendre très résistant aux attaques mystiques leurs subordonnés et les remparts. Le Grand rédempteur remarqua tout de même une faiblesse dans la nature du bastion. En canalisant une partie de l'énergie magique déployée au niveau de la forteresse, il devenait possible de déclencher une explosion provoquant une grosse brèche sur les fortifications. Problème ce genre de manœuvre demanderait des semaines, voire des mois de préparations.

Or l'armée de Saulot se trouvait à quelques jours de marche de Berlin. Par conséquent il fallait un plan plus rapide pour conquérir la place-forte. Le Sauveur se dit qu'en forçant beaucoup, il arriverait peut-être à causer rapidement un effondrement partiel des murailles au moyen d'un pouvoir de déplacement des objets par la pensée. Toutefois tout ce qu'il gagna ce fut un mal de tête terrible, et d'avertir certains ennemis de la citadelle de sa présence.

Bien qu'il fasse jour le vampire qui assumait la fonction de chef suprême de la forteresse se réveilla grâce à un système d'alarme surnaturel. Il mit quelques minutes à identifier la nature de l'ennemi qui essayait de retourner les défenses magiques du bastion contre ses occupants. Quand le dirigeant du bastion sut que le Grand rédempteur tentait de s'attaquer à lui seul à une place-forte réputée imprenable, il rit aux éclats devant l'orgueil de son adversaire. En outre il éprouvait une joie féroce. S'il parvenait à faire prisonnier le Sauveur et à le présenter devant Saulot, il le délivrerait d'une grosse source de contrariétés.

En effet l'impitoyable devenait chèvre, devait faire de gros efforts de volonté pour ne pas éclater dans des rages terribles, lorsqu'il entendait parler des exploits du Grand rédempteur contre ses troupes. Il restait cependant un problème de taille, les troupes d'élite de la citadelle dormait d'un sommeil très profond. Les réveiller demanderait beaucoup de temps et d'énergie, résultat le Sauveur risquait d'avoir le temps de s'en aller. Alors le chef suprême décida de prendre les choses en main lui-même et d'envoyer un sort de sommeil sur le Grand rédempteur. Il se heurta à une forte résistance de la part de son antagoniste, surtout

qu'il maîtrisait moyennement les sorts de contrôle mental, il préférait de loin développer ses capacités mystiques de combattant. En outre il ressentait une fatigue intense, il éprouvait lui-même le besoin de se coucher, de retourner dans son lit pour récupérer complètement de ses nuits très actives.

Le chef voyait sa proie mettre lentement mais sûrement de la distance avec lui. Devant ce constat il entra dans une colère terrible, et s'arma d'une résolution effrayante. Certes il échoua à plusieurs reprises en affrontant le rédempteur, mais il se jura que cette fois il triompherait. Sa volonté accrue mêlé à sa fidélité envers Saulot, produisirent des effets de coercition mentale plus puissants, ainsi le Sauveur ne put réprimer des bâillements et le fait de sentir une semi-torpeur l'envahir. Toutefois il continuait bon gré mal gré à s'éloigner petit à petit de la forteresse.

Donc le chef éprouvait un dilemme, il voulait capturer en s'appuyant sur ses seules ressources personnelles le rédempteur pour mieux l'humilier. Néanmoins il craignait que son orgueil signifie la fuite d'un ennemi redoutable. Il était tiraillé entre le devoir et la fierté. Il désirait ardemment servir le plus efficacement possible Saulot, mais il avait aussi une haine palpable pour

son adversaire qui l'incitait à préférer une solution remplie de panache et d'arrogance. S'il ratait son coup, il était certain qu'il aurait le droit à des soins meurtriers de la part de Saulot. Cependant il maîtrisait mal son orgueil. Soudain il eut une vision du futur de lui qui rôtissait sous l'action d'un feu puissant sous le regard méprisant de l'impitoyable. Par conséquent le chef finit par oublier son arrogance, et il se focalisa sur tous les moyens à sa disposition.

Finalement il arriva en puisant dans les ressources magiques de la place-forte à endormir son ennemi. Il se dépêcha d'envoyer des soldats humains capturer son ennemi.

Quand le Sauveur se réveilla, il était enchaîné à un mur de pierre par des entraves en métal dans un cachot. Un clair de lune était visible par une petite fenêtre.

Sion : Bonjour, c'est une joie de te revoir mon vieil ennemi.

Rédempteur : Sion l'éternel battu que manigances-tu ?

Sion : Je vais invoquer une créature gigantesque issue de l'Abysses pour faire tomber Berlin.

Rédempteur : C'est moins pathétique que de confier son esprit aux Ténèbres terribles, mais tu continues à aimer les plans foireux.

Sion : Pourtant tu contribueras à la chute de Berlin par ta présence ici. Ton orgueil précipitera la chute de la ville.

Rédempteur : Que veux-tu dire ?

Sion : Les créatures de l'Abysses apprécient hautement les offrandes de personne dans ton genre, elles raffolent des êtres purs. Tu vas me permettre de convoquer un monstre plus coriace et redoutable que prévu.

Rédempteur : Les rituels liés à l'Abysses nécessite des années voire des siècles d'apprentissage. Tu vas signer ton arrêt de mort et celui de tous tes subordonnés si tu persistes dans ta folie.

Sion : Tu oublies que je suis un génie capable d'apprendre à très grande vitesse.

La réputation de l'Abysses s'avérait moins sulfureuse et négative que la renommée des Ténèbres terribles. Cependant elle engendrait quand même un haut niveau de suspicion. Le Grand rédempteur avait raison de mettre en garde Sion le magnifique. Dun autre côté il se sentait content que son adversaire ignore ses avertissements. Ainsi il devrait affaiblir

considérablement les défenses de la forteresse par sa précipitation. Avec de la chance, il ne resterait plus aucun vampire pour défendre le bastion quand Sion aurait lamentablement échoué dans son rituel.

Néanmoins le Sauveur ne pouvait se départir d'un pressentiment. Il savait que les chances de son ennemi d'arriver à ses fins se caractérisaient pas une nullité presque absolue ; toutefois le Grand rédempteur n'arrivait pas à chasser une immense peur. Le magnifique eut souvent de cruels revers à cause de son audace, mais il réussit aussi des exploits retentissants. En outre il possédait une chance insolente. De plus l'Abysses aimait bien les fous orgueilleux et les mégalomanes. Elle appréciait d'offrir ses services aux personnes avec des projets insensés. Le Sauveur éprouvait une angoisse montante, en réfléchissant aux différents facteurs capables d'avantager Sion. Il se dit qu'après réflexions, il devrait peut-être se suicider pour éviter de fournir un soutien logistique à un ennemi des humains libres. Puis il se rebella à cette idée, il voulait vivre pour voir Saulot chuter. Il désirait assister au renouveau de l'humanité sur l'ensemble de la planète Terre. Il rêvait de se venger contre les vampires démoniaques qui tuèrent ses

compagnons. Le Grand rédempteur ambitionnait de créer de nombreux problèmes pour les adeptes de Saulot. S'il mourrait maintenant, il ne réaliserait jamais ses objectifs. Alors il reflua l'idée d'en finir avec ses jours.

Chapitre 8 :

Le Sauveur s'étonna de ses conditions de détention. Il eut le droit à une cellule confortable avec un lit douillet, et une nourriture de qualité. Il disposait même d'un serviteur personnel pour satisfaire ses envies. Il s'attendait à un traitement beaucoup plus rude, car il contribua à attirer plusieurs fois la honte et le déshonneur sur Sion le magnifique. Il recevait un hébergement digne des invités de marque de la forteresse. Il se demanda s'il ne s'agissait pas d'une ruse pour qu'il baisse sa garde, avale sans se méfier des drogues ou d'autres produits aux effets hypnotiques. Pourtant il ne se sentait pas différent. D'ailleurs il trouvait dommage de refuser des plats appétissants, alors que la majorité des humains du monde mangeait rarement à leur faim. Le comportement de Sion semblait bizarre, mais en réalité il répondait à une logique. En effet le magnifique respectait le Grand rédempteur. Il éprouvait même du regret à causer

la mort d'un adversaire valeureux. Il ne rendait pas son ennemi responsable de sa situation. Il estimait que ses échecs venaient d'abord de son manque de vigilance. En outre Sion adorait les antagonistes coriaces. Il voyait comme le sommet du bonheur d'affronter des adversaires de taille, et de triompher après une lutte épique. Il se sentait d'une humeur particulièrement heureuse, car il misait de grands espoirs sur le Sauveur. Il pensait en négociant bien avec les créatures de l'Abyesse, arriver à invoquer un monstre terrifiant qui ne ferait qu'une bouchée des défenses de la ville de Berlin. Après son triomphe il se présenterait devant Saulot, et il lui offrirait des milliers de prisonniers en gage de sa fidélité. Il espérait ainsi laver en partie ses fautes passées, et aussi obtenir un châtement allégé, du genre une mise à mort rapide, au lieu d'une éternité de tourments auprès de démons.

Deux jours passèrent, finalement le moment de la cérémonie d'invocation d'une créature de l'Abyesse commença. Le Sauveur regrettait de ne pas avoir tenté de se suicider. Il sentait que son ennemi maîtrisait la situation, malgré sa volonté de faire vite. En effet Sion mémorisa et exécuta

parfaitement les deux mille étapes nécessaires pour causer l'apparition d'un monstre surpuissant.

Il traça dans une pièce de la citadelle sans ameublement et avec un revêtement en pierre noir différents symboles ésotériques très complexes à la craie, lors d'une nuit avec une lune noire. L'invocation se déroula de manière plutôt anodine, il n'y eut pas de lumière éblouissante, d'ambiance oppressante, ou de tremblement de terre. Tout ce qui se passa se résuma à un peu de fumée, et l'arrivée d'un écureuil. Il ne resterait plus qu'au magnifique à négocier habilement, et à offrir l'âme de serviteurs et du Grand rédempteur, et il pourrait disposer pendant une nuit d'un allié d'une puissance cataclysmique.

Cependant la vision de l'écureuil eut des effets inattendus, Sion perdit les pédales, se mit à bafouiller, à trembler, et céda à une crise de panique. Il effaça partiellement en marchant dessus un symbole à la fonction essentielle. Cela eut une conséquence dévastatrice, le monstre n'était plus prisonnier d'un enchantement, il bougeait librement, et il possédait la volonté de ravager les alentours. Il abandonna son apparence d'animal mignon, et prit une forme plus impressionnante, il ressemblait désormais à un ours en beaucoup plus massif. Le magnifique

quand il vit le nouvel aspect extérieur de la créature retrouva son calme, et se précipita vers elle pour tenter de réparer son erreur. Il ne subissait plus les effets de sa phobie des écureuils. Le Grand rédempteur éprouvait du soulagement. La forteresse deviendrait sans doute une ruine, mais le plan machiavélique de Sion raterait vraisemblablement.

Sion le magnifique sonna l'alerte, et rassembla ses troupes, toutefois cela ne fit pas une grande différence. La créature arrivait à gérer très bien les centaines d'assaillants l'attaquant. Le monstre montrait des capacités martiales plus que redoutables, il humiliait sans problème des vampires ayant des siècles d'expérience dans le domaine du combat. Face à ses griffes et ses réflexes surnaturels les plus redoutables assaillants de la forteresse tenaient au mieux une seconde. Avec le monstre la lutte actuelle se résumait à un coup de griffe un mort. Des attaques faites de feu mystique, de lumière létale et d'autres pouvoirs furent dirigées sur l'ours, mais elles n'arrivaient pas à pénétrer les défenses de ténèbres opaques invoquées par l'animal issu de l'Abyesse.

Quelques-uns pensèrent à user de domination mentale pour perturber la créature. Ce

fut une mauvaise idée, car leur esprit subit en retour un assaut très psychique très violent qui les réduisit à l'état de loque pitoyable, geignant comme un bébé.

Sion voyait ses plans amoureusement bien conçus dériver vers un point critique. Il se joignit à la lutte pour contenir la menace, mais il n'avait pas grand espoir d'arriver à renverser la situation. Donc il avait envie de laisser tomber, de renoncer totalement en déposant les armes. Déjà ses mouvements d'épée se faisaient beaucoup plus lents, il était sur le point d'ordonner à ses troupes de cesser de se battre. Néanmoins il puisa dans son lien affectif envers Saulot pour retrouver du répondant. Et soudain il eut le désir de se traiter d'idiot pathologique, tellement il oublia de penser à un moyen utile, les réserves de puissance mystique de la citadelle.

Après avoir prononcé divers mots de pouvoirs dans une langue infernale, un ensemble de termes qui mettaient mal à l'aise même les gens habitués à les entendre, Sion dérivait sur son ennemi une grande partie de l'énergie magique de la forteresse. Il obtint quelque chose, la créature s'effondra par terre. Le magnifique se sentit heureux d'avoir évité le pire. À défaut de détruire Berlin, il offrirait un appui sérieux à Saulot dans

ses plans de conquête de l'Europe. Toutefois sa joie s'avéra de courte durée, le monstre se remit debout deux secondes après sa chute. Néanmoins il ne sortit pas totalement indemne du choc, il perdit en puissance. Par exemple il lui fallait maintenant deux voire trois coups pour tuer un vampire, certaines fois même en s'acharnant il ne faisait qu'assommer sa victime. Par contre les effectifs valides du bastion s'étiolaient, il ne restait plus grand monde de puissant pour se mesurer à la créature. Résultat le monstre risquait de s'en tirer quand même. Il sentait d'ailleurs le manque de ressources de ses opposants, alors il redoubla d'ardeur. En outre il comprit le truc pour puiser dans les réserves d'énergie surnaturelle du bastion. Par conséquent il retrouvait petit à petit sa force d'origine. Sion prit une décision désespérée pour tenter de sauver la situation, il libéra le Grand rédempteur. Il espérait que leurs forces combinées permettront la victoire. Toutefois le Sauveur eut un comportement imprévu. Il se sauva à toute vitesse, il quitta le théâtre du combat, en souhaitant bien du plaisir au magnifique.

La créature ria devant ce dénouement, elle s'esclaffa, elle versa des larmes de joie tellement elle trouva cocasse le contexte. Cependant elle

cessa vite de rigoler, elle n'appréciait pas du tout le coup d'épée dans le dos qu'elle reçut de la part du Grand rédempteur. Ensuite Sion donna un coup de pied terrible au monstre qui l'envoya hors des murs de la forteresse. Puis le magnifique sauta vers le sol depuis les hauteurs des murailles pour reprendre le combat. Il décocha des attaques furieuses contre son ennemi, cependant cela ne suffisait pas. Le monstre bien que très blessé compensait la perte de sa puissance au moyen d'une rage phénoménale. Il éprouvait une colère monstrueuse de s'être fait amoché par des êtres qu'il considérait comme inférieurs. Pour lui les vampires ne méritaient que de servir d'esclaves ou de nourriture.

Le Sauveur hésita sur la démarche à adopter. Il pouvait immédiatement retourner à Berlin pour demander d'urgence un détachement afin d'attaquer le bastion, et ainsi libérer les prisonniers humains. Ou alors il se joignait au combat contre le monstre. Après réflexions il considéra comme très préoccupant la menace de la créature, même si elle perdit de son mordant et de sa dangerosité, elle restait capable de faire des centaines de victimes. En outre le Grand rédempteur voulait tuer lui-même Sion, il ne désirait pas qu'un autre lui ôte le plaisir de lui

donner le coup de grâce. Cette fois le Sauveur annonça son arrivée par un tonitrueux cri de guerre. Il ne prit pas au dépourvu son adversaire. Il aurait mieux fait de miser encore une fois sur la surprise, car bien qu'il infligea quelques blessures au monstre avec son épée, il se retrouva vite à terre, et dans un sale état. Alors que la créature allait l'achever, elle reçut un jet de flammes de la part du magnifique qui lui causa une douleur atroce. Le Grand rédempteur profita de l'occasion pour décapiter son ennemi. Avant de sombrer dans l'inconscience, il rassembla ses dernières forces pour tirer une fusée de détresse qui laissa une lumière rouge dans le ciel. Il se réveilla dans un lit.

Rédempteur : Où suis-je ?

Karl : Vous êtes à Berlin, je vous félicite vous nous avez bien aidé, même si cela ne servira pas à grand-chose sur le long terme à mon avis.

Rédempteur : Que voulez-vous dire ?

Karl : L'armée de Saulot est immense et déterminée. Les remparts tiennent, mais leur résistance décline chaque jour. D'ici un mois au plus tard, Berlin sera conquise.

Rédempteur : Pas forcément, j'ai un plan pour renverser la situation.

Karl : Vous feriez mieux de rester coucher.

Rédempteur : Où sont mes affaires s'il vous plaît ?

Karl : Vous trouverez vos armes et vos objets magiques dans la pièce voisine.

Le Sauveur n'aurait pas été contre du repos supplémentaire, il souffrait de nombreuses courbatures sur tout le corps. Mais il estimait qu'il n'avait pas de temps à perdre. Plus il attendrait, plus le nombre de victimes augmenterait. La situation des berlinois s'annonçait alarmante. Les habitants de la ville se battaient avec courage et résolution, toutefois cela ne suffirait pas pour leur permettre de briser le siège. En effet Saulot l'impitoyable établit un encerclement de la cité quasi impossible à briser, après quelques charges destinées à tester les défenses. Même si les chefs des autres villes humaines libres envoyaient des renforts considérables, ils n'obtiendraient vraisemblablement que des pertes lourdes.

L'impitoyable s'y connaissait en techniques de sièges, il organisa de manière très consciencieuse son armée. De plus il posa des pièges, ordonna le creusage de trous et d'autres astuces pour contenir l'arrivée de soldats ennemis secourant les assiégés. En outre il ne sortit pas encore ses meilleurs atouts, ses troupes d'élite le rejoindraient sous peu, une fois qu'elles auraient

fini de traquer les derniers survivants de la ville de Vienne. Pour arranger les choses, Saulot pouvait en dernier recours envoyer de puissants démons afin de briser la résistance des berlinois, si les défenseurs persistaient à lui tenir tête. L'impitoyable gardait cette force d'attaque car elle lui coûtait cher en âmes et en esclaves. Néanmoins s'il décidait de recourir aux démons, il arriverait en quelques minutes à conquérir la cité rebelle. Mais il ne pensait pas devoir en passer par là, ses champions seraient vraisemblablement plus que suffisants pour provoquer un triomphe rapide. Saulot estimait que ses vampires supérieurs réduiraient facilement à néant les dispositifs protégeant Berlin.

Le Grand rédempteur connut un moment de doute, malgré sa haine et sa volonté de tuer. Il désirait ardemment mettre à mort Saulot. Mais il savait aussi qu'il devrait miser gros pour que l'impitoyable accepte un défi martial. Il jouerait l'avenir des berlinois pour que son ennemi daigne bien se mesurer à lui. Il se dit que lancer un défi constituerait une responsabilité écrasante ; qu'il pourrait faire autre chose pour se rendre utile, comme par exemple soigner des blessés au moyen de ses pouvoirs de guérison. En effet les personnes

dans un sale état dans la ville ne manquaient pas. Les hôpitaux s'avéraient débordés, il fallut ouvrir des centres d'accueil de fortune des malades et des estropiés pour arriver à s'occuper d'un maximum de gens. En outre même ainsi des docteurs refusaient de prendre en charge certains patients à cause du manque de place ou de ressources. Dans la majorité des hôpitaux les médecins amputaient sans user de morphine ou d'autres produits anti-douleur. Ils recouraient à l'alcool et au feu pour désinfecter des plaies. Cela semblait primitif et cruel, mais les moyens sanitaires manquaient cruellement, et il n'y avait pratiquement plus de ravitaillement extérieur de la cité. La plupart des souterrains menant à l'extérieur tomba aux mains des envahisseurs. Des combats très âpres furent nécessaires pour empêcher un déferlement ennemi, il fallut sceller avec des sorts et des explosifs les tunnels pour éviter la prise de Berlin. D'ailleurs les égouts par mesure de sécurité se retrouvèrent à moitié détruits. Les résultats furent désastreux, une épidémie de choléra se propagea dans la cité. Les docteurs déjà très éprouvés eurent à gérer un afflux supplémentaire de malades.

Le Sauveur voyant la détresse dû aux effets du siège, se décida finalement à exposer son idée de défi dans le bureau de Karl, le chef de Berlin.

Karl : Je reconnais votre puissance, mais je ne suis pas très chaud à l'idée de miser l'avenir de Berlin sur un duel.

Rédempteur : Nous avons beaucoup à gagner, et peu à perdre.

Karl : Que voulez-vous dire ?

Rédempteur : Si je suis battu, les berlinois deviendront des esclaves, je le concède. Mais dans ce cas je ne ferai qu'accélérer un peu le déroulement des choses. Et puis si je gagne les habitants de cette ville seront sauvés.

Karl : Pensez-vous avoir des chances raisonnables de l'emporter ?

Rédempteur : Je fais peur à Saulot.

Karl : Entendu je vous accorde ma confiance.

Le Grand rédempteur connaissait par moment les émotions de Saulot l'impitoyable, grâce à ses pouvoirs de voyance. Résultat il apprit qu'il inspirait de l'angoisse à son ennemi. Néanmoins il considérait loin d'être gagnée sa future confrontation. Il affronta plusieurs fois Saulot dans le passé, et il ne gagna jamais. Pourtant son adversaire se retenait à chaque fois. Bien sûr le Sauveur progressa énormément, mais d'un autre côté son antagoniste apprit aussi

beaucoup de choses. Par conséquent le Grand rédempteur possédait une confiance en soi limitée. En fait il devait faire de violents efforts pour combattre des idées défaitistes, et la tentation de quitter sans demander son reste Berlin. Il admettait qu'il fit preuve d'une audace considérable, puis il se dit qu'il agit avec raison. S'il triomphait il sauverait beaucoup de gens. Seulement il restait le problème de l'emporter. L'impitoyable possédait une superbe collection d'artefacts surnaturels, et il était connu pour son absence de scrupules. Résultat même si le Sauveur disposait d'une force très supérieure à son ennemi, rien ne lui garantissait la victoire.

Saulot n'aurait qu'à recourir discrètement aux pouvoirs d'un de ses objets enchantés pour renverser la situation. D'après la rumeur il collectionnait des milliers d'armes magiques vicieuses, et dont détecter les effets relevait presque de l'impossible. Frauder apporterait même du prestige à l'impitoyable, il encourageait la bassesse et la dépravation dans ses rangs, il plaçait comme primordial la capacité à fomenter des complots. Il dégrada certains de ses lieutenants non à cause d'un problème d'efficacité, mais pour sanctionner une éthique trop prononcée, un sens de l'honneur développé.

Néanmoins le rédempteur se résolut à rencontrer Saulot à quelques centaines de mètres des murailles imposantes de Berlin. Le dirigeant suprême des assiégeants était entouré par une mer de milliers de tentes, chacune renfermant des vampires puissants. Et à côté des structures de tissu se trouvaient une grande quantité de serviteurs dormant à même le sol. Ces subordonnés étaient le plus souvent des vampires inférieurs vieux de moins d'un siècle, ainsi que des humains convoitant la transformation en sucer de sang, et des robots à deux bras et jambes occupant la fonction de machines de guerre. Et enfin il y avait aussi des cages de métal regorgeant d'esclaves humains destinés à apaiser la soif de sang de vampires ou à des pactes avec des démons.

Les subalternes de Saulot étaient tristement célèbres pour leur culte infernal, et leur amour du sacrifice humain. Ainsi il ne se passait pas un jour sans qu'une bonne centaine d'esclaves périssent afin de fournir des âmes à des maîtres démoniaques. Par conséquent le Sauveur ne put réprimer des frissons et une profonde indignation quand il entendit les cris d'agonie de plusieurs dizaines de malheureux.

Saulot n'était pas étranger à ce déferlement de tortures, il s'arrangea pour recevoir le

rédempteur presque en même temps que le déroulement d'une cérémonie de sacrifices. Il tenait à bien perturber son adversaire. Il estimait qu'un paragon de vertu tel que son ennemi serait plus facile à déstabiliser en lui opposant un spectacle vu comme traumatisant. Saulot avait foi dans sa puissance, mais il était prévoyant, il aimait bien maximiser le plus possible ses chances de victoire.

Rédempteur : Je vous défie Saulot.

Saulot : Tiens, tiens le Grand rédempteur, tu as choisi un surnom bien prétentieux.

Rédempteur : Acceptez-vous de m'affronter ?

Saulot : Seulement si les berlinois acceptent de se rendre suite à ma victoire.

Rédempteur : Karl le dirigeant suprême de Berlin est d'accord avec vos conditions.

Saulot : Très bien, je te donne rendez-vous la nuit prochaine, le temps d'aménager une arène de combat digne de ce nom.

Les vampires de Saulot l'impitoyable travaillèrent d'arrache-pied pour créer une superbe zone de bataille. Ils pensèrent à mettre en place des enchantements qui avantageraient leur chef en cas de difficulté. Le lieu du duel contenait de superbes

statues de démons, et de Saulot. L'arène méritait le qualificatif de grandiose, de plus elle contenait des dizaines de milliers de places assises. Elle rivalisait en beauté avec les colisées de la ville de Rome sous l'Antiquité. Il ne fallut que quelques heures de labeur intensif pour qu'une arène fabuleuse, une merveille architecturale voit le jour. Le Grand rédempteur y mourrait probablement, il souffrait de nombreuses lésions, tandis que l'impitoyable bénéficiait d'une forme olympique.

Le Sauveur ne connaissait pratiquement aucune des techniques majeures de son ennemi, tandis que Saulot disposait d'une connaissance très étendue sur les capacités surnaturelles de son antagoniste, grâce à ses espions. En outre il possédait des dizaines d'atouts très impressionnants, et il avait la ferme intention de se battre sans retenue. Il considérait comme un peu petit l'endroit de la mise à mort programmée de son ennemi. D'un autre côté il devait reconnaître que le temps de construction s'avérait léger. En plus il admettait que pour un spectacle qui promettait d'être ennuyeux, il offrait un cadre très glorieux pour ne pas dire exagéré. L'impitoyable craignit pendant un temps la prophétie selon laquelle le Grand rédempteur le tuerait. Mais

Saulot changea d'avis, il se mit à considérer comme exagérée et disproportionnée sa frayeur. Il analysa avec ses sens surnaturels son adversaire. Il en conclut que son ennemi représenterait une partie de plaisir, qu'il ne serait qu'un échauffement ennuyeux.

Chapitre 9 :

Finalement la nuit du duel vint, les berlinois observaient fébrilement le déroulement des événements. Tandis que les vampires affichaient une confiance rayonnante. Ils n'avaient aucun doute sur la victoire de Saulot, ils travaillèrent activement pour la garantir. Ils établirent mille et un dispositifs magiques destinés à renforcer la puissance de l'impitoyable, et affaiblir son adversaire. Le Grand rédempteur cependant prit quelques précautions, il activa par exemple un pouvoir protecteur de son épée la Vertueuse. L'arme n'empêcherait pas son ennemi de bénéficier de sorts, mais elle protégerait des malédictions ou d'autres astuces handicapantes. Les habitants de la ville de Berlin priaient de manière frénétique, ils demandaient à Dieu de leur épargner une vie de servitude. Ils quémandaient pour obtenir la victoire, ils imploraient un miracle

qui les avantagerait. Les humains faisaient bien de se tourner vers le Ciel, car Saulot était considéré comme archi favori.

La plupart des parieurs estimait comme une folie de chercher à l'affronter en combat singulier. L'impitoyable quand il entra dans l'arène fit le v de la victoire, il clamait son intention claire et nette de gagner. En outre il déclama la longue liste des atrocités qui attendaient les berlinois, une fois la conquête de la ville achevée. Saulot afficha un orgueil et une morgue profondément énervants, tout en insistant sur le châtement de l'écorchage. Il déclara que la majorité des berlinois auraient la peau de l'ensemble du corps découpée très lentement. Qu'ils seraient maintenus en vie pendant des heures, tout en hurlant comme des déments afin d'implorer une mort rapide qui ne viendrait pas.

Toutefois très peu d'humains osèrent siffler ou montrer de l'énervement, parce qu'ils craignaient la capacité de l'impitoyable à maudire. D'après la rumeur Saulot arrivait à infliger des douleurs effroyables à ceux qui le contrariaient, y compris si la cible se situait à des milliers de kilomètres de distance. Le Grand rédempteur lui ressentait un trac monstrueux, il respira pour se

calmer, cependant il ne chassa qu'une petite partie de ses tensions.

Le Sauveur dégaina son épée, cependant son adversaire restait désarmé. Il ne s'agissait pas de mépris ou de fierté démesurée, car il infligeait des dommages colossaux rien qu'avec ses poings. En moins de dix secondes Saulot l'impitoyable arriva à casser plus de vingt os de son ennemi. Il le trouvait mou et ennuyeux, pourtant il y allait très doucement. Il désirait faire durer le plaisir du supplice, contempler la terreur et le désespoir des berlinois. Le Grand rédempteur voyait très bien qu'il ne faisait pas le poids, alors il joua rapidement son va-tout, il activa la faculté offensive ultime de son arme. Même s'il savait qu'il s'exposait à des blessures très sérieuses pour ne pas dire fatales. Saulot manifesta de la surprise devant la montée de puissance subite de son ennemi, néanmoins il restait calme, ce n'était pas assez pour l'inquiéter. Il activa un pouvoir défensif pour renforcer sa vigueur, il pensait encaisser sans problème l'attaque désespérée de son antagoniste. Le Sauveur se rendit compte du manège de son adversaire. Alors il doubla la force magique déployée, même s'il estimait qu'il signait probablement son arrêt de mort. L'impitoyable

sourit, enfin quelqu'un valait la peine de se battre contre lui. Le Grand rédempteur se retrouva enveloppé par une lumière aveuglante. Il subissait une véritable cuisson, sa peau se couvrait de cloques, mais il tenait bon. Il accroissait toujours plus l'intensité de son attaque, il brûlait l'essentiel de son énergie vitale pour arriver à la victoire. Les vampires assis dans les tribunes retinrent leur souffle. Pour la première fois depuis des décennies ils voyaient leur maître dans une mauvaise posture. Ils se mettaient à douter de la victoire de Saulot.

L'impitoyable tomba par terre, il resta étourdi neuf secondes, mais finalement il se releva juste avant que le décompte ne passe à dix, et signifia sa défaite. Saulot n'en revenait pas, il faillit perdre, lui qui tenait sa victoire pour acquise et extrêmement facile. Il n'en croyait pas ses yeux. Cependant la confrontation s'avérait apparemment finie. Malheureusement le Grand rédempteur semblait incapable de continuer le combat. Pour éviter de s'effondrer, il planta dans un ultime effort son épée massive dans la pierre, et il s'y accrocha de toutes ses forces. Il ne chancelait pas que grâce au soutien de son arme. Il demeurait vivant mais dans un état terrible. Il n'avait

pratiquement plus de peau, ses poumons étaient à vif, plusieurs de ses os se révélèrent visibles. Tandis que Saulot ne reçut qu'une petite coupure. D'ici une minute il cicatriserait, il n'aurait plus aucune trace visible de son combat.

Il beugla son triomphe, et s'apprêtait à ordonner à ses troupes de sévir, quand l'arbitre le rappela à l'ordre. Tant que le Sauveur restait debout, et vivait, il ne pouvait être déclaré perdant. L'impitoyable trouvait idiot de poursuivre, cependant il ne voyait pas d'inconvénient à respecter une formalité qu'il qualifiait de dérisoire. Il s'approcha de son adversaire et entreprit de lui faire lâcher prise pour qu'il chute au sol. Néanmoins Saulot rencontra une résistance imprévue, le Grand rédempteur s'accrochait comme un désespéré à son épée, il refusait d'abandonner. Il réussit à énerver son ennemi qui lui décocha une gifle retentissante. Le Sauveur qui croyait avoir atteint le summum de la douleur, souffrit encore plus, toutefois il remarqua une croix chrétienne par terre, et s'en approcha en rampant. L'impitoyable amusé par la réaction de son antagoniste ne l'empêcha pas d'atteindre son but. Pire il abaissa son niveau de résistance surnaturelle à un niveau historique. Il pensait que

le Sauveur dans un état d'agonie ne valait plus grand-chose comme opposant.

Mal lui en prit, Le Grand rédempteur était mal en point, mais sa foi en l'humanité lui conféra momentanément une puissance surprenante. Il brandit la croix et prononça un mot de pouvoir, résultat un rayon frappa Saulot et l'expulsa de l'arène. Au final l'impitoyable fut déclaré perdant. À l'annonce de son triomphe le Sauveur cessa la lutte, et sombra dans un sommeil extrêmement profond.

Dix ans passèrent, Berlin devint de plus en plus importante, la ville abritait maintenant cent mille habitants. Karl érigea en l'honneur du Grand rédempteur une statue de vingt mètres de haut, il rejoignit d'ailleurs le culte en l'honneur du vampire. Il veilla souvent auprès du corps du Sauveur qui se régénérait lentement. Son esprit n'était pas en torpeur, il fut visité par de nombreuses visions du passé, du présent et de l'avenir. Un matin, Karl eut d'ailleurs une agréable surprise. Il découvrit le rédempteur qui se levait du lit aménagé dans la chapelle protestante en son nom.

Rédempteur : Saulot est mort ?

Karl : Non vous l'avez mis dans un sale état, cependant il règne toujours.

Rédempteur : Combien de temps ais-je dormi ?

Karl : Dix années.

Rédempteur : Dès que mon condition physique sera optimale je partirais.

Karl : Vous pouvez être un élément essentiel pour la défense de Berlin, et beaucoup de gens ici vous aiment et vous admirent, pourquoi partir ?

Rédempteur : Je connais un moyen de neutraliser Saulot et Tubal, la Dernière fille.

Karl : Vous croyez en cette légende ? Je vois mal comment une humaine seule pourrait abattre deux monstres pareils.

Rédempteur : Je n'ai pas de meilleure piste pour le moment, et mon intuition me dit que j'ai raison.

Après une semaine de rééducation, le Grand rédempteur se sentit en pleine forme. Il commença un voyage vers le Temple du Savoir afin de rencontrer le vampire érudit Al Ashrad. Il voulait se renseigner dans un lieu qui se caractérisait par une collection phénoménale d'ouvrages ésotériques. Le périple ne serait pas très agréable vu que le Temple se situait en plein milieu du désert du Sahara. Toutefois il en vaudrait sans doute la peine. En effet Ashrad se montrait très

accueillant avec ceux qui voulaient redonner aux humains une place importante dans le monde, et qui luttait contre Saulot. En outre l'érudit aimait bien le Sauveur. Tous deux se rendirent plusieurs fois des services, ils ne devinrent pas des amis, mais ils s'appréciaient mutuellement, ils aimaient discuter de philosophie, et d'autres sujets. Ils se mesurèrent à diverses reprises aux échecs. Ashrad ne gagnait jamais, malgré un entraînement très prononcé, qu'il se documentait de manière poussée sur les tactiques de jeu, et qu'il possédait la capacité de mettre au point des plans sur cinquante tours.

En effet le Grand rédempteur arrivait à établir des stratagèmes en rapport avec les échecs bien plus élaborés, et il disposait d'une capacité à modifier de manière brutale ses tactiques tout en restant cohérent. Parfois l'érudit enrageait de n'arriver jamais à battre son adversaire dans un jeu d'intelligence. Il devait parfois résister à la tentation d'user de ses pouvoirs mentaux pour induire son compagnon dans l'erreur. Heureusement il ne s'agissait que d'une humeur passagère. Ashrad possédait un solide sens de l'honneur qui l'empêchait de recourir à ses facultés surnaturelles pour des futilités. Il accumulait avec une énergie presque

obsessionnelle les récits décrivant la Dernière fille. Il donnait de grosses récompenses aux personnes capables d'orienter efficacement ses recherches, sur celle qui aurait la capacité de mettre en déroute les vampires les plus puissants.

Il était actuellement en train de rassembler des parchemins anciens, des livres reliés et d'autres ouvrages sur des étagères hautes de trois mètres, et il sourit légèrement quand il découvrit l'identité de son visiteur.

Ashrad : Bienvenue au Temple du Savoir, cela faisait longtemps que l'on ne s'était vu.

Rédempteur : Cinquante ans pour être précis.

Ashrad : Je suis heureux de te revoir.

Rédempteur : Moi aussi, j'ai envie de me mesurer contre toi aux échecs. Mais avant cela me permettras-tu de consulter certains de tes livres ?

Ashrad : J'aimerai bien te laisser lire en toute liberté, cependant mes compagnons de clan ont imposé de nouvelles règles pour ceux qui désirent s'instruire dans la bibliothèque du Temple.

Rédempteur : Que faut-il faire ?

Ashrad : Prouver sa valeur en rendant un service aux humains libres. Étant donné ta puissance, mes camarades ont décidé de t'assigner l'enquête sur le monstre de Tunis.

Rédempteur : Cela me va, je songeais de toute façon à me rendre dans la ville de Tunis.

La cité libre de Tunis se situait au nord de l'Afrique, pas très loin de l'Algérie. Elle comportait vingt mille hommes et femmes. Une certaine tolérance pour les non humains y existait. En reconnaissance pour services rendus, une communauté de loups-garous bénéficia du droit de s'installer. Néanmoins quand les gens découvraient la nature d'un vampire, ils devenaient frénétiques et cherchaient à le massacrer. Aussi le Grand rédempteur opta pour la discrétion. Il se fit passer pour un voyageur humain, en quête de savoir ésotérique. Il dut passer de nombreux tests avant d'être admis dans la ville. Il fallut qu'il réponde à plus de deux cents questions, et qu'il accepte l'injection dans son corps de sérum de vérité, une substance empêchant de mentir. La vigueur surnaturelle du Sauveur lui permit de neutraliser les propriétés du sérum. Les autorités se montraient craintives. En effet elles n'arrivaient pas à contenir les rumeurs selon lesquelles, une créature surpuissante se réveillait progressivement et dévorait les imprudents. La police de Tunis mettait les disparitions récentes sur le compte d'une bande de

vampires errants, et rejetait l'idée qu'un monstre seul soit le responsable des meurtres qui se multipliaient dans les environs.

Cependant la panique gagnait progressivement le cœur des citadins, des groupes de vigilance se créèrent. Malheureusement les résultats ne furent pas au rendez-vous. Par conséquent de plus en plus de gens parlaient ouvertement de quitter Tunis pour rejoindre des cités libres européennes. Chaque semaine le flot des personnes quittant la ville s'intensifiait. D'abord les partisans de la fuite ne dépassaient pas la dizaine, maintenant il se chiffrait en milliers. Si aucune intervention n'aboutissait sur des perspectives positives, Tunis redeviendrait une cité fantôme, vide de toute présence humaine.

Le Sauveur commença par mener son enquête, pour déterminer la puissance et la nature exacte de la menace qui pesait sur Tunis. Il modifia son apparence et prit les traits de représentant de la loi, afin d'obtenir plus facilement des réponses. Il en déduisit que contrairement à la version officielle, le danger qui planait sur la ville, ne devait pas être un vampire. En analysant les témoignages et des indices il remarqua des morsures bizarres, sur les

nombreuses victimes de crimes perpétrés par des créatures surnaturelles. Certains caïnites possédaient des mâchoires hypertrophiées. Mais même en tenant compte de ce facteur, il fallait être un imbécile, ou un incompetent pour présenter aux gens le fléau ravageant Tunis comme un vampire. En outre le Grand rédempteur reconnut des émanations magiques particulières sur les cadavres. Il ne voyait qu'un seul type de monstre générer ce type de traces, et il ne s'agissait pas d'un buveur de sang. Néanmoins il reconnaissait que la puissance du péril qui pesait sur la cité demeurait importante.

Vraisemblablement il n'y avait qu'un seul adversaire à affronter. La thèse qui défendait l'existence d'un groupe sanguinaire ne tenait pas la route. Le Sauveur découvrit tellement d'incohérences dans les investigations des autorités, qu'il se demanda si le monstre de Tunis ne recourait pas à la corruption financière ou la domination magique pour contrôler une partie de la police. Cependant le Grand rédempteur même s'il progressait chaque nuit, avait du mal à localiser la créature. Son ennemi opérait sur un large périmètre, et semait avec brio la confusion. En outre il générait des rumeurs folles par goût du jeu, et envie de rendre plus difficile sa traque.

Le Sauveur décida de jouer les appâts pour tenter de pousser son ennemi à la faute, il détecta un type de proie favorite chez le monstre. Il s'agissait des blondes à la peau blanche avec une forte poitrine. Alors il se transforma en femme au moyen d'un pouvoir. Il se montra près d'un site où la créature se manifesta, et il attendit dehors dans une rue remplie de commerces abandonnés. Au bout d'une heure de déambulation, un groupe d'ivrognes se mit à mater de manière provocante les seins du Grand rédempteur. Les poivrots désiraient visiblement s'amuser au détriment de femmes. Ils voulaient faire la fête et surtout passer par des activités sexuelles. Le Sauveur opposa un refus poli mais ferme, résultat il provoqua la colère de ses interlocuteurs. La discussion dégénéra, les alcooliques prenaient mal le rejet de leur proposition. Certains parlèrent carrément de viol, et d'autres actes ignobles. Le Grand rédempteur pensa se sauver. Puis il se dit que laisser en liberté des hommes avec des comportements dangereux constituerait un crime. Problème il n'avait pas envie de molester des humains même quand ceux-ci lui paraissaient profondément méprisables. Alors le Sauveur opta pour un compromis. Il sonda les esprits des poivrots pour connaître leurs

secrets. Il découvrit que les ivrognes adoraient distribuer de la drogue à des adolescents voire des enfants. Il plaça une suggestion mentale donnant un désir ardent de confession aux alcooliques, la volonté de se livrer à la police pour dénoncer leurs crimes. Le Grand rédempteur fit une entorse à son principe de ne pas dominer des humains. Toutefois il apprit qu'il fallait dans certaines situations transiger avec ses préceptes pour sa survie, ou le bien commun. Il éprouvait tout de même un vif remords. Il se sentait misérable d'avoir enfreint une promesse importante. Même si cela lui permit de réaliser une bonne action, de contraindre des criminels notoires à payer pour leurs méfaits.

La nuit suivante ce fut au tour de policiers corrompus d'ennuyer le Sauveur. Les membres des forces de l'ordre réclamèrent de l'argent pour le laisser en paix. Ils affirmèrent que s'ils ne recevaient pas leur dû, des ennuis graves arriveraient, comme par exemple des accusations d'insultes. Si le Grand rédempteur ne voulait pas payer, il y avait toujours moyen de s'arranger avec des prestations charnelles. Puis les policiers arrêtaient de parler, car ils perçurent un bruit inquiétant, ils se retournèrent et virent le monstre de Tunis. N'écoutant que leur courage exemplaire

et leur sens du devoir, ils s'enfuirent à toute vitesse. Le Sauveur s'avérait content que la créature soit apparue. Elle lui évitait de s'occuper d'hommes méprisables qui lui pesaient sur le système. Le Grand rédempteur trouvait particulièrement laid et repoussant le monstre, qui suintait en permanence un liquide empoisonné aux vapeurs nocives. Il s'agissait vraisemblablement d'un loup-garou corrompu. Son apparence s'annonçait vaguement humaine, mais il arborait de la fourrure sur tout le corps, une tête de loup, et des griffes impressionnantes. Il allait se jeter sur les membres des forces de l'ordre, quand il reçut un jet de flammes qui lui arracha un cri de douleur. Il regarda avec une haine terrible le Sauveur.

Il semblait lui promettre une éternité de tourments en réponse à sa souffrance. La créature changea d'aspect, elle gonfla sa musculature déjà impressionnante, et elle passa de deux mètres cinquante de haut à quatre mètres. Elle chargea à une vitesse surnaturelle, elle allait beaucoup plus vite qu'un guépard. Elle se ramassa un violent coup d'épée, elle gémit mais n'arrêta pas sa course, ainsi elle infligea une blessure très profonde à son adversaire au niveau du torse. Le Grand rédempteur surmonta la douleur, et creva un œil de son ennemi. Le monstre sentant qu'il

affrontait forte partie, choisit la fuite. Il réussit à mettre une grande distance à l'égard de son antagoniste.

Chapitre 10 :

Le Sauveur sentait l'action d'une puissance toxine sur son organisme, il dut faire appel à son plus puissant pouvoir curatif pour neutraliser efficacement le poison, purifier complètement son corps. Après cela il se lança à la chasse au monstre, il détectait au moyen de sens surnaturels le trajet du loup-garou. Plus il approchait de la tanière du monstre plus il éprouvait un malaise profond. Il subissait une agression olfactive et magique. Il avançait vers un endroit qui servait de temple pour le blasphème contre la nature. Il arriva jusqu'à une grotte et vit un spectacle répugnant, des centaines de corps s'empilaient les uns sur les autres pour former une sorte de ver géant. Les cadavres baignaient dans un liquide vert fluorescent qui empestait. Le Grand rédempteur arrivait à temps, encore quelques jours et la créature aurait fini son œuvre macabre, qui aurait abouti sur une grande tragédie, notamment l'arrivée d'un avatar de la pollution. Une entité terrible que même les plus courageux craignaient. Il s'agissait d'un être

vivant contrenature qui ne vivait que pour répandre l'horreur et la désolation. Il se gorgeait d'âmes humaines, et il provoquait des cataclysmes.

Pas de tremblement de terre, de cyclone ou d'avalanche, plutôt des dérèglements d'usines, et des manifestations de radioactivité démesurée. Le loup-garou conscient qu'il ne faisait pas le poids face au Sauveur se suicida. Cependant cet acte ne marqua pas la fin d'un désastre, mais le commencement d'une calamité. En effet le suicidé offrit son âme corrompue à l'avatar, ce geste suffit à provoquer sa venue. Les cadavres se lièrent les uns aux autres, et se transformèrent. Ils devinrent un tout infect, ils se muèrent en une incarnation de saleté, et de l'horreur. Ils se changèrent en un monstre mi-serpent, mi-ver qui ne rêvait que d'apporter la destruction, avec des dizaines de crocs dégoulinants d'un poison fétide.

Le Sauveur attaqua sans tarder, il savait qu'il devait mettre à mort très rapidement l'entité avant qu'elle ne répande une épidémie, ou ne souille l'eau de la région. Chaque minute de présence du monstre signifiait des dizaines voire des centaines de décès d'humains, et la propagation de maladies pernicieuses et

virulentes. La créature se caractérisait par son extrême dangerosité. Pour lui résister il fallait une endurance surnaturelle. Le Grand rédempteur en était pourvu, cependant même lui peinait à ne pas suffoquer devant les émanations toxiques de son ennemi. Il devait s'armer de résolution pour ne pas s'évanouir. Il puisait dans son amour de l'humanité, et son désir de faire le bien pour supporter les effets des substances mortelles de son adversaire. Néanmoins il perdait petit à petit du terrain. En effet il infligea de belles blessures au monstre avec son épée, mais il ne l'handicapa pas outre mesure. L'entité possédait elle aussi des ressources, elle se régénérait très vite. Elle pouvait survivre à un tir direct de missile ou à des sorts capables d'anéantir une ville entière. De plus même si elle désirait ardemment répandre le carnage et la souffrance, elle démontrait une réelle intelligence. Elle mûrit des plans durant des millénaires pour arriver à se manifester de manière physique, acquérir une enveloppe charnelle et non interagir seulement comme un esprit.

Elle commencerait par l'Afrique et elle étendrait son emprise sur le monde entier ensuite. Seuls quelques milliers d'élus disposeraient du droit de survivre dans le monde pollué qu'elle créerait.

Le rédempteur puisa dans ses souvenirs pour trouver une parade efficace contre le monstre, et soudain une idée l'envahit. Il y avait plusieurs cadavres de vampires parmi les victimes qui servirent à créer le corps de la créature, donc l'entité souffrait peut-être des points faibles traditionnels des buveurs de sang. Alors le Sauveur usa d'un pouvoir qui l'épuisait beaucoup mais qui fit souvent des miracles contre les vampires, l'invocation d'une boule de lumière spéciale très éblouissante, et répandant une douce chaleur. Cette technique ne brûlait les humains qu'en cas de contact, mais par contre elle était très dangereuse à distance pour la majorité des suceurs de sang. Elle paraissait hautement perturber le monstre, mais elle n'était pas suffisante pour l'arrêter complètement. Elle produisait des cloques à grande vitesse sur la créature, mais celle-ci invoquait se qui ressemblait à des ténèbres surnaturelles pour minimiser l'impact sur elle.

Alors une bataille de volonté s'engagea, entre le rédempteur et le monstre, chacun alimenta son pouvoir avec sa vitalité et la force de ses convictions. Pendant un temps une situation d'égalité sembla s'installer entre les deux antagonistes, mais le monstre finit par imposer progressivement son rythme. Il souffrait

beaucoup, mais il parvenait à s'épuiser moins rapidement que son opposant. Le rédempteur semblait perdu, quand des fantômes proposèrent leur aide pour alimenter le pouvoir solaire. Cette action signifierait l'anéantissement des revenants, mais ils tenaient beaucoup à venger leur mort, et à sauver les habitants de Tunis. Par contre cela posa un grave choix éthique chez le Sauveur, provoquer la disparition définitive de plusieurs âmes était une grande épreuve morale. Le rédempteur hésitait vivement à donner son accord, toutefois les fantômes paraissaient décidés à lutter avec ou sans lui. Alors il finit par coopérer pour éviter que des sacrifices héroïques ne soient vains.

Le travail d'équipe signifia une victoire rapide sur le monstre, qui fut réduit à l'état de cendres au bout de quelques secondes. Par contre le rédempteur avait l'impression de s'être souillé moralement, en causant la destruction d'âmes. Il admettait qu'il accomplit quelque chose de profitable pour le plus grand nombre, mais ses remords demeuraient tenaces. Il avait beau se dire que c'était la nature même du combat contre les forces de la corruption d'engendrer des sacrifices souvent regrettables, il pensait qu'il ne méritait pas sa réputation élogieuse auprès des humains libres. La Bête, sa némésis intérieure, en profita

pour se manifester, et le tenter en affirmant qu'il devrait se décoincer moralement pour vaincre ses regrets. Toutefois il parvint quand même à trouver la force intérieure de contenir ses lamentations, en reportant une partie de sa frustration sur les ennemis de l'humanité libre. Et puis il se dit que se suicider sans avoir respecté son serment de libérer les humains du joug des vampires tyranniques, ne ferait qu'alimenter sa disgrâce. Donc il affichait un visage triste, mais il se convainquit d'avancer.

Après sa victoire, le Sauveur purifia les lieux grâce à ses facultés surnaturelles. Il retourna voir Al Ashrad au Temple du Savoir pour obtenir sa récompense.

Ashrad : Quelle était la nature de la menace sur Tunis ?

Rédempteur : Un loup-garou qui invoquait un avatar de la pollution, il n'y a plus rien à craindre.

Ashrad : Bien, tu peux mener des recherches dans la grande bibliothèque alors, et je suis désolé de t'avoir imposé une dure épreuve.

Rédempteur : Ce n'est pas grave, j'ai eu la possibilité de combattre pour l'humanité et la nature.

Le Grand rédempteur consulta des centaines d'ouvrages anciens, il s'émerveilla devant la quantité de connaissances du Temple du Savoir. Il recelait de véritables trésors de culture. Il ne comprenait pas pourquoi les responsables des lieux choisirent un endroit très isolé, et difficile d'accès pour installer un édifice capable d'apporter énormément aux humains. Des centaines de kilomètres de marche dans le sable et la chaleur étaient nécessaires pour atteindre le Temple. De plus des protections magiques empêchaient les engins volants d'atterrir dans ses alentours. Ashrad regrettait l'emplacement de l'édifice, mais ses semblables disaient que la connaissance se méritait, qu'il fallait souffrir pour obtenir de l'instruction. Qu'offrir à des personnes peu motivées du savoir constituait une faute. Que seuls les courageux et les déterminés devaient recevoir des informations occultes. Cela amenait une saine sélection, et limitait le risque de manipulations hasardeuses et catastrophiques. Bien évidemment il était aussi nécessaire de se renseigner sur la vertu et l'altruisme de ceux qui convoitaient des renseignements ésotériques, sinon cela garantissait des événements tragiques voire funestes pour les faibles et le peuple. Le Sauveur donnait raison sur le tri en fonction de la

gentillesse. Néanmoins il désapprouvait quand même l'idée d'installer loin de tout le Temple. Il voyait comme du snobisme, le raisonnement des camarades d'Ashrad. Il estimait comme un immense gâchis de réserver à des professionnels de la survie, le contenu de l'édifice. Il recommanderait à Ashrad d'user de son influence pour faire évoluer les choses, d'essayer de déménager le Temple dans un endroit plus facile à trouver. Le Grand rédempteur considérait que réserver à une élite le savoir méritait le titre d'ânerie monumentale. Finalement il trouva un début de piste pour localiser la Dernière fille.

Rédempteur : Que penses-tu de Vienne en Autriche comme endroit où chercher la Dernière fille ?

Ashrad : C'est une possibilité intéressante, cette ville referme des ouvrages qui t'apporteront peut-être des précisions. Mais le principal lieu de savoir de la cité est protégé par un rituel qui réduit en cendres les vampires. Comment feras-tu pour mener des recherches ?

Rédempteur : Je rendrais un grand service afin que des humains acceptent de se documenter pour moi.

Ashrad : J'espère cela suffira à garantir ta survie, je te dis bonne chance.

Rédempteur : Merci, à une prochaine fois.

Il y avait plusieurs années, Vienne se retrouva détruite par Saulot l'impitoyable qui parvint à passer outre les puissantes défenses mystiques de la ville. Les habitants investirent lourdement dans les sorts anti-vampires, mais ils négligèrent de se protéger d'autres types de créatures corrompues. Ainsi Saulot en s'alliant avec des loups-garous dégénérés réussit à abattre la majorité des défenses surnaturelles de la cité, il dut quand même livrer de durs combats pour atteindre la cathédrale, le centre spirituel et politique de Vienne. Là les choses se gâtèrent pour les vampires et leurs alliés, ils se heurtèrent à une résistance imprévue et dévastatrice. Par conséquent il fallut recourir à un rituel particulièrement dangereux et instable pour essayer de neutraliser un bastion qui passait pour imprenable. L'enchantement consistait à invoquer une corruption mystique afin d'annuler les propriétés saintes de l'édifice religieux.

Les premiers résultats ne s'avèrent pas concluants, les vampires et les loups-garous participant au sort connurent une combustion instantanée qui les réduisit à l'état de bouillie verdâtre. Cependant Saulot n'était pas une

personne à se laisser désarçonner par des échecs, il apprit au fur et à mesure à rectifier les choses, à parfaire le rituel. De nombreux sacrifices de gens compétents se révélèrent nécessaires, mais au final la cathédrale cessa d'apporter une protection magique problématique. Il n'empêchait le dernier assaut pour la démolir valut de nombreuses pertes dans les rangs des vampires et de leurs alliés. En outre des défenseurs arrivèrent à survivre et à s'enfuir. Une fois le gros des troupes de Saulot parti, un mouvement de résistance naquit, il se gonfla progressivement, et il finit par déboucher sur une reconquête de Vienne par des humains depuis deux ans.

La nouvelle Vienne était beaucoup plus tournée sur la défense que l'ancienne, par exemple ses fortifications se révélèrent doublées du point de vue de l'épaisseur, et les efforts pour protéger par la magie et la technologie des incursions des vampires et d'autres créatures s'avérèrent très accrus. Les habitants furent traumatisés par la destruction de leur ville, ils n'avaient pas l'intention de revivre cela une deuxième fois. Alors ils s'investirent avec un zèle proche du fanatisme dans les arts martiaux surnaturels, des techniques de combats combinant des

mouvements classiques à l'usage de pouvoirs magiques. Une hiérarchie sociale où les guerriers dominaient clairement se mit en place dans la ville. Ceux qui ne pouvaient à cause de problèmes de santé ou d'autres handicaps faire des soldats efficaces n'étaient pas forcément rejetés, toutefois l'accès aux fonctions prestigieuses leur était interdit. L'intelligence comptait toujours pour les humains de Vienne, mais elle prévalait moins que les aptitudes martiales, et la capacité à user de pouvoirs offensifs.

Une autre transformation de Vienne eut lieu dans la division des tâches, à la place d'un unique centre politique et spirituel, des petites structures décentralisées virent le jour. Beaucoup attribuèrent en partie la première chute de Vienne à une concentration excessive d'efforts et de moyens dans la cathédrale. Les guerriers se heurtaient parfois à une opposition farouche de certains qui réclamaient plus de moyens pour les faibles, mais dans l'ensemble ils dominaient plutôt la cité. Les temps troublés incitaient à accorder d'avantage sa confiance à des protecteurs qui savaient manier les armes, à la place de sages qui prênaient le partage social. Une aristocratie guerrière voyait le jour dans la ville, les forts pour

se battre obtenaient très facilement des postes hauts placés.

Les circonstances s'annonçaient difficiles pour le Grand rédempteur, le règlement stipulait que seul du personnel autorisé avait le droit d'emprunter des livres de la Bibliothèque occulte centrale. Seule une poignée de gens disposait du niveau d'accréditation nécessaire pour mener des recherches au profit du Sauveur, et ils se révélaient très occupés. Il fallait ajouter à cela une liste d'attente qui se chiffrait en mois pour obtenir une entrevue de moins de cinq minutes avec le personnel autorisé. Ensuite il était nécessaire qu'une commission spéciale se réunisse pour examiner les demandes des non citoyens de Vienne, et dans plus de quatre-vingt-quinze pour cent des cas, la réponse s'avérait négative. Pour faire simple même si étranger à la cité se montrait très patient et convaincant, ses chances de mener des recherches surnaturelles étaient très faibles. Alors le Grand rédempteur réfléchit sérieusement à l'alternative du cambriolage, il se dit que vu les enjeux une effraction serait peut-être justifiée.

Puis il se houspilla, déjà comme il ne disposait que d'une piste mince, il y en aurait sans doute pour des jours voire des semaines pour

arriver à récolter des indices satisfaisants. Ensuite vu la durée nécessaire d'investigations, il était insensé de penser parvenir à agir discrètement dans un lieu hautement sécurisé, même en bénéficiant de capacités surnaturelles puissantes. De plus le Sauveur ne voulait pas pratiquer de domination mentale sur des hommes même si cela augmentait sérieusement les probabilités que l'humanité cesse de vivre dans un âge de ténèbres. Pratiquer la corruption financière déplaisait particulièrement au Grand rédempteur, en outre il voyait cette solution comme profondément aléatoire. S'il tombait sur quelqu'un d'intègre, il ne fera que générer un scandale lui valant des ennuis judiciaires. Bref le Sauveur se retrouva coincé à cause de ses bonnes résolutions, de sa moralité, et surtout les mesures de sécurité prises pour protéger la Bibliothèque.

Le Grand rédempteur se demandait quoi faire, quand il tomba sur une annonce intéressante qui promettait la citoyenneté d'honneur et une grosse récompense en argent, pour celui qui débarrasserait les environs d'une meute de loups-garous particulièrement vicieuse et problématique. Le groupe de créatures surnaturelles fit plus d'une centaine de victimes, et

attaqua au cours de l'année trois convois marchands, il commençait à semer la panique dans les alentours. Le Sauveur se moquait complètement de la rémunération monétaire. Par contre la possibilité de devenir un citoyen de Vienne, signifierait un gros allègement dans les formalités administratives nécessaires pour consulter les livres qui l'intéressaient. Bien sûr il fallait aussi s'adonner à une traque dangereuse qui obligerait à mettre sa vie en danger, mais cela ne dérangeait pas du tout le Grand rédempteur. Au contraire il éprouvait du plaisir à s'opposer à des ennemis de l'humanité.

Il ressentait de la joie à contribuer de libérer des hommes d'une menace puissante. Il restait cependant des conditions à respecter avant que la chasse aux loups-garous soit un succès, notamment la question de comment les attraper ou les tuer. Puis le Sauveur se rappela de son épée la Vertueuse, elle avait une fonction de détection des êtres malfaisants. Elle émettait des lueurs de différentes couleurs et d'une intensité variable en fonction de l'espèce et de la puissance de certains êtres. Si les rumeurs ne disaient que la moitié de la vérité sur les loups-garous qui harcelaient les viennois, dans ce cas trouver les créatures devrait s'avérer plutôt facile. Après les combattre serait

une autre paire de manches, mais le Grand rédempteur était déterminé à réussir, il avait un besoin impérieux d'indices pour localiser la Dernière fille, la clé pour mettre fin à l'âge d'or des vampires.

Après quelques heures d'enquête le Sauveur tomba sur une grotte qui servait apparemment de lieu de dépravation pour la meute de loups-garous recherchée par les autorités. L'endroit puait la charogne humaine, et il était rempli de restes de cadavres d'hommes et de femmes profanés, violés et souillés. Le Grand rédempteur repéra un motif derrière la répartition des corps, il ne s'agissait pas d'une action aveugle, mais d'une consécration à une entité maléfique. Les loups-garous étaient là dans les profondeurs la caverne en train de dormir d'un sommeil très profond. Le Sauveur remarqua une odeur d'encens, de sperme, et de boissons alcoolisées. Apparemment les loups-garous participèrent à une orgie sexuelle et s'adonnèrent à diverses pratiques impies pour leur plaisir et afin de satisfaire l'esprit malfaisant qu'ils servaient. Les choses se présentaient pour une fois relativement bien, il semblait que le Grand rédempteur n'aurait pas à livrer une dure bataille pour triompher aujourd'hui. Néanmoins il hésitait

à tuer ses adversaires, certes ses ennemis se rendirent coupables d'exactions terribles et cruelles à l'égard d'humains, et ils n'auraient sans doute aucune pitié à son égard. Ils joueraient sans doute à des jeux sadiques à son encontre, s'ils le capturaient vivant. Ils s'amuseraient vraisemblablement à lui infliger des tortures atroces vu leur tempérament odieux. Mais d'un autre côté le Sauveur voulait triompher loyalement, il n'était pas un adepte de l'embuscade, sauf quand cela permettait de manière certaine d'épargner des vies humaines. Et encore chaque fois qu'il attaqua de manière peu honorable des antagonistes, il eut une période de remords. Soudainement alors qu'il se livrait à des réflexions, une violente douleur irradiait son corps.

Chapitre 11 :

Au prix d'un grand effort de volonté le Grand rédempteur parvint à surmonter la douleur et à se retenir de crier, il taillada avec son épée, la créature laide qui le surprit et lui entailla la jambe avec une dague. Il s'agissait d'un être ressemblant à un rat mais capable de se mettre sur ses jambes, et possédant des mains. Il maniait une arme de deux centimètres de longueur, et il se caractérisait

par une grande laideur, des verrues et des cloques pullulaient sur son corps. Avant de mourir il eut le temps de pousser un couinement plaintif. Ce signal sonore tira en partie de leur léthargie les loups-garous qui se réveillèrent à moitié groggys cependant. Le Sauveur eut envie de pousser un juron de frustration, il était dans une situation délicate, si ses ennemis sortaient progressivement des vapes, lui devait lutter de toutes ses forces pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Il peinait grandement à rester en état d'alerte, d'ailleurs une partie de son esprit l'invitait à se laisser aller vers le sommeil. Apparemment la dague du rongeur contenait une substance soporifique et aussi aux effets perturbants sur le mental.

Finalement il neutralisa les effets de la toxine, mais il perdit du temps, ce qui permit aux loups-garous d'adopter une formation de combat, et de s'équiper d'armes notamment des fouets barbelés, et de longues épées qui émettaient une lueur verte. Le Grand rédempteur frémit quand il reconnut les outils de mort de ses ennemis. Seuls les plus dégénérés des loups-garous cherchaient à les manier, car non seulement ces armes enlaidissaient et affectaient de folie leur propriétaire, mais elles consumaient petit à petit l'âme. Leur puissance signifiait sur le long terme

une mort complète, la disparition d'une partie normalement éternelle chez un individu.

Les six loups-garous de la meute ne constitueraient pas un péril pour le Sauveur sans leurs armes, mais ils étaient équipés d'outils de mort particulièrement dangereux. Ces objets démultipliaient le potentiel physique, ils permettaient par exemple à un humain lent à l'origine de développer des réflexes assez foudroyants pour arriver à esquiver des rafales de mitraillette. Ils étaient des morceaux de corps d'avatars majeurs de la pollution, ces choses refermaient un pouvoir colossal utilisées à pleine puissance. Heureusement les loups-garous étaient rendus trop stupides par leurs armes pour songer à les manier de manière intelligente. Ils ne pensaient quasiment qu'à s'amuser de manière perverse et méchante, à enchaîner les actes de dépravation. Néanmoins malgré leur folie et leur bêtise, ils demeuraient des adversaires de taille pour le Grand rédempteur qui n'en menait pas large. Il reconnaissait le potentiel de ses ennemis, et il ne voyait pas de solution lui permettant d'échapper à de sérieuses blessures. Il restait bien la possibilité de dominer mentalement les loups-garous, mais le Sauveur n'avait pas très envie

d'expérimenter cela. Il craignait de contaminer son esprit avec des pensées impures en essayant de contrôler grâce à ses pouvoirs ses antagonistes. Quand le Grand rédempteur usait de capacités surnaturelles de haut niveau en matière de domination mentale, il créait un lien spirituel entre lui et sa victime. Problème cela marchait dans les deux sens, si le Sauveur affrontait une personne très malfaisante et dotée d'une volonté de fer, il pouvait arriver qu'il subisse une sorte de transfert de vice, qu'il doive gérer un afflux de pensées négatives. Ce qui lui déplaisait profondément, il ne voulait pas évoluer de manière insidieuse vers le sadisme. Il connut des gens très vertueux qui abusèrent de leurs pouvoirs mentaux et qui développèrent la personnalité de certaines de leurs cibles.

Toutefois le Grand rédempteur perdit une bonne partie de ses scrupules quand sa main gauche se retrouva tranchée. Il décida alors de lancer une attaque mentale sur le groupe de ses assaillants, il donna un ordre simple pour limiter les conséquences psychiques négatives sur son esprit. Il ordonna à ses cibles de dormir, les loups-garous s'exécutèrent avec réticence mais ils finirent tous par sombrer dans le sommeil.

Néanmoins ils se défendirent un moment avec hargne, résultat le Sauveur subit plusieurs coups de fouet, et évita de justesse de se faire transpercer par des lames. Il perdit plusieurs morceaux de chair, et surtout il se régénérait beaucoup moins vite que d'habitude. Les propriétés surnaturelles des outils de mort de ses ennemis l'empêchaient d'employer la pleine mesure de ses pouvoirs guérisseurs. Il s'évanouit à son tour, il se réveilla au bout de quelques heures en meilleur état, mais aussi paniqué. Les loups-garous reprenaient progressivement du service, ils commençaient à montrer des signes de réveil. Le Grand rédempteur n'avait pas du tout envie d'engager un nouveau combat éprouvant, mais ses suggestions mentales risquaient de perdre en efficacité par rapport à la fois précédente. En effet le Sauveur avait l'esprit partiellement embrumé, or les pouvoirs de contrôle de l'esprit marchaient beaucoup moins bien quand la capacité à se concentrer ne se révélait pas optimale. Cependant il fallait réagir plutôt vite, sinon les ennemis repartiraient à l'attaque. Alors bien que cela le dégoûta le Grand rédempteur choisit d'attaquer des adversaires à terre, et difficilement en état de se défendre. Il savait qu'il œuvrait pour protéger des humains,

mais il sentait quand même profondément misérable.

Le Sauveur jugeait l'honneur comme un élément primordial de sa vie, même s'il était assez intelligent pour faire des entorses à ses principes en cas de situation compliquée, il éprouvait des remords mordants quand il bafouait son code moral. Ainsi même s'il obtint comme promis la citoyenneté à l'égard de la ville de Vienne, il eut beaucoup de mal à se réjouir. Il dut faire semblant de sourire sincèrement pour donner le change. Heureusement il arriva à ne pas alerter les interlocuteurs qui le félicitèrent chaudement. Le Grand rédempteur vainquit une partie des obstacles administratifs, mais il restait à des étapes à franchir. Le livre principal qu'il convoitait de consulter demandait un niveau d'accréditation particulièrement élevé.

En théorie seuls les nobles de Viennes pouvaient le regarder, et encore le fait d'être aristocrate ne garantissait pas toujours l'obtention d'une autorisation. Le Sauveur s'intéressait à l'ouvrage « Légendes et prophéties d'un fou », une œuvre littéraire apparemment écrite par un dément, mais qui révélait beaucoup de choses troublantes, elle datait de plusieurs siècles mais

elle prédit de manière précise l'avènement des empires vampiriques de Saulot et Tubal. Ce livre était réservé à une minorité restreinte, et la communication autour de cet ouvrage ne devait pas dépasser un cadre choisi. Certains passages écrits s'avéraient très obscurs, surtout que l'auteur utilisait des dizaines de langues différentes d'une page à l'autre. Par conséquent comprendre l'intégralité de l'œuvre constituait une véritable gageure, un défi pratiquement impossible en tout cas pour une personne seule. Toutefois le Grand rédempteur tenait absolument à s'instruire grâce au livre. Alors il étudia les moyens de garantir son accession à la noblesse viennoise.

La solution du mariage avec une aristocrate était inenvisageable, elle demanderait beaucoup trop de temps à être mise en place. Résultat le Sauveur se tourna vers l'exploit guerrier, il existait une quête qui vaudrait le titre de vicomte à toute personne qui l'accomplirait avec succès. Il fallait traquer un vampire qui aimait se nourrir de sang de jeunes filles. Ce qui motivait la prime sur sa tête ne venait pas de sa puissance ou du nombre de victimes qu'il provoqua, mais du fait qu'il s'en prit à la famille d'un puissant de Vienne. Le Grand rédempteur ne pouvait s'empêcher cependant

d'avoir le sentiment que sa chasse serait plus difficile que prévu. D'après ses renseignements le vampire à traquer était séduisant mais pas très puissant, son seul fait d'arme retentissant consisterait à séduire des demoiselles. Et encore les femmes captivées s'en sortaient toujours, elles perdaient un peu de sang, mais c'était tout. La seule raison qui poussait les autorités locales à mobiliser des gens contre le vampire n'était pas la vengeance contre un meurtre, un viol ou un autre crime, mais l'envie de plaire à un noble.

Par conséquent le Sauveur se sentait presque désolé pour sa proie, mais il avait un terrible besoin de promotion sociale. Sans un titre d'aristocrate il ne pourra pas lire un ouvrage jugé primordial pour sa quête de sauvetage de l'humanité. Néanmoins il était indécis, il interrogerait le vampire traqué sur ses actes. Si ses tours se limitaient à de la drague, alors le Grand rédempteur le laisserait en vie, mieux il favoriserait sa fuite hors des environs. Il savait qu'il commettrait peut-être une belle erreur, mais il ne désirait pas sacrifier quelqu'un qui aimait les rendez-vous galants. Sinon il aurait l'impression de commettre un geste abominable, de se rapprocher en manière d'ignominie de Saulot.

Après quelques jours de recherche, le Sauveur tomba sur une maison abandonnée servant sans doute de cachette à sa proie. Selon ses informations celui qu'il traquait devait ses succès amoureux à ses capacités de parole et non à ses pouvoirs, mais le Grand rédempteur apprit à être prudent, il ne tenait pas à prendre de risques, alors il activa ses facultés de dissimulation surnaturelle. Il remarqua qu'il devait être au bon endroit, toutes les fenêtres de la demeure étaient fermées par des volets, et on ajouta des rideaux épais pour empêcher la lumière du soleil de passer. L'habitation était dans un relatif bon état, son jardin était rempli d'herbes folles, mais elle disposait encore de murs solides, et d'un toit sans fissure ou brèche apparente, même si quelques coups de peinture seraient les bienvenus par endroit. Il découvrit une pièce dans le noir le plus complet, il arrivait toutefois à en distinguer les détails les plus infimes grâce à sa vision nocturne mystique. Il regarda avec admirations la salle, elle contenait une belle collection de livres ésotériques, et d'ingrédients surnaturels. Il ne semblait pas y avoir un seul grain de poussière, celui qui dormait ici tenait à ce que son lieu de repos soit propre. En feuilletant un livre le Sauveur décela une petite collection de portraits de

femmes, une dizaine de dames étaient détaillées, soit habillées, soit toutes nues. Le Grand rédempteur supposa qu'il contemplait une sorte d'album à souvenirs, une collection de dessins commémorant des relations sentimentales. Pendant qu'il feuilletait une personne surgit de manière furtive, et lui donna un coup violent sur la nuque. Mais il fallait nettement plus pour assommer le Sauveur, toutefois il ressentait une douleur forte au niveau du cou.

Rédempteur : Tiens, tiens Sion comme on se retrouve.

Sion : Je prends un grand plaisir à te revoir, je vais venger mon honneur bafoué par ta faute.

Rédempteur : Avant que je ne t'assomme, pourrais-tu me dévoiler tes plans ?

Sion : Si tu veux, ce sera la dernière volonté du condamné à mort. Grâce à un mélange de magie et de technologie, je domine magiquement des d'aristocrates viennois influents. Résultat lorsque Saulot viendra reprendre le contrôle de cette ville, les portes des fortifications s'ouvriront grand devant lui.

Rédempteur : Peux-tu détailler plus tes agissements ?

Sion : J'ai piraté les fréquences radio de Viennes pour diffuser des messages hypnotiques. Et grâce à des traîtres j'ai fait boire de mon sang à certains viennois. Enfin ce grimoire me sert à parfaire mon contrôle sur mes victimes de manipulation mentale.

Rédempteur : Si j'utilisais ton livre, est-ce que je pourrais obliger des nobles viennois à m'obéir ?

Sion : C'est tout à fait possible. Bon assez discuté battons nous.

Rédempteur : Une dernière chose pourquoi jouer les séducteurs de dames ?

Sion : Afin de disposer de pions utiles pour mes plans.

Le Sauveur attaqua de toutes ses forces, pourtant il n'arrivait pas à toucher Sion le magnifique qui ne cherchait qu'à esquiver les coups. Il donna beaucoup de fil à retordre dans son adversaire, et il avait une grande confiance dans ses aptitudes martiales, mais il se concentrait sur des manœuvres d'évitement. Le Grand rédempteur ne comprenait pas le petit jeu de son ennemi, et il s'avérait assez déçu, il espérait un combat épique. Cependant à la place il était le seul qui semblait s'investir sérieusement dans le combat, il ne discernait pas la logique de son

antagoniste. Son endurance surnaturelle lui permettrait de lutter pendant des jours sans interruption s'il le fallait, et il était en pleine forme, il ne voyait pas du tout l'intérêt de son ennemi d'œuvrer pour un affrontement long. Puis il perçut une intrusion mentale dans son esprit, il se rendit compte que son adversaire ne voulait pas le blesser physiquement mais le dominer mentalement. Il se concentra tellement sur le combat qu'il négligea ses défenses psychiques. Il devint ainsi une proie facile pour un ennemi qui s'entraîna sans relâche pendant une décennie au contrôle mental. Sion désirait voir si ses facultés de domination mentale marchaient sur des ennemis coriaces, alors il prit le Sauveur comme cobaye pour une expérience en conditions de combat réel. Le Grand rédempteur n'en revenait pas de sa naïveté, il laissa son désir de combattre supplanter sa prudence, résultat il se trouvait dans une situation très délicate. Problème il ne voyait absolument pas comment faire pour se sortir du pétrin. Il voyait son esprit se soumettre petit à petit à son adversaire. Il semblait faire n'importe quoi d'ailleurs au lieu de se défendre activement avec ses pouvoirs, il tenta de communiquer avec une araignée.

Le magnifique exultait il allait disposer bientôt d'un outil remarquable dans la personne du Sauveur, puis il eut un mouvement de surprise, une araignée le piqua au niveau des yeux. Cela fut suffisant pour arrêter durant une seconde son processus de contrôle mental. Sion encaissa ensuite un rayon de lumière blanche qui l'expédia au loin. Puis le Sauveur s'effondra épuisé par son dernier effort, il ne recommença à bouger et à penser de manière claire qu'au bout d'une heure. Il dut ensuite honorer son pacte fournir à la vieille araignée qu'il sollicita de petits insectes pour la nourrir. Le Grand rédempteur regrettait de ne pas avoir accompli correctement sa mission, mais il eut quand même l'opportunité d'obtenir la consultation des ouvrages de la bibliothèque occulte centrale en reprenant pour son compte le grimoire de contrôle mental du magnifique. Il découvrit des annotations intrigantes à propos de la ville de Venise en Italie, les vivants abandonnèrent la cité, par contre elle regorgeait de fantômes.

Venise la splendide n'était plus que l'ombre d'elle-même, cet endroit chargé d'un riche patrimoine se transforma en un lieu de cauchemar. Des vampires spécialisés dans la magie de la mort

invoquèrent un nombre très élevé de fantômes, alors les frontières entre le monde des vivants et des morts s'effondrèrent totalement pendant plus d'une décennie dans les environs. Aujourd'hui les choses s'arrangèrent partiellement, toutefois seuls les plus courageux pénétraient à l'intérieur de la ville.

En effet elle devint le territoire de nombreuses âmes en peine, de revenants au mieux méfiants, au pire très agressifs. Une personne qui se faisait attraper par des fantômes avait de la chance si elle ne se faisait qu'expulser rudement. En général les intrus humains dans la cité connaissaient un sort tragique, ils rejoignaient souvent les rangs des revenants comme serviteurs voire esclaves. Et ce n'était pas le destin le plus déplorable, ceux qui s'aventuraient dans les zones les plus sinistres voyaient leur âme servir de monnaie d'échange pour alimenter des rituels maléfiques. Une atmosphère plus que malsaine régnait sur les alentours de Venise. Les hommes et les femmes évitaient soigneusement de se trouver à moins de dix kilomètres de la ville, sauf mission extrêmement importante. Malgré son statut de cité maudite, elle attirait encore de temps à autre des chasseurs de trésors spécialisés dans les trouvailles occultes. En effet Venise passait pour

une véritable mine de renseignements en matière de surnaturel. Et pas seulement à cause des manifestations des fantômes, quelques téméraires mirent la main sur des objets mystiques inestimables grâce à un mélange de chance, de courage et d'excellents talents pour se défendre par la magie.

Avant de se changer en un immense repaire de fantômes, Venise abritait des centaines de vampires qui accumulèrent parfois durant des siècles des connaissances inestimables sur la magie. Alors il y avait moyen de toucher le jackpot, de mettre la main sur des trésors se vendant à un prix très élevé en cherchant avec assiduité dans la ville. Évidemment il fallait déjà arriver à survivre à l'enquête concernant les documents ou d'autres choses précieuses, ce qui était loin de constituer une tâche facile. Au contraire sans de très bonnes facultés surnaturelles dans le domaine de la guerre ou du moins la protection contre les revenants, se renseigner sur les richesses mystiques de la cité se révélait franchement ardu. Traverser plusieurs quartiers de Venise revenait à affronter des épreuves mémorables, il existait plusieurs factions de fantômes se livrant à une guerre acharnée entre

elles. Mais leur désunion flagrante ne les empêchait de détenir dans leurs rangs des individus puissants. Moins d'un aventurier sur cent survivait plus d'un jour à des investigations dans la cité. En vérité la ville méritait allègrement son nom de cimetières des explorateurs. Certains revenants ne demandaient que la paix, et fournissaient même de temps en temps une aide aux chasseurs de trésor, mais dans la majorité des cas ils se montraient hargneux avec les gens qui venaient sur leur territoire.

Ce contexte difficile ne gênait pas outre mesure le Grand rédempteur qui suivait avec enthousiasme la piste à sa disposition vers la Dernière fille. Il fit plusieurs rêves merveilleux où il vit l'humanité retrouver le pouvoir sur la planète, et la nature opérer un processus salvateur de guérison après les dommages causés par les vampires et d'autres créatures. Malheureusement les buts louables du Sauveur ne dissuaderaient vraisemblablement pas celui qui le suivait de l'attaquer.

Chapitre 12 :

La personne qui observait le Grand rédempteur était un fantôme obsédé par la

puissance, qui n'avait plus qu'un but dans la vie, devenir le plus influent et redoutable possible. Un de ses derniers plaisirs consistait à imposer sa domination sur autrui. Le revenant de son vivant était un politique italien qui croyait sincèrement disposé d'un libre-arbitre. Dans la réalité il servait sans le savoir les desseins de maîtres vampiriques. Quand il apprit la vérité sur le fait qu'il n'était qu'un pion parmi des dizaines d'autres, il jura de se venger cruellement, d'obtenir un poste hiérarchique important parmi ses semblables pour faire régner la terreur sur un maximum d'humains et surtout de vampires. Or il voyait le Sauveur comme un bon moyen d'exaucer ses souhaits, avec son âme il se gorgerait de force magique, il atteindrait un autre niveau dans son évolution. Il restait à atteindre sa cible, l'attaquer de front constituerait vraisemblablement une folie. Et puis même si le fantôme réussissait à battre sa victime en agissant loyalement, il s'affaiblirait très certainement de façon notable. Ce qui inciterait ses rivaux et ses ennemis à tenter une attaque contre lui. Alors le revenant opta pour l'instant pour l'observation, guetter une occasion favorable. Finalement un moment propice sembla se présenter, un mur en triste état menaçait de s'effondrer entièrement sur le Grand rédempteur

qui focalisa son attention sur l'esquive des morceaux de brique. Le fantôme s'approcha furtivement, et quand il ne fut à moins de cinq mètres de sa proie, il lui sauta dessus pour la tuer nette. Problème il ne récolta qu'une intense douleur. Apparemment il se fit bien jouer, le Sauveur s'attendait à une embuscade de sa part, alors le revenant détala sans demander son reste.

Le fantôme s'avérait furieux, il résista mieux que prévu à sa confrontation contre son ennemi. Mais il prit tout de même de nombreux dégâts, et surtout il vécut un moment d'intense tourment en se heurtant à la protection magique du Sauveur. Il subit un sort invisible mais puissant qui l'affecta rudement. Il n'abandonnait toutefois pas son idée de se venger contre le Grand rédempteur, il en allait de son prestige. S'il admettait que son adversaire était une trop forte partie pour lui, cela risquait de faire jaser, de pousser des rivaux à lui dérober son territoire. Mais il fallait tout de même mettre au point une excellente stratégie pour parvenir à battre le Sauveur. Le spectre aurait voulu ne pas gaspiller les ressources d'un atout très précieux, mais il se sentait finalement dans l'obligation de l'utiliser rapidement s'il désirait obtenir satisfaction. Au prix de nombreux efforts

le revenant créa un pistolet spécial qui causait de très gros dégâts sur les vampires. Problème le fantôme ne disposait que de cinq balles pour son arme à feu, et il fallait au moins un mois pour créer une seule munition. Toutefois il considérait la situation comme requérant des mesures exceptionnelles, alors il se força à recourir à son outil de mort magique. Il tint en joue le Grand rédempteur à une distance d'environ cent mètres, et il tira, la première balle manqua largement sa cible, la deuxième ne fit que frôler la proie, mais la troisième et la quatrième touchèrent sans aucun doute l'ennemi. Le revenant s'approcha fébrile et joyeux de son adversaire et se prépara à ingérer son âme, quand il reçut une violente décharge surnaturelle. Il ne comprenait pas ce qui se passait, il parvint à battre des vampires redoutables et particulièrement robustes avec son pistolet pourtant.

Le fantôme s'enfuit une nouvelle fois à toute vitesse, il devait prendre des mesures énergiques, s'il accumulait un troisième échec dans ses tentatives de meurtre contre le Sauveur, il serait la risée de ses congénères. Alors il sortit sa carte la plus redoutée, la massue de la mort. À première vue il s'agissait d'un simple morceau de

bois d'un mètre de long qui servait à assommer, mais dans les faits l'arme était spéciale. Toute personne touchée par elle mourrait instantanément, et voyait son âme disparaître. Bref la massue refermait des enchantements néfastes très efficaces pour se débarrasser de quelqu'un. Elle se révélait un des objets magique les plus convoités de Venise, car certains murmuraient qu'elle possédait la capacité de tuer les créatures les plus effroyables de ce monde. Que même Saulot ou Tubal les deux vampires les plus craints de la planète pourraient succomber au toucher de l'arme.

Bien sûr il fallait faire la part des choses, reconnaître que beaucoup de rumeurs s'avéraient infondées ou du moins terriblement exagérées. Néanmoins reconnaître que la massue disposait de facultés très dangereuses pour autrui, et qu'elle annula des sorts de protection très puissants ne constituait pas une erreur. Le revenant était sûr de son coup, même s'il reconnaissait la valeur de son adversaire le Grand rédempteur, il considérait comme impossible de survivre au toucher de son arme. Néanmoins il restait un problème de taille à gérer, parvenir à atteindre le Sauveur qui ne se laissa pas faire et, usa de sa vitesse surnaturelle pour éviter aisément les coups de massue. En fait

il réussit sans trop de difficulté à désarmer son ennemi. Il s'apprêtait à achever son antagoniste avec son épée quand son sixième sens l'informa de la présence d'un danger plus grave que le fantôme.

Le revenant profita de l'hésitation du Grand rédempteur pour se sauver, et mettre le plus de distance possible. Il n'alla pas loin, son âme se fit désagréger suite à une attaque magique de lumière de couleur rouge. Le Sauveur espérait de tout cœur se tromper, ne pas avoir à rencontrer maintenant son interlocuteur. Cependant malheureusement il était probablement forcé d'affronter Saulot l'impitoyable qui portait encore des traces de l'attaque magique infligée par Vertueuse l'épée. Il dut user de techniques spéciales pour redonner à son corps la capacité de marcher, même ses pouvoirs magiques de guérison ne suffirent pas à lui redonner toute sa mobilité. Il fallut lui greffer de nouvelles jambes et une période de rééducation assez longue de plusieurs mois pour que Saulot réussisse à recommencer à se balader. En outre il resta dans le coma pendant un an avant de se réveiller, il ne subit pas de séquelles intellectuelles graves, mais son empire vacilla partiellement pendant sa torpeur. L'impitoyable dut réagir avec

énergie et fanatisme pour repousser des envahisseurs. Il fut nécessaire de prendre des mesures draconiennes pour garantir le retour aux anciennes limites, que la majorité de l'Asie plie sous son joug. Saulot vainquit enfin une armée travaillant pour Tubal trois ans après son réveil, cet acte marqua la fin de l'invasion de son territoire et le retour de l'allégeance de bon nombre de contestataires. Pour retrouver rapidement ses forces l'impitoyable usa d'une méthode particulièrement barbare pour beau nombre de vampires, il vida des dizaines de ses semblables de leur sang et de leur âme en pratiquant ce que les siens appelaient la diablerie.

Saulot : Bonjour petit misérable.

Rédempteur : Bonjour Saulot quels sont vos projets à Venise ?

Saulot : Je désire surtout passer l'aspirateur.

Rédempteur : Pardon ?

Saulot : J'ai mis au point un aspirateur à fantômes, une machine capable d'enfermer plusieurs revenants à l'intérieur. Mon but principal est de collecter beaucoup d'âmes pour faciliter la création d'un maximum d'objets magiques.

Rédempteur : Je ne vous laisserai pas faire.

Saulot : Et comment comptes-tu t'y prendre ?

Le Sauveur savait qu'il s'attaquait à très forte partie, mais il refusait de renoncer car l'avenir de milliers d'âmes en peine dépendait de lui. Il voyait que plusieurs des assistants de Saulot regardaient la confrontation, et qu'ils portaient toujours sur eux leur aspirateur. Ces machines ressemblaient assez à de l'équipement ménager, mais elles pouvaient se porter sur le dos grâce à des sangles, elles n'avaient pas de roues, ou de fil à brancher sur une prise électriques, mais autrement elles ressemblaient assez à un aspirateur. L'impitoyable de son côté jubilait il allait livrer à des fantômes féroces l'âme du Grand rédempteur, il lui infligerait un des pires supplices qui soit. Il rêvait de ce moment depuis des décennies. Il fit de nombreux songes où il se fit terrasser par le Sauveur, aujourd'hui il montrerait qu'il était capable d'aller contre le destin. Il affronterait seul son adversaire, cela lui apporterait plus de plaisir, et l'aiderait aussi à accroître sa réputation.

Battre sans une aide extérieure une légende considérée comme un fléau par de nombreux vampires, vaudrait sans doute à Saulot un gain de popularité. Dès le début du combat l'impitoyable dominait, il s'échauffait seulement, mais il plaçait

nettement plus de coups de poing et de pied qu'il n'en recevait. Il aurait pu casser les os de son ennemi, mais il tenait à faire durer le plaisir. Cet acte de sadisme lui coûta la victoire. Il permit au Grand rédempteur de concrétiser son rituel surnaturel de libération des fantômes prisonniers.

Le Sauveur se savait incapable de battre Saulot, par contre il avait quand même la capacité avec ses pouvoirs de gravement dérégler les aspirateurs à fantômes portés par les sbires de Saulot. Le rédempteur n'appréciait pas de recourir à une assistance extérieures nombreuse pour un duel, et de fuir un combat. Toutefois il considérait aussi comme idiot de placer sa fierté au-dessus du salut de l'humanité.

Par conséquent des milliers de revenants belliqueux se ruèrent sur Saulot et ses subalternes. De son côté le Sauveur s'enfuit sans demander son reste. Il avait déjà acquis des informations intéressantes en consultant quelques ouvrages littéraires à Venise, il avait l'intention de se rendre au Pérou en Amérique du Sud.

Le Grand rédempteur se déplaça à Berlin pour emprunter un avion, les autorités de la ville renâclèrent un peu à exécuter la demande. Cependant le Sauveur sous-entendit qu'il

s'agissait d'une piste intéressante pour libérer l'humanité des vampires oppresseurs. Alors il obtint son moyen de transport malgré des jérémiades des chefs de la ville. Le vol jusqu'en Amérique du Sud se passa sans histoire, mais il fallut atterrir assez loin de l'objectif, à une bonne centaine de kilomètres au moins. Il y avait une petite communauté humaine qui entretenait l'aérodrome où l'avion se posa. Toutefois l'accueil se révéla mitigé, malgré le fait que les cadeaux promis notamment les armes à feu étaient là. Les hommes qui gardaient l'aérodrome se battaient plus par volonté de participer à un baroud d'honneur contre l'esclavage, que motivés par la perspective de l'emporter.

Les forces de Tubal progressaient petit à petit sur tout le continent américain. Elles ralentissaient par moment, et elles reculaient légèrement quelquefois, toutefois elles finissaient généralement par revenir en force et balayer les personnes qui s'opposaient à eux. Tubal était plus amateur de magie que de technologie, il ne s'intéressait pas à la recherche scientifique comme certains autres vampires. Néanmoins lui et ses subordonnés ressemblaient à une entité irrésistible, capable d'être contrecarrée parfois mais jamais défaite de façon problématique. En

plus des vampires et de leurs esclaves humains, les résistants devaient aussi se coltiner de belles saloperies qui adoraient souiller la terre, ou polluer les champs et les forêts. Depuis la grande bataille qui eut lieu au Brésil, où un rassemblement invraisemblable de créatures surnaturelles s'entredéchirèrent, les vainqueurs paradaient et répandaient souvent le carnage. Ils étaient faciles à reconnaître à cause de leurs difformités physiques impressionnantes, du genre une bosse dans le dos, des pustules et d'autres manifestations hideuses de maladies, un comportement bestial, et souvent une odeur écœurante de puanteur.

Le Sauveur devait faire vite, l'avion décollerait au bout d'une semaine. Et il pouvait être certain que le pilote ne se montrerait pas indulgent, ne patienterait pas longtemps vu sa grande volonté de retourner en Europe. Il fallut d'ailleurs des ordres stricts et secs pour qu'il accepte sa mission d'escorte du Grand rédempteur en Amérique du Sud. Il ne comprenait pas le pourquoi de mobilier un avion, une ressource précieuse par les temps qui courent pour aider un vampire. Et puis surtout il voyait l'Amérique du Sud comme une terre maudite où rester signifiait un gros risque de corruption magique. Certes le

pilote trouvait sympathiques les résistants du coin malgré leur air désabusé. Mais il considérait tout de même sa mission comme vraiment périlleuse. Il fut nécessaire de lui promettre une grosse récompense à son retour pour l'inciter à participer. Et il se montra le plus coopératif des individus sollicités pour le déplacement. Les autres gens sélectionnés capables de faire voler un avion refusèrent catégoriquement d'aller en Amérique en Sud, malgré les menaces et les cajoleries. Ils avaient une peur bleue à cause des rumeurs plus effrayantes les unes que les autres sur l'endroit. Bien sûr l'Europe n'était pas un havre de paix, il fallait s'y battre souvent pour simplement survivre.

Mais l'Amérique du Sud entrait dans le haut du classement des lieux maudits. Elle passait pour une zone où il fallait presque inmanquablement faire des pactes avec de sombres entités pour demeurer en vie plus d'une année. Elle regorgeait de créatures encore plus dégénérées que les vampires qui altéraient le corps et l'âme de leurs victimes. Bref l'Amérique du Sud était vu comme un lieu à éviter à tout prix par la plupart des européens. Il y avait des exagérations sur certains côtés négatifs mais le Sauveur était contraint

d'admettre que des ragots alarmistes recelaient une grosse part de vérité.

Chapitre 13 :

Le Grand rédempteur commença alors une ascension montagnarde. Il avait une idée pas totalement précise de là où il devait chercher. Les notes à sa disposition possédaient une part de flou, mais il refusait catégoriquement d'abandonner la meilleure piste à sa disposition sur la Dernière fille. Certes il y aurait sans doute des périls graves à affronter, mais il s'en moquait. Il vivait surtout pour libérer l'humanité du joug des vampires, alors tant pis s'il fallait affronter des dangers mémorables. Il n'avait pas de preuves formelles que ses agissements rimaient à quelque chose. Il y avait une probabilité que la Dernière fille soit juste une manifestation d'espoir créée pour continuer à se battre. D'un autre côté le Sauveur avait la certitude de s'intéresser au bon moyen de protéger durablement l'humanité d'une domination écrasante. Il apprit à faire confiance à ses intuitions, quelquefois ses pressentiments se révélaient trompeurs, mais ils menaient souvent à des événements bénéfiques pour la liberté des hommes. Le paysage était plus préservé du point

de vue naturel que prévu. Certes les ravages des vampires et d'autres êtres se faisaient sentir dans les montagnes. Cependant le Sauveur détectait une vie animale et végétale bien plus développée qu'à de nombreux autres endroits. Il était par conséquent sur ce qui ressemblait à une bonne piste. En effet les notes manuscrites mentionnaient l'existence d'une nature progressivement foisonnante au fur et à mesure qu'un visiteur se rapprochait du sanctuaire. Le paysage comportait son lot de souillure, notamment les preuves de passage de créatures dégénérées à cause d'herbes qui virèrent du vert au noir. Mais il y avait des arbres en bonne santé, et un écosystème naturel qui fonctionnait bien mieux dans les parages, que dans les rares forêts encore intactes en Europe. Cela faisait du bien de voir qu'il existait des zones qui n'étaient pas dans un triste état du point de vue de la faune et de la flore. Mais le Sauveur fut tiré de ses réflexions positives par l'arrivée d'un groupe d'ennemis franchement hostiles.

Les adversaires étaient un groupe de six fomors, ils ressemblaient de loin à des humains, mais de près il était possible de voir qu'il s'agissait de créatures maléfiques possédées par des esprits malfaisants. Les fomors pouvaient dans certains

cas être des victimes, mais dans beaucoup de circonstances ils étaient à l'origine des hommes vendant leur âme et leur corps contre des aptitudes surnaturelles. Le Sauveur avait beau avoir une grande résistance surnaturelle, associée à des pouvoirs de guérison contre les toxines, il hésitait à toucher ses opposants. Les fomors semblaient avoir une formation militaire vu leur uniforme et leurs armes à feu. Ils ressemblaient à des soldats professionnels, peut-être des membres de l'ancienne armée nationale péruvienne. Ils formaient un groupe bigarré en matière de peau, il y avait deux blancs et quatre noirs parmi le groupe, mais ce qui attirait le plus l'attention venait du liquide vert qui suintait de leurs bras.

Sans doute un redoutable poison qui signifierait pour une proie ordinaire la mort ou une corruption physique et spirituelle. Le Grand rédempteur avait d'autres sujets de préoccupation que de livrer un combat bruyant qui attirerait l'attention potentielle d'autres fomors. Il aura pu faire un détour mais il ne savait pas combien d'heures il risquait de perdre en optant pour ce choix. Cependant l'idée de tuer ne l'emballait pas outre mesure. Certes il sentait une corruption spirituelle très élevée chez ses ennemis, donc ces derniers ne se montreraient sans doute aucun

remords à la perspective de lever la main sur lui. Toutefois il pensait qu'il y avait mieux à faire que de participer à une confrontation directe, il entama plutôt un rituel de bannissement, associé à un enchantement d'enfermement sur les esprits des possédés. Les formors tentèrent de résister, de ne pas se laisser faire, mais ils furent paralysés par la douleur. Surtout qu'ils n'étaient pas sur un terrain favorable. Même si une bonne partie de la planète subissait une pollution intense, et que les sites souillés se multiplièrent, ils se trouvaient dans une zone, où leur potentiel s'avérait bridé. Ainsi le Sauveur réussit sans grande difficulté à emprisonner dans un livre particulier les esprits adverses. Quant aux corps physiques de leurs associés, ils dépendaient trop d'énergies corruptrices pour se maintenir en vie tout seuls, aussi ils moururent sur le champ.

Le Grand rédempteur décida d'accélérer sa vitesse de marche suite à sa performance, il ne voulait pas tomber sur d'autres fomors, et déclencher une sorte d'alerte générale. Il ne prêtait pas trop attention à la nature environnante sauf pour s'orienter, bien que son environnement gagne en beauté au fur et à mesure de son périple. Il sentait une grande et surtout saine vitalité dans les

environs. Les arbres respiraient de plus en plus souvent la santé, et les quelques animaux décelés semblaient en pleine forme. Les lamas du coin et les rapaces du type condors non seulement ne portaient pas de trace de corruption, mais ils s'avéraient vifs et ne souffraient pas d'un état pathétique du point de vue physique. Ce genre de spectacle était plutôt agréable, le Sauveur se rappelait qu'en Europe que même des oiseaux coriaces comme les corbeaux peinaient à manger à leur faim. Le paysage paraissait donc dater d'une ère différente avant que des vampires puissants n'abattent leur jeu afin de conquérir le monde, et génèrent quantité de catastrophes pour les humains, mais aussi la faune et la flore.

Le Grand rédempteur arriva durant la nuit à une caverne, il pensa pendant une minute ou deux se reposer, puis il sentit une force magique discrète mais néanmoins présente. Il décida de s'enfoncer au cœur d'un véritable dédale souterrain. Plus il se déplaçait dans la montagne, plus il ressentait une impression d'harmonie et de paix. Il avait le pressentiment d'avoir trouvé une piste de tout premier ordre. Mais il dénicha aussi une certaine hostilité passé un moment, il y avait des gens qui le considéraient comme un intrus. Si le Sauveur persistait à s'aventurer dans les profondeurs

souterraines, il aura certainement à affronter des gens, ou alors à devoir déployer des trésors d'éloquence. Pour l'instant il ne subissait pas d'attaque, mais il s'avérait certain qu'il aurait bientôt affaire à des personnes hostiles. D'après ses manuscrits les sentinelles du sanctuaire recherché n'étaient pas des tendres, plutôt des individus méfiants.

Et en effet quand le Grand rédempteur pénétra dans une vaste salle remplie de colonnes rappelant par leur aspect du marbre, il eut le droit à un accueil musclé. Celui qui paraissait le chef de l'unité de patrouille, un loup-garou du nom d'Hongo adoptant une forme de guerre crinos, était clairement tendu. Cette personne mesurait deux bons mètres cinquante, et disposait d'une musculature impressionnante même selon les standards de ses semblables. Il n'avait pour vêtements seulement un pantalon noir, et il arborait un aspect entre le loup et l'humain. Il avait toujours deux bras et jambes, mais la tête rappelait clairement un loup. Il hésitait sur la marche à suivre, son instinct lui soufflait de massacrer sans tarder l'intrus, mais sa partie raisonnable lui soufflait de récolter d'abord des informations sur l'ennemi. Le Sauveur faisait peut-être partie d'un

vaste groupe d'exploration de la montagne, par conséquent l'interroger présentait un intérêt. Par contre le crinos devait lutter avec ardeur à l'égard de son envie de planter ses griffes et ses crocs dans le corps de son interlocuteur. Il ne sentait pas d'aura malfaisante chez le Grand rédempteur, mais il pouvait très bien s'agir d'un stratagème pour faire hésiter, et ainsi augmenter les chances de tuer d'autres personnes.

Le loup-garou apprit au cours de la guerre contre les vampires et d'autres ennemis de la nature à devenir très méfiant. Les adversaires possédaient souvent des astuces très élaborées pour induire en erreur, susciter la compassion. Et quand la vigilance baissait, il fallait s'attendre à une blessure grave voire à la mort. Le crinos jugeait le Sauveur comme différent de ses semblables, mais ce n'était pas une preuve d'innocence, plutôt d'un bon niveau pour dissimuler ses intentions et ses capacités.

Rédempteur : Je ne vous veux aucun mal, je suis juste là pour obtenir des renseignements.

Hongo : Je n'en doute pas, tu dois vouloir collecter un maximum d'informations pour nous détruire.

Rédempteur : Il y a méprise, je souhaite protéger les humains et la nature.

Hongo : C'est cela, les tiens dignes de confiance sont très rares. Et je suis plus incité à te mettre à mort.

Sion : Ce serait une erreur, vous aurez bien besoin de l'appui du petit misérable pour vous en sortir.

Le Grand rédempteur n'en revenait pas de sa bourde, en se faisant suivre, il offrit une occasion à Sion son vieil ennemi de découvrir un sanctuaire extrêmement important pour la nature, mais aussi une importante source de pouvoir. Il s'estimait vraiment lamentable, il jugeait mériter une paire de baffes pour sa bêtise. Hongo étonné resta sans réagir une seconde, cela fut plus suffisant à Sion pour lui offrir une ouverture pour assommer son adversaire. Les autres membres de la patrouille volèrent au secours de leur chef, mais ils ne furent pas d'une très grande utilité. Les dix loups-garous essayèrent des coups qui les mirent inconscients ou gémissants. Malgré leurs grandes facultés de régénération, ils ne parvinrent pas à se relever suite aux coups qu'ils encaissèrent, en outre la majorité d'entre eux souffraient de fractures et de blessures graves. Sion en plus de sa célérité exceptionnelle bénéficiait de griffes empoisonnées, qui suintaient une toxine particulièrement active, suffisamment

performante pour neutraliser les dons de guérison pourtant exceptionnels de ses ennemis. Le Sauveur se révéla d'un meilleur niveau que les individus de la patrouille, il arriva à donner un coup de poing monumental à Sion au niveau de la tête. Mais ce dernier encaissa sans broncher l'attaque, bien que le Grand rédempteur ait activé des pouvoirs surnaturels pour renforcer les effets de son coup, qu'il ait mis assez de puissance mystique dans sa tentative de tuer pour réduire en morceaux une poutre en acier trempé. Cependant Sion prévint l'approche et recourut à un pouvoir qui rendit presque indestructible son crâne. Puis il frappa à son tour et sonna à moitié le Sauveur avec une baffe monumentale. Il semblait avoir fait de gros progrès dans le domaine du combat depuis la dernière confrontation. Il irradiait une aura de corruption assez impressionnante, pourtant il retenait clairement ses forces.

Rédempteur : Si tu souilles trop le sanctuaire. Tu nuiras à la survie de tous les vampires.

Sion : J'ai bien préparé mon affaire, j'ai passé un pacte avec un démon qui fera affluer le pouvoir en moi et mes semblables infernalistes, tout en préservant la stabilité du monde.

Rédempteur : Le sanctuaire va se révolter contre une intrusion qui mettra en danger la nature.

Sion : Je sais mais il n'aura pas son mot à dire, il sera complètement subjugué par le démon majeur qui va s'approprier ses forces.

Le Grand rédempteur considérait comme une folie grave, la volonté de son ennemi de tenter un pari fou. Le sanctuaire détestait les démons, il s'agissait d'une entité qui luttait avec l'énergie du désespoir contre ces créatures. Alors il préférerait sans doute s'autodétruire plutôt que de subir un processus d'asservissement par un démon. Pourtant Sion s'avérait assez sûr de lui, il considérait comme acquis les conséquences positives de son rituel ambitieux. Il allait offrir à Saulot un moyen d'accroître terriblement sa puissance, de rendre pratiquement irrésistible sa politique de conquête du monde. Ainsi Sion espérait pouvoir obtenir le pardon, et la réintégration dans les rangs des chevaliers de l'Ordre Maudit, les principaux conseillers et lieutenants de Saulot. Alors il entama un complexe enchantement surnaturel, il appela à lui les forces de la corruption afin de contrer les défenses magiques du sanctuaire. Au départ rien de particulier ne se passa, mais petit à petit

l'atmosphère s'alourdissait, se chargeait en électricité. En effet Sion invoquait des énergies considérables, il devait mobiliser une concentration terrible pour empêcher d'être submerger par le déploiement de puissance invoqué. D'ailleurs son corps subissait de furieux assauts, malgré sa résistance surnaturelle il encaissait des blessures graves qui se refermaient de moins en moins rapidement. Mais Sion tenait bon, encore quelques minutes et il arriverait à déchaîner un démon qui le récompenserait avec de somptueux présents mystiques. Il devait néanmoins avant de crier victoire s'affairer de toutes ses forces mentales pour éviter un cataclysme monumental.

Chapitre 14 :

Le Sauveur cherchait de façon désespérée un pouvoir susceptible d'inverser la tendance, de produire un retournement de situation capable de modifier la donne. Mais il n'avait pratiquement rien à sa disposition, ses jambes furent broyées par l'afflux d'énergies magiques corrompues. Et il peinait grandement à activer des facultés surnaturelles même très mineures, comme par exemple la capacité de voir dans le brouillard. En

effet Sion avait bien avancé dans son rituel, désormais une épais brouillard opaque, vert et suffoquant se déversait dans le sanctuaire. Il avait comme propriété d'altérer les volontés, ainsi le démon majeur en train d'être invoqué prenait progressivement l'avantage, se nourrissait petit à petit de la vitalité de l'entité amie de la nature résidant dans la montagne. Il avait d'ailleurs des projets assez sanguinaires pour les habitants de l'Amérique du Sud. Une fois qu'il serait totalement sorti des Enfers, qu'il se matérialiserait dans ce monde, il comptait bien se repaître des âmes de tous ceux n'étant pas ses alliés ou ses serviteurs. Par conséquent la propension de survivants au rituel s'annonçait particulièrement basse, en tout et pour tout, il devrait y avoir un millier de rescapés pour un bon million de victimes.

Le Grand rédempteur essayait avec l'énergie du désespoir de trouver une solution, mais il ne parvenait à rien de concluant. Il avait l'impression que sa bonne étoile avait une dent contre lui, qu'elle cherchait à lui nuire. Brusquement il eut une inspiration, la solution viendra peut-être de ses dents. Il ne pouvait pas se rapprocher même en rampant, par contre il avait toujours la possibilité de s'arracher un croc et de l'envoyer dans le dos

de Sion. Ce dernier poussa un petit cri de surprise à cause de l'égratignure infligée par la dent. Il interrompit une petite seconde son rituel, cela fut suffisant pour que le sanctuaire se rebiffe, et se venge contre ses tourmenteurs. Le démon finit carbonisé tandis que Sion se retrouva réduit à l'état de poudre. Après cette intervention héroïque le Sauveur sombra dans l'inconscience. Il se réveilla dans un lit sous le regard bienveillant de Hongo qui adopta une forme humaine pour l'occasion.

Hongo : Merci de nous avoir sauvé, je vous ai mal jugé, je vous prie de me pardonner.

Rédempteur : Il n'y aucun problème, mais je dois me dépêcher de bientôt partir. Sauriez-vous où trouver la Dernière fille ?

Hongo : Cette enfant le fruit de l'union d'un incarna, un esprit majeur de la nature et d'un loup-garou est partie depuis longtemps du sanctuaire.

Rédempteur : Auriez-vous une idée même très vague de comment la retrouver ?

Hongo : Peut-être, Sépira avait l'intention de se rendre sur l'Atlantide afin d'augmenter sa puissance.

Rédempteur : L'Atlantide le lieu mythique qui aurait été englouti par les eaux ?

Hongo : Dans la réalité l'Atlantide a été déplacée au moyen d'un sort. Cette île est invisible pour les non invités.

Rédempteur : Vous connaissez un moyen d'y accéder ?

Hongo : J'ai une idée approximative de ses coordonnées. Mais il faut que l'île vous juge digne pour que vous puissiez accoster dessus.

Rédempteur : Merci pour votre accueil.

Le Sauveur après un voyage de retour sans histoire vers Berlin, se dirigea vers le Sud de la Grèce. Il se mit à sillonner la mer Méditerranée avec une barque trouvée dans un abri de pêcheur pour essayer de dénicher l'Atlantide. Les coordonnées fournies par Hongo étaient assez vagues, il faudrait peut-être des semaines au Grand rédempteur pour découvrir l'île. Et encore il était nécessaire qu'il soit jugé assez pur pour être autorisé à l'apercevoir. Même s'il possédait de grands pouvoirs capables de déjouer de puissants sorts d'illusion et de dissimulation, ses facultés surnaturelles ne semblaient pas suffisantes pour lui octroyer la possibilité de localiser immédiatement l'Atlantide. Ce qui était assez normal, des centaines de mages vivaient sur cette île, et ils renforçaient depuis plusieurs millénaires

les sorts de protection de leur chez eux. Même un prodige dans la magie de détection ne pourrait pas volontairement percer les secrets entourant la position géographique de l'Atlantide. Alors le Sauveur s'arma de patience, il espérait qu'avec de la chance, il parviendrait tôt ou tard à trouver l'endroit l'intéressant. Il était capable de diriger sa barque même quand le temps se gâtait, il ne changeait pas la météo, mais il avait la capacité de créer une sorte de bulle de stabilité sur une zone de dix à quinze mètres carrés. Ainsi même en cas de tempête, son embarcation ne chavirait pas, ne tanguait pas beaucoup. Au début, il avançait un peu lentement, mais il prit rapidement un certain coup de main avec les rames. Ainsi il arrivait maintenant à avoir une bonne vitesse de déplacement avec son moyen de transport. Il n'aurait pas été contre recourir plutôt à un bateau à moteur, problème il n'y avait pas dans les parages. Alors il dut se rabattre sur ce qui était disponible.

Le Grand rédempteur au cours de ses séances de voyage en barque attira l'attention d'une créature dangereuse, un dauphin souilleur, une espèce particulière d'être aquatique. Il s'agissait d'un animal marin assez particulier, une

personne qui survivait à sa morsure en sortait rarement indemne sur le plan psychique, vu qu'il devenait une sorte d'agent des démons, ou d'autres entités maléfiques. Le dauphin souilleur était contaminé à un tel point par des énergies néfastes, qu'il transmettait une dégénérescence mentale et spirituelle, qu'il altérait la nature de ses victimes. Cet animal était plutôt rare, et se trouvait surtout dans les eaux profondes, mais le Sauveur se promenait avec une friandise au goût exceptionnel pour la créature. Son livre d'enfermement des esprits malfaisants refermait une puissance capable de nourrir pour longtemps le dauphin et de lui apporter de quoi évoluer à un stade supérieur. L'animal n'avait pas besoin de manger de poisson pour vivre. Par contre il lui était nécessaire de se nourrir avec des énergies liées à la corruption. Il survivait en cas de manque de puissance maléfique dans les parages en s'adonnant à de longues hibernations durant parfois des années, ou en dévorant des congénères. Par moment il développait des mutations comme des pattes qui lui permettaient de s'aventurer sur la terre ferme, et de trouver plus facilement de quoi survivre, ou répandre la souillure.

Ce dauphin aimait bien se divertir en s'arrangeant pour répandre le chaos et la panique.

Il appréciait hautement de susciter la terreur et le désordre. Il n'était pas un ami de l'humanité mais au contraire un ennemi plutôt implacable, qui prenait un malin plaisir à faire souffrir ses cibles.

Le dauphin qui menaçait le Sauveur n'avait pour seules mutations visibles des cornes rappelant celles du bélier sur la tête. Mais cela ne voulait pas dire que cette créature était plus inoffensive que d'autres semblables. En effet le dauphin avait de redoutables pouvoirs mentaux, il arrivait souvent à tuer ses victimes sans rencontrer la moindre résistance. Il était capable de générer un abandon total des réflexes de survie les plus élémentaires sur beaucoup de personnes. Cependant il dut se résoudre à une autre tactique que le contrôle de l'esprit face au Grand rédempteur. En effet son adversaire subit des désagréments spirituels, mais il demeurait d'attaque, il refusa de quitter sa barque pour s'aventurer sous l'eau. Mais le dauphin n'était pas dérangé par ce contexte, il avait justement envie de tester de nouveaux pouvoirs. Alors il invoqua une vague déferlante de plusieurs mètres de haut pour obliger son ennemi à se débattre dans l'eau. Cette tentative s'avéra un échec, le Sauveur annula complètement le déferlement aquatique le

menaçant. Il usa de télékinésie, de la faculté de déplacer les objets, ou d'autres choses par la pensée pour que la vague immense soit réduite à presque rien. Néanmoins la créature ne s'avouait pas vaincue, au contraire elle allait déployer une attaque vicieuse pour vaincre son assaillant. Elle allait devoir se concentrer plusieurs secondes, mais elle générera un assaut qu'elle pensait irrésistible. Ainsi elle commença à concentrer son énergie pour créer une boule d'énergie verdâtre. Elle se focalisa pour maximiser la puissance de son attaque surnaturelle, quand elle perçut une douleur sur son corps. Le dauphin se retourna pour voir ce qui le gênait et il décela la présence de plusieurs maquereaux qui le mordaient. La créature essaya de les chasser, mais elle commit ainsi une grosse erreur, car sa boule d'énergie explosa et la blessa mortellement. Elle dériva vers le fond de la mer, ou elle finit par être dévorée par des crabes et des maquereaux. Le Grand rédempteur plutôt que d'user d'un pouvoir voyant décida de se faire aider par plus petit que lui, résultat il triompha sans trop se fatiguer. Il transmet par télépathie à des poissons le désir de l'assister.

Peu de temps après avoir triomphé du dauphin, le Sauveur aperçut une immense pyramide de métal noir. Il aurait dû voir de loin le monument mais il le décela de manière brutale, comme si la pyramide avait des propriétés surnaturelles. C'était un signe que les mages de l'Atlantide l'invitaient à venir.

Il restait à définir si leurs intentions s'avéraient hostiles ou amicales. Mais le Grand rédempteur estimait n'avoir pas le choix, être dans l'obligation de tenter le pari. Même s'il s'avérait menacé de mort par des adversaires puissants, il considérait comme un devoir sacré d'essayer de localiser la Dernière fille. Or sa piste le menait jusqu'à l'Atlantide. Il rama donc avec une légère angoisse, mais aussi fermement résolu à obtenir des réponses à ses questions. Il se révélait impressionné par le niveau de pouvoir des mages au fur et à mesure qu'il s'approchait. Certes les jeteurs de sorts de l'Atlantide bénéficiaient peut-être d'un site qui accroissait sérieusement leurs facultés mystiques. Mais il n'empêchait que les mages réalisèrent une belle performance, soustraire à la convoitise des vampires et d'autres ennemis, un site de la taille d'une ville de plus de cent mille habitants, il fallait le faire. Le Grand rédempteur sentait qu'une nature luxuriante

l'attendait, que l'environnement au niveau de l'Atlantide ressemblait à celui du sanctuaire au Pérou. Et il eut raison, mis à part une pyramide, il y avait une forêt de belle taille, sur l'île où il débarqua. Mais les bois n'étaient pas dans un triste état à l'image de la majorité des lieux naturels de ce monde. Ils respiraient l'équilibre, ils se caractérisaient par une nature relativement préservée, notamment des arbres du type chênes et bouleaux. Le Sauveur n'eut pas d'incident de son débarquement sur la plage de sable, jusqu'à son arrivée près de la pyramide. Il se tint sur ses gardes au cas où une embuscade serait tendue, mais il n'eut pas le droit à de traquenards, il ne fit qu'attirer l'attention de quelques écureuils curieux. Quand il fut près de la pyramide, il remarqua que le monument arborait une taille impressionnante, il mesurait une hauteur supérieure à la Tour Eiffel. En outre il y avait des écrits ésotériques gravés sur la pyramide, le Sauveur sentit un grand pouvoir émaner de l'édifice. Il reconnut certaines inscriptions qui étaient en latin ancien, ainsi qu'en égyptien antique, mais la majorité des termes lui échappaient complètement.

Par contre il décéla la grande valeur magique des mots sur la pyramide. Il était prêt à

parier que certains érudits donneraient beaucoup pour avoir la possibilité d'observer seulement quelques minutes les symboles et les annotations du monument. Et encore le Sauveur n'avait qu'une vue superficielle du potentiel de l'édifice, si cela se trouvait à l'intérieur, il regorgeait de trésors magiques, et d'autres outils surnaturels au potentiel extrêmement utiles pour l'humanité. Le Grand rédempteur se demanda s'il ne devrait pas argumenter pour inciter les mages de l'île à se battre pour la libération de l'humanité. Il avait le pressentiment que les jeteurs de sorts des environs seront très utiles pour faire pencher la balance en faveur des hommes libres. Mais le Sauveur décida de limiter ses demandes à une prise de renseignements. Il se dit que des personnes qui choisirent l'isolement et l'étude depuis plusieurs siècles ne devraient pas être intéressées par la perspective de participer à un conflit.

Une femme mage du nom de Mycosis habillée dans une robe rouge qui lui descendait presque jusqu'aux chevilles accueillit le Grand rédempteur. Sa tenue était assez simple, mis à part un collier de pierres noires qui rappelaient du fer, elle ne portait rien de voyant. Elle avait des rides impressionnantes, elle ressemblait à une

centenaire, mais elle restait debout sans assistance et respirait la vitalité.

Mycosis : Bienvenue grand rédempteur je vous attendais.

Rédempteur : Comment cela ?

Mycosis : Grâce à mes dons de voyance, j'ai deviné que vous cherchiez l'Atlantide, alors je me suis arrangé pour que vous me trouviez.

Rédempteur : Merci je suis là pour entrer en contact avec la Dernière fille, serait-elle dans les parages ?

Mycosis : Non, elle est partie il y a quelques jours vers le Lac de Sang.

Rédempteur : Diable elle a choisi de gagner un lieu très surveillé et dangereux.

Mycosis : Je dois vous avertir, que rencontrer la Dernière fille pourra signifier à terme votre mort.

Rédempteur : Si cela apporte un meilleur avenir à l'humanité je m'en moque.

Mycosis : Je prierai pour que votre souhait soit couronné de succès.

Le Sauveur mentait un peu, il était prêt à se sacrifier pour les humains, mais il désirait aussi voir le monde se régénérer. Et même s'il était assez altruiste et qu'il n'appréciait pas son état de

vampire, il désirait quand même continuer à vivre assez longtemps.

Chapitre 15 :

Le Grand Rédempteur voyageait à pied, il se faisait passer pour un pèlerin désireux rendre hommage à Saulot. Bien qu'il haïsse profondément ce vampire, il considérait que le meilleur moyen de passer inaperçu en se dirigeant vers l'Asie, consistait à faire croire qu'il adhérait à la faction dominante du continent. Il se déplaçait à une grande vitesse mais pas de façon surnaturelle pour éviter d'attirer l'attention. Il avait un excellent rythme en tant que marcheur, cependant il ne passait pas pour une personne avec des pouvoirs quand il se marchait. Il était perçu comme juste un individu endurant et habitué à parcourir de grandes distances. Le Sauveur voulait augmenter les chances de ne pas attirer sur lui l'attention. Même s'il avait un net avantage le jour sur d'autres vampires, cela ne signifiait pas que ses ennemis buveurs de sang étaient tous dans l'incapacité de se battre lorsque le soleil brillait. Certains connaissaient des moyens de cacher la lumière du jour, ou de surmonter temporairement

les effets de leur malédiction à l'égard du soleil. Le Grand rédempteur vit que les endroits sous la «protection» de Saulot et de ses subordonnés respiraient souvent une grande tristesse, se caractérisaient fréquemment par les abus tragiques sur les faibles. Pourtant le Sauveur se contraignait à intervenir le moins possible, il s'avérait un partisan d'une humanité libre, mais sa mission actuelle l'emportait sur le reste. Il n'aurait pas été contre s'occuper de certaines racailles qui terrorisaient les gens. Cependant en optant pour le choix justicier à court terme, il risquait d'altérer de façon négative les chances d'arriver à mener à bien son objectif ultime, redonner aux humains la possibilité de ne plus plier sous le joug des vampires ou de créatures dégénérées.

Certes il souffrit intérieurement en abandonnant des gens vulnérables à la merci de sadiques et de dépravés. Néanmoins il considérait comme prioritaire sur le reste de prêter une assistance à la Dernière fille de la façon la plus opportune possible. Or pour accomplir une tâche difficile sur un territoire hostile sans posséder d'avantage au niveau de la puissance, il se révélait primordial de se consacrer à agir de manière discrète. Les spectacles navrants ne manquaient

pas sur le chemin, des petits villages où les hommes et les femmes trimaient dur pour des maîtres impitoyables. Et où ils étaient saignés par les impôts écrasants et au sens propre du terme, obligés de fournir de temps à autre des membres de leur famille comme victimes aux vampires les dominant.

Le Grand rédempteur se fit une liste mentale d'opprimés et de bourreaux, il mémorisa beaucoup de visages. Quand il priait le soir, il souhaitait la fin des tourments pour de nombreuses victimes, et le déclin de quantité d'opresseurs. Il aurait voulu offrir autre chose que des pensées aux gens humiliés et malmenés par la tyrannie qu'il croisait. Toutefois il jugeait comme capital de privilégier la furtivité, si ses visions étaient exactes, il aurait un grand rôle à jouer dans la libération de l'humanité. Il n'avait pas par conséquent le droit d'échouer en s'adonnant à des bonnes actions possiblement très profitables sur le plan local, mais qui nuisaient à la réalisation d'un grand dessein utile pour la majorité.

Il n'empêchait que le Sauveur devait se faire violence par moment pour ne pas voler au secours de certains hommes ou femmes, tellement il

ressentait une détresse affligeante, des supplications pour obtenir la délivrance. La plupart des zones habitées par l'humanité en Asie était le théâtre d'un déchaînement de crimes et d'injustices. Les gens travaillaient du matin au soir dans des champs, des mines, des commerces, et quand venait la nuit les problèmes commençaient. Les maîtres vampiriques et leurs proches subordonnés se montraient généralement ignobles ou du moins vraiment hautains. Quelquefois il arrivait qu'un vampire soit plus gentil que d'autres de ses semblables, mais il imposait quand même une véritable servilité. Et les gens qui refusaient l'ordre établi finissaient fréquemment à l'état de bétail à sacrifier, de victimes vidées complètement de leur sang.

Parfois le Grand rédempteur demandait par la prière à ce que quelqu'un l'attaque pour avoir un prétexte de libérer une communauté de la tyrannie. Malheureusement les jours se suivaient sans qu'il n'ait d'occasion de participer à une bagarre. Puis finalement alors qu'il se trouvait à une semaine de marche du Lac de Sang, une confrontation eut lieu. Elle s'annonçait d'ailleurs particulièrement spectaculaire. Au départ il y eut un bruit léger qui s'accrut pour devenir un

grondement infernal, puis la terre se mit à trembler progressivement jusqu'à que garder son équilibre relève de l'épreuve difficile. Ensuite une masse terrifiante et géante émergea du sol. Au lieu d'un adversaire à forme humaine, le Sauveur devait lutter contre une sorte d'amas gigantesque de chair et de terre, un agglomérat organique, une créature immense de la taille d'une cathédrale démesurée. L'entité s'avérait avoir des milliers de têtes qui hurlaient, ainsi qu'une quantité invraisemblable de bras et de jambes qui pendouillaient, ne servant visiblement pas à se déplacer.

Le Grand rédempteur reconnut son ennemi, il s'agissait de Tzimisce le vampire, un être extrêmement vieux, qui se consacrait à l'étude de la torture, et de la transcendance de la chair par la transformation de son propre corps et des études sur des cobayes rarement consentants. Il alla très loin dans le changement physique personnel, il muta en une forme loin des standards humains. Le Sauveur se demandait bien comment arriver à triompher d'un adversaire pareil, une montagne vivante. Il n'aurait jamais la force de soulever son ennemi, il pourrait lui infliger des dégâts par le feu, toutefois il doutait d'arriver à le brûler de façon suffisante pour l'inquiéter. Il était

franchement dominé, alors une idée germa dans l'esprit du Sauveur la domination mentale voilà la clé pour arriver à ses fins. Le Grand rédempteur sentait deux esprits assez opposés l'un à l'autre dans le corps de Tzimisce. Par conséquent il usa de ses pouvoirs afin d'amplifier leur hostilité mutuelle, et il obtint des résultats assez prometteurs. La montagne vivante se mordit elle-même, se griffa, cessa de chercher à barrer le passage au Sauveur pour se consacrer à un débat entre deux personnalités. Elle entama une discussion durant quelques secondes. Elle finit par remarquer la fuite du Grand rédempteur mais trop tard, elle fut tellement obnubilée par ses débats intérieurs, qu'elle offrit à sa victime une occasion de la semer. De rage elle se précipita vers plusieurs villages dans le but de semer le carnage. Le Sauveur espérait que les gens tués par Tzimisce lui pardonneraient son inaction, cependant la quête de la Dernière fille méritait des sacrifices.

Néanmoins Tzimisce n'abandonnait pas la partie, il ne détectait pas pour l'instant la présence du Grand rédempteur. Mais il pouvait compter sur de nombreux sbires pour satisfaire ses envies. Il essaya d'avaloir le Sauveur afin de parfaire son évolution. Il espérait que l'ingestion d'un vampire

capable de supporter pendant des heures la lumière du soleil et n'ayant plus besoin de boire du sang l'aiderait à franchir une nouvelle étape dans son ascension vers une forme qu'il jugeait divine. Aussi il appela ses créatures à la rescousse, et il se mit à produire des êtres vivants d'un type particulier afin de maximiser ses chances de traque.

Le Grand rédempteur n'était plus qu'à un jour de marche de son but quand des ennemis l'assaillirent, il s'agissait d'un mélange entre le vampire et le démon. Il avait une forme humaine, mais aussi d'autres caractéristiques notamment des cornes de bélier sur la tête, et une grande réticence à s'approcher du Sauveur à cause du fait qu'il maniait une puissante relique sacrée, une croix chrétienne creuse réputée pour contenir un morceau de la couronne d'épines de Jésus-Christ. Le Grand rédempteur ne savait pas si la légende autour de la relique était complètement véridique, mais il était certain que la croix refermait un grand pouvoir contre certaines créatures. Ajouté à cela qu'il récitait des formules spirituelles qui malmenaient ses ennemis, les empêchaient d'avancer voire faisaient fumer leur corps. Cependant le Sauveur ne pouvait s'empêcher

d'avoir un mauvais pressentiment, il remarqua l'air goguenard de ses adversaires. Puis il comprit, les sbires n'étaient là que pour retenir son attention afin d'aider Tzimisce à venir près de lui. Le Grand rédempteur eut envie de se maudire pour son manque de perspicacité immédiate. Il tomba dans un piège, il fallait vite se préparer à fuir. Quand il réalisa qu'il était trop tard. Encore une fois la montagne de chair se dressa sur sa route. Cependant elle prit des précautions, elle chargea ses créatures d'user d'un pouvoir spécial qui créait une zone de blocage, un lieu dont il n'était pas possible de sortir des limites. Par conséquent le Sauveur était bloqué, il pourrait certes s'occuper des sbires assez facilement. Mais il se rendrait alors vulnérable à la contre-attaque de Tzimisce.

Il tenta quand même de lutter pour le principe, mais il s'avérait conscient que choisir l'affrontement direct s'annonçait probablement une perte de temps, juste un moyen de sauver son orgueil. Toutefois le Grand rédempteur refusait d'abandonner le combat sans au moins tenter un baroud d'honneur. Tzimisce amusé par le spectacle de la résistance de son ennemi, ordonna à ses créatures de ne pas intervenir. Il s'amusa d'abord à jouer avec sa proie, et il eut la

désagréable surprise de prendre des dégâts conséquents, de perdre de gros morceaux de chair. Le Sauveur décida de se donner à fond, puisque la discrétion ne le préserverait pas. Et il décela un gros point faible chez son adversaire, une vulnérabilité face à certaines énergies, notamment la lumière magique offensive alimentée par la foi et la volonté du Grand rédempteur. Cependant Tzimisce même s'il prenait des dégâts avait aussi de grandes capacités de régénération, il faisait repousser au bout de quelques secondes certains morceaux. Devant le côté inexorable de la guérison surnaturelle de Tzimisce, le Sauveur s'agenouilla et fit mine d'abandonner, alors la montagne de chair poussa un cri de triomphe et s'apprêta à ingérer son adversaire. Cependant il poussa un cri de douleur, quand une épine bénie le perfora, il sentit une incroyable énergie négative se répandre en lui. Il parvint au prix d'un incroyable effort de volonté à expulser le morceau végétal le torturant mais il sombra dans un profond sommeil, lui et ses créatures. Le Grand rédempteur profita de la déroute de ses ennemis pour prendre le large, mettre le plus de distance possible. Certains antagonistes avant de subir la torpeur eurent le temps de s'enfoncer sous terre.

Le Sauveur espérait qu'il ne perdait pas son temps quand il arriva près du lieu recherché, le Lac de Sang. Un lieu qui se trouvait au nord de l'Inde, les troupes chargées de le garder changeaient régulièrement. Un individu qui restait plus d'une semaine à côté de l'étendue liquide rouge, commençait à développer des symptômes de folie. Toute personne qui s'approchait à moins d'un kilomètre du Lac, sans une autorisation était abattue. Le Grand rédempteur hésitait sur la marche à suivre, il se planqua non loin de son objectif, mais il ne savait pas quoi faire. Il patientait depuis un mois sans résultats probants. En outre il sentait les graines de la psychose mentale germer dans son esprit. Il se mettait à parler tout seul, il imaginait que des milliards de personnes complotaient contre lui, il pensait que la terre était comestible, et possédait un délicieux goût de beignet au chocolat. Bref le Sauveur se mettait à dérailler à plein régime. Il résistait grâce à sa force de caractère, et sa volonté. Toutefois si son séjour près du Lac se prolongeait trop, il risquait d'endurer de manière permanente une démence incontrôlable. Il deviendrait un pantin sans raison, une pauvre victime incapable d'avoir des moments de lucidité même brefs. Le Grand rédempteur s'épuisait à endurer l'atmosphère de

folie. Néanmoins chaque jour qui passait, il perdait un pan de discernement. Il commençait à croire que ses hallucinations visuelles et auditives constituaient la réalité. Il éprouvait une envie croissante de s'immerger pendant dix ans dans un bain d'acide sulfurique, une substance rongant la chair. Il s'imaginait que les feuilles d'arbre détenaient la connaissance absolue. Qu'il fallait tuer à coup de hache toute personne qui marchait sur une feuille de chêne, sous prétexte que cela signifiait châtier un blasphème incroyable, le plus odieux des crimes qui soit.

Finalement le Sauveur vit une enfant avec un croissant de lune au niveau du front approcher du Lac. Il reçut une vision selon laquelle cette humaine en se baignant, deviendrait une menace réelle pour Saulot et les autres vampires influents. Alors le Grand rédempteur massacra les soldats barrant l'accès à l'étendue rouge. La fille passait ses journées à se baigner dans le Lac de sang. Et elle envoyait de puissants messages télépathiques aux quatre coins du monde. Cinq jours plus tard, deux armées l'une menée par Saulot, et l'autre par Tubal arrivèrent, et se précipitèrent pour mettre la main sur la Dernière fille. Elle hurla et déforma la réalité. Les corps implosèrent, le ciel devint vert,

des plantes poussèrent en quelques secondes et moururent, une forêt d'arbres en cristal apparut puis éclata en morceaux. Autrement dit la folie semblait régner en maître, les lois physiques ne servaient plus de références, et laissaient place à une démente sans limite. Plus la fille criait plus son environnement devenait sans queue ni tête. Il y avait diverses réactions à ses hurlements, certains explosaient, d'autres mutaient, se changeaient en une bouillie informe, en arbre, en pigeon, ou en souris. Le Grand rédempteur sentit son esprit vaciller, qu'il perdait le contrôle de ses actes, qu'il avait une soif de sang presque incontrôlable. Alors il s'agrippa le cou, et s'étrangla jusqu'à tomber inconscient.

La seule personne à rester vivant dans les parages, et à conserver un corps relativement intact à part la Dernière fille s'avérait le Sauveur. Lorsqu'il émergea de son sommeil forcé, il réalisa que son interlocutrice était très fatiguée, et dans l'incapacité temporaire d'user de pouvoirs puissants. Ce serait sans doute très facile de l'achever. Une partie de l'esprit du Grand rédempteur l'incitait clairement à accomplir un meurtre sauvage juste pour le plaisir. Mais sa conscience se révolta à l'idée d'opérer un acte

déshonorant. Finalement une lutte épique éclata entre la raison et les bas instincts. Au départ la tendance sombre semblait dominer largement, mais petit à petit elle reflua, perdit progressivement de son influence malsaine. D'ailleurs même si le Grand rédempteur subissait encore des idées folles, mais il se sentait nettement plus serein, beaucoup moins agité et sanguinaire. Il remarqua des changements en lui, son cœur se mettait à battre, et il se sentait beaucoup plus faible qu'avant. Il se toucha les dents, et remarqua que ses crocs avaient disparu. Alors il en déduisit que la prédiction de l'Atlantide se réalisa, il passa de vampire à humain. Il perdit la jeunesse éternelle, pour évoluer en un homme mortel, il serait condamné à mourir de vieillesse à un moment ou un autre. En observant son interlocutrice, il remarqua qu'elle semblait posséder par quelqu'un ou quelque chose, que son physique changea, elle ressemblait beaucoup plus à un homme. Le Grand rédempteur poussa alors un cri de surprise, quand il découvrit l'identité, la nouvelle apparence de la personne en face de lui.

Rédempteur : Malkav c'est toi ?

Malkav : Oui et non je suis à la fois Malkav le vampire fou et aussi Sépira l'élue.

Rédempteur : Sépira avait accepté de fusionner avec toi Malkav, ou bien elle a été manipulée ?

Malkav : Ne t'en fais pas, elle a consenti de son plein gré, elle savait ce qui l'attendait. Elle trouvait particulièrement équitable de perdre la sérénité pour obtenir un pouvoir immense.

Rédempteur : Que comptes-tu faire ?

Malkav : Je vais tuer tous les vampires qui oppriment l'humanité, puis je vais m'endormir pour l'éternité.

Rédempteur : J'aimerais s'il te plaît une réponse à une question qui me tourmente. Toi qui est le frère de Saulot, sais-tu pourquoi il est passé de vertueux à démoniaque ?

Malkav : Saulot a été victime d'un imprévu dans ses plans. Au départ il pensait que Trémère serait facile à contrôler. Mais il s'est révélé un adversaire beaucoup plus coriace que prévu. Finalement Saulot a fini par reprendre le contrôle de son corps, mais au prix de telles souffrances, que cela a détruit sa gentillesse, que son âme a été irrémédiablement corrompue.

Rédempteur : Tu veux dire que Saulot a laissé Trémère le vampire lui voler son âme ?

Malkav : En effet il pensait minimiser ainsi les victimes en agissant ainsi, mais au final il s'est transformé en une terrible menace.

Rédempteur : Puis-je t'épauler dans ta quête d'extermination des vampires ?

Malkav : Désolé mais je préfère agir seul.

Malkav respecta ses engagements, il affaiblit terriblement la race vampirique, il terrassa des adversaires pourtant incroyables. Tzimisce le vampire qui muta en une espèce de montagne organique, un monstre de chair capable de résister à plusieurs explosions atomiques, se fit massacrer en moins de cinq minutes. Absimiliard l'hideux et aussi l'incarnation de la puissance et son armée de mutants, et de créatures monstrueuses, furent laminés. Même les vers immenses qui grandissaient continuellement depuis leur naissance au cours de la Préhistoire ne firent pas le poids, l'Australie fut purgée de leur présence. Ils essayèrent de se défendre, mais ils étaient comme des fétus de paille face à un ouragan. Malkav nettoya tous les continents de la présence de vampires ayant des ambitions de domination, et il neutralisa la majorité des créatures hostiles contre la nature qui pullulaient dans le monde. Bien sûr il restait quelques survivants parmi les vampires et les monstres ayant des projets d'asservissement et de corruption, mais ces derniers constituaient désormais des menaces

extrêmement négligeables comparé aux anciennes peintures comme Saulot. Quand Malkav estima sa tâche correctement remplie, il sombra dans un sommeil apparemment sans retour.