Erica Guilane-Nachez

AWALON - PROLOGUE

Erica Guilane - Nachez

AWALON - PROLOGUE

LILITH

© copyright Erica Guilane-Nachez – Strasbourg – 2011

Éditions Neo Cortex
7 place d'Austerlitz
F-67000 Strasbourg – France
www.neo-cortex-editions.com

ISBN : 978-2-918535-11-9

Il est possible qu'il existe des mondes parallèles à quelques dixièmes de millimètres de nous.
Emilian Didas

Notre « grand » univers n'est peut-être qu'un détail dans un espace bien plus grand.
Nima Arkani-Hamed

Pendant que nous dormons ici, nous sommes éveillés ailleurs…
Jorge Luis Borges

Bulle de pensée

C'est en apercevant Kaliyuna se faufiler entre les statues des taureaux ailés que Faez Voragine comprend que c'en est fini. La mago aux yeux jaunes parle tout en tenant son pectoral de sa main gauche et en pointant son index droit sur lui. Faez n'a nul besoin d'en voir davantage car il sait fort bien ce qu'elle fait. Pour l'affaiblir, lui, et pour achever de neutraliser les gardes, la bouche de la femme martèle en ce moment les mots du charme souverain ! Quel imbécile il avait été ! Elle seule, il l'avait jugé capable de recevoir la connaissance de ce terrible sort qu'il avait découvert et mis au point, le Pouvoir qui Fige. Et il le lui avait enseigné !... Que n'avait-il pris conscience alors qu'elle était déjà à ce moment-là sur la pente de la trahison !

En la voyant ainsi, droite, puissante, rigide, avec toute sa volonté tendue, il réalise maintenant à quel point la vie et la force s'écoulent de lui en même temps que son sang. Tout autre que lui serait déjà mort et il ne bénéficie que d'un court sursis, il le sait en toute certitude. Quel contraste à présent entre deux des plus puissants magos de ce temps ! C'est en fini de la Maison Voragine et de l'univers ancien ! Lui, qui se meurt, il représente le passé – avec la paix et l'harmonie que ses ancêtres avaient élaborées au fil des temps. Elle, elle est la marque du futur – et quel futur ! Pauvres mondes, pauvre Awalon, pauvre Union Voragine...

Mais ce n'est pas l'heure des regrets ! Il n'est pas certain d'avoir encore assez de vie pour ce qu'il veut faire mais, en tout cas, il doit essayer. Il n'a plus la force d'utiliser le Caducée pour sa puissance de mort, mais il peut encore s'en servir pour créer une barrière magique entre Kaliyuna et lui, tout en sachant qu'elle ne résistera pas longtemps aux attaques de la mago. Il se précipite dans un couloir latéral. Au bout d'une centaine de mètres, il tombe sur les genoux, le souffle coupé par la souffrance. Il faut qu'il coure le risque de prendre un peu de temps sur le peu qui lui reste à vivre pour annuler les sensations douloureuses, sinon il ne parviendra jamais à son but. Il ferme les yeux, a l'impression de tomber dans un gouffre sans fond, résiste à l'envie de se laisser béatement couler dans l'inconscience et se jette le sort qui coupe la douleur. Il lui semble d'abord que cela n'a pas marché et il se sent envahir par une onde de désespoir. Et puis, subitement, la souffrance disparaît. Il se relève, sachant que cette absence de sensations va aggraver son état et hâter l'arrivée du moment où il sera au bout de sa vie.

Vite, il reprend sa marche et parvient à la passerelle reliant les tours nord et est. C'est dans la tour est que se trouve son fils et sa femme, sous la garde du fidèle Doonin de Mayence. Mais, horreur, la passerelle de pierre est effondrée en son milieu sur plusieurs mètres, la cinquième arche la soutenant est écroulée. Que faire ?!... Même s'il ne ressent plus aucune douleur, le cerveau de Faez fonctionne de moins en moins bien. Par moments il perd de vue son but, oublie même qui il est et il se passe alors des secondes d'éternité avant qu'il ne reprenne conscience. Il ne sait comment agir face à la passerelle infranchissable. C'est alors que son ami apparaît de l'autre côté, accompagné de Pandora tenant le bébé dans ses bras. Doonin voit le sang couler des blessures du chef de la Maison Voragine et comprend aussitôt son état tragique. Pandora, serrant toujours

Cordwainer contre elle, monte sur le dos du dragon qui prend son essor. Parvenu auprès de Faez, Doonin lance sur un ton pressant :

– Monte, ami !

Un regard d'incompréhension lui répond. La femme, à son tour, s'exclame :

– Vite, le temps presse ! La tour est presque toute entière envahie par la troupe de Monseigneur !

D'entendre la voix alarmée de sa femme redonne ses esprits à Faez et, à son tour, il grimpe sur le dos du dragon qui reprend son envol. Pandora s'aperçoit alors de la gravité des blessures de son mari :

– Tes blessures !... Elles sont graves...

– Ne t'inquiète pas.

– Oh, Faez – elle plaque une main sur la large plaie au flanc gauche.

– Du calme. Tout ira bien.

Il n'en croit pas un mot, mais il se doit de chercher à la rassurer tout en sachant qu'il ne trompera pas son instinct de guérisseuse.

– Doonin, va à Kulkatan, ajoute-t-il. Fais attention, ils vont nous poursuivre.

– J'ai vu, répond le dragon de sa voix grave et vibrante.

Étendant ses ailes secondes, il accélère tout en mettant en place sa bulle d'invisibilité et, de fait, lui et ses précieux passagers disparaissent de la vue des poursuivants. Faez a simultanément pu jeter un sort de confusion aux huit griffons servant de montures aux lémures de Monseigneur et qui commençaient à se rapprocher dangereusement. Les griffons se mettent à voler de façon désordonnée, deux d'entre eux se catapultent et descendent en vrille, parvenant seulement in extremis à rétablir leur trajectoire. Par contre les lémures qui les montaient, désarçonnés, vont s'écraser au sol en criant des imprécations. Ces adversaires ainsi mis hors d'état de nuire et surtout hors d'état de les suivre pour l'instant, Faez se relâche et regarde avec une immense tendresse Pandora et Cordwainer, leur fils nouveau-né qui, blotti dans le bras droit de sa mère, sourit et tend sa petite menotte ouverte vers son père. La jeune femme, les yeux embués, presse toujours sa main gauche sur la blessure de son époux et Faez sent que cela lui fait du bien, lui redonne un peu d'énergie. Toutefois, ils savent tout deux que les pouvoirs de guérisseuse de Pandora ne suffiront pas cette fois-ci.

Ils ont un peu de répit pour l'instant. Le dragon avance d'un vol rapide vers l'ouest et ses quatre ailes en action produisent un bruit un peu ronflant, rythmé, presque hypnotique. C'est un moment de calme après la tempête.

– Tu vas passer par l'Intihuatana de Kulkatan avec Cordwainer, Pandora.

– Et toi ? Tu viens avec nous, n'est-ce pas ?

Il ne répond pas. Elle avait espéré qu'il dise oui, tout en sachant que cela ne se pourrait pas parce qu'il ne lui avait jamais menti. Il faiblit à nouveau, il a les yeux fermés et sa respiration devient plus rauque, plus essoufflée. Elle sent son cœur se tordre, a envie de crier, mais elle se contient. Elle ne doit pas augmenter la détresse de Faez, elle doit être forte et, quoi qu'il arrive, protéger Cordwainer. Elle sait que Monseigneur et son âme damnée Kaliyuna voudront éliminer tout être appartenant à la pure lignée Voragine. Elle se mord les lèvres et se concentre pour amplifier les ondes de guérison qu'elle

transmet à son époux et qui le maintiennent encore en vie. Et, de fait, Faez semble reprendre à nouveau des forces et ses esprits : visiblement, l'énergie mentale grandit en lui. Il ouvre les yeux, sourit :

– Nous serons dans peu de temps à Kulkatan. Doonin, dépose-nous devant l'Intihuatana et attends-moi. Pandora, toi et notre enfant, vous allez partir d'ici. Mon fils pourra grandir ailleurs, sur un monde introuvable, en sécurité et sous la protection de sa mère.

– Et toi, que vas-tu faire ?

– Je vais repartir avec Doonin jusqu'au Prisme et je confierai le Caducée à Aditih. Si tu emmenais mon bâton de pouvoir avec toi, Monseigneur aurait tôt fait de te retrouver – et tu sais ce qui se passerait dans un tel cas...

Quelques instants plus tard apparaît le mont Daumal. À son sommet, à l'abri des pics aigus qui le couronnent et se blottissant sur un plateau qui avait été créé par les Anciens Inconnus dans les temps immémoriaux, se trouvent les restes des constructions cyclopéennes de la cité morte de Kulkatan. Le soleil mineur se couche derrière le pic et la luminosité ambiante vire à l'orange rouge constellant les quelques nuages parsemant le ciel – la journée aurait pu être si belle... Le dragon entame la descente et se pose devant l'Intihuatana, mégalithe curieusement configuré, avec des aplats, des corniches sculptées de serpents et un large ergot aplati se dressant vers le ciel dans l'axe exact du coucher du soleil majeur au solstice d'hiver.

Faez et Pandora descendent du dos du dragon. L'homme ne peut réprimer une grimace : le sort cesse progressivement d'agir et la douleur réapparaît par moments, violente. Il aperçoit au loin les ennemis, en très grand nombre cette fois-ci, approcher à la puissance des ailes de leurs taureaux. Il sent plus qu'il ne voit que Kaliyuna et Monseigneur sont tous deux à leur tête. Voilà qui signifie que le château des Voragine est entièrement pris. Le temps presse, car la Très Haute Mago Kaliyuna ne se laissera pas abuser par la bulle d'invisibilité mise en place par le dragon. Pendant que Doonin se poste derrière eux, tourné vers les assaillants et prêt à la défense, Faez pousse la jeune femme sur la pierre, prend son Caducée et en frappe un point précis de la roche en modulant la sonorité qui ouvre le passage. Aussitôt, une frise devient visible, traçant un itinéraire allant des pieds de Pandora jusqu'au sommet de l'ergot.

– Monte avec mon fils sur l'ergot. Vite !

Elle obéit, serrant son fils contre elle, écartelée entre son amour pour son bébé et celui qu'elle porte à son mari. Parvenue en haut du mégalithe, elle pose Cordwainer sur le piton de pierre et se retourne un instant vers son époux... L'enfant disparaît !

– Non ! Tu aurais dû... souffle Faez d'une voix si faible.

Il s'effondre. Elle comprend immédiatement qu'il est mort parce que la frise a disparu. Le passage s'est refermé et elle n'a plus aucun moyen de rejoindre son enfant ! Affolée, elle redescend aussi vite qu'elle le peut de l'Intihuatana, se jette sur le corps inerte de celui qu'elle aime, le prend dans ses bras, espérant malgré tout qu'elle pourra le ranimer – mais il est bien trop tard... Elle vient de tout perdre ! – son fils, son époux, son château. Il ne lui reste que la vie, mais pour si peu de temps peut-être...

– Amie, prend le Caducée et partons. Faez est mort, tu ne peux pas le ramener. Ils

arrivent ! s'exclame Doonin.

Il y a une telle urgence dans la voix du dragon qu'elle relève la tête. Si c'est encore possible, elle ne doit pas mourir ! Elle saisit le Caducée et grimpe sur le dos du dragon qui, n'attendant que cela, prend son envol. Les autres sont presque à bonne portée pour atteindre les fugitifs par un sort de combat, même si la distance est encore trop grande pour l'utilisation des armes matérielles.

– Chez Aditih, chez Aditih ! Allons au Prisme…

Elle serre le Caducée contre elle. Elle imagine avec horreur son bébé, seul et sans défense, parti elle ne sait où. Elle cherche désespérément à espérer – Faez n'ignorait pas qu'il allait mourir. Il avait affirmé que Aditih saurait quoi faire – alors, l'Elfe trouvera peut-être aussi comment ramener Cordwainer ? Ou bien comment faire pour que la mère puisse rejoindre l'enfant ?

Ses ailes premières et secondes déployées, le dragon fend l'air, distançant petit à petit leurs poursuivants. Les yeux mi-clos dans l'obscurité presque complète à présent et tout en installant son bouclier d'invisibilité, il se concentre pour enclencher son deuxième sens visuel, celui qui, dans la nuit la plus noire, lui permet de voir comme en pleine lumière. Il imagine les pensées de Pandora et son intense espoir de retrouver Cordwainer : mais Doonin est certain que le Très Haut Mago avait inclus un interdit absolu quant à l'identification du monde qui allait accueillir sa femme et son fils, y compris pour lui-même, Faez. L'enfant est perdu quelque part dans les mondes innombrables et jamais sa mère ne le reverra. La pure lignée Voragine est bel et bien éteinte !...

Pandora se force à ne pas penser au corps de son époux qu'elle a laissé là-bas et supplie le ciel que Kaliyuna ne puisse pas ramener l'enfant pour le tuer. Une violente bouffée de haine envers la maléfique mago la saisit, lui tordant douloureusement le ventre : une guérisseuse est faite pour aider et pour aimer, pas pour ce genre d'émotions brutales et son corps le lui rappelle instantanément. Le sentiment de son impuissance la submerge. Épuisée, elle finit par s'endormir d'un sommeil hanté…

Il leur faut quelques heures pour parvenir à proximité du Prisme, le domaine de Aditih. Le jour va se lever et une petite bande de la clarté jaune dorée du soleil majeur grandit à l'est.

– Amie, nous arrivons, murmure le dragon en rentrant ses ailes secondes.

Et en effet elle voit la résidence de l'Elfe, là en bas. Aditih est quelque part là-dedans, du moins Pandora l'espère-t-elle. Parce que Faez le lui avait dit autrefois, elle a conscience que les transparentes parois enchevêtrées qui, en ce moment, forment les allées et les couloirs du Prisme sont un leurre et qu'en réalité personne ne sait ce qu'est vraiment la demeure de l'Elfe, ni quelles sont ses proportions et configuration exactes. Quelques instants plus tard, le dragon perçoit la pensée qui lui est adressée et qui cherche à sonder son mental :

– Qu'est-ce ? Qu'est-ce que cela vient faire ici ?

Il répond en envoyant dans une bulle de pensée tous les événements qui s'étaient déroulés.

– Ah. C'est toi, Doonin de Mayence. Faez est donc mort ? Et il me confie sa femme et

son Caducée ? Que dois-je donc en faire ?

Doonin ne peut répondre à cette question. Il précise :

– Faez est mort sans avoir donné d'explications à ce sujet. Il a dit que vous sauriez quoi faire.

– Oh ! Mais quelle idée ! Je refuse d'être obligée à quelque chose. J'ai très envie de te dire de passer ton chemin...

Le dragon sent qu'elle hésite. Finalement elle ajoute :

– Bon. Selon mon bon plaisir, viens à l'angle sud. Je t'y attends. Mais fais attention : il y a une centaine de harpies dans les environs. Je les ai sondées et elles ont bien été envoyées par Monseigneur. Il semblerait donc qu'il ait compris quelles étaient les intentions de Faez.

Doonin ne voit pourtant rien qui ressemble à des harpies. Il cherche à contacter leur pensée et alors, en effet, il perçoit les vagues rumeurs stupides et agressives émises par ces créatures et leur mentalité de meute. Oui, elles sont nombreuses là en bas, à l'affût des mouvements et des odeurs qui les jetteront dans la curée et s'il ne peut les apercevoir, c'est parce que les illusions mettant en place le Prisme les dissimulent également. Bien, il est prévenu, il sera sur ses gardes. Il vire sur sa droite pour se diriger vers l'angle nord. Il identifie quelques mouvements au sol : des harpies commencent à converger vers cet endroit – sa feinte semble donc porter ses fruits. Il descend très bas, puis remonte en flèche, ses quatre ailes en fonction, pour s'élancer vers l'angle sud. Ce n'est que lorsqu'il se pose qu'il comprend qu'il a commis une erreur : il avait été si préoccupé par les harpies qu'il n'avait pas imaginé que d'autres pièges pouvaient l'attendre.

– Attention, il y a un Sagittaire ! crie Pandora.

Mais il est trop tard car, l'instant d'après, la flèche vénéneuse atteint la jeune femme dans le cou. Elle s'affaisse sur l'encolure du dragon, les yeux déjà vitreux, agrippant le Caducée de ses ultimes forces. La dernière chose qu'elle enregistre est la silhouette de Aditih faisant un geste, en même temps que le dragon crache un jet de flammes sur le Sagittaire. Elle n'entend plus le hurlement du centaure ni ne le voit s'écrouler, consumé par le feu, car elle a déjà sombré dans l'inconscience.

Doonin reste un long moment dans un état de stupeur, écrasé par le poids de la culpabilité. Comment a-il pu être aussi imprudent ? Il a failli à sa mission ! Ses amis sont morts et il veut mourir lui aussi, maintenant, tout de suite. Mais pourquoi donc le Sagittaire l'avait-il visée, elle et pas lui ? !... Puis, le dragon devient réceptif à la pensée de Aditih se faufilant dans son esprit. Il y perçoit de l'ironie :

– De te lamenter ainsi ne sert à rien. Ils sont morts et la Maison **V**oragine n'existe plus. Ce n'est pas de ta faute : appelons cela le destin !...

Ensuite, il entend sa voix. Le ton en est dur et cassant :

– Tu me donnes l'impression de t'apitoyer sur toi-même ! Arrête ! Cela ne sert à rien ni à personne, alors cesse de te lamenter !

Le regard de Aditih, d'un vert pailleté de noir et d'argent, est sévère et froid. Elle est très belle, très mince, très souple et ses longs cheveux d'un blond rosé frémissent sous la brise tiède. Sa robe, plaquée au corps, est faite d'une matière qui semble vivante, tant

elle chatoie à chaque mouvement.

– Tu as raison, Aditih. – le dragon se reprend. Il hésite un instant puis demande : Peux-tu prendre Pandora ?

– Bien sûr.

L'Elfe, avec une force physique surprenante, se saisit du corps et le dépose doucement à terre. Puis elle se penche et retire le Caducée des doigts crispés de la morte, les sourcils froncés et l'expression pensive :

– Cet objet est le bâton de pouvoir de la lignée **V**oragine. Seul un **V**oragine peut s'en servir et pour tout autre qu'un descendant de sang de cette famille, masculin ou féminin, ce n'est qu'un bel objet sans utilité... Je crois savoir que Monseigneur est apparenté à cette lignée, mais pas en filiation directe : il n'est pas un « quatre sangs » **V**oragine, mais un « deux sangs » descendant d'une aïeule qui avait trahi sa famille. Donc, s'il n'y a plus aucun quatre sangs **V**oragine, il est le prétendant tout naturel pour s'approprier le Caducée et il pourra s'y relier et l'utiliser à ses propres fins... Or, tu me dis qu'il n'y a plus de **V**oragine de pure lignée ?... Alors, qu'est-ce que je dois en faire ? Le détruire ? C'est impossible – rien ne peut l'endommager et encore moins l'anéantir.

– Cordwainer Voragine ! Il est de pure lignée.

– Allons ! Tu sais bien qu'il est parti d'ici. Nul ne sait où il est parvenu et sans doute est-il déjà mort, dévoré par quelque bête sauvage dans le monde où il a abouti. Un enfant de quelques semaines ne peut survivre seul – même s'il est un de ces remarquables **V**oragine !

Doonin ne veut pas écouter, pas même entendre de tels propos, mais il sait que Aditih a raison.

– Aditih, je ne peux pas t'aider pour ce qui concerne le Caducée. Laisse-moi sortir de ton Prisme à illusions. Je veux, un maximum de ces harpies pour combustible du bûcher funéraire de Dame Pandora !

Aditih le regarde et, oui, ses yeux ont une expression amusée. Elle fait un mouvement latéral avec sa main gauche, ce qui a pour effet de faire disparaître tout un pan du Prisme. Le dragon est seul, à l'air libre et prêt à la curée...

BRÉCHÉLIANTE

Le passage

Tout d'un coup, les choses sont devenues vraiment bizarres… Il ne reconnaît plus rien autour de lui ! Trois minutes auparavant, yeux fermés pour mieux se concentrer, il jouait de son harmonica en cherchant à imiter le son chantant du ruisseau qui coule ici – mais voici que maintenant le ruisseau a disparu ainsi que les vaches et les saules. D'ailleurs, c'est justement parce qu'il n'entendait plus le clapotis de l'eau qu'il avait rouvert les yeux.

Rien n'est plus comme avant ! : il y a là un pré d'herbe violette bordé d'un rideau d'arbres d'une espèce totalement inconnue et même improbable – des troncs, comme faits de pastèques superposés, d'où jaillissent des branches évoquant des plumes de paons ! David est désorienté et il sent monter une crispation désagréable au creux de son estomac. Il est midi et demi à sa montre mais, s'il en juge par la hauteur du soleil, il serait plutôt seize ou dix-sept heures. Il sent qu'il doit prendre le temps de réfléchir et il s'assied par terre.

– Je ne suis pas devenu fou ! grogne-t-il. Je ne suis pas drogué ni devenu idiot non plus ! Je suis parti de la maison ce matin à neuf heures ! Me suis-je déplacé sans m'en rendre compte, comme les somnambules ? Mais non ! Je n'ai pas dormi ! Et, de toutes façons, il n'existe rien qui ressemble à cet endroit !… Je ne crois pas que beaucoup de temps se soit écoulé depuis le moment où j'ai commencé à jouer de l'harmonica.

Joué de l'harmonica ! D'un geste machinal, le jeune homme s'assure que l'instrument est toujours là, au bout de la chaîne à son cou, puis il le porte à ses lèvres. Il se souvient parfaitement de la mélodie qu'il avait créée, en harmonie avec le chant du ruisseau et il se met à la jouer. S'élèvent alors les étonnantes et très riches sonorités que le minuscule instrument émet : chacune des notes résonne comme si elle était à elle seule tout à un accord composé de vibrations aiguës et graves. Il se passe alors quelque chose d'extraordinaire : David voit le décor changer ! C'est comme si les lignes formant le paysage se fondaient progressivement dans d'autres lignes pour aboutir à ce qui apparaît maintenant. Il s'affole :

– Mais c'est quoi, ça ! ?

Une plaine aride. Le soleil est assez bas près de l'horizon. À une petite distance il y a un carrefour de deux pistes de terre battue et poussiéreuse et sur l'une d'elles galope un cavalier approchant. Le jeune homme se rebelle :

– C'est impossible !...

Il réfléchit intensément. Puis :

– J'ai joué cet air deux fois et à chaque fois il y a eu un changement. Est-ce que cela a un rapport avec ce qui se passe ?... C'est là une drôle d'idée !... Et maintenant, le mieux à faire est de recommencer et de voir ce que ça fait…

Il approche l'harmonica de sa bouche, rejoue la mélodie et, en effet, voilà que le même phénomène se produit : les lignes du paysage fusionnent avec de nouvelles lignes jusqu'à ce que cela soit stabilisé en un désert de sable ocre avec une oasis un peu plus loin. En plissant les yeux, il peut apercevoir un animal qui semble brouter juste à l'orée de la végétation et qui semble avoir quelque chose de bizarre sans que David parvienne

à identifier ce qu'est cette bizarrerie. Le soleil, lui, est pratiquement au milieu du ciel et la chaleur est étouffante. Il entend des éclats de voix puis voit un petit groupe de personnes gesticulantes sortir de sous les frondaisons des palmiers et qui le désignent de la main.

– Oh, j'ai bien l'impression que je pourrais ne pas leur plaire !

Il porte à nouveau l'harmonica à ses lèvres et rejoue le morceau de musique. Cela marche vraiment ! Le nouvel environnement est une cité en ruines : une ville qui aurait pu être habitée par de véritables géants – des murailles très hautes, couleur de rouille, sans aucune ouverture et en partie éboulées. Tout près il y a un puits en ruines avec une gigantesque cruche de pierre posée sur le rebord. De toute évidence, il n'y a rien de vivant dans les parages, pas même un brin d'herbe. Dans le ciel, deux soleils semblent être à leur lever et il fait agréablement frais par rapport au lieu précédent. David se redresse et va regarder dans le puits : il y a bien un vaste trou très sombre dont il ne voit pas le fond. Une onde de panique monte en lui :

– Mais où suis-je ?... Je rêve ! Et je vais me réveiller !...

Il se secoue et décide :

– Je dois rester calme ! Voyons… Chaque fois que j'ai joué cette musique, cela m'a fait changer le décor. Mais je ne suis pas revenu à mon point de départ... Je dois donc faire autre chose. Mais quoi ?

Il a l'intuition qu'il pourrait rencontrer d'innombrables changements d'environnements s'il continuait à produire le même air. Il a soif et il prend conscience qu'il ne trouvera pas de quoi se désaltérer ici. Son cœur se serre en pensant à sa mère qui, bientôt, commencera à s'inquiéter mais, curieusement, ce n'est pas ce sentiment qui domine en lui : il ressent bien plus une sorte d'excitation, comme un pétillement dans son ventre, quelque chose comme un sensation de puissance et de plaisir. Il a d'ailleurs l'impression qu'il sait déjà comment résoudre son problème, comme s'il avait la solution sur le bout de la langue – mais elle ne lui apparaît toujours pas.

– Deux soleils ! On dirait qu'à chaque fois que je joue de mon harmonica, je change de monde.

Changer de monde !! Évidemment, cette idée est stupide mais, maintenant qu'elle est émise, il se dit que cette explication pourrait ne pas être si fausse et elle commence à se faire son chemin dans son esprit. Une courte musique aurait le pouvoir de faire passer d'un monde à un autre ? C'est absolument impossible, veut-il encore se persuader – mais à l'épreuve des faits, que vaut une telle conviction ?

– Et si j'inversais les notes de la mélodie, pour voir ? Peut-être que cela me ferait revenir en arrière ?

David porte l'instrument à ses lèvres, réfléchit un instant pour ajuster la nouvelle version de l'air en mode inversé et souffle dans l'harmonica. Et cela marche ! : le désert apparaît à nouveau, reconnaissable bien qu'il y fasse nuit à présent. Il rejoue encore une fois et il se retrouve assis sous les bouleaux – le cavalier, si toutefois c'est le même, lui tourne cette fois-ci le dos et s'éloigne du carrefour.

– C'est fou, mais ça fonctionne !

À nouveau, il reproduit les mêmes notes et voici que réapparaît le pré à l'herbe bleue.

– Et maintenant, à la maison ! Quand je raconterai ce qui m'est arrivé, personne ne

me croira !!

Il hésite à porter l'harmonica à sa bouche. Il y a un conflit en lui : si par un impossible prodige il ne se trouvait effectivement pas en Irlande en ce moment, pourquoi n'irait-il pas jeter un coup d'œil dans les environs avant de rentrer chez lui ? Comment être certain qu'il pourra revenir ici à volonté un autre jour ? Tout ceci est si étrange... Et s'il ratait l'occasion d'être le premier à découvrir... Mais quoi donc ? Comment changer de monde ? Il sent croître en lui des sentiments inconnus, quelque chose comme une intense jubilation qu'il cherche néanmoins à repousser... Brusquement, il prend sa décision :

– Je peux bien rester encore une heure ou deux. Si je m'étais égaré ou étais parti plus loin que d'habitude, j'aurais de toutes façons été en retard... C'est d'ailleurs exactement ce qui s'est passé : je me suis égaré et je suis parti trop loin ! Et si je n'avais pas trouvé comment rentrer, j'y serais encore… Je ne vais pas trop m'éloigner d'ici, tout de même – juste un petit tour de quelques centaines de mètres autour de ce pré…

Pendant qu'il marche cette pensée fait réfléchir David : peut-être n'est ce qu'à partir de ce pré, très précisément, que son retour est possible ? À vrai dire, il ne peut être sûr de rien, sauf du fait que les musiques tirées de son harmonica l'avaient fait changer plusieurs fois d'environnement ou peut-être même de monde, d'abord dans un sens puis dans l'autre. Est-ce que cela marcherait également ailleurs ? N'importe où ? Il décide de repenser à cela plus tard car, la frontière des arbres dépassée, il aperçoit le sommet de ce qui semble être des toits. Son cœur saute quelques battements quand une voix venue d'un peu plus loin, dans une langue compréhensible mais à l'accent vraiment étrange, lui dit sur un ton réjoui et rieur :

– Salut, jeune voyageur. C'est l'heure, tu viens manger !

Mayah de Hamelin

Une silhouette naine et visiblement féminine, tenant un bac rempli de tissus mouillés sur la hanche se dirige vers lui. Il n'y a rien dans son attitude ni dans les mots qu'elle vient de prononcer qui puisse évoquer du danger et, tout spontanément, David lui sourit. Étrangement, il ne ressent aucune appréhension.

– Viens, viens ! ajoute-t-elle, il y a des sifas tout frais cueillis. Sois le bienvenu, jeune Gothic. À ton âge, on a toujours faim ! Je m'appelle Amatchi.

David se dit : « Gothique ? C'est original, ça ! Mais quand faut y aller, faut y aller ! » – et il avance. Quelques instants plus tard, il se trouve devant celle qui s'appelle Amatchi. Elle le regarde avec sympathie et sans aucune surprise.

– Comment t'appelles-tu ? veut-elle savoir.

– David.

Elle rit gentiment :

– David ! Toujours bizarres, les noms des Gothic ! Tes vêtements aussi sont bizarres. Et tu as de drôles de cheveux ! Des mèches rouges et blanches ! – je n'ai jamais vu ça. Je peux toucher ?

Sans attendre la réponse, elle avance la main vers la tête du jeune homme et l'ébouriffe.

– En tous cas c'est très joli et tu es certainement le plus beau des jeunes Gothic que j'ai rencontrés, conclut-elle. Allez David, tu as l'air fort, alors aide-moi à porter ça et viens manger, tu as sûrement faim.

Maintenant que David la voit de près, il constate que la hauteur de son interlocutrice ne doit pas dépasser le mètre vingt et il se sent grand auprès d'elle. Elle est vêtue d'un pantalon bouffant court et d'un chemisier décoré ton sur ton de broderies et orné d'un jabot froufroutant sous la gorge. L'ensemble est mauve et tout à fait assorti à la couleur identique des yeux. Sur le visage très ridé, le sourire chaleureux dévoile de très larges incisives. Elle tend le bac à David qui le prend puis elle guide le jeune homme jusqu'à l'entrée de la première maison. Il doit se baisser pour passer la porte mais, une fois à l'intérieur, il constate avec satisfaction qu'il peut se redresser : le plafond culmine à une quinzaine de centimètres au-dessus de sa tête. Amatchi lui montre où poser le bac, le pousse ensuite gentiment à s'asseoir sur un banc à une table où se trouvent deux assiettes et lui sert une louche de ce qui semble être un mélange de légumes en potée. Cela sent vraiment bon et il se dit qu'il ne lui reste plus qu'à manger, en effet – et d'ailleurs il a faim. Un autre nain entre. Il ressemble en version masculine à Amatchi et est vêtu d'une sorte de combinaison ample d'un gris argenté sur l'avant de laquelle s'étagent une série de nœuds qui doivent être décoratifs. Il s'assied à côté du jeune homme pendant que Amatchi remplit l'autre assiette. Elle présente :

– C'est David. C'est mon homme, Anakine.

Celui-ci observe leur hôte avec une expression intriguée puis il parle !

– David... Ton nom est David ?

– David O-Hara, précise le jeune homme.

– Et quel âge as-tu ?

– Dix-huit ans.

Le couple le regarde avec curiosité et sans hostilité. David se demande ce qui se passerait si ces gens réalisaient à quel point il était véritablement un étranger ? L'autre poursuit :

– On ne voit presque jamais de jeunes magos Gothic par ici et les rares fois où cela se produit, c'est toujours avec un guide. Tu vas évidemment à Barzaz-Breiz. Quoique… Tu es déjà vieux pour ça… En tous cas, de la Gothie jusque là-bas, tu n'as vraiment pas choisi le chemin le plus court. Tu t'es égaré ?

– Ah oui, on peut vraiment dire ça ! dit David avec de l'amertume dans la voix.

– Anakine, laisse-le manger tranquillement, intervient Amatchi.

L'homme n'insiste pas et entame son repas. Tout en avalant, David se sent mal à l'aise : il ne comprend évidemment pas les propos de l'autre et il n'ose l'interroger pour éviter les problèmes. Aussi ajoute-t-il après avoir vidé son assiette :

– Merci pour tout. Je pense qu'il faut que je m'en aille maintenant.

– Pas avant d'avoir goûté à mes délicieux sifas ! s'exclame Amatchi en lui mettant d'autorité dans la main deux fruits en forme de poire violacées. Allez, allez, mange ! Tu dois prendre des forces ! Tu es tout jeune ! Et d'ailleurs, tu ferais mieux de rester dormir ici : il va faire nuit dans peu de temps.

– Non, il faut que je parte. Merci pour tout, Madame Amatchi et Monsieur Anakine, dit-il en mordant dans un des fruits à la délicate saveur évoquant la bergamote.

– Tu es drôle ! rit-elle. Bon, alors je vais te donner des provisions pour ta route.

– Merci. Mais ce n'est pas la peine. Je ne vais pas loin et je n'ai pas de quoi vous les payer.

– Toujours des idées bizarres, ces Gothic ! s'amuse-t-elle. Pas loin ? Mais tu as des jours avant d'arriver là-bas ! Allons, ne discute pas ! ajoute-t-elle en sortant.

– Amatchi a raison : au moins quatre ou cinq jours, intervient Anakine.

David voudrait bien en savoir plus mais un sentiment d'urgence s'empare de lui : il est plus que temps de repartir d'ici et de rentrer chez lui. Il ne veut pas être désobligeant et il sent bien qu'il n'a guère d'autre choix que d'attendre les provisions qu'on veut lui offrir. Il est d'ailleurs curieux de les étudier une fois qu'il sera de retour chez lui. Il se lève quand la petite dame revient avec un sac de victuailles, puis elle le raccompagne jusqu'à la porte et, avec une accolade :

– Gentil David, fais bonne route. On te souhaite de bien développer tes pouvoirs de mago.

– Merci de votre accueil et pour tout, Madame Amatchi et Monsieur Anakine. C'était très bon. Au revoir.

Et il s'en va. Il veut maintenant rentrer chez lui, repenser à tout ce qu'il vient de vivre et prendre tranquillement des décisions à ce propos. Il caresse son harmonica en se disant que, grâce au petit objet, il pourra revenir ici quand il le voudra : il est bien certain de ne jamais oublier les musiques qui ouvrent le passage dans les deux sens. En arrivant au rideau d'arbres, il décide d'arracher quelques-unes des branches plumeuses pour les ramener chez lui, ramasse aussi au passage des plantes à l'allure de champignon et

diverses sortes de fleurettes puis il se rend à l'endroit exact où tout avait commencé. Là, debout, il porte la main à sa poitrine et… et son cœur rate quelques battements ! La chaîne avec l'instrument n'y est plus ! Il se force à rester calme et à réfléchir… Il avait l'instrument en quittant Amatchi et Anakine. Il le tenait encore en approchant du pré. Puis il l'avait lâché pour cueillir les branches et les végétaux… Il doit retrouver très vite son harmonica car le soleil n'est pas loin de se coucher et il n'y verra bientôt plus assez pour chercher dans l'herbe !

Pendant l'heure suivante David fouille fébrilement en refaisant le chemin plusieurs fois – mais en vain. À mesure que l'obscurité avance, il parvient de moins en moins à contenir le sentiment de panique et d'impuissance qui l'envahit et il pense aussi à sa mère qui doit maintenant vraiment s'inquiéter de l'absence de son fils... Il sait qu'on l'observe : il aperçoit parfois du coin de l'œil des petites personnes ressemblant à ses hôtes qui le regardent sans jamais approcher de lui. Deux lunes en croissants viennent de se lever, n'éclairant que faiblement : s'il lui avait fallu un dernier coup pour comprendre l'horreur de sa situation, c'est bien l'arrivée de ces deux lunes qui s'en charge !...

Il résiste longtemps à l'idée qu'il ne lui reste qu'une seule chose à faire : aller demander l'hospitalité pour la nuit à Amatchi. Il s'y résout enfin. Il est bien accueilli : manifestement, les deux nains étaient déjà au courant de son manège même s'ils ignoraient de quoi il retournait.

– J'ai perdu mon instrument de musique, juge bon d'expliquer David.

Amatchi ouvre de grands yeux étonnés mais Anakine hoche la tête et dit avec de l'autorité dans la voix :

– Explique-moi pourquoi tu cherches cet objet. C'est un objet de magie ?

David hésite encore un instant puis, sur une impulsion, il se décide à raconter ce qui lui était arrivé en même temps qu'une petite voix, dans sa tête, lui susurre que l'autre va le faire enfermer dans l'asile de fous le plus proche. Mais non : quand il a fini de parler, Amatchi le regarde avec compassion :

– Pauvre David, tu t'es perdu…

Quant à Anakine, il hoche la tête d'un air entendu et grommelle pensivement :

– C'est le destin qui te veut ici, sûrement...

Et il n'ajoute plus rien. Le jeune homme se sent encore plus frustré et même vaguement rageur. Il voudrait que l'autre lui donne des explications mais, en même temps, il n'a pas envie d'en savoir plus – ou même il a peur d'en savoir plus ! Aussi se tait-il lui aussi. Juste avant de se coucher sur le tas de couvertures posé par terre à son usage – aucun lit n'est assez grand pour lui –, il demande à l'homme si, le lendemain, il acceptera de l'aider à chercher l'harmonica. Anakine hoche la tête de haut en bas, mais son expression n'est pas convaincue.

David s'est endormi comme une masse, épuisé par les évènements du jour. Il s'agite dans son sommeil. Il a mal. C'est comme si un vertige l'avait saisi et qu'un gant de fer serrait son cœur dans sa poitrine. Il lui semble flotter à quelque distance d'un sol crayeux d'où poussent des arbustes au feuillage d'un vert profond tigré d'orange. Maintenant il voit une femme étrange, extrêmement belle, d'allure très serpentine, vêtue d'une longue

robe vert irisé. En faisant voleter ses longs cheveux d'un blond presque rose, la brise dévoile les oreilles au galbe délicat et étrangement pointues. Il sent un parfum de vanille émaner d'elle. Pendant un instant rien ne se passe, puis il entend la femme dire :

– Ils sont morts et le bûcher funéraire est à présent éteint et, comme tu le vois, les cendres sont déjà presque dispersées par le vent. Le Manta m'a saluée, a défroissé ses ailes tachées de sang et il vient de s'envoler, malade de sa détresse.

La voix de la femme est froide.

David ne voit pas à qui elle s'adresse. Tout au plus a-t-il l'impression d'une présence. Mais, au fait, c'est peut-être à moi qu'elle parle ? pense-t-il brusquement avec un sursaut. Mais non : elle regarde à sa gauche, dans la direction des arbustes, et c'est là, sans doute, que se trouve son interlocuteur. Elle parle à nouveau :

– Et pour finir, ils m'ont encombrée de leur héritage et d'une mission à accomplir !

Elle éclate de rire et ajoute :

– Non, ne dis rien ! Je sais ce que tu penses : que je ferai bien de nous débarrasser de l'objet en le jetant là où personne ne le trouvera plus jamais ! Mais cela ne serait pas aussi drôle que ce que je concocte… Et tu sais bien que personne ne peut m'empêcher de faire ce que j'ai décidé de faire !

Un bruit léger se produit du côté des arbustes. La femme poursuit, avec une évidente jubilation :

– J'envisage de quitter ma demeure pendant quelque temps. J'ai quelques idées très amusantes...

Elle fait un geste de la main et, autour d'elle, le décor devient mouvant : tout change de forme, s'incurve. Les arbustes et le sol se mettent littéralement à dégouliner, comme s'ils étaient subitement transformés en coulées de lave froide et gluante. Puis tout redevient solide, mais tout est différent : ce qui environne maintenant la femme est une plaine de sable orangé émaillée de petites fleurs. De nouveaux arbustes sont là et leurs feuilles semblent être en pâte de verre mordorée.

– Ah ! Voilà mon nouvel écrin... ajoute-t-elle en souriant.

Elle lève un instant les yeux au ciel et il semble à David qu'elle rive son regard d'un vert minéral dans ses yeux à lui – le cœur du jeune homme accélère son battement. Puis elle dit encore, à nouveau tournée vers son interlocuteur invisible :

– Tu verras…

Sa voix est à nouveau froide. Mais comme elle est belle ! – sa vue émeut le jeune homme jusqu'au plus profond... Il se réveille en sueur :

– Oh, quel rêve !

Il maintient ses yeux clos pendant un long moment, cherchant à garder dans sa mémoire l'image du visage et du corps de la merveilleuse femme. Puis il les ouvre pour constater qu'il fait encore nuit. Il a l'impression qu'il ne parviendra plus à dormir et il décide de se lever, de s'habiller et de réfléchir à sa situation : il se sent maintenant en excellente forme physique et avec les pensées très claires. Lorsqu'il se redresse après avoir lacé ses baskets il voit, assis sur le banc, un homme qui lui fait un geste apaisant de la main, lui sourit et commence à parler d'une voix douce et agréablement modulée :

– Je te salue, jeune **V**oragine.

Il se penche en avant pour mieux observer David qui, étrangement calme, attend la suite et en profite pour examiner attentivement son vis-à-vis : un homme d'environ vingt-cinq ans, de taille plutôt moyenne. Ses cheveux sont d'un étonnant blond cendré et ils sont dressés de manière quelque peu anarchique sur le sommet de la tête, laissant à nu des oreilles plutôt étirées. Le visage est triangulaire avec un très haut front, la bouche plutôt menue et les yeux semblent d'un gris très... gris. Il porte un justaucorps, gris également, qui moule sa silhouette mince et même un peu frêle. Sa taille est soulignée par une large ceinture faite dans un métal argenté à laquelle est suspendue un étui mince et allongé. Ses mains, posées sur ses genoux, sont longues et fines. Après un moment de silence, l'homme parle à nouveau :

– Tu as la bouche de Pandora, les yeux, le menton et les cheveux de Faez. Oui, tu es bien le **V**oragine... Je suis **Mayah de Hamelin** et mon titre est **Le Maître de Musique**.

Son interlocuteur garde le silence comme si rien ne pouvait le surprendre. L'homme reprend :

– Je vois que tu es courageux ! Mais, maintenant que tu as fait ce qu'il ne fallait pas, je dois te mettre en garde. Tu aurais été mieux inspiré de rester sur ton monde et de ne pas t'occuper de musique !... J'ai des regrets car j'ai manqué de vigilance : j'aurais déjà dû te prévenir pendant que tu étais encore là-bas. Mais tu m'as pris de court car je ne pensais pas que tu mûrirais aussi vite et je t'ai apparemment sous-estimé... Alors maintenant, je te donne ce conseil : tiens-toi tranquille. Renonce à utiliser tes pouvoirs et vis ta vie ici comme le font tous les gens ordinaires.

David hausse les épaules et il fait une moue qui en dit long sur ce qu'ironiquement il pense : cause toujours, tu m'intéresses !

– Je vois que tu ne veux rien entendre – typique des **V**oragine ! Mais tu sais, depuis que tu es parti, les chiens de chasse de Kaliyuna sont sur ta piste et, si tu es imprudent, ils parviendront à te retrouver. Pour Monseigneur ton existence – et même à des éons de lui – est comme une insulte, comme un pustule sur sa figure.

Celui qui dit s'appeler Mayah de Hamelin saisit l'étui qui pend à sa ceinture et il en extrait une sorte de tuyau. En regardant mieux, David voit que c'est une flûte en bois noir, avec un embout assez curieux qui fait penser à un bec de corbeau. L'homme glisse cet embout entre ses lèvres, ses doigts s'agitent sur le tuyau et s'élève alors une musique... mais une musique si étrange que jamais même on n'aurait pensé qu'elle puisse exister : des sons très aigus dont néanmoins le timbre est chaud, des lignes mélodiques s'enchevêtrant, des notes se suivant à un rythme si rapide qu'il est forcément impossible qu'elles soient émises par un seul instrument…

Alors, David voit.

Il voit, flottant dans l'air, le visage d'un homme à l'expression altière et dont les traits lui rappellent vaguement quelqu'un. Les yeux de l'apparition sont d'un bleu profond et ses cheveux ont deux couleurs alternant en mèches blanches et rousses. David reconnaît ses propres yeux et cheveux et il porte instinctivement la main à sa tête. Puis apparaît une femme. Elle a un regard brun très doux, de fins et courts cheveux d'un blond très pâle et un sourire un peu mélancolique. David sent son cœur se serrer et une bouffée de tendresse monter en lui à cette vue.

Cette image s'efface à son tour pour faire place à une scène où on voit des groupes de créatures masquées se battre au ralenti. C'est comme une danse lente et néanmoins sauvage, parce que les uns enfoncent des poignards, avec de longues lames en forme de flamme, dans le corps des autres qui s'effondrent. Il y a deux sortes de masques – ou peut-être sont-ce plutôt des casques ? – selon les protagonistes : certain arborent une face de chien ou de loup, les autres une tête d'oiseau de proie au bec recourbé. Ces images ont une sorte de transparence qui oblige David à plisser les yeux pour mieux voir. Et puis, cela aussi disparaît et fait place à un autre visage, de femme à nouveau, extrêmement beau, avec des yeux aux iris si clairs, plus clairs que la peau qui pourtant est claire... Oui, des iris d'un lumineux jaune pâle et ce regard est terriblement fascinant. David note encore les cheveux noirs mi-longs, les anneaux d'oreilles en or et le pendentif fait d'une brillante matière d'un vert profond et représentant une femme très stylisée, debout et les bras en croix. Un sourire commence à poindre sur ce visage, mais le jeune homme plisse les yeux et fait une moue de dégoût. La musique s'arrête.

– Bon sang ne saurait mentir, je le vois bien, dit le musicien. Enfin, te voilà prévenu.

Il disparaît progressivement, devenant de plus en plus flou, de plus en plus évanescent, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien d'autre à voir que la pièce.

Et David se réveille. Étonné, il constate qu'il est toujours couché et déshabillé. Une pensée lui vient :

– Est-ce que je rêve encore ? Ou suis-je vraiment réveillé maintenant ?

Il se pince l'avant-bras et la douleur lui confirme que cette fois, oui, il est bien éveillé. Le jour se lève et sa luminosité d'aube perce à travers les fenêtres. Sautant hors de la couche improvisée, David s'habille, range les couvertures et s'assied sur le banc. Il veut réfléchir. Les images des rêves sont encore présentes à son esprit et il les passe en revue. En se remémorant la somptueuse femme aux cheveux blond-rose, il sent à nouveau des émotions monter en lui : l'admiration, le trouble... Le souvenir du visage de la femme aux yeux jaune clair chasse cela et une bouffée de mauvaise humeur le saisit : de façon inexplicable, cette vue le met en colère, alors qu'aucune des trois autres images ne lui fait ce genre d'effet. Il cherche à revoir mentalement le flûtiste – comment disait-il s'appeler, déjà ?... Il prononçait son nom si bizarrement… « Ma » et quelque chose... Ah oui ! : Mayah de Hamelin. Il disait avoir pour titre « Le Maître de Musique »... Et qu'est-ce qu'il racontait ? Des stupidités à propos de chiens de chasse et des pustules… David préfère se concentrer sur le souvenir de la musique produite par la flûte mais il commence déjà à s'estomper.

– Bon, ce n'est pas le premier rêve bizarre que je fais, alors oublions ça tout de suite – c'est n'importe quoi, comme d'habitude. Ce qui est urgent, c'est qu'il faut absolument que je retrouve mon harmonica !!

Peu après, David et Anakine commencent à chercher l'harmonica. Penché vers le sol, le jeune homme a le cœur serré en imaginant l'inquiétude et la détresse de sa mère qui ne l'a pas vu rentrer hier soir. À la fin de la matinée et malgré les recherches attentives, l'instrument de musique est demeuré introuvable. C'était certes un petit objet, mais il est presque impossible qu'il n'ait pas été retrouvé tant le ratissage du terrain a été systématique et même réitéré. Il faut finalement se rendre à l'évidence : il n'y a aucune

trace de ce qu'ils cherchent, comme si un animal l'avait entraîné dans son terrier ou un oiseau dans son nid… En désespoir de cause, ils font le tour des maisons du village pour rassembler tout ce qui est susceptible de faire de la musique – mais, après de multiples essais, aucun des instruments découverts ne peut produire l'air utile. Au soir, Anakine constate :

– Tu vois, David ? Comme je te l'ai dit, tu vas devoir vivre ici et suivre ton destin de mago. Tu vas partir demain pour aller chez le Très Haut Maître Alber le Grand à Barzaz-Breiz. Lui, il saura quoi faire. Tu iras avec Teglath, qui est un de nos jeunes magos et qui doit de toutes façons se rendre là-bas.

David ne dit rien. Il n'éprouve plus aucune curiosité envers ce monde dans lequel il se sait maintenant condamné à vivre. Et aucune tendresse non plus…

BARZAZ-BREIZ

Le Très Haut Maître Alber le Grand

Teglath est un gentil petit bonhomme aux cheveux rares et au visage ridé et David et lui sympathisent rapidement.

Le trajet à pied prend cinq jours pendant lesquels son compagnon lui apprend beaucoup de choses sur Bréchéliante – ainsi que se nomme ce monde. Il apprend ainsi qu'ils se rendent en un lieu qui a pour nom Barzaz-Breiz et qui est dirigé par une sorte de mage de la même race que Anakine – un Dwerch. Cet Alber le Grand a pour titre Très Haut Maître et il serait âgé de près de deux mille ans ! C'est à Barzaz-Breiz que, pour développer leurs pouvoirs, sont envoyés les rares jeunes, issus des cinq nations et des différentes races de ce monde, semblant présenter un ou des talents : quelque chose comme des ébauches de capacités magiques.

Teglath affirme fièrement :

– Moi, j'ai deux talents : je vais comme le vent et je sais tracer la route.

– Tu m'expliques un peu mieux ?

– Aller comme le vent, ça veut dire que je me déplace beaucoup plus vite que tout le monde. Et tracer la route, c'est toujours trouver le chemin pour aller là où je veux aller : je le « sens » et je ne me trompe jamais.

– Dis-moi, Teglath, comment sont les gens de Bréchéliante ?

– Il y a des Gothic de la Gothie qui te ressemblent, à toi qui a la peau blanche et il y a aussi des Gothic à la peau rouge. Quand aux Abourhamlin de Abourhamla, ils ont la peau noire et les WouWangar de WouWang ont la peau brun clair. Eux et nous, les Dwerch, sommes tous humains tout comme toi. Pour les Stober de Stobin, ils ne sont pas humains et ils sont très bizarres – il y en a de beaucoup d'espèces : des Draken, des Lillymeyn et d'autres races que je ne connais pas encore. Tu en verras certainement à Barzaz-Breiz.

– Et tous ces gens s'entendent bien entre eux ?

Teglath montre quelque étonnement à cette question :

– Oh non ! Chez les Gothic, les WouWangar, les Abourhamlin, il y a parfois la guerre. Et les Stober ont la réputation d'être de vrais sauvages et des fous ! Ce n'est que nous, les Dwerch, qui sommes toujours les meilleurs : gentils, tranquilles et en paix. À Barzaz-Breiz aussi c'est toujours la paix : Maître Alber le Grand fait attention à cela.

David constate que Teglath dit vrai, du moins en ce qui concerne les Dwerch : pendant le trajet, il suffit aux deux voyageurs de demander l'hospitalité au premier villageois venu pour en recevoir tout naturellement des sourires, le gîte, le couvert et des provisions pour la suite de leur route. Au matin du cinquième jour, David aperçoit un oiseau qui vole très haut et qui semble vraiment étrange, avec ses proportions et les reflets irisés que son corps lance dans la lumière du soleil levant.

– C'est un Draken, lui dit Teglath.

– Mais… C'est une sorte de… dragon ! Oh, qu'il est beau !... s'exclame le jeune homme quand la créature est mieux visible.

Il se sent étrangement ému : il avait toujours adoré les dragons, au point d'avoir accumulé une collection d'une bonne centaine d'effigies de cette créature fabuleuse. Un

tel être existe donc réellement sur ce monde-ci !...

Aucun autre incident ne se produit et, au soir du cinquième jour, Teglath s'exclame en montrant d'un geste grandiloquent un point à l'horizon :

– C'est là ! C'est Barzaz-Breiz…

– C'est donc là que je vais peut-être devoir vivre pour l'instant, pense David.

Il ressent une appréhension sourde, mais il décide de la museler et de s'ouvrir de son mieux à la découverte de ce qui l'attend.

L'entrée de Barzaz-Breiz est une sorte de dolmen fait de gros blocs de pierre d'un aspect très brut, sans rien à droite ni à gauche de cette allée couverte. Contrastant étonnamment avec cette rusticité, deux grandes et très belles statues de créatures assises, qui tiennent à la fois du chien et du lion, flanquent ce portail de part et d'autre comme si elles en étaient les gardiens. Ces animaux ont chacun une patte avant posée sur une sphère et semblent être faits de métal recouvert par endroits de plaques de céramiques de couleurs vives.

David, jugeant inutile de faire un détour pour passer par le portail, veut aller tout droit pour entrer dans la bourgade et… il n'y parvient pas : bien qu'il n'y ait rien de visible, il est repoussé. Il finit par comprendre qu'il y a là une sorte de champ de force qui interdit le passage et Teglath lui confirme que ce n'est que par le portail que l'accès est possible. Barzaz-Breiz, c'est une bourgade d'une trentaine d'hectares, traversée par une rivière et comportant un ensemble de bâtisses d'habitation d'architecture variée. Au centre se trouve une pyramide dont David apprendra qu'elle sert de lieu de rassemblement, de réfectoire et de théâtre.

Un jeune homme d'environ vingt-cinq ans, très noir de peau et extrêmement grand – David estime sa taille à plus de deux mètres – approche des arrivants. Sa démarche est souple et énergique et on peut sentir, rien qu'à sa façon de se déplacer, qu'il doit être très athlétique. Quand il est assez près, David peut voir ses cheveux noirs, courts et crépus, et ses yeux d'un brun bizarrement clair, presque orange. Son visage, pas spécialement beau, est néanmoins agréable malgré des cicatrices en relief qui le couturent de dessins géométriques – ou peut-être même à cause de cela. Il affiche une mine cordiale et, quand il est à quelques pas d'eux, il parle :

– Je m'appelle Ogotemmeli. Venez, je dois vous conduire chez Maître Alber le Grand.

Il les guide jusqu'à l'entrée de la pyramide construite dans une matière orangée et brillante. C'est une immense porte à deux battants séparés par une colonnade et qui s'ouvrent en sens inverse l'un de l'autre : manifestement, l'un sert à sortir de la construction et l'autre à y pénétrer. Ils s'y engagent et découvrent à l'intérieur un hall nu, bien éclairé par une luminosité dont on ne peut voir la source et qui semble d'ailleurs sourdre du matériau lui-même. Plusieurs couloirs partent dans différentes directions et on peut aussi voir des escaliers montant et d'autres descendant. David met un moment à comprendre ce qui ne va pas : ce volume intérieur est non seulement plus grand que la taille de la pyramide mais, de plus, il est complètement cubique et non se rétrécissant en pointe, comme cela aurait été logique.

Ogotemmeli leur montre un escalier descendant :

– Asseyez-vous sur le banc que vous trouverez en bas et attendez.

Puis il s'en va. Les deux jeunes gens suivent les instructions. Comme pour se rassurer, Teglath s'assied très près de David et ils restent tout deux silencieux – il est vrai que chacun se sent un peu inquiet.

Ils attendent pendant un bon quart d'heure, puis une porte se forme dans la paroi de gauche et il en sort un Dwerch d'allure noble, le plus grand que David ait vu jusqu'à présent, presque aussi grand que le jeune homme. C'est certainement Maître Alber le Grand et, s'il a bien deux mille ans d'âge, cela ne se voit vraiment pas ! Il a de très étonnants yeux bleus et, pour le reste et mise à part la taille, il ressemble beaucoup à Anakine, y compris au niveau des plis du visage. Il est chauve et il est vêtu d'une sorte de tunique à l'allure de cotte de maille, tombant droite jusqu'à mi-mollet et attachée aux épaules par des agrafes en forme de griffes d'oiseau. La matière de ce vêtement semble métallique mais très légère et elle fait penser à du cuivre natif qui serait comme tricoté. Il est chaussé de sandales bleues. Après avoir observé les visiteurs l'un après l'autre, il tend la main vers David et dit :

– Viens, mon enfant.

David lui emboîte le pas et peut constater que, à l'arrière, la cotte présente un capuchon qui pend dans le haut du dos du Dwerch. Il croit voir, pendant une seconde, une déchirure se créer puis se refermer au niveau de cette capuche, ce qui doit certainement être, se dit-il, une illusion optique. Tous deux entrent dans une pièce dont la porte s'efface aussitôt.

– Assied-toi. Je suis en effet Alber le Grand. Tu n'es pas d'ici, n'est-ce pas ?

David fait non de la tête. Il a le cœur battant.

– Nous savons qu'il existe d'autres mondes que le nôtre... Quel est ton nom ?

– Je m'appelle David O-Hara.

– Oui...

Le Maître est songeur et semble écouter quelque chose, mais le jeune homme n'entend rien. Après un moment, il ajoute :

– Oui. David O-Hara. D'où viens-tu ?

– Je viens d'Irlande.

– Je ne connais pas Irlande. Comment est Irlande ?

David, avec un serrement de cœur, revoit sa mère, sa maison à Killarney, le lac Muckross, Glengariff, la baie, les Monts Caha et aussi les collines. Julia dont il est amoureux, ses amis et d'autres choses encore passent dans son esprit et il ouvre la bouche pour expliquer tout cela. Mais le Dwerch l'arrête d'un geste.

– Je vois, dit-il. Et comment es-tu venu sur Bréchéliante ? Vas-y : raconte-moi avec les mots.

C'est là une curieuse façon de demander des explications, toutefois David ne s'y attarde pas et entreprend de relater par le menu tout ce qui était arrivé depuis ces derniers jours. Quand il parle de l'harmonica, son interlocuteur veut savoir d'où il tenait cet objet. L'expression de Maître Alber le Grand devient pensive quand il apprend que le jeune homme se l'était approprié après l'avoir trouvé par hasard au bord de la mer un an auparavant. Quand il a terminé son récit, le jeune homme regarde le Dwerch avec une bouffée d'espoir et il ajoute précipitamment :

– Maître Alber le Grand, pouvez-vous me faire rentrer chez moi ? On dit que vous êtes un grand magicien ! Pouvez-vous ?...

Avec ce qui paraît être à David une certaine tristesse, son interlocuteur fait non de la tête en ouvrant les mains, geste qui évoque bien l'impuissance à accéder à une telle requête.

– Non, mon pauvre jeune ami, je ne peux pas faire cela. Sache que si je le pouvais, je le ferai, car tu crois que Irlande est plus sûre pour toi. Tu vas donc devoir rester ici et apprendre – car tu ne sais rien ! Je vois qu'on ne t'a rien enseigné en Irlande ! Rien sur la magie, la sorcellerie, le psi !

David pense que, chez lui, on prendrait ces idées pour de la folie. Le Dwerch fronce le front :

– Oui, je vois : on ignore tout de cela chez toi… Quel pauvre monde… Et, au fait, écrire, c'est quoi ?

David évoque d'abord des livres et des textes, puis l'alphabet, les stylos et le papier, les claviers et les écrans d'ordinateurs. Le Dwerch dit finalement :

– Je crois que je comprends. C'est comme de lire dans la pensée et d'intégrer les informations à travers cette lecture ? Sauf que c'est à l'extérieur du mental et dessiné sur un support, mais pas avec des dessins qui représentent vraiment ce que l'on dit ou pense ? C'est bien cela ?

David ne parvient pas à comprendre pleinement ce que Alber le Grand vient de dire. Il a toutefois saisi au vol cette notion de « lire dans la pensée » et il comprend alors que le Maître fait cela, ce qui explique qu'il ait réagi à des choses que David n'avait pas formulées avec la parole. Il répond toutefois verbalement :

– Oui, quelque chose comme cela. L'écriture peut voyager partout, donner des connaissances à beaucoup de gens en même temps et même s'ils sont dans des endroits très éloignés les uns des autres. En plus, on n'a pas besoin de se souvenir de tout, parce qu'on peut oublier et retrouver les données et les informations plus tard dans l'écrit.

– Ah... – Le Dwerch est songeur. Il enchaîne : Ce n'est pas bon, confier la mémoire à du... papier, c'est comme cela que tu dis ?

– Oui. On écrit sur du papier ou sur un autre support et aussi sur un écran et on peut toujours le relire. Mais... il n'y a pas d'écrits, ici ? Pas d'écriture du tout ? Mais... si on n'écrit pas, comment fait-on pour apprendre quelque chose ?

– Tu as une tête, mon enfant. Tout doit être « écrit » dans ta tête. C'est le meilleur endroit.

Le jeune homme n'arrive pas à concevoir que l'on puisse apprendre durablement quelque chose sans l'écrire. Alber le Grand lit visiblement cette pensée. Amusé, il sourit et ajoute :

– Tu verras, David O-Hara, tu verras... Avec ton ami, tu suivras tout à l'heure Ogotemmeli que tu connais déjà. Fais lui confiance : il est un de nos meilleurs à Barzaz-Breiz et il t'enseignera ce qu'il sait. Et sers-toi, David, de ta tête, de ton intelligence et de ta mémoire. Je ne veux pas d'écriture ici, rappelle-toi bien cela. Et apprends, apprends bien et beaucoup, tu en auras besoin.

Cette dernière phrase rappelle quelque chose à David. Il demande :

– Maître Alber le Grand ?

– Oui, David O-Hara ?

– Vous avez dit, tout à l'heure, que je serais moins en sécurité à Bréchéliante qu'en Irlande. Pourquoi ?

– Cette idée est dans ton mental. Mais je ne parviens pas à savoir pourquoi…

Le Dwerch reste silencieux un long moment, visiblement concentré. Puis il rompt le silence en secouant la tête de droite à gauche :

– Non. Je ne trouve rien de plus... Ah ! Tu te demandes si je peux lire tout ton mental ? Non. Un mental, un esprit, c'est comme des tiroirs dont certains sont fermés et d'autres ouverts. Quand tu penses ou te souviens de quelque chose, cela ouvre les tiroirs correspondants à ces pensées ou à ces souvenirs. On ne peux lire que les tiroirs qui sont ouverts.

Il se tait un instant puis ajoute :

– Comme à chacun qui arrive ici, je dois te donner le don de comprendre les autres langues et de te faire comprendre de chacun, quel que soit son langage. Il y a ici des êtres qui ont des langues que tu ne connais pas et certains ne sont ni humains comme toi, ni Dwerch comme le garçon qui t'accompagne.

Il fait un geste rapide de sa main droite au-dessus de la tête du jeune homme tout en le fixant un bref instant intensément. Puis son expression devient plus douce et il dit encore :

– Maintenant, David, prend ce conseil : ouvre-toi, ouvre ton intelligence. Il y a plus de connaissances ici que dans toute ton écriture. Renonce aux préjugés et sois disposé à intégrer tout ce que tu peux avec assiduité, courage et persévérance. Personne ici ne t'obligera à quelque chose : tout va dépendre de toi.

L'entrevue se termine sur ces mots. Ils sortent tous deux et c'est au tour de Teglath de suivre le Maître. David attend son retour, assis sur le banc tiède et velouté. Il réfléchit intensément à ce qui vient de se passer. Jusque là, il avait plus ou moins confusément espéré que le Très Haut Maître Alber le Grand trouverait le moyen de le renvoyer chez lui. À ce moment précis, il prend encore plus durement conscience qu'il va lui falloir rester dans ce monde sans écriture, sans téléphone, sans voitures, sans télévision, sans ordinateur. Il va devoir s'habituer à des choses qui, dans son monde à lui, passeraient pour des fables et des fariboles – et même pour des délires de malade mental ! – : la magie, les sorts, la lecture de pensée et sûrement des tas d'autres choses toutes aussi folles !

Et comment va-t-il pouvoir assumer cela, alors qu'il sent au fond de lui une si grosse boule d'amertume et de détresse à la pensée de ce qu'il avait perdu et de ceux qu'il aimait et qu'il ne reverrait peut-être jamais plus – sa mère si douce, Julia, ses amis… Sa vraie vie…

Da Yinn et Shamaan

Il fait déjà bien nuit quand Ogotemmeli vient chercher les deux jeunes gens, les guide rapidement vers une des constructions en forme de pagode et les mène jusqu'à une vaste chambre presque toute laquée de jaune. Des meubles bas et laqués de brun et d'or courent tout au long des murs. Il y a six nattes au sol.

Le Noir leur désigne deux des couches et sort sans un mot. Teglath lance un salut à la cantonade puis entreprends de manger ce qu'il trouve sur un plateau et David en fait autant. Tout en mangeant, ils regardent autour d'eux. Trois des couches sont occupées et leurs occupants observent avec curiosité les nouveaux arrivants.

L'un est un jeune homme, qui doit avoir dans les vingt ans, à la peau cuivrée et aux longs cheveux lisses et sombres séparés par une raie centrale. Son visage est marqué par des sourcils très arqués, des pommettes saillantes, un nez droit et une bouche aux lèvres charnues mais qui semble pincée. Large d'épaules, trapu et très musclé, il est assis en tailleur et porte seulement un short fait dans une fourrure rase et qui va des hanches à mi-cuisse. David pense : c'est un Sioux ! – mais il se doute bien qu'il n'y a pas d'Amérindiens dans ce monde.

L'autre est une jeune fille au teint ambré et aux cheveux noirs. Elle doit avoir dans les seize ou dix-sept ans et elle est vêtue d'une tunique et d'un pantalon de soie rose ornée de broderies bleues et qui mettent en valeur sa silhouette déjà très féminine. Son joli visage présente un menton arrondi, une mâchoire volontaire, des yeux bridés mais avec des iris d'une couleur étonnamment lumineuse. Elle est assise sur sa natte et joue distraitement avec des objets qu'elle jette au sol, puis ramasse et elle recommence ensuite le même manège. Le jeune homme remarque qu'elle ne cille que rarement, ce qui lui semble étonnant.

Le troisième est... David ne sait pas comment le définir… un animal chauve avec des écailles dorées et quatre... pattes? Ou bras et jambes ? De chaque côté de sa tête, il y a une sorte de repli cutané qui fait un peu penser à un éventail replié. Ses deux membres inférieurs, le bas de son bassin ainsi qu'une courte queue sont recouverts d'une maigre fourrure rousse qui a l'air très emmêlée – à moins d'ailleurs que ce ne soit là un vêtement. L'être est étendu sur sa natte et il doit bien faire dans les deux mètres de long. Le jeune homme est très intrigué par cette créature qui l'épie de ses petits yeux brillants et presque rouges mais il détourne toutefois les yeux, ne sachant pas si cet être impossible se laisserait fixer sans réagir. À la réflexion, David trouve qu'il ressemble à un lézard à collerette.

Subitement et d'un mouvement très brusque, le « lézard » se redresse sur ses pattes arrières et vient auprès de David qui sursaute. La créature désigne les œufs et regarde le jeune homme qui comprend que l'être en veut. Il lui tend le plat et, d'une de ses « mains » munie de quatre doigts griffus, l'autre saisit délicatement un des œufs et le gobe prestement. Les sortes d'éventails de peau de part et d'autre de sa tête palpitent un peu pendant qu'il mange et juste au-dessus, deux petits orifices recouverts d'une fine membrane sont peut-être ce qui lui sert d'oreilles. L'être fait au jeune homme ce qui doit

être un sourire. Cela lui fend le bas de sa face, découvrant deux rangées de petites dents très aiguës d'entre lesquelles sort un bout de sa langue, visiblement recouverte d'une couche de fins poils blancs, courts et raides et qui doivent être très râpeux.

David lui retend le plat :

– Tiens. Tu en veux encore ? Sers-toi.

La créature puise à nouveau du bout des ongles et gobe un autre œuf. Puis, d'une voix rauque, elle dit :

– Merci. Je ne vous ai pas encore vus. Vous êtes nouveaux ?

C'est un chuintement éraillé qu'entendent les oreilles du jeune homme et non des mots. Cependant, son cerveau donne du sens à ces bruits et il répond très naturellement :

– Oui. Je m'appelle

Une voix douce et feutrée l'interrompt. La jeune fille parle :

– Tu es David O-Hara. Et ton ami est Teglath Phalazar.

David est étonné et Teglath interrompt son repas pour dire :

– Comment le sais-tu ? Personne ne l'a dit !

Elle a un petit rire et c'est le lézard qui répond :

– Da Yinn à deux talents : elle ne voit pas avec ses yeux, elle voit autrement et elle sait lire dans les pensées, même si elle ne peut pas les influencer. Ça, c'est moi qui sait le faire, ajoute-t-il avec fierté.

– Ah, fait Teglath l'air soudain blasé, et il se remet à manger.

– Ça veut dire quoi ? – David, lui, n'a pas bien saisi ce que la créature avait dit.

La fille qui se nomme Da Yinn reprend la parole :

– Je vais t'expliquer. Mes yeux sont aveugles mais je vois quand même et bien mieux que toi : je vois avec ma vue profonde. Je perçois des ondes et des images très précises qui me donnent des renseignements sur tout ce qui m'entoure. J'appelle cela des « auras ». Je ne peux pas mieux expliquer.

– J'ai remarqué que tu ne cillais presque pas. Mais tu suis tout de même du regard les objets avec lesquels tu joues ?

– Oh ça ! C'est un simple réflexe et cela n'apporte rien à ma capacité à voir. Je peux te décrire tout ce qu'il y a ici. Par exemple sur mes dés.

Elle montre les petits objets qu'elle tient en main et poursuit :

– Là, celui-là montre un oiseau en ce moment, et celui-là un chien. Dans ma vue profonde, je vois exactement la forme des animaux qui sont gravés sur leur face du dessus et c'est comme cela que je peux m'en servir. Je sais aussi lire tes pensées, mais seulement celles qui sont en surface. Tu allais dire « David O-Hara », ton ami allait également se nommer et je vous ai entendus dans ma tête. Ce que Lominak a voulu dire, c'est que moi, je sais seulement lire dans les pensées des autres, mais je ne peux pas obliger quelqu'un à agir rien qu'en le voulant. Lominak sait faire cela très bien mais elle ne sait pas lire les pensées. D'ailleurs, Lominak a dû promettre en entrant à Barzaz-Breiz de ne pas utiliser son talent sur d'autres résidents.

Teglath intervient :

– Ah bon ? Et pourquoi cela ? Il ne peut pas améliorer son don s'il ne l'utilise pas ! Moi,

si je vais de plus en plus vite quand je cours comme le vent, c'est parce que je le fais souvent !

– C'est interdit. Je dois d'abord apprendre à employer ce talent avec discernement, dit Lominak sur un ton docte.

Teglath lève les yeux au ciel et hausse les épaules d'un air dédaigneux, comme pour signifier que, lui, il n'obéirait pas à ce genre d'interdit et que le lézard devait être bien bête de s'y plier. Mal lui en prend, parce que, d'un seul coup il se redresse, tout raide et fait quelque pas en sautillant vers sa gauche, finissant par se cogner sans trop de mal dans un meuble. Il redevient comme d'habitude et regarde d'un air étonné un Lominak souriant. Comprenant la leçon, il sourit à son tour et va chercher le plat d'œufs pour le proposer, sans rancune, à l'étrange reptile qui se sert à nouveau :

– Hé, tu fais ça comment ? veut-il savoir. J'ai senti que je devenais raide et que mes muscles faisaient bouger mes jambes, alors que je ne le voulais pas.

– Soit je le dis, soit je le pense très fort et je lance mentalement un ordre : sautille ! C'est tout.

Da Yinn intervient en changeant de sujet :

– David, Lominak n'est pas un lézard mais de la race des Raha, de Stobin. Sa famille habite tout au Sud de Stobin, dans la région des grands volcans. J'ai pu un peu lire dans son mental comment est la contrée où elle est née et c'est un très beau et très sauvage pays. Je crois que tu aimerais cet endroit, mais tu n'aurais pas intérêt à y aller car, si Lominak est d'un caractère gentil, il y a beaucoup de Raha qui sont des brutes sanguinaires.

Lominak opine avec ce qui lui sert de sourire :

– Oui, ça c'est bien vrai ! Très forts et très violents.

– Et toi, pourquoi n'es-tu pas également violent ? s'informe David.

– Je le suis. Il y a un an, à mon arrivée ici, Maître Alber m'a jeté un sort de pacification pour que je n'agresse personne. Il veut la paix ici et je pense qu'il a raison.

C'est à ce moment-là que le jeune homme de la troisième natte, qui n'avait rien dit jusque-là, prend la parole :

– Moi, je pense que le vieux Dwerch à tort !

Son ton est quelque peu agressif et David le regarde avec curiosité :

– Pourquoi cela ?

L'autre hausse les épaules :

– Parce que ça fait de nous des moutons ! Un mago doit être fort et capable de tout ! Ma grand-mère Shamanah, c'était une petite femme frêle, mais elle a eu la force, le courage et la volonté d'aller toute seule affronter le puissant et maléfique mago Glen Cro dans le grand Nord ! Si elle avait été pacifique, elle aurait tissé des couvertures et cousu des mules dans sa tente et mon peuple aurait disparu de la surface de Bréchéliante ! C'était une immense mago – une des plus grande de toute l'Histoire de Bréchéliante ! C'est elle m'a donné mon nom, Shamaan, parce qu'elle voulait que je lui succède. Quand je sortirai d'ici, je serai aussi grand mago et sorcier qu'elle et son digne descendant. Et je ne serai sûrement pas un mouton !

Da Yinn prend à nouveau la parole et chantonne sur un ton moqueur :

– Shamaan a parlé ! Shamaan est un grand guerrier ! Shamaan écoute trop souvent sa colère ! Shamaan sera un petit mago !

L'interpellé se relève d'un bon et avance, menaçant, vers la jeune fille. En une fraction de seconde, Lominak et Teglath se sont postés devant Da Yinn, alors que David a à peine eu le temps d'ébaucher un mouvement. La jeune fille éclate de rire et elle fait un geste en murmurant quelque chose. Des lianes sortent instantanément du sol et elles s'enroulent vivement autour de Shamaan, l'immobilisant un instant. Il est furieux de s'être ainsi fait surprendre, veut dire quelque chose juste au moment où une des lianes lui ferme la bouche en s'enroulant autour de sa tête. Il fait jouer ses muscles, déracinant facilement la plante.

– Merci ! Merci, mes braves protecteurs, s'esclaffe Da Yinn. Mais je sais aussi me défendre et comme vous le voyez, je me forme à la magie par les plantes. Je ne suis pas encore très experte, mais ça vient bien. De toutes façons, je n'avais rien à craindre : jamais Shamaan ne frapperait une fille. Excuse-moi, Shamaan, ajoute-t-elle en se tournant vers lui. Je n'aurais pas dû me moquer de toi. Je sais que ta grand-mère était une très grande mago et une femme d'exception.

Cela ne semble pas apaiser l'autre qui se détourne de la jeune fille et apostrophe maintenant sèchement David :

– Et toi, David O-Hara, tu es un Ostergoth ! Je refuse de cohabiter avec un Ostergoth ! Je hais tous ceux de ton sale peuple ! Je vais te donner un conseil : ne t'avise pas de m'approcher et ne me défie jamais ! Je ne sais pas si j'arriverai à résister à l'envie de t'écraser comme la vermine que tu es !

Le jeune homme sent une vive colère monter en lui et il veut répondre, mais l'autre a déjà tourné les talons et vient de sortir. Il rage :

– Ce rustre ! Mais quel imbécile !!

Il y a un moment de silence pendant lequel les trois autres se regardent, étonnés. Enfin, Da Yinn dit :

– Je ne comprends pas ce qui l'a pris. On dit qu'il a un caractère pas facile, mais là... Excuse-le, David.

Celui-ci se calme et veut savoir :

– Tu n'as pas lu dans sa pensée pourquoi il m'a dit ça ?

– Non : il est déjà fort en tant que mago et il a un barrage mental qui l'empêche. Ostergoth... Je crois que c'est un des peuples de La Gothie... Il y a certainement eu des conflits entre les Wakota – Shamaan est du peuple gothic des Wakota – et les Ostergoth ?

David hausse les épaules :

– C'est finalement sans importance. Je ne suis pas un Ostergoth. De toutes façons, quand il comprendra son erreur, il se calmera. Dis-moi, Da Yinn, il y a beaucoup de gens ici qui lisent dans la pensée des autres ?

– Non. Très rares sont ceux qui comme moi naissent avec ce talent. Mais je dois tout de même le développer en m'y entraînant, sinon il restera très insuffisant. La plupart des Hauts Maîtres magos savent lire dans les pensées et moi, par rapport à eux, je suis encore nulle.

– Et si quelqu'un ne veut pas qu'on lise dans sa pensée ?

– Alors, comme l'a fait Shamaan, il devra apprendre à mettre un barrage en place et le renforcer progressivement. Ce n'est donc pas à la portée du premier venu, affirme-t-elle, ajoutant avec un petit sourire : tu as des choses à cacher, David ?

– Qui sait : peut-être bien que oui ou peut-être bien que non ? réplique-t-il un peu sur la défensive.

La jeune fille semble se satisfaire de cette réponse et enchaîne :

– Je crois qu'il est temps d'aller dormir. Je sais qu'il y a des vêtements pour vous deux dans ces meubles-là. Les commodités sont au bout du couloir, à droite pour vous, les hommes et à gauche pour nous, les femmes. Ah, à propos, Lominak est de sexe féminin, comme moi, précise-t-elle avec malice.

Tous se couchent. Avant de plonger dans le sommeil, Teglath demande encore à Lominak :

– Je croyais être le seul ici à avoir le talent de me mouvoir comme le vent. Tu l'as aussi !

D'une voix déjà ensommeillée, l'autre répond :

– Non. C'est normal pour les Raha de savoir bouger aussi vite. Ce n'est pas un talent.

Le lendemain David et Teglath trouvent dans les tiroirs des répliques neuves des vêtements qu'ils portaient sur eux en arrivant et ils s'habillent de frais. Ils se rendent à la pyramide pour y prendre leur petit déjeuner et s'installent dans la vaste salle à manger. Il y a toutes sortes d'aliments dans les plats posés au centre des tables, y compris des choses vraiment peu ragoûtantes d'aspect et d'odeur pour le transfuge de la Terre. Chacun des résidents se sert en fonction de ses goûts et de ses besoins. David et Da Yinn mangent une sorte de fromage et des rondelles de viande séchée accompagnées de galettes. Le Dwerch, lui, grignote des tubercules et fait la grimace face à ce qu'il appelle la « carnerie » – il est farouchement végétarien. Lominak gobe un grand nombre d'œufs durs elle en glisse même quelques-uns dans ce qui se révèle être une poche ventrale, analogue à celle des kangourous de la Terre.

– Des provisions pour la route ! glisse-t-elle avec une expression comique.

C'est dans cette salle que David voit pour la première fois l'ensemble des résidents de Barzaz-Breiz. Il y a là des humains de différentes couleur de peau et finalement très semblables à ceux que David connaissait dans son monde. Teglath est le seul Dwerch et il y a aussi des êtres vraiment extraordinaires et vers lesquels Lominak l'entraîne après le repas :

– Viens, je vais te présenter mes amis de Stobin.

– Voici Sarotiki, qui est Raha comme moi. C'est un garçon, comme tu vois : il a une crête. Il ne vient pas de la région des volcans mais de celle du sud-ouest du fjord Huon.

Sarotiki s'incline un peu cérémonieusement devant David, avec sur son visage le sourire typique de ceux de son espèce. Il a en effet une crête allant du front jusqu'au bas de la nuque et, si Lominak présente des écailles dorées, les siennes sont de ce beau vert irisé, qu'on peut voir à l'intérieur de certains coquillages marins. Son vêtement pourpre semble être fait de la même matière emmêlée que celui de leur amie.

Lominak continue les présentations :

– Et voici mes amis Lillymeyn : Asur, Karon et Mayumi.

Ceux-là, pour une part, ressemblent un peu à des autruches : ils ont de grandes jambes d'oiseaux coureurs et des plumes multicolores en panache à l'arrière-train. Mais là s'arrête l'analogie, car ils ont un tronc quasi humain et deux bras visiblement très puissants et terminés par de très longues mains à cinq doigts et un pouce. Leur visage est également tout à fait humain, sauf que leur dentition ressemble fort à celle des félins : des crocs de part et d'autre de petites incisives. Chacun porte une veste de cuir sans manches, fermée par des lacets et très décorée de multitudes de petites perles brodées dessinant des arabesques.

Sortant d'un couloir, apparaît maintenant une créature magnifique que la Raha s'empresse de présenter :

– Voici maintenant Al Khwarizmi, c'est le seul Draken à Barzaz-Breiz actuellement. C'est étonnant, parce que les Draken ont d'habitude beaucoup d'enfants qui ont des talents... Lui, c'est David.

Le jeune homme est secoué – il est en présence d'un dragon en chair et en os et il n'en revient pas ! Al Khwarizmi a bien quatre ou cinq ou quatre fois la taille du jeune homme, son corps est massif et recouvert de grandes écailles violettes et mordorées et son front s'orne de petites cornes. Ses ailes sont encore serrées contre son corps car il n'y a certainement pas la place de les étendre dans ce hall qui pourtant est vaste. Il a quatre puissantes pattes, deux à l'arrière sur lesquelles il se déplace au sol et deux à l'avant – faut-il dire des bras ? – , toutes terminées par des serres préhensiles qui semblent coupantes comme des rasoirs et d'ailleurs d'allure plus métallique qu'organique. Sa tête est tout à fait typique, fendue d'une vaste bouche avec des crocs recourbés et ses grands yeux jaunes et ovales présentent des pupilles fendues verticalement. Cette tête rappelle à David une hallucination qu'il avait eue des années auparavant, lors d'une visite du British Museum au cours de laquelle il avait ressenti des sensations vraiment très bizarres. Il voit que le Draken lui sourit en lui disant d'une voix très grave qui fait presque vibrer l'air autour d'eux :

– Bonjour, David. Sois le bienvenu parmi nous.

Son sourire s'accentue encore et de petites étincelles jaillissent de ses narines. David ressent une vive attirance envers Al Khwarizmi, il le trouve d'une beauté époustouflante et il tend la main pour toucher le bout d'une des serres. Se rendant compte de son audace, il arrête promptement son geste.

– Tu peux y aller. Je ne mords pas !... Pas les amis, en tout cas, corrige-t-il après réflexion.

– Je ne veux pas t'ennuyer.

Le Draken se met à rire et la vibration s'accentue au point que, vraiment, il y a comme une mini onde de choc autour d'eux en même temps que fuse un bouquet d'étincelles.

– Bon, sortons. On a du travail, finit-il par dire.

Ils se retrouvent dehors et le Draken s'envole. Teglath part avec Lominak et Da Yinn entraîne David :

– Je parie que tu ne sais pas encore comment cela se passe ici ? Je vais te montrer et t'expliquer.

La jeune fille entreprend de lui faire découvrir Barzaz-Breiz.

– Il y a près de quatre-vingts résidents qui vivent à Barzaz-Breiz en ce moment et chacun d'entre eux possède un ou des talents. Nous sommes tous là pour développer nos pouvoirs sous l'égide du Très Haut Maître Alber le Grand.

– Si je comprends bien, c'est comme une école ? dit David.

– Si tu veux. On est là pour apprendre et devenir plus forts et plus efficaces dans la magie.

– Et qu'est ce qu'on apprend ? Il y a des matières, des disciplines ?

– C'est à chacun de décider de ce qu'il veut apprendre. Tu verras ce qu'il en est au fur et à mesure et tu pourras choisir ce qui te plait. En fait, on est libre : on fait ce qu'on veut. Il n'y a qu'une seule obligation : c'est de suivre l'enseignement du Tae Yog Do au moins trois fois par semaine.

– Tae Yog Do ? C'est quoi, ça ?

– C'est un art de combat très bon pour le corps, le mental et la magie. Ça te plaira, je pense.

Quand vient l'heure du déjeuner, David est bien familiarisé avec les différentes zones de Barzaz-Breiz. Il n'a pas l'impression d'en savoir beaucoup plus qu'à son arrivée sur ce qui se passe réellement ici, ni sur la magie, les pouvoirs ou les talents, mais il pense que, à défaut de pouvoir retourner dans son monde, il pourra sans doute se sentir bien, ici… Il décide d'aiguiser au maximum son attention, sa détermination, ses capacités. Un jour ou l'autre, il trouvera le moyen de retourner chez lui, sur la Terre et cela il le veut, en toute certitude ! Et il le fera !...

Un coffre dans la tête

Au cours de ce premier repas de midi, David a à sa droite un être qui, négligeant les excellents aliments mis à la disposition des résidents, semble se contenter pour toute nourriture d'une substance rouge foncé et sirupeuse bue à même son bol. Cette vue soulève le cœur du jeune homme, car il comprend vite que ce ne peut être que du sang. Da Yinn, à sa gauche, ayant lu dans sa pensée, le lui confirme d'ailleurs en lui soufflant à l'oreille :

– Oui, tu as raison, c'est du sang. Oniramou est un vampire et c'est la seule chose que son système digestif peut digérer et assimiler.

Comme pour rassurer David, elle ajoute :

– Moi, je l'aime beaucoup et j'adore aller à son enseignement. Viens-y avec moi ?

Il hésite un instant, puis acquiesce : s'il n'arrive guère à détacher son esprit du contenu écœurant du bol de son voisin de droite, il se sent tout de même curieux de ce qu'un monstre assoiffé de sang peut bien avoir à enseigner. Et ainsi, après le déjeuner, David, Da Yinn et Teglath vont tous trois à la yourte où doit se tenir le cours de Oniramou et où se trouvent déjà une dizaine d'autres résidents, tous humains. Il flotte là une odeur d'encens assez entêtante.

De sa place, David peut tout à loisir examiner leur formateur. C'est une créature dont le corps semble disposer d'une invraisemblable souplesse. Oniramou est haut d'environ un mètre soixante, il a une peau bleue veinée de marbrures d'un bleu plus foncé, qui semble fine et parcheminée et qui ne présente rien qui ressemble à des poils : ni cheveux, ni cils, ni sourcils. Sous les arcades sourcilières un peu proéminentes se trouvent les yeux à la pupille étonnamment bleue, plutôt grands et très cernés, ce qui donne au vampire un air fragile et même maladif n – mais David a l'intuition que l'être est tout sauf fragile et maladif ! Les pommettes sont saillantes et, de chaque côté de la face aux joues creuses, pointent de grandes oreilles triangulaires. Le visage fait un peu penser à celui d'un guépard, avec son menton très carré et, sous un tout petit nez, sa bouche sans lèvres et étirée qui laisse parfois apparaître quatre crocs supérieurs petits et très aigus. Le vampire est trapu et, sous sa peau mince, on peut voir jouer des muscles courts et noueux. Ses fortes mains ont cinq doigts dont un pouce anormalement gros. Ses bras également sont anormalement longs, ce qui amène David à penser que Oniramou doit être aussi à l'aise pour courir sur ses deux jambes qu'à quatre pattes. Sur l'épaule saille un os pointu qui bouge à chaque mouvement du bras. Quant à sa colonne vertébrale aperçue un bref instant, elle est proéminente sous l'épiderme, comme si les vertèbres se présentaient en chapelet saillant. Oniramou porte pour tout vêtement un pantalon de cuir bleu sombre, très ajusté, tenu à la taille par une ceinture à la grosse boucle ouvragée et métallique.

Le vampire s'assied à son tour en tailleur par terre et se met à parler. Les oreilles de David entendent une série de sons qui ressemblent à des feulements, miaulements, grognements, ronronnements que son cerveau lui rend néanmoins intelligibles :

– Il y a de nouveaux venus aujourd'hui, aussi dois-je vous parler brièvement de moi.

Parce que je mange du sang, je suis ce que vous, vous appelleriez un vampire. Mais dans mon peuple, nous nous nommons les Hommes Bleus. Je viens de Stobin, d'une région comprise entre les deux fleuves qui se jettent dans le haut d'un bras de mer magnifique qui s'appelle le fjord Huon. Nous, les Hommes Bleus, ne sommes pas très nombreux : à peine plus d'une cinquantaine et nous vivons dans deux petits villages. Grâce aux deux fleuves, mon pays est l'endroit le plus humide de Stobin, qui partout ailleurs est très aride, et nous avons des forêts denses dans lesquelles il y a beaucoup de gibier. Nous sommes d'excellents chasseurs et nous faisons aussi de l'élevage, ce qui est nécessaire si nous voulons nous nourrir. Car nous ne buvons que du sang d'animaux, contrairement à d'autres mangeurs de sang dont je vous parlerai peut-être un autre jour. D'ailleurs, nous ne tuons que rarement l'animal pour lui prendre son sang. Ce serait idiot de notre part parce que le cheptel ne se renouvellerait pas assez vite – et nous ne sommes pas idiots.

Comme vous tous, je suis venu à Barzaz-Breiz parce que j'avais un talent. En fait, je suis né avec deux talents. Chacun de vous peut raconter comment son ou ses talents ont été découverts. Permettez-moi de vous dire comment cela s'est passé pour l'un des miens.

J'avais l'équivalent de ce qui serait quatre ou cinq ans d'âge pour vous, les humains. Ma sœur, à peine plus âgée que moi, m'a entraîné dans la forêt, désobéissant en cela à la règle. Nous nous sommes enfoncés de plus en plus profondément sous les arbres en jouant et c'est alors que nous avons constaté avec terreur qu'il y avait trois paires d'yeux rouges qui nous observaient à travers des buissons. Nous avons tout de suite compris que le danger était mortel : c'étaient des alberichs, des reptiles carnassiers courant sur leurs pattes arrières, qui chassent en meute et contre lesquels on nous avait pourtant bien mis en garde. Que faire ? Nous savions que ces monstres ne feraient qu'une bouchée de nous, alors ma sœur s'est serrée contre moi et nous avons attendu la curée. Ces bêtes puantes se sont effectivement jetées sur nous, elles nous donnaient des coups de griffes et de dents, mais aucun ne nous atteignait. Nous étions deux faibles enfants enlacés et pourtant, non seulement les alberichs ne parvenaient pas à nous toucher, mais pas davantage à nous faire tomber en dépit de leurs violents efforts. Cela dura longtemps puis, malgré leur stupidité, ils finirent par comprendre qu'ils ne pourraient pas nous manger et ils s'en allèrent, très frustrés de devoir laisser là leur repas.

Nous avons fini par rentrer au village et ma sœur raconta toute l'aventure. Par la suite, on a pu constater que c'était moi et non elle qui avait le talent de mettre en place le Sanctuaire, c'est-à-dire de créer sur une petite distance autour de soi une zone de stabilité et de protection que ne peut franchir aucune arme, ni magique ni physique, et donc ni sort, ni charme, ni épée, ni couteau, ni bâton, ni griffe, ni bec, ni rien qui soit susceptible de blesser ou de tuer. Le Sanctuaire est analogue au champ de force qui enclôt Barzaz-Breiz, sauf qu'il ne peut protéger que trois ou quatre personnes au maximum. Il est donc limité à une toute petite aire mais il est très efficace.

– Tu nous apprendras comment faire ce Sanctuaire ? demande un des participants.

– Oui, ce sera l'objet de mon enseignement dans quelques semaines. Je pense que c'est important parce que cela peut sauver des vies – la vôtre ou bien celle de ceux que vous voudrez y enclore. Sachez toutefois que, pour tout ce que vous apprendrez ici avec

moi ou avec d'autres formateurs, ce n'est qu'avec du travail et un vigoureux entraînement que vous y deviendrez bon.

Ce sont donc mes deux talents de naissance qui m'ont amené à Barzaz-Breiz quand j'eus l'âge requis. Ensuite, et comme ce sera le cas pour chacun d'entre vous, j'ai trouvé ici certains enseignements que j'ai assimilés plus que d'autres et que j'ai tout particulièrement développés. Bien sûr, c'était ceux qui m'attiraient le plus et pour lesquels j'étais le plus doué. Je suis donc, en quelque sorte, devenu un spécialiste de ces techniques et c'est celles-là que je me propose de vous apprendre.

– Et aujourd'hui ? veut savoir une jeune fille noire.

– Je n'ai pas encore décidé. Peut-être quelques chose touchant au rêve ? Ou bien à la lecture d'objets ? Car une de mes grandes spécialités relève du domaine des rêves. Vous avez tous fait l'expérience des rêves et vous savez qu'il y en a de toutes sortes. On rêve en étant endormi, mais on peut rêver aussi en étant éveillé. Il y a des rêves agréables, des rêves prémonitoires, d'autres qui sont très réalistes, et il y a également les cauchemars et d'autres sortes de rêves qui sont complètement aberrants. Ce qui est intéressant, c'est que les rêves peuvent être un accès à ce qui se cache profondément chez quelqu'un. Grâce à certaines formes de leurs rêves, j'ai appris à Barzaz-Breiz à faire remonter dans le mental des gens des choses plus ou moins secrètes – et même pour eux – : des désirs ou des peurs, des regrets, des humiliations ou des remords… Cette capacité est aussi une arme : s'il y a lieu, je peux utiliser cela contre un ennemi et provoquer en lui un état de complète confusion mentale.

Une de mes autres spécialités concerne la « lecture » des objets fabriqués. Par exemple, en touchant un tel objet, il m'arrive de sentir ce que cet objet a « vu » et « entendu », tout comme s'il avait une mémoire et que je pouvais y avoir accès. Pour votre information : en ce qui concerne la lecture des pierres et des roches naturelles, le spécialiste ici est Thorkeil, un autre formateur qui nous vient de l'Île de Thaun, l'endroit le plus au nord de La Gothie.

Oniramou se tait un instant, semblant scruter ses auditeurs, puis :

– Voilà, je viens de décider de ce que nous allons aborder aujourd'hui. Je vais vous enseigner comment visiter la tête de quelqu'un, ce qui est indispensable si on veut pouvoir lui envoyer un rêve qui l'impressionne – agréablement ou désagréablement. Et pas seulement pour cela d'ailleurs : on peut aussi de cette manière trouver des informations qui l'on n'obtiendrait peut-être pas autrement.

Les nouveaux venus parmi vous ont besoin de quelques explications préalables pour bien comprendre. Ce dont je vous parle – visiter la tête de quelqu'un – est une capacité non pas magique mais mentale. On parlera donc ici de faculté psi, ou de psi tout court, pour bien distinguer les deux types de pouvoirs et d'effets. D'ailleurs, on nomme psichics ceux qui possèdent des facultés psi, magos ceux qui pratiquent la magie. Dans le psi, ce sont exclusivement les pouvoirs du mental du psichic qui sont à l'œuvre et ils sont mobilisés par son attention, sa volonté et sa concentration. Il n'a pas besoin d'utiliser des objets, des gestes ou des mots pour activer son pouvoir : tout se passe dans sa tête, dans sa pensée. Quand vous agissez en psichic, la plupart du temps – mais pas toujours – vous avez un effet sur la conscience de celui sur qui vous voulez agir, que ce soit un

objet, une plante, un animal ou une personne. Notez aussi que le mot conscience est éventuellement inapproprié quand on pense, par exemple, à une pierre. Mais comme on n'a pas trouvé d'autre terme, on va continuer à l'utiliser même pour ces cas-là. Ainsi, la lecture et la transmission de pensée, ou la création de rêves, ou encore la lecture d'un objet et beaucoup d'autres choses encore, relèvent du psi.

Souvenez-vous toujours de ce qui est le plus important : la puissance et l'efficacité du pouvoir résident dans la concentration, dans l'intensité de la volonté et dans la force du mental du mago ou du psichic. Ce sont les clés absolues et c'est surtout à cela que vous devrez vous atteler sans relâche.

Vous tous, vous êtes venus à Barzaz-Breiz pour développer vos pouvoirs et pour les utiliser ensuite intelligemment après votre retour dans vos foyers. De la magie et du psi, chacun de vous développera ce qu'il « sent » le mieux, ce qui lui réussit le mieux et la plupart d'entre vous acquerront d'ailleurs des capacités dans les deux domaines. Certains d'entre vous seront surtout des guérisseurs, d'autres surtout des protecteurs, d'autres encore agiront pour améliorer le climat et permettront ainsi à leurs proches de survivre. Certains développeront des pouvoirs multiples et très diversifiés et d'autres se spécialiseront davantage. Certains deviendront peut-être des magos ou des psichics noirs, c'est-à-dire maléfiques, parce que ce sont les mêmes moyens psi et magiques qui servent pour le bien ou pour le mal : ce n'est que l'intention du psichic ou du mago qui fait la différence. Personnellement, j'espère que, quelles que soient les techniques psi ou magiques que vous apprendrez ici, vous vous en servirez pour aider et pour embellir le monde et pas pour nuire – sauf, bien sûr, quand il s'agit de vous défendre ou de protéger les vôtres.

Psi et magie sont des moyens de parvenir à vos buts, à ce que vous décidez d'accomplir. Aucun n'est meilleur ou plus noble que l'autre, ce sont vos propres goûts qui vous guideront et vous feront opter pour les uns ou les autres. Ceci dit, il y a des résidents ici qui, comme moi, agiront uniquement avec le psi et d'autres, comme Roussalka, uniquement avec la magie – je suis un pur psichic et elle est une pure mago. Mais la plus grande part d'entre vous adoptera un mélange des deux façons d'obtenir les résultats souhaités.

Ah, je suppose qu'il est à peine besoin de vous le préciser, dans le cas d'une lutte opposant deux êtres qui disposent de la même capacité psi ou de la même habileté magique, c'est évidemment celui qui la maîtrise le mieux qui vaincra. C'est pourquoi on vous conseille fortement d'en acquérir de nombreuses pour disposer d'une grande variété de moyens. Vous serez ainsi moins vulnérables et vous aurez des solutions de rechange, si vous tombez sur un adversaire qui maîtrise déjà une de vos techniques. Comme chacun le sait ici : mis à part pour le Pays Dwerch, de trop nombreux et trop fréquents conflits se présentent entre les peuples de Bréchéliante...

Mais revenons à présent aux rêves, ajoute encore l'Homme Bleu.

Oniramou se tait alors. Ses auditeurs avaient été extrêmement attentifs à ces explications et ils gardent tous les yeux fixés sur le vampire. Quelques courtes secondes se passent et David se voit en terrain découvert, debout au sommet d'un escalier aux marches très étroites et qui semble plonger vertigineusement dans un précipice. Celui-ci

est si profond qu'il est impossible d'en voir le fond. Un vent très violent frappe le jeune homme de face et il descend précipitamment quelques marches pour éviter d'être emporté en arrière par la rafale. Après une courte accalmie, le vent change subitement de direction et s'oriente de haut en bas, le poussant sur la pente abrupte. Il a la sensation de doigts pointus qui lui martèlent le sommet de la tête et le dos. Quand il lui devient impossible de rester plaqué aux marches, il bascule vers l'avant et tombe en tournoyant, se cognant douloureusement à différents endroits du corps, se fracturant un poignet et un genou, s'arrachant une joue sur la pierre rêche de l'escalier.

Pris d'un vertige, il s'évanouit, revient à lui, tente de se dire que ce n'est qu'un rêve, mais cette idée est très vite balayée par la souffrance qu'il ressent dans tous ses nerfs à vif. Et le vent hurle, hurle, de façon si assourdissante que ce bruit occupe tout le peu de place que la douleur laisse dans sa conscience. Cela semble interminable, comme une éternité de chute, puis le son change et devient progressivement autre chose, de plus doux et de plus calme, en même temps que les horribles sensations diminuent.

Brusquement et avec un coup au cœur, David entend la voix qui lui parle avec une grande tendresse.

– Maman ! Où es-tu, maman ? crie-t-il.

Il la voit enfin. Elle est là, sur la large corniche où il a atterri et elle lui tend les bras en souriant :

– Mon fils, mon enfant !

– Oh, maman !

Il se jette dans ses bras et le reste des douleurs s'évanouit. Il se met à sangloter. Oh, comme elle lui a manqué et comme il est heureux de l'avoir retrouvée. Il veut le lui dire, mais les mots se bousculent tant dans son esprit qu'il parvient seulement à dire ces deux mots :

– Oh, maman !

– Calme-toi, mon amour.

La voix est apaisante. Les yeux fermés, il sent la chaleur et le rythme tranquille de la respiration de sa mère qui le berce doucement. Il s'apaise donc et reste là, blotti contre elle, se sentant en sécurité : il est de retour chez lui. Elle parle à nouveau :

– À bientôt, mon enfant, à bientôt. Je t'aime.

Juste après avoir entendu ces mots qui lui font tant de bien, David a l'impression que le contact avec sa mère lui est de moins en moins perceptible, comme si elle-même devenait de moins en moins matérielle. Il ouvre les yeux pour la voir, mais il ne voit rien d'autre que le décor de la yourte, les autres participants dans des positions étranges et Oniramou, toujours assis. David déplie ses bras qui enserrent, non sa mère mais son propre torse, et il sèche ses joues encore humides. Il a compris ce qui s'est passé et il sourit au vampire.

Quelques instants plus tard, lorsque chacun est revenu de son rêve, Oniramou reprend la parole :

– À chacun de vous je demande pardon pour vous avoir fait vivre une expérience pénible. Mais c'était le seul moyen pour vous faire comprendre ce qu'est le pouvoir psi d'influencer les rêves. Rien ne vaut l'expérience directe, vous le constaterez également en

travaillant avec les autres formateurs. Avec des mots, il m'aurait fallu vous l'expliquer pendant des heures.

Qu'ai-je donc fait ? J'ai commencé par chercher au fond de votre mental ce qui pouvait vous faire peur ou bien être lié à un remords, à un regret, à une humiliation ou à un désir insatisfait. Par exemple pour toi, Janosh (il désigne un Gothic au cheveux blonds), j'ai trouvé que tu avais le remords de ne pas avoir assez vite aidé un ami à sortir d'un marécage. Toi, Teglath, tu as peur des fantômes. Toi, David, une de tes peurs souterraines est d'être jeté dans un précipice. D'ailleurs je suis étonné : d'habitude, je trouve la situation qui a mis en place la peur, mais chez toi il n'y a rien qui explique cette angoisse. Il est possible que cela remonte à ta toute petite enfance, peut-être même à ta naissance, ce qui expliquerait que ta peur s'attache plutôt à des sensations ressenties qu'à des événements ? Enfin, je n'en sais rien.

Quoi qu'il en soit, je vous ai « envoyé » à chacun un rêve désagréable, dans lequel il y avait votre peur ou votre remords, et vous avez pu constater qu'il vous était impossible d'y résister ou d'en sortir. David est le seul d'entre vous à avoir tenté de lutter en cherchant à prendre conscience que ce n'était pas réel, ce qui est absolument remarquable pour quelqu'un qui n'a aucune expérience.

Vous vous en doutez bien : mon but n'était pas de vous torturer. Aussi, ai-je transformé le rêve de chacun d'entre vous en une expérience agréable, en me servant de ce que je savais être vos désirs profonds. Janosh, tu as tué au corps à corps le saurien qui a estropié ton ami et toi, Teglath, tu as emprisonné dans un piège le fantôme qui t'avait tant terrifié autrefois. Pour toi, David, tu avais le désir de revoir ta mère parce que tu penses qu'elle souffre de ton absence. Il y a d'ailleurs deux mères dans ton mental et j'en ai pris une au hasard.

Ce n'est qu'à ce moment-là que David réalise que, en effet, sa « mère » du rêve n'est pas Morgan O-Hara. Elle est à l'image d'une des femmes que le flûtiste dont il a presque oublié le nom – ah oui : Mayah de Hamelin – lui avait montrée dans un vieux rêve. Vieux ? Ah non, cela remonte à peine à quelques jours, mais qui lui semblent représenter une telle éternité... David est perplexe. Il sait qu'il avait été adopté tout bébé et qu'il avait donc forcément une autre mère. Était-ce cette femme merveilleuse ? Et où donc était-elle à présent ? Il est tiré de ses pensées par la voix de Oniramou qui le rappelle à l'ordre :

– David, sois attentif ! On répète rarement les cours ici ! Concentre-toi… Qu'est-ce que je disais ? Ah oui ! Donc, vous tous, vous vous demandez comment vous pouvez acquérir cette faculté psi qui est double. Il s'agit d'une part de puiser les informations nécessaires dans la pensée de celui à qui vous voulez envoyer un certain type de rêve – agréable ou cauchemardesque. Et ensuite de provoquer dans son cerveau les images de ce rêve et, pour cela, peu importe qu'il soit éveillé ou endormi : il faut seulement qu'il ne soit pas en train de se livrer à une action trop énergique, comme courir ou se battre, par exemple. Aujourd'hui, nous ne nous occuperons que de la première partie de cette faculté psi : trouver les informations utiles. Votre entraînement commence tout de suite, d'ailleurs : choisissez un de vos camarades, fermez les yeux et imaginez que vous, ou plutôt votre pensée, se glisse dans sa tête par une ouverture qui serait juste au sommet de son

crâne... Bien... Maintenant, imaginez que, en avançant dans cette tête, vous arrivez dans un endroit où se trouve un coffre avec un couvercle. C'est un très grand coffre, très dense, très lourd, qu'il est impossible de bouger et d'ailleurs son couvercle, lui aussi, est extrêmement pesant...

Oniramou vérifie mentalement que chacun des présents a bien intégré ces instructions préalables puis il enchaîne :

– À présent, vous cherchez à soulever ce couvercle, mais vous constatez qu'il résiste. Il bouge à peine de quelques millimètres puis il retombe. Insistez, continuez à vouloir le soulever. Bandez toute votre volonté et, tout en restant très concentré, servez-vous de toutes vos forces mentales pour pousser le couvercle vers le haut. Vous VOULEZ voir ce qu'il y a dedans. Vous EXIGEZ qu'il s'ouvre. Vous ORDONNEZ qu'il s'ouvre. Vous COMMANDEZ cette ouverture !...

Arc-bouté et poussant de toute son énergie mentale, David parvient à soulever d'une trentaine de centimètres le couvercle, en forme de cloche, du coffre qu'il a trouvé dans le mental de Da Yinn. Il le maintient ouvert pendant quelques secondes mais ses muscles douloureux doivent céder sous le poids énorme. Il a tout juste le temps d'apercevoir dans l'entrebâillement deux figures masculines, sabres en main et qui semblent s'affronter.

– Très bien. Ce sera tout pour cette fois-ci. Ouvrez les yeux et détendez-vous. Vous avez tous mal aux muscles et Da Yinn à même une crampe dans les deux bras. Cela va passer très vite, rassurez-vous. Bien que l'effort que vous venez de faire soit mental, vous vous êtes servis de votre corps en vous crispant, ce que vous saurez éviter quand vous serez devenus experts dans cette action psi. En vous exerçant régulièrement, vous parviendrez à ouvrir le coffre et vous y trouverez alors les renseignements que vous cherchez. Au début, il vous faudra du temps pour tout cela mais, au fur et à mesure de vos progrès, tout sera beaucoup plus rapide et efficace. Vous avez vu que moi, c'est en quelques très courts instants que je vous ai tous sondés et que je vous ai envoyé vos rêves. Alors, patience, persévérance et travail – et vous y arriverez très bien.

Da Yinn lève la main :

– Oniramou, quand nous apprendras-tu la deuxième partie de cet effet psi ?

– Quand vous serez prêts. Et vous serez prêts quand vous ouvrirez le coffre facilement et sans efforts.

La jeune fille fait une grimace qui doit signifier que, à son avis, ce ne sera pas de sitôt.

Lorsqu'ils quittent la yourte, il fait déjà nuit. Ils étaient restés là pendant au moins cinq heures, qui leur ont paru en être une tout au plus. Teglath et Da Yinn sont visiblement épuisés. David, lui, se sent à la fois fatigué, affamé et surtout excité. Au dîner, ils retrouvent Lominak qui avait assisté une fois de plus ce jour-là à l'enseignement de Roussalka qu'elle apprécie tout particulièrement et elle en est tout à fait enthousiasmée :

– Vous verrez, elle est très drôle ! Super géniale ! Je l'adore ! Surtout qu'elle sait te balancer des illusions à la figure, comme si c'était un vrai jeu d'enfant. Je ne vous raconte pas, je vous laisse la surprise...

Elle rit encore sous cape à l'évocation de son après-midi. David se dit que, si c'est aussi drôle que cela, il ira écouter Roussalka le lendemain.

Une bulle d'air

C'est donc plus qu'alléchés par les propos de Lominak que, le lendemain, David et Teglath choisissent l'enseignement de Roussalka, pendant que la Raha se rend à celui de Oniramou et Da Yinn à celui de Al Khwarizmi.

Cela se passe au bord de la rivière, en amont de l'endroit où celle-ci se scinde en deux branches. Et pour cause : Roussalka est de la race des Sirin : une femme-poisson. Elle semble très jeune – David lui donne tout au plus une douzaine d'années –, est fine et d'allure un peu serpentine. Ses longs cheveux sont d'un beau vert brillant. Elle a un très joli visage orné d'un tout petit nez presque plat. Ses yeux, en amande et très écartés l'un de l'autre, sont tout bleus, sans aucune trace de blanc et ils présentent une pupille d'un bleu plus foncé. Elle a une peau très claire à la moitié supérieure de son corps et des écailles couleur bleu pâle nacré à la moitié inférieure. Entre ses sourcils verts et fortement arqués vers les tempes se trouvent, comme incrustée dans sa chair, une gemme transparente d'un beau bleu clair. Tout en elle est exquis : ses bras comme des lianes, terminés par de belles mains aux doigts longs et fins et aux ongles délicats, une voix parlée claire et chantante et un rire évoquant des clochettes de cristal. Mise à part la merveilleuse femme aux cheveux blond-rose qui lui était apparue en rêve pendant sa première nuit sur Bréchéliante, David ne se souvient pas d'avoir vu un être aussi ravissant de toute sa vie.

La Sirine donne son cours, assise dans l'herbe, tout en maintenant l'extrémité de son corps en forme de poisson dans l'élément liquide. Roussalka a pour capacités magiques tout ce qui touche à l'eau. Elle sait séparer les eaux, faire gonfler les rivières, provoquer des crues et des inondations, purifier l'eau salie et même transformer de l'eau en air pour que l'on puisse respirer dans l'élément liquide et beaucoup d'autres choses encore. Et ce n'est pas tout : elle est la meilleure spécialiste présente en ce moment à Barzaz-Breiz pour tout ce qui concerne les illusions. Ainsi, elle peut créer des image de tout ce qu'elle veut et les projeter – objets, créatures où elle-même en grand nombre – et cela de façon si réaliste que l'on s'y trompe à tous les coups. Son talent de naissance est le chant. Quand il l'entend chanter, David a un sursaut parce qu'elle émet simultanément plusieurs notes en même temps, des notes graves et des aiguës qui, comme pour son harmonica perdu, s'harmonisent magnifiquement. Son chant a le pouvoir de faire dormir, de contraindre quelqu'un mis en état de somnambulisme à faire ce qu'elle veut ou encore de consoler, de guérir et bien d'autres effets encore.

La Sirine précise à la trentaine de jeunes présents :

– Pendant votre séjour à Barzaz-Breiz, je vous enseignerai comment créer des illusions et manipuler l'eau. Ce n'est pas très difficile et vous feriez bien de porter tous vos efforts sur ces techniques. Mais pour le chant, c'est une autre paire de manches ! Même dans mon espèce, rares ont été ceux qui ont eu ce talent de la voix, alors ne comptez pas pouvoir l'acquérir. Bon, commençons. Il me faut un volontaire : qui veut apprendre à respirer sous l'eau – puisque c'est mon propos aujourd'hui ? Savoir respirer sous l'eau est une capacité fondamentale car vous pouvez un jour être confronté à la

nécessité de survivre sous l'eau : imaginez qu'un mago noir vous envoie une inondation...

Les résidents se regardent, chacun attendant qu'un autre se déclare volontaire pour cette humide expérience. Roussalka se met à rire d'un air moqueur, ce qui décide Teglath à bondir sur ses pieds, prenant de vitesse David qui allait également se proposer.

– Moi, Teglath Phalazar ! affirme-t-il, le regard altier et le menton fièrement levé.

– Très bien. Ce sera donc toi, Teglath Phalazar…, la Sirine sourit largement et ses yeux pétillent. Très bien, redit-elle, tu es courageux. Sais-tu que tu vas d'abord te noyer et que ce n'est qu'ensuite que, peut-être, tu pourras respirer sous l'eau ?

Le teint de Teglath vire au gris-beige. Il ne répond toutefois pas, mais regarde l'ondine d'un air effaré. Il commence visiblement à regretter son élan, toutefois il ne peut se dédire sans se ridiculiser. Mais, ciel, qu'il déteste déjà cette eau ! Il articule enfin difficilement :

– Bon, j'y vais !

– Non, pas encore. Enlève d'abord tes vêtements : s'ils se remplissent d'eau, ils seront tellement lourds que tu ne pourras pas remonter !

Le Dwerch entreprend donc de se déshabiller tout en marmonnant quelque chose d'indistinct. Quand enfin c'est fait, Roussalka dit :

– Ah ! Voici notre ami Teglath Phalazar dans la bonne tenue. Alors, allons-y.

Le Dwerch a seulement gardé un caleçon descendant jusqu'à mi-mollets et on peut voir qu'il est plutôt maigre. Il avance vers le bord de l'eau en faisant mine de claquer des dents – sans doute pour faire croire qu'il a froid, alors que la température ambiante est tout à fait agréable. Il met quelques orteils dans l'eau, les retire précipitamment en frissonnant. Roussalka fait un geste de sa main gauche et Teglath se détend visiblement.

– Lorsqu'on a peur, on est beaucoup plus sensible à tout. Teglath a peur en ce moment, commente-t-elle.

Voyant l'ébauche d'une réaction de révolte chez le Dwerch, la Sirine s'empresse de poursuivre :

– La peur face à un danger ou à quelque chose d'inconnu ou d'étrange n'a rien de déshonorant et a déjà sauvé beaucoup de vies. Donc, quand on a peur, on ressent tout avec une particulière intensité – le chaud, le froid, le vent, la pluie, le bruit, le silence, etc. Teglath avait vraiment une sensation de froid. Alors, qu'est ce que j'ai fait ? Je lui ai jeté un sort de réchauffement. Aussi, et avant que notre ami ne se mette à l'eau, voici une excellente occasion pour vous enseigner déjà ce sort-là. Sachez qu'il existe aussi un autoréchauffement par le psi, et que c'est Thorkeil qui pourra vous l'enseigner. Alors, Teglath, maintenant que tu n'as plus froid, assieds-toi encore un moment avant d'entrer dans l'eau.

Roussalka entreprend alors de leur détailler la procédure pour jeter un sort de réchauffement sur soi ou sur quelqu'un d'autre :

– Ce sort est d'autant plus important que, au fur et à mesure que vous descendez dans l'eau, même dans les contrées torrides, celle-ci devient de plus en plus froide jusqu'à finir par être tellement glacée qu'elle vous engourdit. Quand cela arrive, vous êtes au bord de la mort. D'autre part, dans les régions du Nord d'où je viens, l'eau est si glaciale que même d'immenses blocs de glace dérivent pendant des mois sans fondre.

Vous voyez donc l'utilité de savoir pratiquer le sort de réchauffement. Voici comment vous devez procéder.

Et la Sirine leur montre le geste exact qu'il faut faire de la main gauche pour obtenir le résultat désiré. Chaque participant présent tente de se jeter le sort à soi-même, sans grand résultat il faut bien le dire. David a même l'impression qu'il ne pourra jamais, sans se fracturer des phalanges, produire ce mouvement qui paraît pourtant si facile quand c'est Roussalka qui le montre.

La Sirine reprend la parole :

– Si vous avez l'impression que c'est difficile, c'est que vous n'avez pas la bonne attitude mentale. Déjà, pour commencer, vous devez cesser de penser que c'est difficile parce que, si vous maintenez cette idée, c'est comme de commander à votre main de ne pas y arriver. Détendez-vous d'abord et respirez amplement. À présent, en vous concentrant exclusivement sur votre avant-bras, et donc en déconnectant votre pensée de votre main, secouez là. Laissez-la ballotter librement dans tous les sens, comme si elle ne vous appartenait pas et n'était qu'une excroissance artificielle au bout de votre bras... Très bien... Continuez cela encore un peu...

Elle se tait un instant puis s'écrie brusquement :

– FAITES LE GESTE MAINTENANT !!!

Et... tous réussissent l'impossible mouvement et peuvent maintenant sentir une douce tiédeur les recouvrir. Seule une très jolie jeune fille noire, de toute évidence issue de Abourhamla, sursaute en poussant un petit cri.

– Bila, tu sembles particulièrement douée pour la magie. Toi, tu as eu une impression de trop grande chaleur. Ce n'est visiblement pas de lancer des sorts qui va te poser problème, mais bien d'apprendre à contrôler leur puissance pour qu'ils ne dépassent pas l'intensité que tu veux, lui signale Roussalka. Pour tous les autres : entraînez-vous à bien maîtriser le geste car vous en aurez sûrement besoin un jour ou l'autre. Sachez aussi que ce sort fonctionne très bien dans l'eau et dans une bulle d'air environnée d'eau, mais beaucoup moins bien à l'air libre où le réchauffement obtenu ne dure que peu de temps. Pour apprendre comment susciter de la chaleur dans votre corps sur la terre ferme, vous verrez Thorkeil, comme je vous l'ai déjà dit.

David lève la main.

– Oui ?

– Roussalka, est-ce bien le même geste qu'il faut faire pour se réchauffer soi-même que pour réchauffer quelqu'un d'autre ?

– Bien sûr. C'est le même geste et la différence réside dans ton intention. C'est elle qui va diriger le sort sur toi, sur quelqu'un d'autre ou sur tout un groupe dont tu peux d'ailleurs faire partie. En jetant le sort, tu dois te concentrer sur la ou les cibles du réchauffement et non sur le geste qui doit se faire tout naturellement, sans même avoir à t'en occuper et comme de lui-même. C'est par l'exercice régulier que tous, vous développerez cette aptitude. Pour l'instant toutefois, n'essayez pas encore de réchauffer plusieurs personnes à la fois : vous n'y arriverez pas parce que vous débutez. Mais qui sait, dans quelques mois... D'autres questions ?

Devant le silence général, elle poursuit :

– Écoutez-moi bien, tous – et surtout toi, Teglath, parce que tu vas entrer dans l'eau dans quelques instants. Cette rivière, la Hella, prend sa source dans la montagne en Pays Dwerch et se scinde un peu plus loin en deux bras dont l'un, la Hella Noire, va se jeter dans le lac Neith à l'Est et l'autre, la Hella Blanche, dans la Mer de Thaun au Nord. Elle est beaucoup plus profonde que vous ne l'imaginez et même, à certains endroits, cette profondeur dépasse les cinq cent mètres. Tu vas être très prudent, mon ami Dwerch, parce que le courant y est traître. Il y a même des endroits où des tourbillons se forment de manière complètement imprévisible, t'aspirant dans un dédale de grottes et de boyaux inondés. Si tu y étais entraîné, il y a peu de chances pour que tu puisses revenir ici, car tu ne retrouverais pas ton chemin.

Teglath n'en mène pas large devant l'évocation de tous ces dangers. Il serre les poings pour se donner du courage. Roussalka continue :

– Comme je te l'ai dit tout à l'heure, tu vas avoir l'impression de te noyer, ce qui est très désagréable. Malheureusement, pour celui qui débute, il n'y a pas moyen de s'y prendre autrement pour apprendre ce sort de respiration sous l'eau. Mais dès la deuxième fois, c'est beaucoup plus facile et confortable de le réussir. Donc, Teglath, tu nageras vers le milieu de la rivière... Ah, au fait, j'ai oublié de te demander si tu sais nager ?

Le Dwerch fait la grimace, hésite puis acquiesce de la tête. La Sirine éclate de son rire cristallin et, quand elle retrouve son sérieux, laisse échapper avec malice :

– Quand je pense que, si tu avais dit non, c'est quelqu'un d'autre qui aurait dû se dévouer à ta place. Tu as raté l'occasion pour te défiler, dis donc !

Ce commentaire fait sourire certains. Teglath, lui, relève la tête d'un air de défi mais il se tait.

– Bon, continuons, reprend Roussalka. Tu nageras donc vers le milieu de la rivière puis tu plongeras, mais sans prendre de respiration avant. Tu descendras et, rapidement, tu te sentiras à bout de souffle. Continue alors à aller plus profond en luttant contre ton envie de remonter. Sache qu'à ce moment-là, il sera de toutes façons déjà trop tard : le seul choix qui te restera alors pour te maintenir en vie sera de te jeter le sort pour respirer sous l'eau. Voilà comment tu feras.

Le visage de la Sirine prend alors une expression telle qu'il semble avoir vieilli de plusieurs centaines d'années. De multiples rides, partant dans toutes les directions, se tracent autour de sa bouche et de chacun de ses yeux. La métamorphose est terrible à voir. Cela dure un instant, puis elle retrouve son allure juvénile et s'esclaffe devant l'air horrifié de son auditoire :

– Ha ha ha, je sais ! Ce n'est pas très beau à voir, mais cela vous sauve la vie. Aucun débutant ne peut réussir ce sort à sec – c'est d'ailleurs bien le cas de le dire ! On ne peut y parvenir la première fois que lors d'un réel danger de noyade. Donc, Teglath, ce sera à la fois ton envie de réaliser ce sort et ton vif désir de survivre qui te permettront d'y arriver. Aussi, garde ton but présent à l'esprit et cela quoi qu'il arrive ! Si tu te laisses submerger par la souffrance de tes poumons ou par la peur, tu seras en mauvaise posture. Il faudra alors que je repêche ton corps et tu auras alors droit à une très belle cérémonie funèbre, je te le promets solennellement devant tout le monde ! Allez,

courage. Vas-y maintenant.

Le Dwerch se glisse dans la rivière et nage rapidement vers le milieu du cours d'eau. Il fait une demi-pirouette sur lui-même et plonge vers le bas, tête la première, puis il n'est plus en vue. Tous observent, fascinés, l'endroit où il a disparu.

L'attente commence… Interminable… Chaque instant s'égrène avec une lenteur désespérante. Quand David n'y tient plus, il se redresse soudain et court vers la rivière, s'y jette, nage de toutes ses forces vers l'endroit où le Dwerch a plongé et il descend dans l'eau à son tour. Plus bas, plus bas encore. Des courants froids alternent avec de l'eau plus chaude, mais il n'en a cure. Pas de Dwerch ! Le jeune homme commence à manquer d'air, mais il lui faut trouver son ami et il va plus bas encore. Mais où donc est le corps de Teglath ?! Sa dernière pensée est qu'il doit se lancer le sort de respiration sous l'eau et il plisse son visage autant qu'il le peut. Puis il perd conscience et il coule encore plus profond...

Quand il se réveille, il se sent flotter. L'eau autour de lui est argentée et lumineuse et il se sent tiré à l'arrière par la ceinture de son jean. Autour de David, se trouvent les parois d'une grotte. Des stalactites et des stalagmites, vieux certainement de millions d'années, se profilent par endroits et des points brillants de différentes couleurs parsèment la roche.

– Ça va, David ? dit la voix de Teglath derrière lui.

– Tu es vivant ! Oh, ciel, merci !

Puis, le jeune homme prend conscience de l'étrangeté de la situation : tous deux flottent dans une bulle d'air toute environnée d'eau.

– Mais alors, j'ai réussi le sort ! s'exclame-t-il.

– Je crains bien que non, David. Mais, heureusement pour nous deux, moi, si.

Pendant un moment, ils ne disent plus rien, trop occupés à s'emplir les yeux du paysage aquatique qui les entoure. Le Dwerch, tenant toujours David, approche d'une paroi :

– David, je ne peux pas le faire moi-même puisque je te tiens. Essaye de cueillir un de ces points brillants. Cela à l'air d'être des jolies pierres et j'ai envie d'en offrir une à Da Yinn.

David parvient à extraire l'une d'entre elles, d'un rose magnifique, qui affleure à la surface et il la met dans sa poche. Il se souvient subitement de la mise en garde de la Sirine :

– Hé, Teglath ! J'espère qu'on n'est pas perdus dans le labyrinthe de grottes dont Roussalka nous a parlé !

– Cela se pourrait bien. Mais j'ai dans l'idée que ce n'est pas aussi méchant qu'elle l'a dit.

David envie le calme et la confiance du Dwerch. Il ne peut rien faire d'autre que de se laisser porter... Mais au fait, est-ce bien vrai ?

– Dis-moi, Teglath. À ton avis, pourquoi est-ce que je n'ai pas réussi le sort, alors que je l'ai envoyé au moment où je me noyais ?

– Ah, je ne sais pas. Tu as dû rater une des étapes, probablement.

– Mais laquelle ?

– Je n'en sais rien. Peut-être que tu n'as pas assez plissé ton visage. Ou que tu n'as pas gardé à l'esprit que tu voulais réussir ce sort.

– Bien sûr que non ! Ce que je voulais, c'était te sortir de là.

– Ah, c'est peut-être ça, alors. Tu ne t'es pas assez concentré sur le sort.

– Mouais...Ah, je me souviens : Roussalka a aussi insisté pour qu'on ne prenne pas de respiration avant de plonger. Moi, j'en ai pris une grande...

– Oui. C'est sûrement cela aussi.

Un silence, puis David prend sa décision :

– Écoute. On ne voit pas le fond de l'eau d'ici. Tu vas me lâcher et je vais sortir de la bulle d'air, les poumons vides et plonger plus bas. Je veux absolument réussir ce sort maintenant.

Le Dwerch veut s'y opposer, mais le jeune homme s'obstine et il doit céder. David fait comme il a dit : il s'enfonce dans l'eau, est rapidement à bout de souffle, continue sa descente, les poumons brûlants et se jette in extremis le sort. Avec un bruit de forge, une bulle d'air se matérialise autour de lui et il retrouve sa respiration. Teglath, à une petite distance, applaudit vigoureusement :

– Bravo, David, tu as réussi !

La voix parvient au jeune homme d'une façon un peu étouffée par le rideau d'eau qui les sépare. Ils se rapprochent l'un de l'autre, font fusionner leurs bulles respectives, créant ainsi une plus grosse bulle commune dans laquelle le son redevient normal, puis les séparent à nouveau. C'est comme un jeu et ils se livrent quelques instants à ce ballet de bulles d'air.

– Bien, Teglath. Maintenant, il faut songer à remonter à la surface. À mon avis les autres, là-haut, doivent être verts de peur en ce moment en pensant qu'on est morts tous les deux. Je ne sais pas si cette Roussalka est une chipie ou si elle fait seulement semblant ! En tout cas, je ne crois pas que je me mettrai à l'idolâtrer comme le fait Lominak ! Bon, cherchons la sortie et surtout ne nous perdons pas l'un l'autre. On va se séparer. Mais restons à portée de vue et le premier qui trouve le chemin prévient l'autre. D'accord ?

– D'accord.

Ainsi font-ils. Cela dure à un moment, puis Teglath aperçoit une lueur plus jaune au loin. Il rejoint David pour la lui montrer. Oui, c'est bien la couleur du soleil. Ils remontent donc et font surface quelques centaines de mètres au-delà de leur point de plongée, sortent de l'eau et c'est en marchant sur la berge qu'ils rejoignent leurs compagnons et Roussalka qui, d'un air détaché, leur dit :

– Vous avez été bien longs !

Le soulagement des autres présents est presque palpable et certains sont même pris d'une crise de fou rire nerveux. La Sirine reprend :

– Merci, David, pour ce que tu as à fait. Pendant un moment, je me suis demandée si quelqu'un allait enfin se décider à « sauver » Teglath.

Elle se tourne vers le reste du groupe :

– Vous voyez que c'est facile ! Alors, à qui le tour pour plonger ?

Il y a un moment de flottement. Puis un courageux lève la main, puis une autre, puis

tous les autres.

– Bien. Déshabillez-vous, allez faire trempette et fabriquez-vous une bonne et belle réserve d'air quand vous serez au fond.

David approche de Roussalka :

– Je peux y retourner, n'est-ce pas ?

– Mais oui. Avant, reçois encore mes compliments pour ton acte.

Teglath l'interrompt sur un ton un peu agressif :

– Il a failli mourir ! Si je n'avais pas été là !

– Mais tu étais là, dit-elle calmement. Tu sais, à chaque fois que j'ai assez fait peur au premier volontaire en lui décrivant toutes les horreurs qui l'attendaient – les courants, la mort et tout ça –, il réussit à tous les coups à transformer l'eau en air autour de lui. Son instinct de survie lui fait réussir facilement le sort. C'est très puissant, l'instinct de survie, souviens-t-en toujours !

– Hé ! Donc, tu savais qu'il n'y avait aucun danger ?

– Tu ne crois pas que je risquerais d'encourir la colère de Maître Alber s'il arrivait quelque chose de grave à un de nos résidents ? Bien sûr que je le savais, répond-elle sur un ton négligent. Mais ne le dites à personne pour ne pas me casser mes effets sur mes prochaines « victimes ».

– Tu nous as bien roulés.

– Eh oui. Mais c'était pour votre bien.

Teglath, pas convaincu, s'apprête à répondre mais David intervient :

– Laisse tomber. Je crois qu'elle a raison. De toutes façons, nous avons bien progressé aujourd'hui grâce à elle.

S'adressant à la Sirine :

– Dis, Roussalka, qu'est-ce qu'on aura de plus en nous entraînant à ce sort ?

– Oh, juste une plus grande bulle d'air, ce qui permet de mettre plus de gens dedans. Utile quand il faut sauver un plus grand nombre de personnes, mais inutile quand il ne s'agit que de soi. À propos, ajoute-t-elle en regardant le Dwerch, une fois que ton « noyé » a ressuscité, inutile de le tenir par les vêtements : il peut très bien se maintenir tout seul dans ta bulle.

– Comment sais-tu que j'ai tenu David comme cela ?

Elle sourit malicieusement :

– C'est toujours comme cela que font les débutants : ils agrippent la taille, le cou, le vêtement, la fourrure ou le pied, selon les caractéristiques physiques de leur noyé...

David demande :

– Est-ce que c'est également terrible, quand tu enseignes les illusions ?

– Tu le verras bien si tu continues à fréquenter mon enseignement. Maintenant, excusez-moi. Je dois aller voir comment les autres se débrouillent au fond de l'eau.

D'un souple mouvement du torse, elle se glisse dans la rivière, sa longue chevelure verte flotte derrière elle, puis disparaît quand elle plonge. Encore rancunier, Teglath grogne :

– Pour nous, elle n'y est pas allée voir !

– Allons. Je crois qu'elle est une excellente formatrice et qu'elle sait ce qu'elle fait. En

plus, elle est rigolote. J'étais en colère contre elle pendant que tu étais au fond, mais maintenant je commence à comprendre pourquoi Lominak l'aime tant et, en fait, je commence aussi à l'apprécier.

Regardant le Dwerch d'un air engageant, il propose :

– Alors, on y retourne ?

– Oui, oui,oui !

Et il se précipitent dans le cours d'eau, font comme ils ont appris et n'ont plus besoin de presque se noyer pour créer une bulle d'air qui va rejoindre celle, géante, qu'ont déjà formée les autres participants et dans laquelle ils batifolent tous en riant. Un des résidents tient par la taille Bila, la jolie Abourhamla, et David va l'informer que c'est inutile – avec un certain agacement dans la voix.

Après le dîner, Teglath offre cérémonieusement la magnifique pierre rose à Da Yinn qui l'accepte avec plaisir. Cette nuit-là, David pense avec émotion à la belle Bila qu'il avait remarquée pendant le cours de Roussalka – à son regard de velours bordés de longs cils, à son teint sombre, à l'harmonie de ses formes... Le visage de la jeune Abourhamla... Malgré la différence de couleur de peau, il lui évoque un peu celui de la somptueuse femme du rêve qu'il avait fait pendant sa première nuit sur Bréchéliante : celle qui avait des yeux d'un vert minéral, des oreilles un peu pointues, qui émanait un parfum évoquant la vanille et qui parlait de bûcher funéraire...

Le blizzard

Un autre enseignement mémorable est celui de Thorkeil. Seuls David, Lominak et le Lillymeyn Karon sont assez courageux pour y participer : Teglath, ayant appris que cet enseignement commencerait très tôt le matin et porterait sur la glace et la neige, n'avait montré aucun enthousiasme pour s'y rendre et avait préféré aller avec Da Yinn à un cours de Roussalka.

Thorkeil est un être grand, massif et lourd, haut de plus de deux mètres et couvert d'une épaisse fourrure blanche. David, qui le voit pour la première fois, pense immédiatement à un ours blanc de la Terre et il est vrai que le formateur a des caractéristiques à la fois de l'homme et de l'ours polaire : un nez et un menton proéminents, de petits yeux jaunes, des oreilles haut placées et légèrement arrondies, une grande bouche aux lèvres minces, des canines fortes et une langue très rouge. Pour seul vêtement, il porte une ceinture à laquelle pend un sac informe en daim et pour seul ornement, un anneau de roche noire perce son oreille gauche. Il a de très grandes mains à cinq doigts, aux ongles aigus et recourbés et aussi de très larges pieds. Sa voix est grave mais avec un timbre très « rond », sauf à certains moments où il émet des sortes de grondements qui paraissent presque menaçants.

– Pour vous qui ne me connaissez pas encore, je suis un Thaunon, c'est-à-dire que je suis originaire de l'Île de Thaun, qui est le grand nord de La Gothie. Aujourd'hui, je vais vous apprendre à invoquer les éléments du froid : à Appeler le blizzard. Personne n'aime le froid – sauf ceux qui sont nés dans ma merveilleuse Île de Thaun et qui est, à mon avis, la plus belle région de tout Bréchéliante.

Il s'interrompt, guettant la réaction des trois jeunes, s'attendant sans doute à des protestations qui ne viennent pas. Souriant, il poursuit :

– Je vois que, sur ce point, vous êtes d'accord avec moi. Notez bien que cela ne m'étonne pas pour vous deux, Lominak et Karon, qui venez de Stobin où il fait toujours tellement trop chaud. Par contre, les Gothic râlent en général quand je fais ce genre d'affirmation. Pas toi, jeune Gothic ?

– Je m'appelle David et je ne viens pas de La Gothie.

– Ah? Et d'où viens-tu ?

– D'une magnifique île verte qui s'appelle Irlande et d'un autre monde qui s'appelle la Terre.

Thorkeil reste pensif un instant, puis :

– Ah bon ? Je ne connais pas ces endroits-là. D'un autre monde, dis-tu... C'est loin ?

– Oh oui. C'est très loin, du moins je le crois.

Le Thaunon hésite, plisse le front en regardant en l'air. Puis il secoue négativement la tête et enchaîne :

– Revenons à mon enseignement d'aujourd'hui : comment appeler à soi la puissance du blizzard... L'Île de Thaun est un endroit complètement paradoxal. On y trouve des volcans géants souvent en éruption et d'immenses glaciers. Le feu et la glace s'y côtoient et luttent en permanence l'un contre l'autre. Il y a aussi des geysers et des lacs de soufre

qui sont de redoutables pièges dans lesquels beaucoup de voyageurs imprudents sont morts. Il n'y a pas un seul vrai arbre dans tout Thaun, la végétation se borne à des lichens, à des mousses, à quelques rares arbustes nains et à des plaques d'herbes maigres émaillées de petites fleurs pendant l'été – qui dure seulement deux mois et par une température qui, pour vous, serait hivernale.

Il cesse un instant de parler puis, regardant David :

– Si ton île Irlande est verte, ce n'est vraiment pas le cas de Thaun, qui est blanche pour la glace, noire pour la roche et rouge pour la lave brûlante des volcans. Moi, je suis Nordbotnien et mon peuple vit dans le nord-est de l'île. Comme tous les Thaunon – et à l'exception d'une engeance particulière dont nous ne parlerons pas – nous sommes très vigoureux et forts et aussi très courageux, parce que les mauviettes et les petites natures ne survivent pas aux rigueurs de notre climat.

Thorkeil regarde alternativement les trois présents puis poursuit :

– Je suppose que vous vous demandez maintenant pourquoi, dans ces conditions climatiques, les Nordbotnien auraient besoin d'invoquer d'effrayantes et mortelles intempéries comme la glace, la neige ou le blizzard ? Et vous pensez qu'on ferait mieux, au contraire, de pratiquer une magie de chaleur, non ? Eh bien, rassurez-vous : la plupart des magos de mon peuple ont toujours su agir sur les deux aspects et, tout comme dans mon île, le chaud et le froid se côtoient dans nos pouvoirs. Le blizzard nous a, par exemple, permis de chasser des ennemis de nos terres, et l'aptitude à créer de la chaleur nous a aidés à survivre dans des conditions vraiment terribles. Vous voyez ainsi que chaque pouvoir peut être utile quand il est bien adapté à son but. Ce sont donc les pouvoirs du chaud et du froid que je me propose de vous apprendre au fil de votre formation ici. Et d'autres choses encore d'ailleurs. Par exemple, dans un autre de mes cours, j'enseignerai le pouvoir psi de faire parler les pierres, les roches, la lave et les cristaux de ce qu'ils ont vu, entendu et vécu. Notez bien que ces trois mots sont impropres : il vaudrait mieux parler ici d'imprégnation de ces éléments minéraux par ce qu'ils ont côtoyé. Cette imprégnation peut avoir été très ancienne : les pierres ont une mémoire qui défie le temps et vous seriez étonnés de tout ce qu'elles ont à dire. Mais nous verrons cela plus tard... Pour aujourd'hui, nous allons nous diriger vers le Mont Vosegus qui est au nord d'ici et au sommet duquel il y a un glacier. Il vaut mieux appeler le blizzard là-haut et éviter de l'amener sur l'école – il y a beaucoup de résidents qui n'aimeraient pas ça ! Auparavant, je vais vous distribuer le matériel dont vous aurez besoin.

Thorkeil décroche le sac de sa ceinture, le pose par terre et, faisant signe aux trois jeunes de s'approcher, il en ouvre le large rabat où il fait glisser le contenu. Il y a là de petites pointes de cristaux que David peut identifier comme étant du cristal de roche, de menues boules minérales blanches opaques, des pépites d'un métal argenté et d'étroits tubes couleur ivoire qui allaient se révéler être des sifflets en os creux d'une race d'oiseaux appelée bassan. Le Nordbotnien leur distribue ces objets en expliquant :

– Avec ce sifflet, vous devrez apprendre à imiter le son de ce terrible vent qu'est le blizzard et avec le cristal, vous appellerez la neige et la glace. Avec ce métal, le mathryll, vous amènerez l'air à être coupant comme des épées et avec les perles, qui sont

fabriquées par les cascades, vous vous protègerez car elles maintiendront autour de vous une température plus élevée que le point de congélation de l'eau. Soyez très attentif à ce point : si vous lanciez ce sort sans vous être mis à l'abri en possédant et en activant une de ces perles de cascade, vous seriez la première cible du blizzard et de ses dards de glace. Une seule perle de cascade de cette taille suffit pour protéger une ou deux personnes mais pas davantage. Souvenez-vous-en. Sachez aussi que ces perles ne peuvent servir qu'une seule fois, puis leur pouvoir disparaît.

David l'interrompt :

– Et s'il fallait protéger un groupe de plusieurs personnes ?

– Il te faudra auparavant affronter une cascade pour aller cueillir à son pied d'autres de ces perles et les distribuer à tes protégés, de préférence une à chacun. Et ce n'est pas facile, je peux te l'assurer ! Le choc de l'eau qui dégringole sur toi te frappe et son poids t'écrase. C'est pire que de recevoir des coups de masse ! En plus, c'est extrêmement froid, surtout pour quelqu'un comme toi qui n'est pas à l'abri d'une épaisse fourrure. Il faut parfois rester longtemps à chercher les perles, tout en étant aveuglé par l'écume et l'eau tourbillonnante et assourdi par le bruit de la cataracte. Ces boules sont le trésor des chutes d'eau et plus celles-ci sont hautes, plus leurs perles sont puissantes. Il est d'ailleurs tout à fait normal que l'Esprit de la Cascade défende ses trésors ! Pour l'instant, David, tu devras te contenter de celle que je te donne et ne pas chercher à en avoir davantage. Mais enfin, si tu insistes, il te faudra aller aux chutes les plus proches où tu peux en cueillir, en l'occurrence ce sont celles du lac Neith, à l'Est. J'en reviens quasiment à l'instant. Si j'avais su que cela t'intéresserait, je t'aurais attendu pour qu'on y aille ensemble ! – il y a une expression ironique dans le regard jaune de Thorkeil, qui ajoute : Enfin, si tu insistes vraiment beaucoup, tu me convaincras peut-être de t'emmener avec moi quand je voudrais refaire ma propre provision de perles... Pour l'instant, prends celle-là.

Il ponctue ses mots d'un clin d'œil, puis ils sortent tous quatre et se dirigent en silence vers la montagne au sommet enneigé qui trône au nord. Après quatre heures de marche, ils arrivent à mi-pente. À l'endroit où Thorkeil les arrête dans leur ascension, il fait déjà très froid et ils ont une vue magnifique sur le glacier et les rochers tourmentés du sommet.

– Inutile de monter davantage. C'est d'ici que nous allons invoquer le blizzard. Quand il sera levé au-dessus de nous, nous l'étendrons vers le haut de la montagne. Faites très attention à ne pas faire d'erreurs et à ne pas le diriger au sud, sur l'école : on se ferait tirer les oreilles par Maître Alber ! – il mentionne cela avec un large sourire. Voici comment vous allez faire.

Thorkeil leur explique alors la procédure exacte, leur apprend comment tirer du sifflet les sons indispensables à l'opération magique, comment utiliser le mathryll et le cristal et comment activer le pouvoir de protection de leur perle de cascade. Il insiste aussi beaucoup sur la concentration d'esprit nécessaire à cet appel de l'Esprit du blizzard.

– Bien. Vous savez tout pour ce qui concerne la théorie. Passez maintenant à la pratique. À vous trois, vous devriez arriver à invoquer un petit blizzard, tout de même ! – il a l'air réjoui en disant ces mots. Allez ! Au travail, encourage-t-il encore.

Les jeunes gens entreprennent de faire selon les instructions reçues. Au fur et à mesure de leurs efforts stériles, le Nordbotnien est de plus en plus hilare. Il finit par se tenir les côtes, tant il rit. Cela irrite David qui l'apostrophe :

– Hé, Thorkeil ! Ça te va bien de rire ! C'est tout à fait ce qu'il faut faire pour qu'on ne parvienne pas à se concentrer ! C'est sûrement cela que tu cherches d'ailleurs, hein ?

Le Thaunon redevient presque sérieux :

– Mon cher David, tu ne devrais pas imaginer que ceux contre qui tu appelles le blizzard vont se laisser faire comme des moutons ! Moi, je m'amuse. Mais eux, ils contre-attaqueront sûrement. Que penses-tu qu'il adviendra alors de ton pouvoir magique, si tu n'est même pas capable de garder ton mental stable alors que moi, je me borne à rigoler ?

Le jeune homme doit se rendre à cet argument :

– D'accord. Tu as raison. Un point pour toi. Bon, je recommence.

Il plisse le front pour mieux stabiliser sa concentration, cherchant à ignorer le fou rire reprenant Thorkeil, qui essaye tout de même de le réfréner – en vain d'ailleurs. David a soudain l'impression bizarre qu'il chute à l'intérieur de lui-même. Comme machinalement, il porte le sifflet à sa bouche, produit les sonorités imitant les sons aigus et grinçants du blizzard, fait ce qu'il faut avec le mathryll et le cristal et se sent violemment secoué par une rafale de vent. Il a à peine conscience des regards effarés que Karon et Lominak lui jettent. Il bande toute sa volonté, pour faire grandir le nuage gris foncé chargé d'aiguilles de glace qui a surgi au-dessus d'eux. La tempête les entoure à présent et les ébranle tous trois. Les deux Stober se serrent l'un contre l'autre pour résister à la force du souffle. Tout près de son oreille, le jeune homme entend la voix de Thorkeil :

– Bien. Bien. Bravo pour ce blizzardicule, David. Maintenant, observe bien comment on en fait un grand-père blizzard !

L'homme-ours ferme ses yeux jaunes et se met à tirer de son propre sifflet en os de bassan des sons si hululants et si stridents qu'ils évoquent les hennissements de hordes de chevaux au grand galop, les hurlements de meutes de loups et les rugissements de fauves fous de colère. David se sent à la fois glacé et plein d'exaltation. Il porte à nouveau son sifflet à sa bouche et reproduit ces mêmes sons, presque aussi puissamment que Thorkeil, il introduit même une variante, comme des barrissements de troupeaux d'éléphants en train de charger. Et le vent redouble encore de violence.

– Bien, bien, David ! lui crie le Nordbotnien. Tu es très doué. Active maintenant vos trois perles, sinon tes amis vont être entraînés et transpercés par des poignards de glace !

– Facile ! s'exclame le jeune homme. Et il le fait. Les deux Stober et lui-même peuvent alors cesser de résister au déchaînement des éléments. Tout se passe comme si une zone de tranquillité relative se formait autour d'eux, où même le bruit devient moins assourdissant.

– Et maintenant, commande au blizzard de monter jusque là-haut, continue Thorkeil.

– Ouiiiii... Très facile ! LÀ-HAUT ! ! ordonne David.

La pointe de cristal dans sa main montre la direction et un rayon blanc en jaillit qui va frapper le pic montagneux. La masse nuageuse et tout ce qu'elle contient grandit jusque-

là, comme si elle suivait la trajectoire indiquée et ils peuvent entendre comme une explosion : le fracas d'un rocher se détachant de son assise et se mettant à rouler sur un tronçon de pente, entraînant avec lui une avalanche de bloc gelés. C'est fascinant et enivrant.

– Bien David. Maintenant, arrête tout !

– Pas encore ! Amplifions-le, plutôt ! C'est extraordinaire ! Encore plus fort, PLUS FORT !

– NON !!!

Thorkeil arrache le sifflet des mains du jeune homme et le foudroie du regard. Il porte l'instrument à sa bouche et il en tire un son monocorde et prolongé. La tempête s'apaise rapidement, puis le nuage perd de sa substance et enfin il s'évapore, laissant la place à un ciel bleu et à un soleil déjà assez bas sur l'horizon.

David est en colère et il regarde le Nordbotnien, les sourcils froncés. Celui-ci se plante devant lui, met ses lourdes mains sur les épaules du jeune homme, rive son regard jaune dans les yeux bleus de son vis-à-vis et gronde :

– Écoute-moi bien, jeune David ! Tu dois apprendre à contrôler ta puissance, sinon c'est elle qui te contrôlera ! Si c'est cela ton choix, tu peux devenir un fou à cause d'elle !!! Mais sache que, tant que tu es avec moi, tu maîtriseras ton pouvoir exactement comme je te le dirai. As-tu seulement pensé qu'il pouvait y avoir là-haut des animaux qui nichaient ou même des promeneurs ? ! Non, bien sûr ! Tout ce à quoi tu pensais, était de t'exciter égoïstement sur ce que tu réussissais. Aurais-tu seulement envisagé de protéger tes amis si je ne te l'avais pas demandé ?

Ces mots dégrisent brutalement David. Il est vrai qu'à aucun moment il n'avait songé à autre chose qu'à profiter des sensations d'exaltation ressenties à la constatation de ce qu'il parvenait à créer : une tempête d'une violence inouïe. Il baisse la tête et grommelle :

– Excuse-moi, Thorkeil. Excusez-moi aussi, Lominak et Karon – il prend alors conscience de l'air piteux des deux Stober qui tremblent encore de froid. Je suis vraiment désolé. Merci pour la leçon, Thorkeil, ajoute-t-il.

Il s'empresse de jeter le sort de réchauffement appris de Roussalka sur chacun de ses amis qui se sentent aussitôt mieux. La Raha lui glisse à l'oreille :

– C'était extraordinaire, David. Tu as réussi dès la première fois à faire presque aussi bien que le spécialiste. Il est sûrement jaloux !

– Non, je ne crois pas. Il a eu raison de m'attraper. J'espère vraiment que pas un être vivant n'a eu à souffrir de ce blizzard.

– Rassures-toi, David, j'avais fait ce qu'il faut pour cela, dit Thorkeil, qui avait entendu.

Le jeune homme se sent soulagé :

– Tu as lancé un sort de protection là-haut ?

– Bien sûr. Je ne suis pas un inconscient.

– Tu m'apprendras ?

– On verra.

Le jeune homme est frustré de ne pas avoir obtenu de réponse positive à sa requête,

mais il se console en se disant que ce n'est pas non plus un « non » ferme. Il n'insiste pas et ils s'apprêtent à entreprendre le retour quand ils voient une silhouette descendre du glacier et approcher d'eux. Ils attendent et, quand elle est assez près, ils reconnaissent Shamaan. David a un serrement de cœur en pensant que, si Thorkeil n'avait pas pris de précautions, il aurait pu blesser gravement le Gothic avec sa tempête. Malgré l'antipathie qu'il ressent pour celui-ci, il veut s'adresser à Shamaan :

– Est-ce que ça va ?

Shamaan, sans répondre, lui jette un regard mauvais. Il poursuit sa route à vive allure et les distance rapidement, ne semblant ni frigorifié ni épuisé. Thorkeil et ses compagnons prennent également le chemin du retour et il fait déjà nuit quand ils entrent dans la pyramide, s'asseyent tous les quatre au bout d'une des tables et se jettent sur les plats qui les attendent. David pose sa main sur la fourrure du bras de Thorkeil :

– Dis-moi que tu m'apprendras ce sort de protection à distance de la tempête.

Le Nordbotnien ne peut s'empêcher de sourire et répond, les yeux pétillants :

– Comment faire autrement, alors que tu es si dangereux !

– Il protège tout ce qui est vivant ? Ou seulement ce que tu choisis de protéger ?

– Les deux selon ce que tu définis. Mais tu verras cela plus tard. En Irlande, d'où tu viens, tu avais déjà appris à provoquer le vent ?

– Non. Chez moi, cela ne se pratique pas, mais vraiment pas !

– Ah... C'est étrange... Je n'ai jamais entendu dire qu'un débutant pouvait d'emblée réussir ce que tu as fait. Tu es extrêmement doué.

Le compliment va droit au cœur de David. Thorkeil enchaîne :

– Ton monde s'appelle la Terre, disais-tu ? C'est bizarre : c'est comme si j'avais déjà entendu ce mot. La Terre… Ça m'est vaguement familier…

Il se tait, reste pensif.

– C'est impossible. Même Maître Alber n'en a aucune connaissance à ce qu'il m'a dit.

– Oui, tu as raison.

S'adressant aux deux Stober, il poursuit :

– Et vous ? Vous n'avez pas eu trop peur ? Vous n'avez même pas vraiment essayé d'appeler la tempête.

– Ah, non ! Et je n'essayerai pas non plus par la suite ! Je ne me sens vraiment pas faite pour ce genre de magie, répond Lominak avec un frisson.

– Et moi non plus ! ajoute Karon sur un ton définitif.

En David monte un sentiment d'exaltation : le souvenir de son blizzard si froid lui réchauffe vraiment le cœur. Il avait ressenti une telle sensation de puissance, comme une jouissance…

Le Béryl

Le premier enseignement de Al Khwarizmi auquel assiste David rassemble plus de la moitié des résidents de Barzaz-Breiz. Il a pour thème le transfert de l'énergie de guérison. Les participants applaudissent avec enthousiasme lorsque le Draken entre dans la yourte où cela a lieu. Le Draken commence :

– Je vais m'efforcer de parler doucement pour ne pas vous incommoder avec les vibrations produites par ma voix – rappelez-moi à l'ordre si j'oublie. Je vois que vous êtes nombreux à vouloir apprendre à guérir et j'en suis très heureux... Et il est vrai que c'est une faculté psi extrêmement importante, parce que la maladie et la souffrance font malheureusement partie du destin des êtres vivants. Nous n'avons personne à Barzaz-Breiz qui soit malade parce que Maître Alber veille à ce que, tous, nous restions en parfaite santé. Nous irons donc à la rivière tout à l'heure parce que c'est là que sont en train de se rassembler des créatures qui ont besoin de nos soins. Nous avons ébruité la nouvelle de cette séance de guérison et vous allez avoir beaucoup de travail. Mais avant de nous y rendre, je dois vous expliquer un certain nombre de choses et je dois aussi déclencher le pouvoir guérisseur chez ceux qui n'ont pas encore vécu l'activation de leur béryl. Ainsi, chacun des nouveaux venus à Barzaz-Breiz viendra devant moi et, les yeux fermés, il me tournera le dos pour que je puisse activer ce centre psi qui se trouve à la base de son cerveau. Le béryl est un petit organe qui contrôle nombre d'aspects du pouvoir magique et des facultés psi, en particulier ceux de la guérison – la sienne propre ou celle d'autrui. Cette glande n'existe que chez ceux qui viennent au monde avec un talent, les autres personnes en sont dépourvues. Notez que, même avec un talent, ce centre psi reste en sommeil jusqu'à ce qu'on l'active... Il y en a beaucoup parmi vous qui ont déjà vécu le réveil de leur béryl. Est-ce que l'un de ceux-là veut bien raconter aux autres ce qu'il a ressenti ?

De nombreuses mains se lèvent.

– Oui, toi, Bila.

La jeune fille à la peau sombre prend la parole :

– Quand Al Khwarizmi a réveillé mon béryl, j'ai senti plusieurs fortes secousses de haut en bas, comme si j'avais été secouée par la décharge d'un éclair. Dans mes yeux fermés, j'ai vu de grandes lumières avec beaucoup de couleurs qui se sont succédées à très grande vitesse. J'ai aussi entendu des bruits qui ressemblaient aux sons tournoyants que produit un bâbak et qui ont retenti dans tout mon corps. Et puis, j'ai également senti un délicieux parfum de fleurs. C'était très agréable et ça m'a semblé se prolonger très longtemps, mais on m'a dit que, en réalité, cela n'avait duré que très peu de temps. Je trouve très dommage de ne pas pouvoir revivre cette expérience ! Pourquoi donc ne peux tu pas réactiver mon béryl, Al Khwarizmi ?

– Parce que c'est inutile, Bila. Une fois qu'il est éveillé, il le reste. De plus, si on le suractivait, cela pourrait même être dangereux.

Il se tait un instant et son regard balaye l'auditoire. Puis il reprend :

– Voilà. Avec ce témoignage de Bila, j'espère qu'aucun d'entre vous n'a peur de cette

opération. Avant de commencer, avez-vous des questions à me poser ?... Oui, David ?

– Et si quelqu'un n'avait pas de béryl, que se passerait-il alors pour lui quand tu voudras le réveiller ?

Le jeune homme pense à lui-même, naturellement : rien ne lui prouve qu'il possède un tel organe en attente d'éveil à la base de son cerveau – après tout, il est issu de la Terre et pas de Bréchéliante. Et si le béryl était une particularité spécifique à ce monde-ci ? Le Draken sourit et répond :

– Tu sais, David, une telle créature risquerait de mourir ou du moins de devenir folle. Mais ici, chacun de vous à son béryl. Aucune personne qui en est dépourvue ne peut être acceptée comme résident à Barzaz-Breiz… Tu viens ?

L'autre n'est pas convaincu, mais il ne sait comment faire pour éviter de participer à la manœuvre. Il décide d'accepter le risque et c'est le cœur battant qu'il avance vers le Draken, lui tourne le dos, ferme les yeux et... sent un ébranlement de tout son être, comme des chocs électriques et chauds. Il a l'impression que quelque chose s'ouvre, comme si une connexion s'opérait, partant de sa nuque, traversant les épaules et les bras jusque dans ses deux paumes qui deviennent brûlantes et vibrent. Il voit des images extrêmement vivaces s'enchaîner à toute allure sous ses paupières closes : des paysages inconnus, un dragon qui vole en portant plusieurs personnes sur son dos, un palais-forteresse, une guerre, des centaures et d'autres visions encore – comme si les vannes d'une imagination démesurée s'ouvraient subitement et déversaient leur contenu dans sa conscience. Son odorat perçoit un parfum de vanille et il entend des voix, des cris, des chants et une musique lente et majestueuse, si belle qu'elle lui donne envie de pleurer de bonheur. Son visage a une expression d'extase.

À regret, David finit par rouvrir les yeux. Le Draken parle :

– Tu vois, David ? Contrairement à ce que tu pensais, tu as bel et bien un magnifique béryl. J'espère que tu en es enfin convaincu ?

– Qu'as-tu fait pendant que je te tournais le dos ?

– J'ai projeté mon énergie psi et j'ai utilisé un mot de pouvoir sur ton béryl pour enclencher son éveil. Pour la suite, pour stimuler ton béryl et développer ses capacités, cela ne regardera que toi et ne dépendra que de toi.

– Qui d'autre que toi peut éveiller le béryl des gens ?

– Toi, dans quelques années, si tu développes cette capacité. Mais retourne t'asseoir à ta place maintenant : il y a d'autres de nos nouveaux résidents qui attendent leur tour.

David aurait encore beaucoup d'autres questions mais il obtempère, ne voulant pas retarder les choses. Quand tous ceux qui le nécessitent ont vécu l'activation de leur béryl, toute la bande sort joyeusement et se dirige vers l'endroit où la rivière Hella se sépare en deux embranchements. De loin déjà, ils peuvent constater qu'il y a des êtres très variés qui semblent les guetter. Et, en effet, ces créatures les attendent avec impatience pour recevoir les soins que nécessite leur état de santé.

David s'occupe d'un kelpie, un animal qui ressemble fort à un grand serpent de mer et dont le corps annelé présente de profondes blessures infligées apparemment par des objets tranchants. Sans doute a-t-il utilisé ses dernières forces pour parvenir jusqu'ici, car il est visiblement à bout et très près de sa mort. Il se laisse faire en fermant les yeux

d’épuisement. Le guérisseur novice passe avec une grande patience ses mains au-dessus des lésions, se concentrant pour les imprégner de l’énergie de guérison que son béryl a commencé à produire. Il la sent suivre le chemin allant de sa nuque à ses paumes qui picotent et palpitent à mesure de la transmission à l’animal blessé.

C’est long et le jeune homme met beaucoup d’attention dans cette œuvre de guérison. Les plaies commencent à cicatriser et, enfin, on peut voir les larges yeux d’ambre s’ouvrir, la tête se redresser et un frémissement parcourir le long corps écailleux. Le kelpie prend une ample respiration, frotte son menton sur le torse de David en poussant une sorte de roucoulement de gorge et se glisse dans l’eau. Après un dernier regard à son sauveur, il se met à nager avec vigueur dans la Hella Blanche, la branche de la rivière qui va au nord, vers La Gothie et la mer.

David est très heureux d’avoir pu sauver le reptile marin. Son béryl palpite encore longtemps ce soir-là et il a du mal à s’endormir : chaque fois qu’il ferme les yeux, lui reviennent en bribes les images qu’il avait vues pendant l’activation de son béryl. Elles lui semblent à la fois inconnues et familières, comme si elles avaient toujours été là mais avaient été enfouies tout aux tréfonds de lui…

Tae Yog Do

Trois séances hebdomadaires de Tae Yog Do sont obligatoires au minimum. C'est un véritable et très noble art martial qui nécessite une intense concentration et la mise en œuvre de ressources physiques et mentales considérables. En fait, les meilleurs des combattants dans cette discipline savent toucher l'adversaire et parer ses coups sans même le toucher physiquement.

C'est Ogotemmeli, le grand jeune homme noir issu de Abourhamla et rencontré à leur arrivée, qui enseigne cette discipline. Celui-ci est déjà un véritable Maître en Tae Yog Do et il en fait une spectaculaire démonstration lors du premier cours qu'il donne aux nouveaux arrivants. Il reçoit l'assaut de résidents, déjà aguerris et choisis parmi les plus forts, qui se jettent l'un après l'autre et avec la plus grande violence sur lui. Ogotemmeli, d'un petit geste de la main et tout en tournant élégamment sur lui-même, les fait chuter au tapis. Un seul des assaillants parvient à le toucher, seulement du bout d'un doigt d'ailleurs, et il se retrouve littéralement catapulté en arrière. Il s'écroule sur les nattes jonchant le sol de la yourte dans laquelle ils se trouvent. Survient un nouveau groupe de quatre attaquants, dans lequel figure Shamaan, et tous les quatre font assaut en même temps sur l'Abourhamlo. David voit ce dernier s'élever d'un élan puissant et s'immobiliser en lévitation près du toit de la yourte. Le jeune homme noir, une étrange lueur dans les yeux, regarde un instant vers le bas puis ouvre les mains et tous ses agresseurs sont projetés au sol, comme s'ils avaient été atteints par d'invisibles boulets de canon ! Ogotemmeli redescend en planant lentement et se campe à nouveau sur ses jambes. Son regard est toujours comme absent quand un nouveau groupe de huit assaillants se jette tout de go sur lui. D'une invraisemblable détente, il s'élance à nouveau et se met à tournoyer à toute vitesse, d'abord verticalement puis horizontalement, frappant des pieds la poitrine des « ennemis ». Plusieurs des jeunes présents dans le public sursautent en entendant des craquements sinistres, comme des bruits de cages thoraciques défoncées. Les huit assaillants, encore une fois, se retrouvent écroulés dans toutes les directions, à bout de souffle et mal en point.

Ogotemmeli se remet à planer et, adoptant à nouveau une position verticale, il replie ses jambes en tailleur et, très doucement, se pose au sol dans cette position assise, le dos très droit, les mains ouvertes sur les genoux. Un instant s'écoule encore, son regard cesse de sembler vide et l'homme s'anime comme au sortir d'un rêve. Il saute sur ses pieds et s'adresse aussitôt à son auditoire bouche bée, pendant que ses assaillants de tout à l'heure se redressent déjà et s'ébrouent :

– Si certains d'entre vous ont eu peur que mes amis soient blessés, ils ont eu tort, parce que le Tae Yog Do enseigne aussi bien à porter des coups qu'à les encaisser sans dommages particuliers. Maintenant, écoutez bien et rentrez-vous cela dans la tête tout de suite : certains des coups que j'ai portés sont mortels s'ils touchent quelqu'un qui n'est pas bien entraîné à cet art. Aussi, vous ne devrez jamais utiliser le Tae Yog Do pour vous amuser. Ce n'est pas un jeu ! Et je ne fabrique pas non plus ici de futurs tueurs !

Il observe un instant les réactions de son auditoire puis enchaîne :

– Vous qui débutez, il vous faudra des années pour parvenir à une bonne maîtrise de cet art martial et sachez que même ceux d'entre vous qui sont de petit gabarit peuvent finir par y exceller car, au niveau du corps, il exige infiniment plus la souplesse que la force. Imprégnez-vous déjà bien de l'idée que le corps est l'élément le moins important pour la pratique du Tae Yog Do et vous allez d'ailleurs rapidement le constater : tant que vous ferez appel à la seule force de vos muscles, vous resterez mauvais dans cet art. Vous n'approcherez la maîtrise que quand vous aurez compris et intégré que votre corps tout autant que votre mental doivent rester souples, détendus et tranquilles avant l'impact, durs et précis pendant l'impact et à nouveau complètement relâchés après lui. En fait, le vrai moteur du Tae Yog Do est votre mental, votre esprit. C'est d'ailleurs l'entraînement à ce niveau-là qui vous sera le plus difficile et non celui du corps seul. Ainsi, pour pratiquer le Tae Yog Do, le corps et les muscles ne suffisent pas et vous aurez surtout besoin de la magie et du psi.

– Je peux t'interrompre un instant, Ogotemmeli ?

– Bien sûr, Teglath.

– J'ai vu que tu as repoussé tes adversaires à certains moments sans même les toucher. Comment as-tu fait ça ?

– C'est bien observé. Il y a une certaine sorte d'énergie psi, que nous appelons iki. On peut la concentrer mentalement et l'envoyer comme un projectile : c'est l'aspect du Tae Yog Do qui fait appel au psi. Par ailleurs et comme je vous l'ai déjà dit : il utilise également la magie. Vous savez tous par expérience que, lorsqu'on saute, on retombe brutalement au sol. Mais pas dans le Tae Yog Do car, dans cet art, il faut développer le pouvoir magique qui vous permet de rester à flotter tout en contrôlant votre trajectoire, et aussi de vous mouvoir en l'air dans tous les sens avec une grande puissance et une grande rapidité : vous avez pu constater tout cela tout à l'heure pendant la démonstration. Donc, le Tae Yog Do est un art martial total, complet, dans lequel vous unifiez votre corps et votre mental avec le psi et la magie. Vous tous, soyez assidus à ce cours, non seulement pour maîtriser le Tae Yog Do, mais aussi parce que cet apprentissage vous aidera à devenir meilleurs et plus forts dans les autres des disciplines enseignées à Barzaz-Breiz.

Le grand Noir se tait un instant puis poursuit – et son regard se fait plus incisif :

– Je dois insister sur un point : le but de l'enseignement du Tae Yog Do n'est pas de faire de vous des agresseurs mais des guerriers et des guerrières, dans le sens noble de ces termes. Un grand Maître de Tae Yog Do des temps anciens, Maître Otake, a dit : « Si tu commences à te battre, tu dois vaincre. Mais te battre est facile et n'est pas le but. Le but est la paix. L'art véritable du guerrier est l'Art de la Paix qui est le plus difficile de tous, parce que, dans cet art, il faut vaincre sans se battre. » Je veux que, toujours, vous vous souveniez de ces paroles de sagesse... Oui, Bila ? Que veux-tu savoir ?

– Tu dis que ce n'est pas lié à la force du corps. Alors, en ce qui concerne les humains, une femme peut parvenir à la maîtrise aussi bien qu'un homme ? Et même vaincre un adversaire physiquement très fort ?

– Naturellement. Ce n'est pas du tout une question de féminin ou de masculin mais de puissance en magie et en psi. Certains d'entre vous avanceront bien vers la maîtrise,

d'autres n'y parviendront jamais et ne viseront d'ailleurs même pas cela. Pour ceux qui seront dans ce cas, en suivant mon enseignement ils auront appris le geste juste, la pensée puissante et stable et ils auront efficacement affermi leur psi et leur magie et c'est d'ailleurs pour cela que cet enseignement est obligatoire pour chacun. Les futurs maîtres en Tae Yog Do, eux, expérimenteront le moment venu une chose impossible à expliquer avec les mots et qui est cependant vraie : si le combat peut donner la mort, il peut aussi donner la vie... Maintenant, un conseil encore à ceux d'entre vous qui débutent avant que ne commencent vos premiers exercices : faites chacune des actions du Tae Yog Do comme si elle devait être la dernière. Ne pensez jamais que vous ferez mieux à la suivante parce qu'il pourrait ne jamais y avoir de suivante. Si vous pensez que vous aurez le loisir d'être meilleur la fois d'après, vous n'accorderez pas une attention et une concentration suffisantes à la première action, votre mental sera dans l'avenir alors que seulement le présent, portant en lui le passé, existe dans le Tae Yog Do. Vous pourriez bien alors vous retrouver à devoir bercer un mort, celui que vous avez peut-être tué sans le vouloir en combat parce que votre esprit a flotté hors du présent ! Il se pourrait d'ailleurs largement aussi que ce soit vous-même, le mort…

Ogotemmeli s'interrompt, laissant à ses auditeurs le temps pour que ces mots s'impriment dans leur mental. Puis, sur un ton plus léger il dit :

– Bien. Pour tous les nouveaux qui commencez au Niveau Un, votre entraînement va débuter maintenant. Deux de mes meilleurs élèves vont vous montrer ce que vous devez faire et vous guider. Séparez-vous en deux groupes : les plus jeunes et les plus fragiles physiquement à droite et les autres à gauche.

Da Yinn se dirige avec quelques autres vers la droite et David veut se rendre à gauche, mais l'Abourhamlo l'arrête :

– Non ! Tu ne sais encore rien faire et tu te surestimes ! Tu vas à droite.

Une bouffée d'exaspération saisit le jeune homme, mais il obtempère, la rage au cœur. Il ne se sent pas fragile et n'a aucune envie de rester à la traîne, car ce qu'il avait vu pendant la démonstration l'avait enthousiasmé. Il est partagé entre un sentiment d'admiration pour Ogotemmeli et l'envie de traiter celui-ci de tous les noms mais il se tait, se rendant bien compte que de réagir ainsi le ridiculiserait. Au grand dam de David, c'est Shamaan qui est chargé de superviser les exercices donnés au petit groupe de droite. Le Gothic choisit David pour montrer aux autres ce qu'ils doivent faire et lui glisse au passage à l'oreille :

– Tu vas en baver !

– Mais je ne…, commence David juste avant d'être brutalement projeté au sol.

– Voilà comment il ne faut pas faire ! s'esclaffe l'autre en s'adressant à ses élèves.

La leçon se poursuit sur le même registre. Lorsque ce premier cours est fini, le jeune homme a mal partout, a de gros bleus sur tout le corps et il saigne à une cuisse. Il se sent à la fois épuisé et vraiment en colère contre l'autre. Il ne comprend pas pourquoi Shamaan l'a tellement pris en grippe, d'autant plus que Da Yinn, et malgré le fait que David avait refusé qu'elle fasse cette démarche, avait expliqué au Gothic d'où David venait. Il avait répondu sèchement à la jeune fille :

– Arrête de m'ennuyer avec ça ! Je sais qu'il n'est pas un Ostergoth mais je ne le

supporte pas, c'est tout ! Mon instinct me dit qu'il est nuisible. Alors, pour t'être agréable, je vais m'efforcer de l'éviter au maximum possible et ce serait bien qu'il fasse de même. On aura ainsi tous des deux l'esprit en paix.

Rien n'avait donc changé dans l'attitude du Gothic envers le transfuge de la Terre et, dès lors, les deux jeunes hommes s'étaient en effet évités. Ici toutefois, pour l'enseignement du Tae Yog Do, cela est devenu impossible.

– Ce Shamaan !... C'est un être buté, bouffi d'orgueil et parfaitement antipathique !! Quelle plaie que cet imbécile infréquentable soit précisément celui qui doit diriger mon groupe !… Et je ne peux rien faire ! Je ne vais tout de même pas aller me plaindre auprès des formateurs, je ne suis plus un gamin. Je vais devoir me préparer à souffrir pendant les prochains entraînements !... Mais un jour, je serai aussi fort que lui, et alors…, se promet David.

David O'Hara

Hildegarde de Bingen

Au deuxième mois, David, Da Yinn, Teglath et Lominak doivent quitter la maison dans laquelle ils résidaient jusque là pour emménager dans le tipi au confort rudimentaire qui est planté dans la partie nord-ouest de Barzaz-Breiz.

C'est au troisième soir que Thorkeil vient s'installer avec eux, la tente pouvant loger cinq personnes. David apprécie vraiment Thorkeil et il se sent heureux à la perspective de souvent se trouver en la présence de celui-ci. Il est néanmoins rapidement déçu à ce propos : le Thaunon ne rentre que dans la nuit, dort seulement quelques heures et repart avant l'aube on ne sait pour où. En fait, il n'est plus guère visible dans l'enceinte de Barzaz-Breiz.

Ce soir-là, comme d'habitude, les quatre amis dorment déjà quand Thorkeil se glisse dans la tente. Il s'assied sur sa couche et observe David longuement. Il semble hésitant. Se décidant enfin, il se redresse, va tapoter l'épaule du jeune homme et lui chuchote :

– Viens avec moi. Ne fais pas de bruit. Sortons pour ne pas réveiller les autres.

David reprend vite ses esprits, se lève et suit silencieusement Thorkeil qui a emporté sa couverture et l'a étalée sur le pré au dehors :

– Assieds-toi là. Je sais qu'il fait froid pour toi. Je vais faire un feu.

– Inutile ! proteste l'autre. Tout va bien, Thorkeil.

Le géant blanc ne tient pas compte du commentaire et va prendre quelques bûches sur un tas de bois à petite distance. Il les dispose en cône et le feu y apparaît, sans que David puisse voir comment cela s'est produit.

– Comment as-tu fait cela ?

– Peu importe. C'est de la magie.

Puis il se tait. David est très intrigué : il sent Thorkeil inquiet. Qu'un être aussi fort puisse être inquiet trouble le jeune homme qui respecte le silence et attend que l'autre se décide à parler. Enfin :

– Écoute-moi, David. Je me suis souvenu d'où j'avais entendu parler de ton monde, la Terre. Mais avant de te le dire, explique-moi comment tu es arrivé à Bréchéliante.

David s'exécute et raconte son aventure. Quand il a terminé, Thorkeil demande :

– Donc, c'est par un instrument de musique magique que tu es arrivé ici. Et ensuite, cet instrument a disparu ? Peux-tu m'expliquer à quoi il ressemblait ?

Le jeune homme décrit comme il peut l'harmonica perdu :

– Il était tout petit, vraiment joli, avec un pourtour fait dans une matière ressemblant à de l'ivoire ou de l'os, incrustée d'arabesques de cuivre.

– Oui, c'est bien cela... Et d'où tenais-tu cet instrument ? s'informe le Thaunon.

– Je l'ai trouvé dans des rochers au bord de la mer, il y a deux ans. Quelqu'un l'avait perdu.

– Oui… dit le Thaunon pensivement. C'est comme pour Hildegarde de Bingen.

– Qui est Hildegarde de Bingen ?

– C'est une mago d'un peuple qui vit au Sud de mon Île de Thaun : les Samyi. Elle m'a sauvé la vie et elle est un peu ma mère. C'est d'ailleurs elle qui a compris que j'avais un

talent. Elle a disparu un jour puis, longtemps après, elle est revenue et elle a à nouveau disparu voilà des années. Depuis, personne ne sait où elle est. Certains pensent qu'elle est morte et que son corps doit être pris dans la glace de la banquise. Mais ce n'est pas possible. Elle n'a pas pu faire une erreur pareille pour en mourir !

– Tu veux bien m'expliquer un peu mieux ? Je ne comprends pas grand-chose à ce que tu dis.

– D'accord. Mais auparavant, installe-toi confortablement et couvre-toi mieux avec la couverture, car la nuit va être de plus en plus froide. Le sens-tu : le vent du Nord se lève ? Il va certainement neiger.

Une bise glaciale commence effectivement à souffler, le ciel se plombe et la deuxième lune, en son plein, disparaît de plus en plus souvent derrière les nuages. Le jeune homme s'enroule dans l'épais tissu :

– Tu peux y aller : raconte-moi.

– J'ai rencontré Hildegarde quand j'étais tout petit. Je me trouvais dans la tourbière de Tolund.

– C'est quoi, ça ? demande David.

– Tu ne sais pas ce qu'est une tourbière ? C'est une sorte de marécage plus ou moins humide dans lequel pourrissent des mousses et des tas d'autres végétaux. Nous, les Thaunon, nous nous servons de la tourbe qui résulte de ce pourrissement comme combustible pour nous chauffer, pour faire fondre de la neige afin de boire et parfois pour faire cuire les aliments car il n'y a aucun arbre sur mon île. Beaucoup de gens sont morts dans les tourbières en ayant l'impression de marcher sur du solide et puis, brusquement, ils sont happés et ne peuvent plus s'en sortir. Ainsi, en extrayant la tourbe, il arrive parfois qu'on tombe sur un corps momifié.

Je me trouvais donc dans la tourbière de Tolund et je batifolais en courant après un petit animal à la fourrure toute rose qui se faufilait à toute vitesse entre les herbes et les tiges des fleurs. C'était pendant le court été de Thaun. La bestiole a subitement disparu dans un creux entre des racines. J'étais un enfant stupide et inexpérimenté, sinon jamais je n'aurais glissé ma main à sa suite dans le trou. Je me suis senti saisi par le poignet en même temps que se fendait devant moi la couche semi-solide sur laquelle je me trouvais agenouillé. La boue qui se trouvait dessous apparut à mes yeux. Mais ce n'était pas le pire ! Parce que, surgissant de cette vase malodorante, un humain horrible s'est dressé devant moi. Il était tout brun, il avait une moitié du visage un peu écrasée et une corde lui serrait le cou. Il me parla et il disait les choses de façon bizarre, très vieillotte, mais je le comprenais tout de même. Sa voix, très différente de son apparence, était très douce, très suave, très modulée, comme s'il chantonnait. Voici à peu près ce qu'il m'a dit :

– Bienvenue dans mon royaume, mon jeune ami. C'est très gentil de me faire cette visite et d'accepter mon hospitalité. Voilà longtemps que je n'ai plus rencontré quelqu'un et je me sentais seul depuis un trop long moment. Merci de m'offrir ta compagnie.

Il semblait essayer de sourire, mais sa peau momifiée ne parvenait pas à se plisser et tout juste parvint-il écarter les lèvres d'un côté, montrant quelques dents brunes. J'étais terrorisé. Je tirais de toutes mes faibles forces pour dégager ma main prise par je ne sais quoi, mais il n'y avait rien à faire. La fissure approchait de moi et je savais que, bientôt,

la boue m'aspirerait et me recouvrirait. En sanglotant, j'essayais de parler à l'homme :

– Laisse moi partir, je t'en prie.

– Oh non ! Je t'aime déjà et je m'ennuie tellement ici, tout seul. N'aie pas peur, mon enfant. Dans quelques instants, tout sera tranquille pour toi et nous serons ensemble pour toujours, me répondit-il de son ton apaisant.

De mon autre main, je parvins à saisir sa cheville. Sa peau était comme du cuir et je sentais les os en dessous. La créature émit une sorte de ricanement et s'enfonça brusquement jusqu'à mi-mollets dans la vase croupie. Mes deux mains étaient ainsi prises, mes genoux commençaient à entrer dans la boue et je me suis abandonné à la mort en fermant les yeux. C'est alors que j'entendis le bruit cinglant, comme un coup de fouet et une voix féminine, forte et impérieuse, gronda :

– Arrière, Spectre ! Recule, recule ! Lâche ce petit !

La créature émit un bruit inarticulé, une sorte de hululement lugubre s'achevant comme en un sanglot de détresse et la succion qui m'attirait vers le bas cessa. Par la taille, je me sentis arraché à l'étreinte de la vase et je pus voir le monstre qui s'éloignait en flottant au-dessus de la tourbière. Son expression m'a semblé si triste que, malgré ce que je venais de vivre, je ressentis de la pitié pour lui. La femme me portait sous son bras comme si j'étais un vulgaire sac. En quelques enjambées, elle rejoignit un sol plus stable et me remit sur mes jambes :

– Que tu es sale, maintenant ! Qu'est-ce qu'un enfant de Nordbotnie fait ici, tout seul, en plein milieu de la tourbière ?

Elle était humaine, ni jeune ni vieille, ses cheveux blonds étaient noués en une épaisse tresse et ses yeux étaient aussi bleus que le ciel en un beau jour d'été. Elle portait des vêtements en peau de rennes, avec la fourrure à l'intérieur. Seuls les Samyi s'habillent ainsi et j'eus peur à nouveau parce que, dans mon peuple, on disait que les Samyi sont des fous belliqueux, qu'ils fricotent avec des démons et qu'ils mangent les enfants Nordbotnien quand ils en capturent. Avais-je donc échappé au Spectre pour finir dans ses marmites ?! Elle me regardait avec curiosité et même avec sympathie, ce qui ne me rassura guère : elle se réjouissait certainement déjà du délicieux goût que j'aurais dans son ragoût ! Je restai donc coi.

– Allons, parle-moi, petit ! insista-t-elle. Où est ta famille ?

Je parvins à articuler :

– À Pinguis.

– Je ne te demande pas le nom de ton village, mais où se trouvent tes parents.

– À Pinguis.

– ... Attends, je ne comprends pas. Tu dis que tes parents sont à Pinguis ? Mais comment es-tu venu ici ?

– Je me suis promené.

Elle fronça les sourcils :

– Depuis combien de temps t'es-tu promené ?

– Je sais pas. Quelques jours.

– Tout seul ! ?

– Ben oui.

– Et qu'as-tu mangé ? Où as-tu dormi ?

– Rien mangé, pas dormi.

– Et tu n'as pas faim ? Tu n'es pas fatigué ?

– Non, non. Tu me laisses partir, maintenant, dis ?

Elle me regardait en réfléchissant. Puis :

– Tu sais, mon petit, si je te laissais partir, je m'en voudrai toute ma vie. Non. Je vais plutôt te reconduire à Pinguis. Comme cela, je serai sûre que le Spectre de Tolund ne t'attrape pas, sans compter tous les autres dangers qu'il y a entre ici et chez toi. J'ai du mal à comprendre comment tu as pu y échapper !

Puis elle précisa :

– Je m'appelle Hildegarde et je suis du village de Bingen. Nous partirons pour la Nordbotnie quand tu te seras reposé. Il faut de toutes façons que j'aille par là. Mais pour l'instant, nous irons dans ma maison car tu as besoin d'être nettoyé et sûrement aussi de dormir et de t'alimenter.

– Non, pas la peine. Je suis pas fatigué et j'ai pas faim, lui répondis-je. Et, comme elle semblait décidée à m'emmener chez elle, j'ajoutais, prêt à détaler : Tu veux me manger, hein ?

Elle me regarda d'un air ahuri, puis éclata de rire :

– C'est ça que l'on raconte chez toi ? Que les Samyi vous mangent ? Eh bien, figures-toi que chez nous, on dit que ce sont les Nordbotnien qui dévorent nos enfants. Quelle bêtise ! Personne ne se souvient d'un Samyi ayant été mangé par ton peuple. Tout ça, c'est des contes pour faire peur aux petits enfants... Non, je ne vais pas te manger. Allez, viens.

Je voulus résister, mais je ne le pus. Elle me prit par la main et nous nous mîmes en marche. Au fur et à mesure de notre progression, je me sentais de plus en plus mal et puis... je repris conscience, couché dans un lit de fourrures, dans une maison faite avec des blocs de la pierre noire des volcans. Il faisait trop chaud pour moi car un feu brûlait dans l'âtre. Je rabattis les peaux qui me recouvraient. Je vis Hildegarde en train de mettre des plats, dont certains fumaient, sur une table. Elle me sourit :

– Ah, te voilà réveillé. Cela fait deux jours pleins que tu dors. Il est temps pour toi de manger un morceau. Viens.

Je me suis levé. Mes mains étaient propres et le reste de ma fourrure aussi : visiblement, j'avais été nettoyé pendant que je dormais. Mon ventre gargouillait et j'avais terriblement faim. Hildegarde savait manifestement ce que je devais manger, car elle avait préparé du poisson cru et des algues et je me suis jeté sur la nourriture. Elle-même se délectait d'un morceau de viande grillée et de grosses racines cuites que je ne connaissais pas encore à ce moment-là. Je n'avais plus peur d'elle parce que je réalisais qu'elle m'avait sauvé la vie et n'avait nullement profité de mon sommeil pour m'avaler. Elle se mit à parler :

– Je ne connais même pas ton nom. Comment t'appelles-tu ?

– Thorkeil.

– Tu as un talent, Thorkeil.

– Talent ?

– Tu ne sais pas ce que c'est ? C'est d'être capable de faire quelque chose que les autres ne peuvent pas faire. Tu seras un mago plus tard.

Et elle entreprit de m'expliquer : on appelait mon talent « manger l'espace », c'est-à-dire que je pouvais parcourir de très longues distances sans avoir besoin de dormir ou de me nourrir, sans aucune fatigue et même sans me rendre compte que je marchais pendant des jours et des jours. La tourbière de Tolund était très loin de Pinguis et, pour que je retrouve ma famille, il allait nous falloir des jours de marche à travers des terrains souvent très accidentés. Ensuite, elle me parla de mon destin de futur mago. Je connaissais de vue le mago qui vivait dans le village voisin et je n'aimais pas trop me trouver dans son voisinage parce qu'il me faisait peur. Je savais seulement que, grâce à lui, les gens guérissaient, qu'il protégeait toute la région de choses dangereuses et qu'il était un des chefs du peuple des Nordbotnien.

Après ce repas, nous nous mîmes en route. En contournant la tourbière de Tolund par son côté Sud, elle m'expliqua qui était la créature qui m'y avait attaqué :

– Personne ne connaît son nom parce qu'il est mort il y a des centaines d'années, peut-être même des milliers. On suppose que nos ancêtres de l'ancien temps faisaient des sacrifices humains parce que des légendes en parlent. Celle du Spectre de Tolund raconte que c'était un Samyi de très haut rang et un fier guerrier. Il était parvenu à blesser gravement et à chasser le plus puissant des magos de son temps, un homme qui était venu du Nord, de Érébus. Ce mago pratiquait la plus noire des magies et il avait appelé de nombreux fléaux sur notre région. Le mago noir, vaincu, lança une malédiction sur son vainqueur : celui-ci devra mourir, pendu par ses propres amis et son corps devra être jeté dans la tourbière pour qu'il la hante jusqu'à la fin du monde. La dernière calamité envoyée par le méchant ne pourra être stoppée qu'à ce seul prix. Puis, le mago noir devint transparent et il disparut, comme dissous dans l'air. La maladie ravagea le peuple et les Samyi moururent en très grand nombre. Voyant cela, le noble guerrier appela ses amis pour qu'ils le pendent et disposent de son corps selon la malédiction. Ainsi fut accompli le sacrifice nécessaire et l'épidémie s'arrêta. Le poids de la tourbe écrasa une partie du visage de l'homme. Son corps se dessécha et sa peau se plaqua sur ses os. Malheureusement, après sa mort, le guerrier si dévoué devint ce Spectre que tu as vu, qui entraîne dans la tourbe et dans la mort les voyageurs solitaires égarés. Comme Tolund est la seule source de combustible de toute cette partie de Samyiland, les gens sont obligés d'y aller pour se ravitailler, mais ils y vont toujours en groupe : le Spectre ne peut nuire quand on est nombreux.

– Hildegarde, est-ce que tu as remarqué qu'il est malheureux ? demandai-je.

– Oui. Bien sûr qu'il est malheureux. Il est si seul. Et depuis si longtemps. Mais que peut-on y faire ?

– On ne peut rien faire pour l'aider, alors ?

– Non. Je crains bien que non, mon petit. Mais c'est bien que tu aies pitié de lui, malgré ce qu'il t'a fait subir, me répondit-elle.

Nous cheminions. Hildegarde ne voulut pas que je me serve de mon talent pendant le chemin, parce que, si je l'avais fait, elle n'aurait pas pu me suivre. De plus, il m'aurait fallu une longue période de sommeil pour récupérer ensuite. Nous campâmes plusieurs

fois dans des régions très inhospitalières, puis nous parvînmes au bord de la mer. Nous nous arrêtâmes dans une grande localité du nom d'Avignon, chez un Samyi nommé Aye. Aye vivait seul et il possédait un bateau de pêche car son travail était de faire du troc avec La Gothie continentale : il importait à Thaun du bois, des tubercules, des céréales et des tas d'autres choses qu'il troquait en échange, entres autres, de ses poissons séchés et salés et des œufs d'oiseaux qu'il dénichait dans les falaises et les rochers en pleine mer. C'était un homme gentil, un peu bourru, avec une maigre natte rousse et des taches de rousseur plein le visage, qui habitait dans une maison agréable et confortable.

– Attends un instant ! interrompt David sur un ton excité. Je viens de m'apercevoir de quelque chose de bizarre. Pendant que tu me dis ces mots, je vois dans ma tête un homme, pas très grand et qui a une cicatrice sur le menton. Il est dans une pièce où il y a un feu, un lit recouvert d'un tissu bleu avec des broderies représentant des Sirine et un meuble noir sculpté de dauphins. Tout est très net et en couleurs et j'entends mêmes les craquements du feu ! Comment cela se fait-il ?

– C'est normal : c'est ton béryl qui se développe. Ce que tu vois en ce moment, c'est exactement ce que j'ai vu à l'époque.

– Ça veut dire que je sais lire dans ta pensée ?

– Non, pas exactement. Tu ne peux percevoir en images que ce que je te communique en parole. Tu reçois ces images dans ce qu'on appelle le « regard intérieur ».

– C'est comme pour Da Yinn ?

– Non. Pour elle, c'est tout à fait autre chose.

– Et tu sais faire cela aussi ?

– Non. Le béryl se développe différemment pour chacun.

– Ah. Et il y aura d'autres progrès encore ?

– Oui, bien sûr. Plus tard.

David perçoit une pointe d'agacement dans le ton de Thorkeil.

– Excuse-moi de t'avoir interrompu. Continue, dit-il.

– D'accord. Pendant les trois jours que nous passâmes chez lui, Aye m'a traité comme un père traite un fils, me montrant certains aspects de son savoir-faire. Ensemble, nous sommes allés avec son bateau pour chercher des œufs d'oiseaux bassan sur des rocs désolés, en mer, à quelque distance du rivage et nous avons également ramassé sur la côte sauvage des seaux entiers du duvet perdu par les jeunes éders, une autre race d'oiseaux. Ta couverture est faite de cela et c'est la substance la plus chaude et la plus douillette que l'on peut trouver dans tout Bréchéliante. Je me suis beaucoup amusé pendant ces trois jours et, je dois l'avouer, je n'ai pas tellement soupiré après ma famille qui devait pourtant être folle de chagrin à cause de ma disparition. Mais tout m'était si nouveau et si passionnant que je ne pensais qu'à l'instant présent et à ces choses inconnues que je découvrais.

Pendant ces escapades, Hildegarde restait à Avignon et je ne sus que plus tard qu'elle était venue là pour rencontrer une autre mago Samyi, extrêmement vieille et qui était en train de mourir. Au soir du troisième jour, à la veille de notre départ pour chez moi, elle était assise dans un coin de la maison de Aye et, sans rien dire, elle manipulait un petit

objet. David, aujourd'hui, je crois bien que cet objet était comme ton harmonica. Il avait la taille que tu m'as décrite tout à l'heure, était de couleur claire avec des dessins plus rouges dessus. Une chaînette en pendait et il y avait une grille sur la tranche. Est-ce que tu peux le voir dans ton regard intérieur ?

– Oui, Thorkeil. Ce que je vois en ce moment dans ma tête, c'est exactement comme mon harmonica.

– Bien. Je continue. Je me suis lassé du silence et, m'ennuyant, je m'approchais de Hildegarde. En désignant l'objet, je lui demandai ce que c'était.

– Je ne sais pas. Ma mère Mhor me l'a donné.

– Ta maman est ici ?

– Ce n'est pas ma vraie mère. Par respect pour eux, nous avons coutume d'appeler tous les magos et sorciers âgés « mère » et « père ».

– Ça sert à quoi ? insistai-je.

– Je n'en ai aucune idée.

– Je peux le voir de plus près ?

Elle hésita un instant, puis me tendit l'objet que je tournai en tous sens. C'était un joli petit objet, tout léger. Il y avait une poussière dessus et j'approchais ma bouche pour l'éliminer en soufflant dessus, ce qui produisit un son. Hildegarde m'arracha aussitôt la chose des mains : visiblement, elle avait peur que quelque chose ne m'arrive.

– C'est donc un instrument de musique, murmura-t-elle pensivement. Mhor l'a trouvé sur le flanc du volcan Hekla. Elle m'a dit qu'elle y détectait une puissante magie et qu'elle pensait qu'il fallait le jeter au large dans la mer. Pourquoi donc ne l'a-t-elle pas fait elle-même ? Qu'est-ce que cet objet a donc comme pouvoirs ?

Au moment où Aye entra avec un cadeau pour moi, elle se passa la chaîne autour du cou, dissimulant la chose dans ses vêtements. J'oubliai rapidement l'incident, tout content que j'étais du joli bison musqué qu'il m'avait sculpté dans une corne de renne qu'il m'offrait. Hildegarde et moi partîmes donc le lendemain et il nous fallut encore plusieurs jours pour parvenir sans incidents à Pinguis. Je te passe le bonheur des miens quand ils m'ont vu revenir et leur reconnaissance envers la Samyi. Je pus constater qu'il n'y avait aucune peur ni aucune hostilité contre elle. Hildegarde expliqua à mes parents que j'avais un talent, ce qui n'étonna guère ma mère, comme si elle s'en doutait déjà. Il y eut une cérémonie, parce que la tradition chez nous veut que, quand quelqu'un a sauvé la vie d'un autre, celui-ci devient en quelque sorte l'enfant de son sauveur. C'est ainsi que Hildegarde est devenue ma deuxième mère. Je la revis plusieurs fois par la suite, toujours avec une immense joie. Et puis, elle ne revint plus à Pinguis.

Thorkeil se tait, une expression de tristesse transparaît sur son visage de fourrure blanche. Voulant le distraire de ce sentiment, David demande :

– Et la Terre, dans tout ça ?

– Attends. J'y viens. Tu n'as pas froid ?

– Non. Tout va bien, je t'assure. Et si j'ai froid, je peux toujours utiliser le sort de réchauffement que j'ai appris de Roussalka. Continue à me raconter.

– D'accord. Le temps passa et vint le moment pour moi de venir me former à Barzaz-Breiz. Mes parents me conduisirent à Avignon, chez Aye, pour le prier de me faire

traverser le bras de mer séparant l'île de Thaun du continent. Il était tout content de me revoir et se souvenait parfaitement du petit Nordbotnien qu'il avait hébergé des années auparavant. Aye me demanda des nouvelles de Hildegarde de Bingen.

– Je ne l'ai pas revue depuis longtemps. J'espérais que toi, tu pourrais me parler d'elle.

Je vis bien qu'il hésitait :

– Il lui est arrivé quelque chose ? demandais-je en m'inquiétant.

– Non... Je ne sais pas... Peut-être... Je ne sais pas, répéta-t-il.

J'étais à la torture et le pressai :

– Je t'en prie, explique-toi, Aye. Tu me fais peur !

– Je ne l'ai revue qu'une seule fois depuis que tu es reparti avec elle. D'abord, le bruit a couru qu'elle avait disparu. C'était grave, parce qu'elle est une des plus importantes magos de notre peuple des Samyi. Les rumeurs disaient qu'elle était tombée dans un lac de soufre, ou bien qu'elle avait été ébouillantée par un geyser près du Hekla. Un jour, un autre bruit se mit à courir : elle aurait été aperçue revenant du Nord, du territoire appartenant aux terribles Érébien, une race maudite de Thaun. Et, en effet, elle reparut mais elle ne resta à Bingen qu'une seule nuit, ne parla à personne et s'en alla à nouveau. Cette fois-là, on l'aperçut dans les îles volcaniques au Sud. On disait qu'elle était habillée d'étrange façon et qu'elle était devenue une mago noire, c'est-à-dire qui utilise la magie pour faire du mal. Et puis, un soir d'hiver il y a deux ans, on frappa à ma porte. J'ai ouvert et c'était elle, Hildegarde. Il est vrai qu'elle semblait bizarre. Elle avait coupé sa natte et ses cheveux étaient très courts, elle portait une ample robe noire, très laide. Mais elle souriait. Je la fis entrer et elle s'assit. Elle avait l'air fatiguée et affamée, aussi lui ai-je servi à manger. N'y tenant plus, je la questionnai :

– J'ai entendu beaucoup de bruits te concernant : tu avais disparu et, même, certains ont pensé que tu étais morte.

– Je sais. C'était faux et, comme tu le vois, je n'ai rien d'un fantôme. Cherchant à changer de sujet, elle ajouta : As-tu des nouvelles de mon fils, Thorkeil ?

– Non, aucune. Et je n'ai rien entendu concernant des difficultés à Pinguis. Donc, à mon avis il va bien. Et toi ? Insistais-je.

– Je suis fatiguée. Laisse-moi dormir. Je te raconterai demain ce qu'il m'est possible de te dire.

Je passais une nuit agitée. Son attitude était inhabituelle. Elle tint parole et, au matin, elle me fit le récit suivant :

– Aye, je reviens de très loin. Je suis allée dans des lieux étrangers, j'y ai couru bien des dangers et tu ne pourrais pas imaginer ce que j'y ai vu et vécu. Je sais maintenant que l'univers est vaste et qu'il contient des mondes en très grand nombre... J'ai donc voyagé physiquement dans les mondes de l'univers, poursuivit-elle. Et c'était effrayant : où que je me rende, je finissais toujours par trouver des guerres, de la haine, de la souffrance, de la cupidité, des morts – les mondes semblent être des champs de bataille sans fin ! J'ai été blessée dans mon corps et dans mes pouvoirs. J'ai fui. Puis j'ai trouvé dans un monde un endroit qui avait l'air plus calme. Les habitants de ce monde, qui ressemblent beaucoup aux humains de Bréchéliante, l'appellent la Terre. Ils semblent

aussi avoir entendu parler autrefois de certains de nos Stober et des Dwerch, mais il n'y en n'avait aucun en chair et en os sur cette Terre. Certains des langages des gens de la Terre sont très proches des nôtres. Il y a sûrement une origine commune aux deux mondes, à moins que l'un d'entre eux ne dérive de l'autre. Comme beaucoup de choses m'étaient familières, j'ai pensé que je pouvais enfin me trouver dans un lieu de paix pour refaire mes forces avant de revenir chez moi, à Thaun. Je me suis donc installée au bord d'un vaste fleuve dans une très belle région. Un jour, en me promenant sur la rive, je rencontrais une Sirine qui peignait ses longs cheveux d'or en chantant de sa voix magnifique une superbe chanson.

– Tiens ! Une presque sœur ! s'exclama-t-elle en me voyant.

– Que veux-tu dire, Sirine ?

– Toi, tu n'es pas d'ici, je le vois bien ! Personne de ce monde ne peut me voir, mais toi, si.

– Tu n'as pas l'air si invisible !

– Et pourtant... Que fais-tu ici ?

– Je me promène, comme tu le vois.

– Ce n'est pas ce que je veux dire, tu le sais bien. D'où viens-tu, en réalité ?

– Je viens de Bréchéliante.

– Bréchéliante ! ! Tu viens de Bréchéliante ! Oh, comme j'aimerais y retourner…

Sa voix s'est étranglée et ses yeux se sont emplis de larmes. Elle ajouta encore :

– Ça fait si longtemps, si longtemps, que j'ai été exilée ici.

– Exilée ? Tu es de Bréchéliante ?

– Oh, oui. Et comme j'ai la nostalgie de mes sœurs et de mes frères Sirin et de la Mer de Thaun.

– Je peux t'y ramener, si tu veux.

– C'est vrai ?

Son ton était légèrement ironique et je voyais bien qu'elle ne me croyait pas.

– Qui es-tu donc ? voulut-elle savoir.

– Je m'appelle Hildegarde de Bingen et je suis une mago. Et toi ?

– Lorelaï est mon nom. Et je suis aussi une mago.

– Comment es-tu venue ici ?

– C'est une longue et triste histoire. Un homme est venu et il était si beau. Il m'a dit des mots d'amour et je l'ai aimé. Mais il ne m'aimait pas. Il voulait seulement que j'utilise mes pouvoirs pour nouer un sortilège pour lui. Quand j'eus presque terminé de mettre en place le sort qu'il me demandait, m'est apparue comme en songe une très belle dame, bleue comme la mer de Thaun quant elle est profonde. Elle m'a dit : « Je rêve ton rêve, ma fille. Mon titre est **La Maîtresse des RêVes**. Tu dois renoncer à continuer ce que tu fais ! ». Il n'en est pas question, ripostai-je avec orgueil. Qui es-tu pour m'ordonner cela ? « Je n'ai pas beaucoup de patience. Arrête et annule immédiatement ton sort. Tu ne sais pas ce que tu fais. », proféra-t-elle. J'ai haussé les épaules et je m'apprêtais à continuer mon incantation, quand je me suis réveillée. J'étais ici, dans ce fleuve. J'appelais mon aimé à l'aide. Je vis son visage se dessiner dans les nuages. Il me regarda avec mépris et puis il disparut. J'étais seule ici de mon espèce et ma magie n'était pas assez forte pour

me faire revenir chez moi. J'étais désespérée et si en colère que, longtemps, je fis ce qu'il fallait pour faire se fracasser les bateaux sur les rochers au milieu de l'eau. Et puis, je me suis calmée et résignée... Est-il vrai que tu peux me faire revenir à Bréchéliante ?

– Je le crois. Mais attends un peu, car je dois refaire mes forces d'abord. Je reviendrai te chercher dans peu de jours, je te le promets.

En m'éloignant, j'entendis Lorelaï chanter : « Et tu ne reviendras jamais, jamais, jamais... ».

Moi aussi, j'avais la nostalgie de Bréchéliante. Ayant guéri de mes maux, je revins quelques jours plus tard pour chercher la Sirine, comme je l'avais promis. Mais lorsque je commençais à activer le sort qui nous devait nous ramener ici toutes les deux, quelque chose la repoussa et l'éloigna brutalement de moi. Il était trop tard : j'avais franchi le passage, mais seule. J'ai essayé de repartir en sens inverse, mais la magie de l'instrument que j'utilisais ne marchait plus. Je n'y comprenais rien. Je suis passée rapidement par Bingen et je suis venue ici. Tu m'avais montré autrefois un objet dont je sais maintenant qu'il vient de la Terre.

Aye précisa :

– Je ne compris pas tout de suite de quoi Hildegarde parlait, puis j'allais chercher l'objet en question qui était une sorte de bracelet avec un cadran comportant des subdivisions :

– C'est ça ? C'est quoi ?

– Oui, c'est un bracelet-montre – mais c'est trop compliqué à expliquer. Ce qui m'intéresse, ce n'est pas cet objet mais l'endroit où tu l'as trouvé. Où ?

– Je l'ai trouvé dans un nid d'oiseaux bassan tout au Nord de la Nordbotnie, près des ruines de Maadath. C'était dans les rochers à la lisière de la banquise.

– Il faut que j'y aille. Il y a peut-être là-bas un moyen pour ramener Lorelaï ici.

– N'y va pas, Hildegarde. C'est trop dangereux en cette saison. Attends un moment plus propice. La Sirine peut tout de même attendre quelques mois. Et c'est quoi, toute cette histoire ?

Elle négligea de répondre à cette dernière question. Elle se borna à mentionner :

– Ce n'est pas seulement pour Lorelaï. Il y a un grand danger qui plane sur Bréchéliante.

– Explique-toi ?

– Non. Ce n'est même pas clair pour moi, mais je le sais.

C'est là tout ce que je pus tirer de mon amie. Elle rassembla des provisions, changea ses vêtements pour des fourrures et partit vers l'extrême Nord. Je ne l'ai plus revue depuis. Voilà, Thorkeil. Maintenant, tu sais tout ce que je sais.

Aye se tut. J'étais catastrophé : on sait bien que personne ne peut, en plein hiver, tout seul et avec seulement peu de provisions, parcourir la distance entre Avignon et Maadath. Ma deuxième mère était donc sûrement morte mais je ne voulais pas y croire... Voilà, David. Maintenant tu as appris comment j'ai entendu parler de la Terre. Je me demande d'ailleurs comment j'ai fait pour ne pas m'en souvenir tout de suite. À croire que j'ai volontairement enfoui ces informations tout au fond de ma mémoire pour ne plus en souffrir !

– Cela fait combien de temps que tu es ici, à Barzaz-Breiz ?

– Onze ans. Cette année est ma douzième.

– Donc, cela fait bien treize ans que Aye d'Avignon a vu Hildegarde pour la dernière fois ?

– Oui. C'est ça.

– Et tu es sûr qu'elle n'a pas reparu depuis ?

– Oui, j'en suis sûr. Je le saurais, sinon.

– Comment ?

– Je ne crois pas que ma deuxième mère m'aurait laissé sans nouvelles pendant tout ce temps. Si elle ne se manifeste pas, c'est parce qu'elle ne le peut pas.

– Et tu ne sais rien de plus ? Qu'est-ce que ce danger sur Bréchéliante ? Tu en as parlé à Maître Alber ?

– Non. Qu'aurais-je pu lui dire ? Je ne sais rien de plus que ce que je t'ai communiqué. Est-ce que mon récit te rappelle quelque chose de ton monde à toi ?

David réfléchit, mais il ne trouve décidément rien qui peut leur apporter des éléments :

– Un bracelet-montre, je sais ce que sais : cela sert à savoir à quel moment de la journée on est. Mais à part ça… Tu sais, Thorkeil, je suis jeune et je n'ai pas eu le temps d'apprendre beaucoup de choses avant de me retrouver ici sans même le vouloir. Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'il y a un évident point commun entre mon histoire et celle de Hildegarde : c'est l'harmonica. Il semblerait que ce soit la vieille mago qui est morte qui le lui ait donné. Ta deuxième mère a dû comprendre comment s'en servir pour voyager de monde en monde.

Le Nordbotnien semble déçu. Il avait sans doute espéré qu'en racontant toute l'histoire au jeune homme, il pourrait glaner de nouvelles données. Il hoche la tête et dit :

– Le jour va bientôt se lever et tu n'as pas dormi. Vas te coucher maintenant, David.

– Je n'ai pas envie de me coucher ! Dis-moi, Thorkeil, qu'aurais-tu fait si j'avais pu te donner des renseignements plus utiles ?

– Je ne sais pas. Mais je pense qu'un jour, je partirai à la recherche de ma deuxième mère.

– Je te comprends. Moi aussi, j'aimerais revoir ma deuxième mère. Car, vois-tu, j'ai moi aussi été adopté par une deuxième mère. Mais, à l'inverse de toi, je n'ai jamais su qui étaient mes vrais parents.

– Ah, je ne savais pas que tu as été adopté.

– J'ai été trouvé au fond d'une anfractuosité de rochers dans une toute petite île qui se trouve dans un lac, le Muckross, près de chez moi, à Killarney, en Irlande. C'était un vingt-deux avril et cette date est devenue pour ma famille celle de mon anniversaire. J'étais juste enveloppé dans un tissu mauve et je n'avais qu'environ trois semaines. Personne n'a jamais compris comment un bébé avait pu être abandonné dans un tel endroit, seulement accessible en bateau. Ma mère, Morgan, m'a raconté tout cela il y a quelques années et, depuis, je me suis toujours dit que je chercherai plus tard à savoir qui sont mes parents qui m'ont « oublié » là.

Une voie flûtée leur fait tourner la tête :

– Je me joins à vous, dit Da Yinn. Excusez-moi, mais je suis réveillée depuis un petit moment et j'ai lu les pensées de David. Ces flammes sont bien jolies.

La jeune fille, sans attendre leur assentiment, s'assied auprès du feu, enroulée dans sa propre couverture en duvet d'éder. Elle poursuit :

– Pensez-vous qu'il soit possible que ce soit le même harmonica, perdu par Hildegarde et trouvé par David ? Ce serait une extraordinaire coïncidence, non ?

– En effet. À moins que ce ne soit pas une coïncidence mais bien plutôt de la magie ? souligne le Thaunon.

Une autre voix se fait entendre, celle de Teglath qui sort à son tour du tipi :

– Quelle nuit glaciale ! et il fait demi-tour pour reparaître quelques instants plus tard, muni de deux couvertures.

– Décidément, tout le monde à des insomnies ! grommelle Thorkeil sur un ton mécontent.

Teglath fait celui qui n'a rien entendu et, s'asseyant près de Da Yinn, il poursuit :

– Si c'est le même instrument, cela voudrait dire que ta deuxième mère était encore en vie et se trouvait sur Terre une dizaine d'années après avoir quitté Aye ? Cela encourage à croire qu'elle est bien vivante et non pas morte gelée dans le grand Nord.

Avant que quiconque puisse répondre, ils entendent :

– Tu as bien raison de parler d'insomnies, mon cher ! À qui la faute ? Si vous aviez parlé un petit peu moins fort, on n'en serait pas là ! chuinte Lominak, surgissant à son tour, également enroulée dans d'épais tissus. Elle se laisse tomber près du feu à côté de David.

Teglath reprend la parole :

– Dites, vous deux ! Vous savez que si, plus tard, vous voulez voyager pour partir à la recherche de vos mères, vous avez absolument besoin de moi ? Vous aurez besoin de mon inestimable talent de naissance qui est de Tracer la route : comme vous le savez, cela me permet de toujours trouver le meilleur chemin pour parvenir à la destination visée et cela, même si je ne connais pas l'endroit.

– De toutes les façons, je suis indispensable aussi ! enchaîne Da Yinn. Vous savez que je suis bonne dans la magie des plantes, ce qui peut toujours servir. De plus, mon talent est de lire dans les pensées et ça, c'est rare et absolument nécessaire dans ce genre d'aventure.

– Eh, ne m'oubliez pas ! Moi, je sais influencer par la pensée et j'aimerais bien m'y exercer un peu de temps à autre ! Je connais d'autres choses en plus. Alors, pas de balade sans moi ! affirme Lominak, péremptoire.

David veut dire quelque chose, mais Thorkeil est plus rapide :

– Allons, ça suffit ! Cessez ces enfantillages ! Personne ne partira de Barzaz-Breiz. Maître Alber le ramènerait bien vite par magie – et par la peau du cou en plus ! Allez, ouste ! Tout le monde dans le tipi et au lit.

Les autres essayent bien de protester, mais Thorkeil éteint le feu d'un geste et le froid se fait aussitôt perçant.

– Rentrez immédiatement, parce que je vais lâcher la neige que je retiens au-dessus

de nous et qui tombe depuis un bon moment.

Le ton est pressant et ils obéissent. Juste avant de refermer sur lui le panneau d'ouverture, David voit une grande quantité de neige s'abattre sur le pré et chacun peut entendre la toile du tipi vibrer sous la chute et le poids de cette masse blanche. Thorkeil, lui, ne rentre pas. Teglath se met à ronfloter assez rapidement mais David a du mal à trouver le sommeil. Le lendemain, tous se réveillent plus tard que d'habitude. En sortant du tipi, ils voient dans le manteau immaculé de neige les empreintes s'éloignant des pas du Thaunon et, perpendiculaires à elles, les traces caractéristiques des pattes d'un grand félin.

Les semaines passent et le Thaunon ne reparaît toujours pas. David se fait du souci : et si Thorkeil avait décidé de partir sur la piste de Hildegarde et vers le Nord – alors que l'hiver se renforce ?...

Arrive la Fête de Yul qui met tout Barzaz-Breiz en joie. Elle correspond à l'arrivée du printemps et David décide de faire coïncider cette journée de festivités avec son anniversaire. Ce devait être à peu près juste d'ailleurs – à deux ou trois mois près – et c'est donc au jugé qu'il estime avoir atteint ses dix-neuf ans.

Les mois se succèdent. Les quatre amis ne parlent que peu de ce qui s'était passé cette fameuse nuit, mais ils travaillent d'arrache-pied pour se perfectionner dans tout ce qu'ils apprennent. Ils ne savent pas encore à quel point cela va leur être utile.

Offrir la mort gracieuse

La nouvelle fait rapidement le tour de Barzaz-Breiz : Maître Alber le Grand a ordonné un rassemblement général et, déjà bien avant le moment indiqué, une longue file s'allonge à l'entrée de la pyramide. Quatre des cinq formateurs sont également là et il ne manque que Roussalka qui survient finalement, portée par Shamaan. Tous les résidents semblent donc être là, guidés par Ogotemmeli et canalisés par Oniramou, Thorkeil et le Draken Al Khwarizmi. Parvenue dans la grande salle, toute cette population s'égaille bruyamment et prend place sur les sièges disposés en rangées. Maître Alber apparaît et le silence se fait rapidement.

– Bonjour à tous, dit-il Je suis heureux de vous voir tous réunis. J'ai à vous dire des choses importantes, aussi, écoutez-moi avec attention. Beaucoup de ceux qui sont ici présents sont à Barzaz-Breiz depuis plusieurs années déjà et seulement une dizaine d'entre vous sont des nouveaux résidents et ceux-là, je les recommande à l'attention et à l'aide des plus anciens. Chaque être jeune veut prouver qu'il n'a besoin de personne et il est vrai qu'il s'agit là d'une réelle tentation. Mais un mago solitaire est un être vulnérable – et cela même s'il est très puissant : il finira un jour où l'autre par être vaincu par un groupe d'opposants. En réalité, vous avez besoin les uns des autres. Quand, plus tard, vous serez rentrés chez vous et agirez en mago dans votre peuple, il sera bon que vos alliances avec des magos d'autres peuples demeurent vivaces. Nul ne peut pleinement prévoir quels fléaux peuvent s'abattre et, de ce fait, gardez bien présent à votre esprit que la vraie force, c'est l'union et qu'elle est garante de paix et d'harmonie entre les êtres et les peuples. C'est d'ailleurs aussi pour cela que vous êtes tous réunis ici pour votre formation : ici, vous côtoyez tous les magos de votre classe d'âge. Alors, profitez-en pour vous créer un réseau d'amitiés solides et cultivez-le... Je veux que vous vous souteniez mutuellement et que vous ne cédiez pas à la tentation de jouer en solo.

Le Très Haut Maître s'interrompt un instant pour observer son auditoire attentif. Puis il reprend et son ton est grave :

– Comme vous le savez, à Bréchéliante, les seuls endroits complètement pacifiques sont le Pays Dwerch et Barzaz-Breiz. Partout ailleurs, malheureusement, des conflits éclatent, se calment et puis reprennent entre les différentes populations, factions, ou même simplement entre villages ou familles. Il est triste de constater que, dans un monde aussi beau que le nôtre et où chacun pourrait vivre agréablement et en bonne entente avec ses voisins, l'on se combat, se fait souffrir et même s'entretue ! La vie devrait être sacrée et la mort est une chose grave : faire mourir quelqu'un est un crime contre la vie. Et pourtant, il pourra se produire que vous soyez acculé à tuer en ayant décidé, en pleine conscience, que l'enjeu le nécessite. Imaginez, par exemple, que vos proches soient attaqués par des gens qui en veulent à leur vie. Que ferez-vous alors ? Attendrez-vous passivement l'issue de la bataille ?

Maître Alber se tait à nouveau. Il y a des remous et des exclamations dans la salle : ils sont manifestement nombreux, ceux qui ne resteraient pas les bras croisés dans un tel cas. L'orateur poursuit :

– Je vois à vos réactions que c'est très peu probable. Plus vraisemblablement, vous chercherez à neutraliser les assaillants, ce qui serait d'ailleurs légitime. Leur jetterez-vous un sort ou une énergie psi destructrice ? Sèmerez-vous la mort dans leurs rangs pour préserver la vie de vos amis ?... Je souhaite à chacun de vous de n'être jamais confronté à un tel choix. Mais pour le cas où cela se produirait dans votre destin, je vais aujourd'hui vous donner les moyens de faire mourir tout en gardant votre intégrité de mago, de psichic ou de sorcier blanc.

Mais qu'est-ce donc, la mort ? Nous savons que, quand un être meurt, son Esprit quitte à la fois le corps et notre monde et qu'il s'en va dans les Pays des Morts. Et les vivants, que voient-ils ? Un cadavre. Ainsi, l'expérience habituelle nous montre seulement qu'un mort n'agit pas, qu'il est immobile et froid, ne respire pas, ne mange pas et qu'aucune fonction de son corps n'est activée. On voit qu'il y a là une grande différence avec le sommeil et l'évanouissement où la respiration, la chaleur, les fonctions corporelles et le mouvement restent présents et perceptibles. Alors, qu'est-ce donc qui distingue un mort d'un vivant ? Eh bien, précisément cela : l'immobilité, le froid et l'absence de tout souffle et battement dans le corps.

Vous allez maintenant acquérir la technique psi grâce à laquelle vous pourrez offrir une mort gracieuse à vos adversaires. Il n'est évidemment pas question pour vous d'expérimenter cela sur vos camarades, pas plus que sur une autre créature quand cela ne se justifie pas. Aussi, pour vous éviter toute tentation en ce sens, cet enseignement devra rester secret. Dans un instant, je vais faire un geste avec ma main droite et je dirai un mot de pouvoir. Cette magie vous endormira tout en maintenant éveillés votre béryl et les aspects les plus profonds de votre mental. C'est dans ces parties profondes de vous-même que je déposerai le pouvoir psi dont je vous parle et que l'on appelle : offrir la mort gracieuse. Il y restera gravé et ne surgira que si cela devait s'avérer nécessaire. Avez-vous des questions à poser avant que je ne commence ?

Il y a un flottement dans la salle, puis quelqu'un se décide à lever la main :

– Oui, Shamaan ?

Il y a un petit tremblement dans la voix du Gothic qui s'est levé de son siège :

– Maître Alber, nous ne sommes plus des enfants ! Pourquoi ne pas nous faire confiance ? Pourquoi ne pas nous donner cette faculté psi sans tous ces mystères ?

On entend des chuchotements, dont certains manifestent une évidente approbation aux propos du jeune homme qui poursuit :

– Dans mon pays, les magos sont des gens responsables. Ma grand-mère, Shamanah, est reconnue comme l'un des plus grands magos de tous les temps et elle disait qu'il fallait à un mago la pleine connaissance de tous ses pouvoirs pour affronter tous les dangers que peut impliquer sa mission au service de son peuple. Je crois que nous sommes nombreux, ici, à penser que nous saurions respecter nos camarades ainsi que les autres êtres vivants. Est-il juste que vous décidiez pour nous, comme si vous déteniez toute la vérité ? Vous aussi, vous pouvez vous tromper !

– Jeune Shamaan, je vois que tu as le courage de dire tout haut ce qu'un certain nombre d'entre vous pense tout bas et je t'en remercie. Oui, j'ai bien connu ta grand-mère. En effet, elle a été une des résidentes les plus douée de Barzaz-Breiz et

certainement l'un des plus grands magos de toute l'histoire de Bréchéliante. Je suis, du reste, très heureux de constater à quel point tu l'aimes et la respectes et je suis certain que tu te montreras digne d'elle... Oui, je peux me tromper. Cela m'est déjà arrivé et précisément pour cette faculté psi dont nous parlons en ce moment – c'est justement à cause de cette erreur que j'ai faite que je maintiendrai le secret aujourd'hui. Il est donc inutile d'argumenter encore à ce propos. D'autres questions ?

– Mais…

– Il suffit, dit Le Dwerch sur un ton sec.

Shamaan se rassied, visiblement mécontent. Personne ne se manifestant plus, Maître Alber poursuit :

– Sachez encore qu'au-delà du pouvoir de donner la mort gracieuse, il existe encore d'autres sorts et pouvoirs psi qui tuent. Mais ils ne sont pas enseignés à Barzaz-Breiz. Ceux d'entre vous qui voudront les acquérir devront les découvrir par eux-mêmes.

L'orateur fait une pause, puis sourit :

– À propos, pour ceux d'entre vous qui sont en train d'essayer de lire dans ma pensée – n'est ce pas, Da Yinn ? –, sachez que c'est en vain : aucun d'entre vous ne peut percer le barrage que j'ai mis en place. Et maintenant, assez parlé.

Maître Alber fait un geste de la main droite et prononce d'une voix impérieuse un son qui ressemble à un miaulement de chat en colère.

Quand les jeunes sortent de la pyramide, il fait déjà nuit. Du fait des effets secondaires de ce qui vient de se passer pour eux, Ogotemmeli leur conseille d'aller se promener en attendant l'heure du repas et de respirer très amplement l'air rafraîchi du soir. Certains sont plus ou moins ralentis dans leurs gestes. Certains autres s'esclaffent en de bruyants fous rires pour n'importe quoi. Cette bizarre euphorie semble généralisée. Da Yinn chante une chanson au rythme vif en faisant des pas de danse. Teglath fait une cérémonieuse révérence à chaque fois qu'il passe devant quelqu'un. Lominak ouvre en éventail puis referme les replis cutanés de l'arrière de ses joues, tout en faisant trois pas d'un côté puis de l'autre, et elle recommence ensuite. Shamaan est à genoux et il fait mine de viser quelque chose dans le ciel avec un arc inexistant… David se sent bien et, d'ailleurs, il trouve la tête de Shamaan si drôle qu'il ne parvient plus à stopper son hilarité au point qu'assis sur le sable, il se tient les côtes de rire.

Une autre chose encore remplit le jeune homme de joie. Il avait surpris la phrase murmurée par Thorkeil à l'intention de Roussalka pendant qu'il la portait dans ses bras en la ramenant à la rivière :

– Je crois que nous allons avoir des problèmes. Sinon Maître Alber n'aurait jamais fait ça.

La lévitation

Des mois passent… Pour les entraînements au Tae Yog Do, les résidents sont répartis en quatre niveaux allant des plus faibles aux plus forts. Les deux niveaux les plus bas sont dirigés par Shamaan et les deux plus élevés par Ogotemmeli. Celui-ci avait défini les critères pour passer au niveau supérieur : dès que quelqu'un du Niveau Un parvient pour la première fois à projeter l'iki, il passe au Niveau Deux. Et quand un participant du Niveau Deux parvient à léviter pour la première fois, il passe au Niveau Trois. Quant au Niveau Quatre, seuls quelques rares résidents, dont Shamaan, y ont accès.

Malgré (ou peut-être à cause de cela ?) la dureté de son entraînement au Tae Yog Do, David fait de bons progrès dans cet art martial. Il y est très motivé pour plusieurs raisons : pour se perfectionner bien sûr, mais aussi pour parvenir le plus vite possible dans le Niveau Trois. Il échapperait ainsi à Shamaan. Car celui-ci continue en toute occasion à dévaloriser publiquement le jeune homme, il le choisit presque toujours pour partenaire lorsqu'il s'agit de montrer les exercices aux autres et il le malmène alors brutalement – la haine irrationnelle qu'il ressent ne se relâche décidément pas ! David est très en colère et frustré, il ravale toutefois ces sentiments : il est bien trop intelligent pour s'opposer de front au Gothic car il ne sait que trop bien que celui-ci le dépasse, et de loin, aussi bien en magie qu'en Tae Yog Do.

De fait, David est le premier des débutants à réussir à projeter l'iki, au grand étonnement de Shamaan qui doit, bien à contrecœur, aller chercher Ogotemmeli pour le mettre au courant. Celui-ci vient et se rend à l'évidence en sentant sur son torse nu la pression, encore légère mais bien réelle, de l'iki envoyé sur lui par le jeune homme.

– Bon, David ! Tu vas aller travailler au Niveau Deux à partir de maintenant, dit-il avant de s'en retourner.

– Ne te réjouis pas trop ! Je te tiens encore pour un bon moment ! Et ça va être plus dur pour toi au Niveau Deux qu'au Niveau Un, évidemment ! glisse ironiquement Shamaan à l'oreille de David.

À ces mots, celui-ci est brusquement envahi par une bouffée de rage et une furieuse envie de frapper l'autre de toutes ses forces. Il a du mal à se retenir, il serre cependant les dents, se contraint à rentrer en lui-même et cherche à maîtriser cet afflux de violence. Il ferme les yeux et se hurle mentalement que rester maître de soi est une condition impérative en Tae Yog Do. Et cela marche ! Subitement, il se détend, se sent même de plus en plus étrangement détaché de sa colère comme si elle devenait un objet extérieur qu'il peut regarder de loin, sans plus être concerné. Il prend conscience d'exclamations et, reprenant contact avec ce qui l'entoure, il rouvre les yeux et voit les regards étonnés levés vers lui. Mais oui : il flotte, les pieds à cinquante centimètres de hauteur ! Cette constatation le surprend et le ramène à la réalité et... ses talons reprennent brutalement contact avec le sol. Tous ont les yeux fixés sur le jeune homme et, cette fois, Shamaan ne ricane plus. Quant aux autres présents, ils sont tout simplement bouche bée et de l'admiration se lit même sur de nombreux visages. Ogotemmeli est de retour :

– Je n'ai jamais entendu dire qu'un débutant pouvait monter de deux niveaux d'un

seul coup. Bien. Comme tu es parvenu à léviter, tu vas t'entraîner au Niveau Trois à partir de maintenant. Je te préviens, cela va être très difficile parce que tu auras d'énormes lacunes en ayant sauté le deuxième niveau. À moins que tu n'acceptes d'apprendre moitié au deuxième et moitié au troisième niveau. C'est le conseil que je te donne en tout cas. Cela t'amènerait à suivre cet entraînement plus souvent… Je dois reconnaître que tu es vraiment doué.

– Merci pour le compliment, répond David. Je suivrai ce conseil, Ogotemmeli, cela m'ennuierait de quitter Shamaan si vite ! Son enseignement m'est devenu vraiment indispensable !... ajoute-t-il avec un regard ironique vers le Gothic.

Celui-ci hausse les épaules mais parvient mal à cacher une expression d'étonnement et même de vague admiration…

Le temps passe et, grâce à son entraînement, le corps du transfuge de la Terre se renforce. Un matin, il trouve une nouvelle pile de vêtements, toujours sur le modèle de ceux avec lesquels il était arrivé à Barzaz-Breiz – jean, pull et tee-shirt –, mais avec de nouvelles dimensions prenant en compte l'harmonieux développement de ses muscles et de son corps. Il a grandi, ses cheveux ont poussé et tombent maintenant en épaisses mèches bicolores, rouges et blanches, sur ses épaules. Quelqu'un d'objectif aurait dit de lui qu'il est devenu un très beau spécimen d'humanité et qu'il a grandi en beauté, en puissance et en virilité.

Un soir, dans l'obscurité, David se voit du coin de l'œil dans un miroir et sursaute : un bref instant il a cru apercevoir, si proche de lui, un terrible homme en noir ! Celui-là même qu'il avait vu en image dans un livre pendant l'hallucination qu'il avait eue quelques années auparavant, quand il avait été renversé par une moto et s'était évanoui. Le souvenir lui revient alors avec une netteté déconcertante…

Le corbeau et le chat

Un matin, juste après le petit déjeuner, Thorkeil vient chercher David et ses trois amis :

– Maître Alber veut vous voir tous les quatre. Suivez-moi.

Le géant blanc les conduit dans la pyramide et leur fait signe de s'asseoir sur le banc pour attendre le Dwerch. Lui-même reste debout, faisant les cents pas devant eux sans les regarder.

Da Yinn pousse David du coude pour attirer son attention et chuchote :

– Que se passe-t-il, à ton avis ? Pourquoi sommes-nous convoqués ? Est-ce qu'on a fait quelque chose qu'il ne fallait pas ?

Teglath souffle :

– Pourquoi ne lis-tu pas dans la pensée de Thorkeil ? Peut-être qu'il sait ?

– Je ne t'ai pas attendu pour le tenter, mais je ne peux pas. Elle m'est fermée : il a un barrage qui m'empêche d'y accéder, répond la jeune fille.

Lominak grogne :

– Il m'énerve, avec sa façon de marcher de long en large ! J'ai essayé de l'influencer pour qu'il arrête mais, moi aussi, je sens comme une barrière qui me bloque quand j'essaye. C'est normal : lui, il est déjà un bon mago alors que nous ne sommes que des débutants...

L'attente est courte. La porte apparaît, livrant passage à Shamaan qui leur dit :

– Venez tous.

David est étonné et même un peu inquiet : Shamaan aurait-il poussé son antipathie jusqu'à raconter des bobards sur leur compte à Maître Alber afin de leur nuire ? À leur entrée, le Dwerch les invite à prendre place et il se met à parler :

– Mes enfants, je vous ai demandé à tous de venir parce qu'il se prépare des choses graves et que, étrangement, cela vous concerne. David, il se peut que ton arrivée dans notre monde ait déclenché certaines choses. Je ne sais pas pourquoi, et je n'ai pas non plus trouvé de renseignements dans ton mental en te sondant. Aussi est-il possible que les causes éventuelles soient antérieures à ta naissance.

Je pense qu'il est important que vous soyez tous mis au courant des événements qui se sont enchaînés ces derniers temps et qui ont un rapport avec vous tous qui êtes ici présents. Il y a plusieurs mois déjà – cela date du début de ton séjour ici, David – Shamaan a demandé à me voir. Il revenait d'une Quête de Vision au sommet du Mont Vosegus. La Quête de Vision est une des plus importantes traditions que respectent les magos de sa famille et il doit remplir cette obligation de temps à autre. Veux-tu leur expliquer, Shamaan ?

– Oui, Maître Alber. Je me suis donc d'abord préparé mentalement et physiquement pour accomplir ma Quête de Vision sur la montagne. Ensuite, durant quatre jours et quatre nuits, je suis resté immobile, sans manger ni boire, sur une corniche rocheuse surplombant le glacier. J'attendais ma vision. Cette vision doit me donner des indications sur la prochaine mission que je dois accomplir. Au soir du troisième jour, un très grand corbeau s'est posé devant moi et m'a dit :

– J'ai volé au plus haut du ciel. J'ai vu. Viens voir avec moi.

Je le comprenais, parce qu'un de mes talents de naissance est de comprendre et de parler le langage de certains animaux. La partie immatérielle de moi, mon Esprit, a alors quitté mon corps et a chevauché l'oiseau noir qui s'est élevé de ses fortes ailes. Il montait de plus en plus haut et Barzaz-Breiz devint tout petit pour disparaître finalement à ma vue. L'oiseau continuait à aller vers le haut, si haut que j'ai pu voir tout le continent avec les cinq pays et l'Île de Thaun. Il a alors bifurqué vers cette île et il a volé pendant un très long moment jusqu'à l'atteindre. C'est tout au nord de Thaun qu'il a montré un monstrueux volcan à la base duquel il y avait un espace, fait de rochers tout noirs et escarpés formant un cercle avec, à l'intérieur de ce cercle, des ruines désertes. « Ceci est Maadath », m'a dit l'oiseau. Il s'est posé sur une drôle de grande pierre, visiblement sculptée, avec des parties plates et d'autres décorées de serpents torsadés en relief. En haut de cette pierre se dressait une pointe, un peu comme un énorme aileron mais aplati au sommet. Il faisait nuit, une nuit très claire parce que les écharpes lumineuses d'une aurore boréale balayaient le ciel de ses traînées et c'était vraiment magnifique... Mon Esprit est alors descendu du dos de l'oiseau et s'est promené dans les ruines faites d'éboulis de blocs cristallins qui ressemblaient à de la glace plus ou moins opaque. Je me demandais ce que je venais faire là et j'ai interrogé le corbeau qui me suivait en sautillant sur le sol.

– Regarde mieux ! Ne vois-tu donc rien de ce que tu dois voir ? m'a-t-il répondu.

Il manifestait sa colère en ébouriffant les plumes sur sa tête. Moi, j'étais perplexe : qu'étais-je donc supposé voir ici, dans cet endroit solitaire et désolé ? Du coin de l'œil, j'ai vu un mouvement un peu plus loin : c'était un très grand pingouin qui approchait en se dandinant.

– Salut. Que fais-tu là ? lui ai-je quand il a été assez près.

– Je viens t'apporter un message.

– Un message ? De qui ?

– Tu sais bien de qui ! m'a-t-il répondu – ma question avait eu l'air de l'impatienter.

C'est à ce moment-là que l'idée de ma grand-mère s'est imposée à moi : n'avait-elle pas disparu dans le grand Nord après avoir sauvé notre peuple de la menace de Glen Cro ? Elle en était morte, alors c'était certainement son Esprit qui voulait communiquer ainsi avec moi.

– De Shamanah ?

– Le message dit : « Cherche l'Ombre du Chat. Ce n'est que quand tu auras trouvé l'Ombre du Chat que tu sauras. »

J'ai insisté :

– Dis-moi : c'est ma grand-mère qui m'envoie ce message ?

Le pingouin m'a tourné le dos, s'est éloigné et je n'ai rien pu en tirer de plus. Chercher l'Ombre du Chat... Qu'est-ce que cela pouvait bien signifier ? Aucun chat ne peut survivre dans un endroit aussi terriblement glacial et inhospitalier et, donc, il ne pouvait pas s'agir d'un chat en chair et en os. Quoi, alors ? Je me suis remis à déambuler dans les ruines et je suis finalement parvenu à une grande place encombrée de décombres tombées des bâtisses environnantes. Ma progression était devenue difficile, comme si j'avais retrouvé

un corps solide. À un moment donné, j'ai eu l'impression de buter et de tomber sur les genoux juste devant un des blocs de pierre. C'est alors que je l'ai vue : c'était une gigantesque tête de chat sculptée dans cette roche translucide. J'avais donc trouvé la tête, mais où donc était l'« ombre » ? J'ai mieux regardé et j'ai enfin aperçu le socle sur lequel étaient encore plantées les quatre pattes de la statue écroulée représentant l'animal.

C'est sur ce socle que j'ai remarqué les images gravées. Je laisse à ceux d'entre vous qui lisent dans ma pensée la possibilité d'y voir ce que j'ai vu. Pour les autres, je vais vous le dire avec des mots. Il y avait quatre images dans la pierre, chacune se trouvant juste à l'avant d'une des pattes. Une d'entre elles vous montrait tous les cinq dans ce même décor de Maadath : Thorkeil, Da Yinn, Lominak, Teglath et David et mis à part Thorkeil, vous portiez une fourrure épaisse. Dans cette image vous étiez affalés et peut-être même évanouis dans une sorte de sphère transparente posée sur une main géante. Une autre image représentait deux volcans en éruption et, flottant au-dessus, un Draken transportait une femme dont on ne voyait que la silhouette se découpant en ombre chinoise sur un fond de ciel. Dans une autre encore, il y avait un homme de dos tout en haut d'un des volcans et, lui faisant face au sommet de l'autre, vous cinq et une femme dont je ne voyais pas le visage. Je crois bien que cette femme était ma grand-mère Shamanah, parce qu'elle portait des vêtements de chez nous et qu'elle avait de nombreuses cicatrices aux jambes et aux bras, marques de tous les combats qu'elle avait menés dans sa vie pour protéger notre peuple et de toutes les blessures qu'elle en avait reçues. La dernière de ces images montrait une autre femme, de dos et seule, toujours debout au sommet du volcan avec, flottant tout autour d'elle, cinq objets : une fiole, un œuf, une fleur avec sept pétales tachetés, une arme courte avec une lame de forme ondulante et un tissu déroulé sur lequel se trouvait un dessin rond.

Je suis ensuite retourné auprès du corbeau et je suis remonté sur son dos. Il semblait calmé et même tout à fait indifférent. Il s'est élevé et nous avons fait le voyage de retour jusqu'à ma corniche où le corbeau, avant de disparaître sans un mot, a déposé mon Esprit qui a alors réintégré mon corps. Je me souvenais parfaitement de tout, mais je ne parvenais pas à comprendre ce que cette vision signifiait. J'ai réalisé alors que c'était le soir du quatrième jour et que ma Quête de Vision était finie. Je me suis mis en route pour redescendre dans la vallée quand je vous ai vus, Thorkeil, David et Lominak. Mais Thorkeil et Lominak étaient tout transparents, comme si ce n'était pas eux, mais des fantômes leur ressemblant qui se tenaient là. Seuls David et le Lillymeyn qui était avec lui semblaient avoir plus de substance. Je ne suis donc pas arrêté et j'ai poursuivi ma descente vers la vallée. Voilà toute l'histoire... Je ne savais que penser de ma vision, aussi ai-je prié Maître Alber de me recevoir en espérant qu'il pourrait me l'interpréter.

Le Gothic se tait et le vieux Dwerch prend la parole à son tour :

– Lorsque Shamaan est venu me trouver pour me raconter sa vision, je l'ai écouté attentivement. Mais son récit ne m'inspirait rien de particulier. Il est vrai que, parfois, les visions ainsi obtenues sont tout sauf claires à interpréter. Aussi, je l'ai renvoyé en lui disant que la signification lui en apparaîtrait certainement plus tard. Mais il y a quelques jours j'ai fait un rêve. C'est la troisième fois de ma longue vie que je faisais ce genre de

rêve, et chacun des deux précédents furent suivis de catastrophes majeures. Pour que vous compreniez bien, je vais vous les raconter.

La première fois, c'était il y a presque mille huit cent ans. Je venais de rentrer en Pays Dwerch après mes années de formation ici. Une nuit, j'ai eu un songe dans lequel Dame Lilith m'est apparue. C'est elle qui dirigeait Barzaz-Breiz en ce temps-là et elle était une mago gothic vraiment exceptionnelle et probablement la plus grande Maîtresse des Rêves qui ait jamais existé. Dans ce rêve, elle m'ordonnait de me rendre, le jour de la fête de Yul et pour le lever du soleil, sur le Mont Providence qui est le plus haut sommet en Pays Dwerch. Au réveil, je me suis dit que ce n'était qu'un rêve et je l'ai négligé. Mais trois nuits de suite, je revis la même scène et Dame Lilith y était de plus en plus impérative. La fête approchant, j'ai décidé d'en tenir compte et d'obéir. Comme vous le savez, la fête de Yul est une tradition gothic qui a lieu juste avant le début du printemps : toute la population des villages se réunit, crie et fait beaucoup de bruit pour chasser symboliquement l'hiver. Ensuite, on chante et on danse pour inviter la belle saison à revenir. C'est une fête importante parce qu'elle est liée au retour de la chaleur et de la lumière solaires.

La nuit dite, je montai donc sur le Mont Providence et fus à peine surpris de trouver là-haut une vingtaine d'autres magos de mon peuple. Nous nous demandions tous ce que nous faisions-là, mais aucun d'entre nous n'avait de réponse à cette question. Le soleil commençait à se lever sur les crêtes à l'est et nous vîmes alors apparaître deux silhouettes transparentes se découpant sur l'astre du jour. L'une m'était inconnue et l'autre était Dame Lilith, tout à fait reconnaissable malgré le fait que l'on ne pouvait pas voir les traits de son visage. Les deux se penchaient, prenaient quelque chose et nous le jetaient. C'était comme des morceaux de feu solaire qui tombaient sur le sol à nos pieds. Puis les deux silhouettes disparurent et nous nous regardâmes. Nous avions rêvé, fut la première idée qui nous vint. Mais non : des blocs de matière très lumineuse, mais sans poids ni chaleur, était bel et bien égaillés autour de nous et nous en comptâmes un par mago présent. Nous comprîmes que nous devions les emporter et chacun rentra ainsi chez lui. Ne sachant qu'en faire, je rangeai mon bloc dans ma maison et l'oubliai.

Quelques mois plus tard, presque tous les volcans de Bréchéliante entrèrent en éruption simultanément, ce qui projeta dans le ciel tant de fumées, de poussières et de scories que le ciel en fut obscurci pendant des années. Le climat changea, presque plus rien ne poussait et la famine s'installa pour toutes les créatures, aussi bien dans l'eau que dans l'air et sur Terre.

Nous apprîmes plus tard que tous les magos de Bréchéliante avaient reçu le même rêve, chacun devant se rendre sur le point le plus haut de sa région et quasiment la moitié d'entre eux avait obtempéré. Nous sûmes alors à quoi devaient servir les morceaux de soleil magique : à remplacer dans une petite mesure l'astre du jour en permettant localement à des végétaux de pousser pour nourrir les habitants et les animaux. Il y eut tout de même beaucoup de morts, mais le pire put être évité, c'est-à-dire l'extinction de toute vie sur notre monde.

Dame Lilith vécut beaucoup plus longtemps qu'il n'était possible pour un Gothic et, quatre cent cinquante ans après cet événement, elle se retira pour aller mourir dans le

désert de Hetzel, tout au nord-est de La Gothie. Je fus désigné par mes pairs de toutes les races pour la remplacer et je revins ainsi à Barzaz-Breiz.

Il y a environ mille ans, je revis Dame Lilith en rêve. Elle m'y ordonnait de recouvrir Barzaz-Breiz de ce qu'elle appelait un dôme de force à l'aide d'un étrange bâton de pouvoir que je trouvai auprès de moi à mon réveil. Cette fois-ci, je me conformai sans hésiter aux instructions de son Esprit. Un matin, à mon réveil, le bâton avait disparu comme il était venu. Peu après, de terribles épidémies s'abattirent sur la population des cinq régions qui fut décimée. Tout particulièrement Thaun qui vit alors périr une bonne moitié des Thaunon avant que la maladie ne cesse subitement de sévir. Ce fut une époque vraiment horrible. Les guérisseurs magos, psichics et sorciers ne parvenaient pas à soigner les malades et encore moins à les guérir. Eux-mêmes d'ailleurs moururent en grand nombre. Mais Barzaz-Breiz fut complètement épargné. Ce dôme de force surplombe et enclôt l'école encore aujourd'hui. L'Esprit de Dame Lilith fit aussi protéger de la même façon un endroit à Stobin, l'oasis de Nephilä, où se trouve l'arbre magique le plus sacré de Bréchéliante.

Maître Alber le Grand s'interrompt, intrigué par l'expression du visage de David. Puis, il s'exclame :

– Je lis dans ta pensée. Ce bâton que tu peux voir dans ton regard intérieur à travers mon récit te rappelle quelque chose !

Le jeune homme hoche la tête, très ému. Dans sa pensée se déroule un souvenir vieux de près de dix ans qu'il entreprend de raconter à son auditoire attentif.

Morgan O-Hara l'avait emmené à Londres visiter le British Museum et une chose étrange se produisit alors. C'est dans la salle 56 que cela arriva. Dans cette salle étaient exposés des objets issus du Moyen-Orient ancien et datant du troisième millénaire. Dans la vitrine numéro 5, David tomba en arrêt devant une petite plaque de quelques centimètres carrés représentant deux bouquetins, barbus et très cornus, se faisant face, semi dressés, les pattes avant prenant appui sur un étrange végétal qui semblait enraciné dans un amoncellement d'œufs géants.

David fut secoué d'un choc violent quand son regard se posa sur cet objet. Le souffle coupé, il dut fermer les yeux pour se reprendre. Ce fut un des moments les plus intenses de sa jeune vie : des images ahurissantes s'imposèrent à lui et se succédèrent à la vitesse de l'éclair sous ses paupières closes. Ces images étaient extraordinairement nettes et mitraillaient sans relâche son cerveau comme pour l'imprégner. Il y en avait cinq qui apparaissaient, et puis cela recommençait, toujours dans le même ordre.

L'une de ces images était un ciel bleu-vert sans nuages, étrangement habité par deux soleils dont le plus grand brillait d'un éclat jaune et le plus petit virait au rose-orangé. Une autre image montrait ce qui semblait être à la fois une œuvre d'art, peut-être une peinture, et en même temps une scène animée : quatre jeunes filles dansant autour d'un jet d'eau qui soutenait une gemme blanc-bleu. Puis venait une immense tête reptilienne, avec de grands yeux d'or fendus d'une pupille verte ovoïde, une barbiche en pointe, un long nez, une peau écailleuse et des cornes – et qui ressemblait tellement à Al Khwarizmi ! Cette tête semblait descendre du ciel, plongeait sur David, s'arrêtait à

quelques centimètres au-dessus de lui, puis se brouillait en laissant la place à deux tours reliées par une passerelle effondrée en son milieu. La vue suivante montrait des créatures ailées, mais avec une allure si bizarre que le jeune homme ne parvenait pas à les ranger dans une catégorie connue.

Quand l'enfant rouvrit les yeux, il put constater que personne n'avait rien remarqué à son trouble. Sa mère se trouvait un peu plus loin, attentive à observer le contenu d'une autre vitrine. De toute évidence, il ne s'était passé que quelques secondes, qui lui avaient pourtant semblé être une éternité. Il continua à récupérer, faisant mine de regarder avec attention un autre objet, le plus loin possible de la plaque beige et brune qui avait déclenché l'arrivée de ces images. Quand tout se fut calmé en lui, il alla déchiffrer le commentaire explicatif qui prétendait que cet objet avait appartenu à une reine du nom de Pu-Abi et qui vivait en Irak aux alentours de 2500 B.C. On présumait qu'il faisait partie de la décoration d'un instrument de musique à cordes et on l'avait découvert dans une tombe du Cimetière Royal dans la nécropole de Ur.

Or, David savait que certaines de ces données étaient fausses. Cet objet était en réalité l'une des faces d'une sorte de dé qui se trouvait au bout d'un bâton de bois sculpté, celui-là même dont Maître Alber avait parlé. Il savait que les deux bouquetins, la plante et les œufs faisaient partie de l'emblème d'une famille très puissante. Il n'aurait pu dire ni pourquoi ni comment il détenait ces informations, mais il était totalement certain de leur justesse. Il savait, c'était tout. Il sentait aussi qu'il y avait là-dedans quelque chose de plus important que cette idée d'emblème et que l'objet détenait un pouvoir. Mais quand il cherchait à mieux comprendre cela, ses pensées s'échappaient, comme quand on a quelque chose sur le bout de la langue, mais que l'on n'arrive pas à saisir ce que c'est. Il était frustré car quelque chose lui donnait l'impression qu'il était extrêmement important qu'il trouve, il avait d'ailleurs une sensation d'insécurité au creux de son estomac et... mais oui, il ressentait aussi une sorte de légère brûlure au milieu de son sternum. Il se souvint qu'il avait à cet endroit-là une tache sur la peau, souvenir d'un choc avec une moto quelques années auparavant.

Il se demanda s'il allait parler de l'incident à sa mère, mais il y renonça : il ne voyait pas comment il pourrait lui expliquer de façon claire et simple ce qui venait de se passer – lui-même, d'ailleurs, n'y comprenait rien du tout. Il jeta un nouveau regard direct à l'objet, eut encore une fois le choc mais d'une façon très atténuée cette fois-ci et il put donc graver dans sa mémoire toutes les caractéristiques de la petite plaque, quasiment carrée et d'environ cinq centimètres de côté.

Le jeune homme conclut son récit par ces mots :

– Voilà. C'est tout ce que je peux vous en dire. Je ne sais rien de la cause de ce qui s'est passé pour moi dans ce musée et pas davantage sur le sens de cet événement et de ces images – si toutefois cela doit avoir un sens.

– Je vois…, dit Maître Alber pensivement quand David se tait. Le vieux Dwerch poursuit après un instant de silence : Je ne trouve aucune autre information dans ton mental à ce sujet. Tout ce que tu sais, c'est que tu as imaginé un bâton et, en fait, c'est bien à peu près cette apparence-là qu'avait le bâton de pouvoir que m'a procuré Dame

Lilith. Ceci dit, ton expérience ne m'inspire pas grand chose d'utile par rapport à ce qui nous occupe… Qu'est ce que c'est que cette histoire de tache sur ta poitrine ?

– Oh, ça ! J'ai eu un accident il y a longtemps, explique le jeune homme qui entreprend alors de raconter l'événement. Pendant son récit, il se surprend d'ailleurs à ressentir l'impression étrange qu'il revit cet épisode de son passé, tant son évocation lui est vivace. Il lui semble même qu'une sensation de chaleur commence à se manifester au milieu de son sternum.

Il avait sept ans et il marchait dans une rue de Killarney à quelques pas au-devant de sa mère. Du coin de l'œil, il vit un jeune chat entreprendre la traversée de la chaussée au moment même où surgissait une moto lancée à pleine vitesse. Tout se passa très vite ensuite : l'enfant bondit à la suite de l'animal pour le sauver, il y eut un hurlement de pneus agrippant le macadam et le cri aigu de la mère. La dernière chose dont le garçon eut conscience avant de s'évanouir, fut l'impression de pivoter interminablement, debout sur son talon gauche.

David se sentait flotter. Il avait l'impression d'être aussi léger qu'un duvet et d'ailleurs tout aussi petit. Cette sensation était vraiment agréable et provoquait même en lui un réel sentiment d'euphorie. Volontairement, il voulut accentuer cela en cherchant à amplifier cet effet de légèreté et il finit par se sentir comme bercé d'un côté à l'autre en s'éloignant du sol et en se rapprochant des nuages. Il traversa la couche nuageuse et se retrouva sous un magnifique ciel à la fois bleu et rose : le soleil, très près de l'horizon, allait se coucher.

Puis, le décor changea. David vit une sorte de large terrasse de marbre mauve sur laquelle se trouvaient des colonnes soutenant un toit plat. Il se sentit prendre pied sur cette terrasse et avança. Un peu plus loin, il vit des quantités d'étagères sur lesquelles étaient rangés des livres de toutes tailles et de toutes épaisseurs. En fait, aussi loin que pouvait porter son regard, devant lui, à sa droite et à sa gauche, des étagères, des livres, des étagères, des livres, en nombre infini semblait-il.

Il se remit à flotter de plus en plus vite, puis ce mouvement se ralentit. Il s'arrêta enfin près d'un vaste bureau devant lequel se trouvait un homme debout. Celui-ci était penché sur des parchemins déroulés et il semblait les étudier attentivement. L'homme était très grand, un vrai géant, et son allure dégageait une grande noblesse. Son vêtement était violet et une pendeloque avec une grosse pierre violette et translucide ornait sa poitrine. Ses cheveux et sa courte barbe étaient noirs. Lorsqu'il leva les yeux pour regarder David, celui-ci put constater que les vastes iris étaient d'un violet brillant et soutenu. Cette couleur violette semblait avoir ici une importance particulière, comme si aucune autre teinte n'avait droit de cité en ce lieu et sur cet homme majestueux.

David se sentait bien et il adressa un sourire joyeux à l'homme qui le lui rendit. Il approcha davantage et dit, en montrant le bijou :

– Dis, Monsieur, c'est quoi, ça ?

– C'est une pierre qui s'appelle « améthyste », mon garçon.

– Tu en as une autre pour moi ?

L'homme éclata de rire :

– Et pourquoi en veux-tu une ?

– Parce que c'est beau comme tes yeux !

L'enfant réfléchit un instant, puis questionna :

– Peut-être tes yeux, c'est des « améthysses » ?

L'homme retira son collier et le glissa au cou du garçon qui examina d'un air ravi la magnifique pierre.

– À-mé-thys-te. Non, mes yeux n'en sont pas. Dis-moi, Cordwainer, de quoi te souviens-tu ?

David négligea la question et demanda :

– Dis, Monsieur, tous ces livres sont à toi ? Tu as déjà tout lu ?

Cette question ramena l'hilarité chez l'interlocuteur :

– J'ai presque tout écrit, plutôt.

– Oooh, flûta l'enfant sur un ton admiratif. Et le reste, qui l'a écrit ?

– Le reste, ce sont des livres et des textes que j'ai trouvés. Ils sont très vieux et je ne sais pas qui les a écrits.

– Et tous ces livres, ça parle de quoi ?

– De tout. Du temps, de l'espace, des commencements, des fins et des mondes.

– Et tu les as tous lus ?

– Pas vraiment. Mais j'en ai lu autant que j'ai pu, parce qu'il y en a qui sont très difficiles à déchiffrer.

– Oooh, répéta David, incapable d'imaginer ce que cela pouvait bien représenter. Mais alors, tu dois être vieux-vieux pour avoir écrit et lu autant? Tu n'as pas l'air si vieux, ajouta-t-il précipitamment.

– Je suis beaucoup plus vieux que toi.

– Ah oui ! Ça, c'est sûr ! Et comment tu t'appelles ?

– Mon nom est Wakanah, Cordwainer.

– Wakanah Cordwainer ?

– Non. C'est toi, Cordwainer.

– Ah... Non. Moi, c'est David.

– Écoute-moi bien, Cordwainer. Nous n'avons que très peu de temps parce que tu dois bientôt t'en retourner. Viens avec moi.

Il prit la main de l'enfant – il devait se baisser pour continuer à la tenir, tant il était grand – et l'entraîna devant une étagère. Il y choisit un livre et le posa au sol. S'agenouillant, il fut mieux au niveau de l'enfant et il ouvrit l'ouvrage, y chercha une page et désigna le portrait qui s'y étalait. C'était celui d'un homme magnifique portant une cuirasse noire et très ornée de ciselures représentant des hommes se combattant. Ses cheveux étaient longs et composés d'épaisses mèches blanches et noires, ses yeux dardaient d'un noir d'encre sous les arcades sourcilières, son front était vaste, ses pommettes légèrement saillantes, son nez impérieux, sa bouche en arc et son menton carré. Une cicatrice presque verticale lui barrait la joue gauche. Son expression était si cruelle que David se recula instinctivement. Il eut même l'impression que les yeux de l'image le suivaient dans son mouvement et qu'une moue haineuse apparaissait dans le pli de la bouche du portrait.

David regarda l'homme aux yeux violets d'un air interrogatif et commenta :

– Lui, méchant !

– Oui, mon garçon. Il est méchant. Nous n'avons pas le temps, écoute-moi bien, répéta-t-il. Ton père t'a relié

David n'entendit pas la fin de la phrase. Une secousse l'ébranla, puis il se sentit vivement tiré en arrière, eut une sensation de chute courte, un peu effrayante et vertigineuse et... il se réveilla. Il était couché sur le trottoir, allongé sur le manteau de sa mère et recouvert par la veste d'un passant. Morgan O-Hara était penchée sur lui, le visage tourmenté et des larmes plein les yeux. Malgré le choc violent qu'il avait encaissé, l'enfant n'avait aucune lésion ni rien de cassé et tout son corps répondait positivement à ses sollicitations, ce qui tenait quasiment du miracle. Tout au plus sentait-il une impression de pesanteur au milieu du sternum où il y avait un gros hématome – à l'endroit exact où la pierre violette avait reposé sur sa poitrine pendant son hallucination. Curieusement d'ailleurs, cette tache ne disparut pas par la suite et vira seulement au mauve.

En concluant ce récit, David soulève son tee-shirt pour montrer la tache en question, tout à fait visible en effet.

Le vieux Dwerch reste méditatif pendant un instant puis il reprend la parole :

– Je ne sais que penser de tout cela, ni s'il y a là un rapport avec nos problèmes et je ne trouve rien dans ton mental qui nous renseigne davantage… Il est vrai qu'il arrive parfois que l'on ait des hallucinations au moment d'un choc et cette vision peut tout à fait en être une… Mais je ne peux croire à une telle explication car il y a encore d'autres coïncidences très troublantes, comme vous allez le constater. Je vais donc vous raconter le troisième rêve où m'est apparue Dame Lilith et qui date de quelques jours seulement. Elle se trouvait à Maadath, une cité morte datant du plus lointain passé de Bréchéliante et qui est précisément celle où Shamaan s'est rendu en Esprit dans sa vision. Dame Lilith ne m'a pas adressé la parole cette fois-ci. Derrière elle, il y a avait un homme dont l'ombre grandissait et la recouvrait de plus en plus.

David sursaute. Maître Alber enchaîne sur un ton un peu triste :

– Eh oui, comme tu peux le percevoir dans ton regard intérieur à travers mon récit, c'est bien ce même homme que tu as vu dans l'image que le géant aux yeux violets t'a montrée, David... Ses cheveux étaient en effet de deux couleurs, noirs et blancs. Bicolores comme les tiens sauf que, chez toi, ils sont rouges et blancs... Quel lien peut-il bien y avoir entre toi et lui ? Fais un effort : essaye encore de te souvenir. Ouvre-moi mieux les tiroirs de ta mémoire.

Le jeune homme cherche à se remémorer son passé. Au plus loin qu'il peut aller, il trouve un vertige qui lui rappelle la chute dans l'escalier de son rêve pendant le cours de Oniramou. Au bout d'un moment, le Maître Dwerch soupire :

– Tout cela n'explique rien parce que tu ne sais rien... Dommage... Je vais donc poursuivre mon récit. Ainsi, je vis l'ombre de cet homme qui semblait comme « manger » Dame Lilith. S'il pouvait faire cela, il devait être un très grand mago, extrêmement puissant – et de toute évidence c'était un mago noir, maléfique. Il m'était inconnu. Juste

avant de complètement disparaître sous l'ombre, Dame Lilith fit un geste de ses deux mains et en surgirent cinq objets : c'étaient ceux que Shamaan avait vus dans sa vision. Je dois ajouter encore que Dame Lilith est une des très rares magos qui ait maîtrisé le pouvoir de la métamorphose et qu'elle aimait tout particulièrement adopter la forme d'un chat géant, ce qui, avec le corbeau, renvoie encore à la vision de notre ami Gothic.

Parce qu'il est Thaunon et qu'il figurait dans les images vues sur le socle de l'Ombre du Chat à Maadath, je convoquai alors Thorkeil qui me raconta votre nuit devant le feu et cette étrange intuition qui vous fit, à tous les cinq, évoquer un possible départ d'ici. Je pense que vous êtes appelés à devoir quitter Barzaz-Breiz bientôt. La vision de Shamaan donnait bien une mission, pas à lui mais à vous cinq.

Le Gothic sursaute, veut protester mais se tait sous le regard sévère que lui jette le Maître qui poursuit :

– Tous ces événements et ces signes prouvent que vous avez une mission à remplir à Maadath. Je ne sais pas laquelle ni pourquoi vous cinq avez été choisis, alors que vous êtes si jeunes et, sauf pour Thorkeil, si peu expérimentés encore. Mais peut-être précisément à cause de cela ne voudrez-vous pas remplir cette tâche qui est probablement difficile et périlleuse ? Je le comprendrais sans peine et personne ne pensera de mal de vous dans ce cas.

– Ah non ! s'écrie Teglath. Moi, je suis très courageux ! Et j'irai !

– Bien sûr que je pars, dit Thorkeil, aussi paisiblement que s'il parlait de la pluie et du beau temps.

Lominak croit bon de préciser, tirant un sourire au Nordbotnien :

– Moi, je viens aussi. Mais, Thorkeil, ne t'avise pas de nous geler encore une fois tout vivants !

Maître Alber précise :

– J'ignore quelle est cette mission et ce que vous trouverez là-bas. Mais, du fait de l'intervention de l'Esprit de Dame Lilith, je pressens que c'est pour le salut de Bréchéliante et je pense que ce ne sera pas facile. Toi David, Bréchéliante n'est pas ton monde. Aussi, je comprendrais très bien que tu ne te sentes pas concerné ?

– Maître Alber, vous avez dit que mon arrivée ici a peut-être déclenché certaines conséquences. Je

– Attends ! Je n'ai pas dit que tu pouvais être responsable d'évènements aussi importants que ceux qui ont l'air de se préparer ! veut préciser le Dwerch.

– Je sais… Et ce que je sais aussi c'est que, dans ce monde, on a accueilli l'exilé de la Terre que je suis avec amitié et bonté. Maintenant je vis ici, où on m'a adopté et accepté. J'appartiens donc tout autant à la Terre qu'à Bréchéliante. Bien sûr que j'irai ! Et, de toutes façons, je suis très curieux de découvrir votre monde dont je ne connais presque rien. Mais ce sera certainement trop dangereux et éprouvant pour toi, Da Yinn. Tu es si fragile.

– Ah non !... Faut-il vraiment que j'entende une telle insulte dans ta bouche, David ? Tous les quatre, vous me protégerez, sauf que je suis sûre que ce sera plutôt à moi de vous protéger ! Je viens avec vous. Et je vous interdis à tous de discuter ! ajoute-t-elle avec humeur au moment où le jeune homme va ouvrir la bouche pour le faire.

N’y tenant plus, Shamaan intervient sur un ton agressif :

– Et moi ? Je veux aller avec eux ! Après tout, c’est moi qui ai eu la vision. Si je n’en avais pas parlé, vous ne sauriez rien du tout. Si je n’avais pas

– Tais-toi, Shamaan, l’arrête Maître Alber. Tu resteras ici. Tu ne figurais pas sur les gravures de l’Ombre du Chat, tu n’as donc rien à faire dans cette mission. Et tu peux être content d’ailleurs car, ici, tu seras à l’abri.

– Je n’ai pas besoin d’être à l’abri ! crie l’autre, visiblement exaspéré.

Maître Alber fait un geste. Shamaan se rassied et se tient coi, une expression bizarre sur le visage. David est vraiment soulagé à l’idée de ne pas avoir à supporter le détestable Gothic pendant leur équipée.

– Ne parlez pas de cela aux autres résidents de Barzaz-Breiz : je ne veux pas de racontars ni de rumeurs inutiles. Je vais maintenant vous dire ce que sont les cinq objets qui sont apparus dans la vision et dans mon rêve, déclare le Directeur.

Et le vieux Dwerch leur explique ce qu’il sait à ce propos.

L’attaque

Trois semaines plus tard, après dîner, les cinq amis se rendent à nouveau chez Maître Alber. Ogotemmeli s’y trouve déjà. Le Directeur prend la parole :

– Vous voilà presque prêts au départ. Vous avez mis les bouchées doubles pour recevoir certains enseignements indispensables à votre voyage et pour commencer à vous y entraîner. Thorkeil vous a appris à tous comment produire dans vos corps une chaleur qui peut aller jusqu’à fondre la glace autour de vous – quand vous serez passés maîtres dans cette faculté psi. Même si, pour l’instant, votre capacité en ce sens est toute fraîche, elle vous permettra tout de même de vous autoréchauffer un peu dans les rigueurs du climat de Thaun. Ogotemmeli vous a aidé à progresser en Tae Yog Do – surtout toi, David, à ce que j’ai compris. Pendant que Roussalka a montré à Lominak, la plus douée d’entre vous sur ce plan, comment produire quelques-unes de ses meilleures illusions, Oniramou a cherché à enseigner aux autres comment envoyer des rêves, sans grand succès pour l’instant, m’a-t-il dit. Al Khwarizmi a essayé de vous apprendre à parler avec la voix magique, mais je crois savoir que, pour l’instant, seulement Da Yinn y est parvenue de façon satisfaisante. Je regrette vraiment que vous n’ayez pas eu plus de temps pour vous perfectionner et pour en apprendre davantage et j’aurai vraiment préféré que ce soient des magos plus expérimentés que vous qui doivent entreprendre une telle équipée. Mais tous les signes et les présages vous désignent, précisément vous cinq et seulement vous cinq. Vous partirez dans trois jours.

Je ne peux malheureusement pas vous donner des directives précises, ne sachant pas quels sont les enjeux exacts de cette mission. La seule chose certaine, c’est que les cinq objets vous seront indispensables.

Si je vous ai convoqués aujourd’hui, c’est parce que Ogotemmeli a quelque chose à dire.

Maître Alber regarde l’Abourhamlo qui, à ce signal, se met à parler sur un ton grave :

– C’est surtout à toi, David, que je veux m’adresser. Plus tard, si tu t’entraînes avec assiduité, tu seras un maître de Tae Yog Do. Mais tu ne l’es pas encore et tu dois aller dans cette aventure avec très peu de connaissances pour l’instant et guère de moyens. Et vous êtes tous si jeunes... J’ai prié Maître Alber de me laisser vous accompagner, mais il a refusé. Il m’a dit que l’on aura besoin de moi ici et j’ai une pleine confiance en lui et en sa sagesse. Je reste donc. Mais j’ai tout de même trouvé un moyen de vous accompagner, au moins en partie : David, tu vas emmener mon Djinn. Note bien que ce n’est pas un cadeau, c’est un prêt, ce qui t’engage à revenir pour me le rendre.

Il prend un objet qui est posé sur un siège inoccupé. C’est une sorte de flacon fait d’une matière grise, opaque, avec un bouchon du même matériau. Une lanière passe dans le bouchon, enserre le col et forme une large boucle que Ogotemmeli passe au cou de David.

– C’est ainsi que l’on porte le Djinn.

– Qu’est-ce que c’est ? veut savoir le jeune homme.

– Le Djinn est un allié. C’est un être qui peut prendre toutes les formes qu’il veut. Il

habite dans cette bouteille et il a des pouvoirs. Il s'est attaché à ma famille depuis des générations, depuis qu'une de mes aïeules mago l'a apprivoisé – il était vraiment très sauvage avant, à ce qu'on m'a dit. Il n'a de rapports privilégiés qu'avec une seule personne qui doit être un mago – et c'est moi pour l'instant. Je vais le libérer maintenant pour qu'il sache que tu es provisoirement son nouvel ami.

Joignant le geste à la parole, l'Abourhamlo ouvre le flacon et, instantanément, une vapeur rougeâtre en jaillit qui prend aussitôt la forme d'une créature vraiment hideuse et qui a l'air tout à fait dense. Cela fait sursauter Da Yinn.

– Non, Djinn ! Je ne suis pas en danger. Tu peux prendre une allure plus agréable, s'écrie le jeune Noir, posant une main rassurante sur le poignet de la jeune fille.

Le Djinn se transforme alors en un ourson roux, tout mignon et prend position sur le sol. Il parle :

– Que me veux-tu, Ogotemmeli, mon ami ?

– Je souhaite que tu accompagnes mes amis ici présents qui doivent aller remplir une mission bien périlleuse.

– Que dois-je faire ?

– Voici David. Je te prie de faire tout ce qu'il te sera possible pour l'aider comme tu le ferais pour moi. Acceptes-tu ?

– Combien de temps avant de te revoir, ami ?

– Je ne sais pas.

– Je te reverrai, compagnon ?

– Oui, j'en suis sûr.

– Alors, il en sera comme tu le souhaites.

L'ourson s'incline cérémonieusement devant David et déclare :

– David, ami de mon ami, il te suffira d'ouvrir le flacon pour que je sorte immédiatement.

Le jeune homme est interloqué et ne peut qu'articuler :

– Merci, Djinn.

L'ourson se vaporise en brume qui s'engouffre dans le flacon que Ogotemmeli referme. David ne sait comment manifester sa reconnaissance envers l'Abourhamlo. Le jeune homme noir comprend et enchaîne rapidement :

– Et inutile de me remercier maintenant ! Tu le feras à ton retour, quand tu me le rendras. Sans doute as-tu envie de savoir ce que le Djinn peut faire ?

– Oui, bien sûr.

– Je ne connais pas toute l'étendue de ses pouvoirs, n'ayant jamais eu l'occasion d'avoir vraiment besoin de son aide. Tout ce que j'ai pu constater par moi-même, c'est qu'il change d'apparence à volonté. Mais on raconte dans ma famille certains hauts faits du passé. Par exemple, comment il a mis en fuite une bande de brigands en leur brûlant la moitié de la peau du visage. Ou bien comment il a produit une terrible odeur pour abattre une volée de sauterelles dévoreuses. Ou encore comment il détecta à temps une attaque magique contre mon aïeule, ce qui lui permit de se défendre efficacement et de renvoyer le sort à l'expéditeur. Je ne sais pas si ce sont des légendes ou si c'est vrai. Je le lui ai bien demandé, mais il a toujours nié se souvenir de tels faits et il refuse d'expliquer

ce qu'il sait faire. Ceci dit, j'ai l'intuition qu'il vous sera utile, c'est pourquoi je te le confie. Traite le bien, David : ce flacon est comme sa maison et il ne doit pas rester longtemps hors de ce réceptacle. Fais l'en sortir au moins une fois par semaine, même si tu n'as pas besoin de lui, pour qu'il aille se nourrir.

– Qu'est-ce qu'il mange ?

– Je n'en sais rien. Une sorte d'énergie, je crois.

– Merci, Ogotemmeli. Je suis très touché. Je m'occuperai bien de ton ami et je te promets de te le rendre.

– Tu feras bien ! Sinon, je risque de me faire écharper par ma famille ! glisse l'Abourhamlo avec une grimace qui en dit long.

Il se passe alors quelque chose qui les fait sursauter : le capuchon du vêtement couleur cuivre que porte Maître Alber se rabat sur sa tête et le Dwerch se lève d'un bond en s'exclamant :

– Nous sommes attaqués ! ! Vite, Ogotemmeli, réveille les chatons ! Thorkeil, le portail !

Avec une surprenante présence d'esprit, le Noir se précipite vers la porte tout en jetant le sort qui l'ouvre et disparaît vers la gauche. Thorkeil crie aux quatre autres :

– Restez là !

Et à son tour il s'élance, suivi par David et Lominak, désobéissant à l'injonction. La porte se referme juste derrière eux, empêchant Da Yinn et Teglath de les rejoindre. Thorkeil se déplace étonnamment vite par rapport à sa masse corporelle. Tous trois vont à toute allure et Lominak, sachant quelle est la destination de leur course, les précède et s'engouffre sous l'allée couverte qui est l'entrée de l'école. Quand Thorkeil et David y parviennent à leur tour, ils voient la Raha aux prises avec de surprenantes créatures. Leur bataille est tellement rageuse et l'action est si rapide qu'ils ne peuvent même pas vraiment voir à quoi elles ressemblent ! Lominak, écumante, semble dans un état de furie extrême et, déjà, plusieurs cadavres d'assaillants sont écroulés sur le sol, tout pantelants. Le Thaunon parvient à saisir la Raha par l'extrémité de la queue et la tire en arrière de toutes ses forces, évitant de justesse un coup de griffe dans l'œil – mais pas au bras. Il hurle un son et un bruit chuintant se produit. Quasi simultanément, il fait un geste de la main vers Lominak qui se jette sauvagement sur lui puis, pivotant sur lui-même, il fait apparaître des dards de glace se projetant sur la meute des assaillants qui étaient entrés, les transperçant. Les mouvements de Lominak ne se font plus qu'au ralenti, comme si elle était engluée dans une matière invisible. Subitement, elle cesse de gigoter et regarde ses amis avec une expression d'incompréhension. Thorkeil, immobile à présent et reprenant son souffle, défait alors le sort qu'il lui avait lancé. Les replis cutanés de l'arrière des joues de Lominak, qui s'étaient érigés pendant la bataille, se rabattent lentement en arrière.

Les pieds de David reprennent contact avec le sol – il s'était mis en lévitation Tae Yog Do par pur réflexe. Tout avait été tellement rapide qu'il n'avait rien pu faire et d'ailleurs pas non plus compris grand-chose, sauf que ce qui se passait devait être grave. Il regarde alternativement ses compagnons. Avisant le sang qui coule abondamment du bras de Thorkeil et poisse la fourrure blanche, il s'avance vers lui et met ses mains sur la

blessure.

– Merci, David, mais ce n'est pas la peine : ce n'est qu'une égratignure. Occupe-toi plutôt de Lominak.

– Je n'ai rien ! Mais qu'est-ce que j'ai fait ? Je t'ai griffé ! Oh, je suis désolée...

– Tu ne te souviens pas ? interroge David.

– Non, non…

La Raha s'avance sous l'allée couverte et elle voit les corps lacérés des assaillants qui ressemblent à des frelons géants hauts d'un bon mètre ! Elle s'exclame :

– Mais c'est quoi, ça ?

– Je ne sais pas. Heureusement que tu es arrivée à temps pour empêcher un plus grand nombre de ces bêtes d'entrer. Tu es vraiment redoutable quand ta nature de berserker ressort ! Bon. Le portail est fermé, le dôme de protection est à présent homogène et plus personne ne peut pénétrer dans Barzaz-Breiz maintenant. Retournons à la pyramide, invite le Nordbotnien.

Quand ils réintègrent le bureau de Maître Alber, celui-ci leur intime le silence d'un « chut » autoritaire. Le capuchon lui couvre toujours la tête et jusqu'au bas du front et, curieusement, son vêtement parait agité d'ondulations irrégulières. David comprend subitement que ce qu'il croit être une tunique est en réalité un bien étrange être vivant. Ogotemmeli, assis avec un petit entassement de cette même matière sur les genoux, leur désigne les sièges et leur fait également signe de se taire en posant son index sur ses lèvres. Le visage du vieux Dwerch alterne d'une expression concentrée à des grimaces qui semblent bien être des signes de souffrance. Cela dure longtemps. La détente apparaît enfin dans le regard bleu de Maître Alber.

– C'est fini…

Le ton de sa voix exprime le soulagement. Il se laisse aller en arrière sur son siège et David voit le capuchon glisser de lui-même vers l'arrière, libérant la tête, et la « tunique » devenir progressivement inerte à nouveau. Personne n'ose parler ni questionner, chacun respectant l'effort que le Maître Dwerch vient si visiblement de fournir. C'est lui qui finalement déclare :

– Les Chiens de Fhô ont à présent détruit la plupart de ceux qui restaient devant le portail.

David, dans son regard intérieur, voit jaillir des rayons de lumière verte des yeux des deux statues qui flanquent l'entrée de l'école. Il voit ces radiations chercher et poursuivre les assaillants et les enflammer aussitôt qu'elles entrent en contact avec eux, comme si les corps des frelons géants étaient faits de la matière la plus inflammable qui soit. Il s'arrache à cette vision en entendant le Directeur s'exclamer :

– Personne n'a jamais osé s'attaquer à Barzaz-Breiz jusqu'à aujourd'hui ! Les événements se précipitent ! Il se lève et ajoute : Viens, Ogotemmeli, allons ensemble neutraliser les chatons, sinon ils vont se retourner contre les résidents et la protection qu'ils ont ne saurait tenir bien longtemps.

Ils sortent tous deux. Personne ne parle jusqu'à leur retour. Quand ils s'asseyent à nouveau, le Maître leur dit :

– C'est pour cela que Ogotemmeli doit rester ici. Les chatons sont une création de

Dame Lilith et très peu nombreux sont ceux qui peuvent les contrôler. Ogotemmeli est le seul actuellement, à part moi, à y parvenir... Je lis dans votre pensée que vous brûlez de curiosité et que vous aimeriez bien savoir ce qu'ils sont. Sachez seulement qu'ils n'ont de chatons que le nom et, s'ils ont bien une apparence de grands chats, ils sont en réalité les pires des créatures psi qui soient. Ce qu'ils ont envoyé sur nos attaquants a dû mettre en bouillie le cerveau de beaucoup d'entre eux.

Il reste pensif un moment et ajoute :

– Heureusement que, à son arrivée, je pose sur chacun des résidents un glyphe de protection contre leurs terribles émanations. C'est une tradition qui a été instaurée par Dame Lilith il y a très longtemps.

Da Yinn s'agite sur son siège.

– Pose ta question à voix haute, Da Yinn, propose-t-il.

– Mais pourquoi le dôme de force n'a-t-il pas suffi à bloquer l'attaque ?

– Il arrête complètement les agressions matérielles et magiques mais seulement une partie des ondes psi, nous avons été attaqués des trois façons et ce sont les chatons qui sont la parade à ces ondes psi. Nous les avons maintenant neutralisés et ils sont à nouveau en stase, c'est-à-dire comme endormis. Mais arrêtez maintenant vos questions. Nous avons plus urgent à faire.

Maître Alber se lève, va vers une des parois, fait apparaître un tiroir d'où il retire un sachet de toile. Le tiroir disparaît et le Dwerch se rassied. Il donne le sachet à Da Yinn qui l'agite et en sort des petits galets gravés de symboles qu'elle jette au sol. Se penchant, elle murmure :

UrWenne... XioRad...

ZaegYsPiord... ThornOssBjarkn...

Elle reste méditative un bon moment, puis relève la tête, regarde intensément chaque personne présente. En hochant la tête, elle dit :

– Les runes disent que le danger est passé pour l'instant. Nous devons partir sans plus tarder. Au nord est le pouvoir de vaincre le temps…

Elle semble hésiter, observant le Maître.

– Qu'est-ce que cela veut dire ? s'enquiert Thorkeil.

– Cette partie de l'oracle est obscure. Qu'en pensez-vous, Maître Alber ? demande la jeune fille.

– Je suis d'accord avec toi. Sauf pour **ZaegYsPiord**, où je verrai plutôt : au nord est le pouvoir de vaincre le passé. Mais ce n'est pas plus clair pour autant... Cela s'éclairera sans doute plus tard. Da Yinn, tu emmèneras les runes avec toi – cela pourra vous servir et j'ai appris que tu es excellente pour interpréter les oracles runiques. Par ailleurs, pour **ThornOssBjarkn**, ce que tu penses est juste... Alors, êtes-vous prêts à partir ?

David et Teglath sautent en même temps sur leurs jambes, suivis par les autres présents.

– Bien. Vous vous mettrez en route demain matin à l'aube. Il est tard, aussi allez vite dormir maintenant pour être dispos au réveil. Tous aura été préparé alors pour votre départ.

Da Yinn, David, Lominak et Teglath se dirigent maintenant vers leur tipi. La Raha

baille à s'en décrocher la mâchoire, mais aucun des trois autres n'a sommeil. La nuit est claire car les deux lunes sont levées. Il y a une couche de neige fraîchement tombée et le froid est encore vif, le printemps tardant à s'installer. Les jeunes gens agitent des hypothèses sur le travail dévolu aux chatons de Dame Lilith.

– Et aussi, que veut dire Maître Alber quand il affirme qu'elle avait créé les chatons ? demande Teglath.

– Ah, ça ! On n'en sait pas plus que toi. Les animaux ne se créent pas : ils naissent, c'est tout, avance Da Yinn. C'est donc sûrement une métaphore.

– On ne le saura peut-être jamais, si ça se trouve... Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de glyphe protecteur contre eux ? interroge David.

– Et vous avez vu le vêtement de Maître Alber qui s'agitait ? C'est quoi, cette chose ?

– Bah, c'est un truc vivant, ça c'est sû – Oh !

Teglath s'est interrompu brusquement en plein milieu du mot. Il montre quelque chose dans la neige : les empreintes des pattes d'un chat dont la taille doit avoisiner celle d'une panthère. Elles se dirigent vers eux puis disparaissent, comme si l'animal s'était subitement volatilisé pendant qu'il marchait.

– Suivons ces traces pour voir d'où elles viennent.

Ils suivent donc les empreintes et peuvent constater que, tout aussi inexplicablement, elles commencent à une centaine de mètres du tipi, apparaissant dans la neige immaculée comme surgies de nulle part.

– C'est étrange... Je trouve qu'il y a beaucoup trop de choses bizarres en rapport avec des chats en ce moment ! Vous vous souvenez ? C'est comme la fois où Thorkeil nous a parlé de Hildegarde de Bingen : le matin, on avait vu des empreintes comme celles-ci dans la neige, dit Teglath.

– Cela a sûrement quelque chose à voir avec les chatons de Dame Lilith. Il faudra raconter cela à Maître Alber demain avant de partir, conclut David.

LE PÉRIPLE

La Hella Noire

La nuit est courte : Thorkeil vient chercher les quatre amis alors que le soleil n'est pas encore levé. Ils se rendent à la pyramide où les attendent Maître Alber et Ogotemmeli. Ils déjeunent rapidement tout en contant au vieux Dwerch leur découverte de la veille et ils lui évoquent également ces autres traces de pattes de félin géant qu'ils avaient vues au lendemain de la nuit mémorable avec Thorkeil. Le vieux Dwerch les écoute attentivement et une expression de satisfaction se peint sur son visage. Pour tout commentaire, il énonce :

– Non, David, cela n'a rien à voir avec les chatons qui ne sont éveillés qu'en cas d'agression contre nous et qui restent en stase tout le reste du temps. Mais cela a certainement un rapport avec l'Esprit de Dame Lilith. Elle avait une vraie passion pour les chats de toutes tailles et je sens qu'il y a sa « touche personnelle » dans ces rencontres avec des empreintes félines. Je pense que c'est bon signe.

– Mais elle est bien morte il y a plus de mille ans ? croit devoir souligner David.

– Oui. En effet. Mais qui sait réellement ce qu'est la mort et ce qu'elle n'est pas ? lui répond le Maître en souriant.

Quand ils parviennent tout les sept à la rivière, Ogotemmeli a les yeux embués. Maître Alber le Grand les regarde avec tendresse :

– Mes enfants, je sais que vous êtes courageux, mais ne soyez pas téméraires. Votre mission est d'importance. Gardez présent à l'esprit ce que vous avez appris ici et, quand vous le pourrez, perfectionnez-vous en vous y entraînant. Puisque l'Esprit de Dame Lilith vous a choisis, vous êtes certainement la meilleure équipe qui soit. Unissez-vous, entraidez-vous. Souvenez-vous que l'union et la solidarité sont de très grandes forces. Souvenez-vous aussi que la vie est sacrée, la vôtre et celle de tout ce qui vit. Respectez cela…

L'Abourhamlo aide les cinq compagnons à embarquer sur le bateau qui se trouve amarré là. C'est un grand canot fait d'un squelette de bois recouvert d'une sorte de cuir décoré de peintures représentant des animaux aquatiques – poissons, kelpies et dauphins. La figure de proue représente une tête de Draken. Au centre, un mat porte une voile, repliée pour l'heure et il y a aussi au fond de la barque un grand panier rempli de victuailles, des rames et des couvertures. Thorkeil s'installe à l'arrière pour manœuvrer le gouvernail et, sur un dernier signe et d'ultimes sourires, le groupe pousse l'embarcation vers le milieu de l'eau

Elle glisse en silence sous une aurore pâlotte. Sur la Hella Noire, le tronçon de la rivière allant vers l'est et les Grands Lacs, le courant les entraîne sans qu'il soit besoin de ramer et l'eau berce l'embarcation d'un mouvement très doux. Da Yinn et Teglath se mettent à somnoler, assis et enroulés dans leur couverture de duvet d'éder. Lominak, elle, s'est carrément allongée dans la sienne et elle dort déjà à poings fermés. David, lui, est trop dans l'expectative pour dormir : il va découvrir Bréchéliante, ses cinq nations et cette fabuleuse Île de Thaun que Thorkeil avait tant vantée. Tout est calme, paisible et

l'air est très frais.

Enjambant Lominak, David se rend à l'arrière et s'installe auprès de Thorkeil. Pour ne pas déranger les autres, il murmure :

– Où sommes-nous en ce moment ?

– Pour l'instant, nous sommes tout au Sud de La Gothie et nous parviendrons à WouWang demain matin.

– Il y a une frontière à passer ? Avec un poste frontière et des douaniers ?

– C'est quoi, ça ?

David le lui explique et Thorkeil sourit :

– Non. Il n'y a rien de tel ici.

– Mais alors, comment le sait-on, quand on change de région ?

– Il arrive qu'on rencontre une particularité du paysage, ou bien quelque chose qui a été construit par les habitants pour marquer la lisière. Mais ce n'est pas fréquent. Par contre, et comme tu pourras le constater par toi-même : il y a toujours un changement d'ambiance. C'est parce que les magos de chaque région mettent en place une espèce de vibration particulière à leur territoire. C'est sonore, mais ce n'est audible que si tu t'y rends attentif. C'est un son plus grave, plus profond et plus rythmé en Gothie qu'à WouWang.

– Mais pourquoi n'entend-on pas ces différentes ambiances à Barzaz-Breiz?

– Parce que Barzaz-Breiz est dans un endroit qu'on appelle Cinq Lisières : c'est l'endroit exact où les cinq régions se touchent. Là-bas les vibrations fusionnent et elles s'annulent de ce fait.

– Ah. Et comment a-t-on défini les limites des territoires ?

– Je ne sais pas. Cela doit remonter loin dans le passé de Bréchéliante. Il y a des mythes qui expliquent cela, mais tu sais ce que valent les mythes…

– On a le temps. Raconte-moi ?

– C'est vrai, on a le temps. Donc le mythe dit qu'aux tous commencements des temps, il y a peut-être plus de dix mille ans, il y avait eu un Âge d'Or. Toutes les races de Bréchéliante vivaient alors ensemble, en harmonie, heureuses et dans l'abondance. Puis, apparus d'on ne sait où, des êtres se firent une guerre terrible dont le champ de bataille fut notre monde. Cela y détruisit presque toutes les créatures. La faction qui gagna le conflit alla chercher, dans le lieu magique d'où toute vie est issue, trois couples d'humains, un couple de Dwerch et un couple de Draken. Avant de repartir, elle les déposa à l'endroit où se trouve Barzaz-Breiz.

Les cinq couples cohabitèrent un certain temps, eurent des enfants, puis se disputèrent de plus en plus violemment. Le jour où l'homme blanc voulut agresser l'homme noir, ils furent séparés par les Dwerch et ce sont ces derniers qui se trouvèrent blessés dans le combat et, même, plusieurs d'entre eux furent tués. Pris de remords, les autres jurèrent de ne plus jamais s'en prendre à un Dwerch et ils comprirent qu'ils ne pourraient pas rester plus longtemps ensemble. Alors, chaque couple prit ses enfants et ils partirent dans les cinq directions pour se séparer. Ce qui devait devenir Abourhamla, WouWang et le Pays Dwerch était alors désert. Les Draken, par contre, trouvèrent des habitants encore installés dans la région qu'ils avaient choisie, Stobin : des Raha, des

Lillymeyn, des Hommes Bleus et d'autres encore. Les Gothic, de même, rencontrèrent des Sirin et des habitants autochtones de Thaun comme nous, les Nordbotnien. Toutes ces races avaient miraculeusement survécu en petit nombre à la guerre. Ensuite, après bien des conflits entre ces différents peuples de Bréchéliante, un certain statu quo se mit en place, entrecoupé par des guerres ponctuelles. Toutefois la promesse faite initialement de ne jamais s'en prendre aux Dwerch a toujours été respectée.

L'endroit où avaient été déposés les cinq couples d'ancêtres est resté un lieu plus ou moins sacré et je pense que c'est pour cela que Barzaz-Breiz, où doivent se former tous les jeunes magos et psichics sans distinction de race et d'origine, peut fonctionner là.

– Et pourtant... Cette agression de hier... Laquelle des régions à brisé l'interdit de toucher à Barzaz-Breiz, au risque de faire du mal à ses propres magos en formation ?

– Maître Alber pense que les agresseurs viennent d'ailleurs, parce que personne n'oserait faire ça. Il y a des mythes qui disent que Bréchéliante fait partie d'un ensemble de plusieurs mondes et peut-être que la Terre en fait partie aussi ? De plus, les frelons géants qui ont été tués au portail n'existent pas chez nous... Y en a-t-il sur la Terre ?

– Oh !... Non : chez moi, ce genre d'insecte est tout petit.

David se tait. Un afflux de questions s'agite dans sa tête : si ces attaquants n'appartenaient pas à Bréchéliante, alors comment y étaient-ils venus ? Comme lui, avec un harmonica magique ? Et si oui, peut-être pourrait-il un jour en dénicher un pour retourner chez lui, sur la Terre ?...

– David, ce que tu penses est intéressant, commente Da Yinn en ouvrant les yeux.

– Tu nous écoutais en faisant semblant de dormir, je crois ? grogne Thorkeil à l'adresse de la jeune fille. C'est une mauvaise habitude que tu as. J'espère que ça ne te jouera pas de tours un de ces jours !

– Non seulement je vous ai écoutés, mais j'ai lu dans le mental de David ce qu'il pensait : il se demandait si les vilaines bêtes qui nous ont attaqués n'auraient pas le moyen qui lui permettrait de revenir sur son monde.

Elle s'interrompt un instant puis enchaîne :

– Dis, David, ton monde a l'air très intéressant. Si tu parviens à y retourner, tu m'emmèneras le visiter avec toi ?

– Moi, je veux bien. Mais ta famille ne sera peut-être pas d'accord ?

– Je n'ai plus de famille depuis que mon père a été tué en duel.

– Oh ! Je suis désolé… Mais oui, si je parviens à y retourner, je t'emmènerai avec plaisir.

Il se souvient alors de ce qu'il avait entraperçu en soulevant le couvercle du coffre dans le mental de Da Yinn lors du cours de Oniramou. C'est donc à cela que correspondait l'image des deux hommes se combattant ? Il se tait, ne voulant pas faire davantage souffrir la jeune fille, mais il oublie qu'elle lit dans les pensées. Elle parle à nouveau :

– Oui, David. C'est bien cela. J'ai assisté à la mort de mon père il y a des années. Il a été tué par un guerrier masqué dans un combat déloyal. Mon père n'était pas un mago, mais le plus grand Maître de Sabre de tout Bréchéliante, le Très Haut Maître Üdegeï. Quand l'homme au masque a compris qu'il allait être vaincu, il a lancé un sort lieur sur

mon père qui s'est trouvé immobilisé. Alors, en riant, le mago noir s'est approché de lui et, tranquillement, il lui a plongé son arme dans le cœur. J'ai crié et je suis allée me jeter sur le corps de mon père. L'autre a ri encore plus fort en voyant cette scène et puis il est parti. Je n'oublierai jamais. Et non, David, je n'ai aucune idée de la cause de leur duel. Mais cela devait être très grave, parce que jamais mon père ne s'est battu pour tuer, sauf ce jour-là.

Le jeune homme voit dans son regard intérieur la scène que Da Yinn lui décrit : le père, un homme aux yeux bridés, à l'allure noble et vêtu d'un manteau brodé blanc et or, et l'autre, un homme grand, arborant un heaume rouge et grimaçant en bois et portant une cotte rouge. Il voit la traîtrise et il entend le rire sardonique. Il sent une bouffée de haine monter en lui. Puis il reprend conscience de la voix de Thorkeil :

– N'agitons pas de si sombres pensées : ce n'est pas bon pour notre moral. Il est l'heure de déjeuner. Réveillons Lominak et Teglath.

Teglath, qui adore manger, est rapidement d'attaque à cette perspective. Lominak, elle, est longue à émerger du sommeil. David est étonné car, d'habitude, la Raha dort plutôt moins qu'eux, a des réactions rapides et sait se mettre en action au quart de tour. D'une voix ensommeillée, elle s'informe :

– Manger ? C'est déjà l'heure ? Pas faim. Sommeil.

Thorkeil intervient sur un ton ferme :

– Redresse-toi, Lominak. Tu as assez dormi ! Et viens manger tout de suite.

Lominak grogne quelque chose d'indistinct mais obtempère tout de même de mauvaise grâce. Le Thaunon enchaîne :

– Tu es en train de récupérer de ton épisode-berserker de hier. Mais il faut que tu arrêtes de dormir à présent, sinon tu vas abaisser ton niveau d'énergie. Trop dormir est mauvais pour ceux de ta race, tu le sais bien.

Ils sortent des provisions du panier et commencent à manger. David veut savoir :

– C'est quoi, un épisode-berserker ?

– Ah oui, tu ne le sais pas. Les Raha ont la réputation d'être extrêmement violents. C'est parce que dans certains cas, par exemple quand ils sont agressés ou se mettent dans une vive colère, ils entrent dans une sorte de transe de fureur extrême et ils attaquent tout ce qui bouge. Amis ou ennemis, ils foncent alors dessus avec une brutalité inouïe. Et même une faible fille comme Lominak –ajoute Thorkeil en faisant un clin d'œil malicieux – en devient alors terriblement dangereuse. Quand ils reviennent à un état normal, ce qui peut prendre du temps, ils ne se souviennent presque de rien de ce qu'ils ont fait en étant berserker. Vous trois, n'oubliez pas cela. Si jamais notre amie Raha entre encore dans cette sorte de transe pendant ce voyage, éloignez-vous d'elle car elle ne vous reconnaîtra pas et pourrait se ruer sur vous pour vous écharper dans son déchaînement de violence. Et ce que je dis est, bien sûr, valable pour tout autre Raha que vous pourriez rencontrer. Donc, vous voilà avertis : ne restez jamais dans la trajectoire d'un berserker.

– Et si on s'y trouve quand même ? demande Teglath.

– À cause de la vitesse de déplacement naturelle chez les Raha et comme vous êtes novices, vous n'aurez sans doute pas le temps de lui jeter un sort d'engluement ou lieur,

qui sont à peu près les seules parades magiques non mortelles possibles pour l'arrêter. Un maître de Tae Yog Do pourrait s'élever au-dessus d'un berserker l'attaquant et se rendre ainsi inatteignable, le déséquilibrer ou même le battre. Mais aucun de nous n'est parvenu à ce stade de maîtrise – non, pas même toi, David : tu n'as pas encore atteint ce niveau-là. Et pas moi non plus, d'ailleurs. Toi seul, Teglath, tu pourrais lui échapper parce que tu sais courir comme le vent. Alors, espérons que nous n'aurons pas à faire face à une telle situation.

– Tu es encourageant, dis donc ! s'exclame Da Yinn.

– Il vaut mieux être lucide que de se voiler la face, répond le Thaunon sur un ton paisible.

Ils finissent leur repas et boivent l'eau claire de la rivière. Celle-ci est large, visiblement profonde et elle traverse une région vallonnée et inculte. Ils voient de loin en loin d'étranges éminences rocheuses aux sommets aplatis, qui semblent faites chacune d'un seul gigantesque bloc de grès rose-violet. Ce paysage est grandiose et rappelle à David, les couleurs des roches mises à part, la splendide Monument Valley américaine de sa Terre, qu'il avait vue dans des films. De la nostalgie lui monte au cœur...

Le jeune homme prend la barre pour permettre à Thorkeil, qui avait passé une nuit blanche, de se reposer à son tour. Il y a de longs moments de silence, les passagers du canot s'emplissant les yeux des beautés des sites traversés. Longtemps tout est calme, et soudain !... Soudain, David voit à petite distance au-dessus d'eux un immense oiseau tout noir qui semble avoir des ailes de cuir et un bec énorme. Il incurve son vol vers le canot puis pique sur lui à toute vitesse. Teglath se redresse, saisit l'une des rames et la lève pour se défendre de l'attaque du volatile qui... percute l'avant du canot sans aucun bruit ni choc et se transforme instantanément en une grande flamme. Lominak s'esclaffe devant l'air ahuri du Dwerch et sa précipitation à vouloir verser de l'eau sur ce feu. Da Yinn s'exclame :

– Que se passe-t-il donc ?

– Tu n'as pas vu ce monstre ? lui crie Teglath.

– Quel monstre ? Il n'y a aucun monstre ici, voyons !

La jeune fille est tout de même la première à comprendre ce qui s'est passé et elle se tourne alors avec désapprobation vers la Raha qui pouffe :

– Je vous ai bien eus !

David comprend à son tour, sourit et demande :

– Tu n'as pas vu ce volatile, Da Yinn ?

– Non. Les illusions n'ont pas d'auras. Je ne les perçois donc pas dans ma vue profonde.

– J'ai bien le droit de m'entraîner à produire des illusions, non ? D'ailleurs, plutôt que de rêvasser, vous feriez bien de profiter de ce temps dont on dispose pour vous entraîner aussi ! affirme Lominak.

– Elle raison, acquiesce Thorkeil. Il reste encore deux heures avant la nuit et vous avez tout à fait le temps de vous exercer à l'une ou l'autre des choses que vous avez apprises, vous ne croyez pas ? Aucun des progrès que vous ferez ne sera de trop, à mon

avis.

Il reprend la barre et, de fait, chacun de ses quatre compagnons semble se retirer dans son for intérieur et personne ne se soucie plus des étranges bestioles qui apparaissent, s'agitent et disparaissent tout autour d'eux. David se dit que Lominak est décidément très douée pour la magie par les illusions. Quant à lui, il ne veut pas attirer la tempête sur eux ni ne peut s'entraîner au Tae Yog Do. Il décide donc de sonder le mental de la Raha et fait comme Oniramou le lui avait appris. Dans l'esprit de son amie, il se trouve rapidement devant le coffre au lourd couvercle et il entreprend de le soulever. Mais qu'il est grand et lourd, tout en pierre et avec deux grosses coulées de métal sombre sur le dessus ! Alors, le jeune homme bande ses muscles, son énergie mentale et sa volonté, mais l'obstacle du poids semble infranchissable. C'est brusquement, et sans qu'il sache pourquoi, que cela cède et que le couvercle se rabat vers l'arrière, découvrant au regard le contenu du coffre.

Il y a là des enchevêtrements de scènes animées, égaillées un peu partout, comme si la vie entière de Lominak se déroulait là, en des séquences constamment mouvantes et sans ordre aucun. Là où, l'instant d'avant, il y avait un repas pris visiblement en famille dans une anfractuosité de rochers couleur de rouille, se présente l'instant d'après une promenade sur la rive d'un magnifique lac d'eau verte et, plus tard encore, cette vision est remplacée par une autre, un cône de volcan en éruption. Puis d'autres choses encore.

David est fasciné et ne sait où regarder ou, plutôt, il a envie de tout voir et d'arrêter le flux trop rapide des images. Mais cela ne marche pas. Il a son attention attirée par un épisode qui, lui, se déroule vers le milieu du coffre puis, contrairement aux autres, recommence à se dérouler sans qu'aucune autre scène ne vienne le remplacer.

Lominak, semblant avoir seulement la moitié de sa taille actuelle, y sautille joyeusement dans tous les sens auprès d'un autre Raha, beaucoup plus grand qu'elle et visiblement masculin puisqu'il a une crête sur la tête. Cela se passe dans un paysage lunaire émaillé de hautes statues de pierre représentant des têtes humaines, plutôt grossièrement taillées et plantées dans le sol par le cou. Le soleil est haut dans un azur sans nuages. Soudain, descendu du ciel, un grand objet ovale, d'un vert profond et lumineux se pose sur le sol pierreux. Lominak, apeurée, se serre contre la jambe de son compagnon dont les replis cutanés des joues commencent à se dresser. Il se secoue, ce qui fait bouler la petite Raha qui se recroqueville derrière une grosse pierre, regardant craintivement la suite des événements. Le Raha adulte fonce sur l'ovale de lumière et disparaît dans sa clarté verte. Il se passe de longues minutes sans qu'aucun autre mouvement ne se produise. Puis, l'ovoïde commence à s'élever doucement et, prenant de la vitesse, il file et s'évanouit dans le ciel redevenu clair. Il n'y a plus aucune trace du Raha, ni rien qui ait été dérangé dans le paysage là où, auparavant, s'était tenue la forme lumineuse. Des minutes passent encore. La petite Lominak se décide à bouger et à émerger de son abri. Elle cherche ensuite longuement son compagnon en pleurant. En vain.

David n'avait pas imaginé que quelqu'un de cette race puisse pleurer et avoir une telle expression de détresse – il est plein de compassion pour cette petite Raha si désespérée et il ressent un élan d'amitié pour la grande Lominak assise à ses côtés dans le canot. Qui

donc était son compagnon ? Le jeune homme se garde bien d'interroger son amie, ne voulant pas raviver sa peine. Il note que la scène était muette pour lui car, malgré le fait que les deux Raha s'étaient parlé, il n'avait rien entendu : il n'est donc pas encore en mesure de capter le son de ce qu'il percevait ainsi. Il rabat le couvercle du coffre, ce qui lui est d'une facilité déconcertante : il semble que refermer soit plus facile que d'ouvrir, dans cette fonction de psichic.

Il sort du mental de la Raha et ouvre les yeux. Da Yinn le fixe d'un air désapprobateur :

– Tu aurais pu demander la permission, tu ne crois pas ?

David prend conscience qu'en effet, il aurait pu et même dû demander la permission de fouiller dans l'esprit de Lominak, mais il n'y avait pas pensé un seul instant. Parce qu'il sait que Da Yinn lit en ce moment dans sa pensée, il formule mentalement son regret à ce propos puis, s'avisant que Oniramou n'avait jamais évoqué cette notion de permission, il change aussitôt d'avis. La jeune fille profère alors sur un ton sans réplique et d'une voix soudain étrangement vibrante :

– Ne fouille jamais dans ma tête sans me le demander auparavant !

Le jeune homme sait que Da Yinn utilise la « voix magique » sur lui. Il se sent trembler, comme si chacun des organes de son corps entrait séparément en vibration et que l'ensemble de ces secousses se faisait de manière complètement anarchique : son cœur trépide vers la droite et son foie vers la gauche ; les muscles de ses cuisses tressaillent vers l'avant alors que son dos ondule vers l'arrière. C'est très déstabilisant et même douloureux. C'est comme si les différentes parties de lui-même voulaient partir dans des directions plus ou moins opposées. Cela s'arrête d'un seul coup. La colère monte en lui et il veut apostropher la jeune fille, mais elle parle avant lui, précipitamment :

– Pardon, David. Je ne voulais pas te nuire mais seulement te montrer comme c'est désagréable qu'un ami fasse quelque chose que l'on ne veut pas.

Ces paroles calment le jeune homme. Teglath avait observé toute la scène avec des yeux étonnés :

– Dis donc, tu y vas fort, non ? Je sais bien qu'il n'y a que nous, ici, pour nous servir de cobayes les uns aux autres, mais tout de même !... En tout cas, Da Yinn, tu es la plus douée de nous tous pour la voix magique – cela ne fait aucun doute. Ceci dit, évite de t'exercer sur moi !

La WouWanga lui lance un regard furibond et lui jette :

– Occupe-toi de tes aff

– Regardez par là ! Vous ne voyez rien qui bouge ? interrompt Thorkeil, le regard tourné vers la rive gauche où se trouvent des amoncellements de pierrailles. J'ai aperçu du coin de l'œil un mouvement par là-bas...

Ils observent avec soin, mais ne voient rien se mouvoir.

– Sans doute un animal ? dit Teglath. Ou bien encore une des illusions de Lominak ? ajoute-t-il sur un ton soupçonneux en regardant la Raha.

– Ah non ! Vous n'allez pas m'accuser chaque fois qu'il y a un truc bizarre ! se renfrogne celle-ci.

Thorkeil, qui épie toujours le rivage, commente d'une voix pensive :

– Cette région est désertique. Je la connais bien et je n'y ai jamais vu que de tout petits animaux. Rien d'aussi grand que ce que j'ai cru apercevoir... Bon. Il n'y a rien. J'ai dû me tromper.

Après un moment de silence, Teglath intervient :

– Le soir approche. Si on mangeait un morceau ?

– Voilà une bonne idée, lance Lominak. Y a-t-il encore des œufs ? J'adore ça et j'ai faim.

– Vous êtes des ventres à pattes ! s'esclaffe Da Yinn. Vous ne pensez qu'à vous remplir la panse.

– Ah oui ! Et toi, tu vis d'air et d'eau fraîche, peut-être ? glisse Teglath vexé. Je te trouve bien insupportable, aujourd'hui !

– Et toi, tu es un goinfre bouffi d'orgueil !

Lominak fait descendre une illusion en forme de pastèque géante qui explose silencieusement juste au-dessus de la tête de Da Yinn. Celle-ci lit l'épisode dans le mental de David et, mécontente, se remet à parler avec la voix magique à l'adresse de la Raha. Celle-ci se redresse de toute sa hauteur dans l'embarcation, surplombant la jeune fille et crie :

– Ça ne marche pas sur moi, espèce d'idiote. Arrête ça tout de suite où je t'oblige à sauter par-dessus bord ! Ce qui te rafraîchira les idées !

– Vous allez vous calmer, et tout de suite. Qu'est-ce qui vous prend ? intervient David avec vigueur.

– Ça suffit ! gronde Thorkeil au moment où les replis cutanés des joues de Lominak commencent à se déplier. On est à peine partis, on ne sait pas ce qui nous attend et vous commencez déjà à vous livrer à des idioties ! Cessez ces stupidités tout de suite !

Ce rappel apaise tout le monde. Lominak se rassied, gênée ; Teglath se met à bouder ; Da Yinn baisse les yeux. David ne dit rien mais il n'en pense pas moins : jamais les quatre amis ne s'étaient disputés, que se passait-il donc qui amène des tensions entre eux au bout d'un seul jour de voyage, et pour des choses si futiles ? La fatigue ? – mais ils n'avaient rien fait de très fatigant. L'inquiétude pour ce qu'ils allaient rencontrer ? – il n'a pas non plus l'impression que c'était la bonne explication.

Da Yinn lit dans sa pensée et commente :

– Tu as raison, David. Ce n'est pas normal qu'on ait réagi comme ça et pour rien.

Le jeune homme sent une bouffée d'exaspération monter en lui : cette fille l'avait bien bonne de lui faire la leçon pour une histoire de permission ! Et elle, elle la lui demandait, pour espionner son mental à tout bout de champ ? ! Il s'apprête à l'apostropher, mais elle est plus rapide :

– Excuse-moi et calme-toi. Je ne pensais pas à mal. Il se passe quelque chose de bizarre en ce moment.

– Da Yinn, cherche dans les environs si tu peux trouver une autre pensée, suggère Thorkeil.

David, qui s'était apaisé dès les premiers mots de la WouWanga, ajoute :

– Et toi, Lominak, recherche s'il n'y a pas un mental à influencer, peut-être sur la rive où Thorkeil a vu un mouvement. On ne sait jamais.

Da Yinn et Lominak, les yeux fermés, prospectent avec attention, visiblement concentrées. Puis :

– Je n'ai rien trouvé. Il n'y a rien, dit la première.

– Et moi non plus, confirme la seconde.

L'atmosphère semble à nouveau paisible et ils dînent pendant que la nuit s'épaissit autour d'eux. Le froid devient plus vif et ils s'enroulent dans leur couverture pour dormir après avoir convenu d'un tour de veille pour chacun afin de relayer Thorkeil au gouvernail – et au guet.

La nuit se passe sans encombre et, au petit matin, ils prennent avec appétit leur petit déjeuner sorti du panier de victuailles.

– Nous allons très bientôt arriver à WouWang et, tout de suite après, nous entrerons dans le lac Neith dont nous longerons la côte nord, leur précise Thorkeil.

– Mais le Mandala de Neith se trouve de l'autre côté, à l'est. Pourquoi ne pas aller tout droit à travers le lac ? veut savoir Lominak.

– Parce que le milieu du lac est dangereux. Il y a des bêtes dedans qui font chavirer les bateaux, intervient Da Yinn.

– C'est juste et c'est la première raison. La deuxième raison pour passer près du rivage nord est qu'il y a là deux chutes d'eau. Je veux aller cueillir des perles de cascade à la première, parce que nous en aurons peut-être besoin et que ma provision risque d'être insuffisante.

– Ah ! Je pourrais alors venir en cueillir avec toi ! se réjouit David.

– Sûrement pas. C'est trop dangereux pour toi.

– Écoute-moi, Thorkeil, répond le jeune homme sur un ton ferme. Toute cette équipée est supposée être dangereuse. Alors, s'il te plaît, ne commence pas avec des arguments de ce genre ! Tu as promis de m'emmener avec toi chercher de ces perles quand tu nous as donné le cours sur le blizzard. Tu dois tenir ta parole !

– Ce que j'ai dit était une boutade et non une promesse ! Tu es bien trop jeune pour supporter le choc d'une cascade qui te tombe dessus.

– Nous verrons bien. Si tu ne m'emmènes pas, je te suivrai et j'irai quand même !

– C'est moi qui décide !

– Non ! Nous décidons tous ensemble. Ce n'est pas parce que tu es le plus vieux et le plus gros que tu dois jouer au tyran !

– Arrêtez !... Vous n'allez pas recommencer une dispute quand même ! s'écrie Teglath.

– J'ai senti une pensée ! souffle Da Yinn.

Tous attentifs à présent, ils guettent les réactions de la jeune fille. Mais elle secoue finalement la tête en disant :

– Je ne sais plus. J'ai dû me tromper. Cela a été très court, comme s'il y avait une sixième personne ici. Mais il n'y a rien...

Ils restent silencieux, leurs sens aux aguets mais, décidément, rien de nouveau n'apparaît. Quelques heures passent. Soudain, Da Yinn pousse un cri terrifié en se précipitant contre David et en montrant un point éloigné devant eux.

– N'aie pas peur, jette Thorkeil avec un regard agacé. Ce n'est que le squelette d'un

animal géant des temps anciens qui surplombe la rivière à l'endroit où on entre à WouWang. Il n'y a vraiment pas de quoi s'affoler : ce ne sont que des vieux os et ça ne mord pas !

Da Yinn reprend une respiration normale :

– Dans ma vue profonde, j'ai cru voir que ce monstre bougeait presque et j'ai eu peur. Mais ça va, maintenant.

Le bateau approche du squelette et son mouvement provoque une illusion d'optique leur donnant l'impression que la carcasse avance vers eux. Ils parviennent sous la tête qui s'élève à une bonne hauteur et ils glissent ensuite sous la cage thoracique, le bassin et enfin entre les pattes arrière et la queue qui semble interminable. David pense que la créature, de son vivant, était plus grande et plus longue que le plus immense des dinosaures géants du passé de la Terre. Il commente :

– J'espère qu'il n'y a plus de ces animaux-là sur Bréchéliante ! Vivant, ce doit être absolument terrifiant.

– Non, il n'y en a plus, affirme Thorkeil. Regardez : voici le lac Neith. Nous entrons à WouWang. Écoutez : vous sentez la différence d'ambiance avec La Gothie ?

– Oh oui ! C'est bien la sonorité de mon pays ! Je l'ai reconnue tout de suite, mentionne Da Yinn.

Les autres se rendent attentifs et identifient à leur tour le nouveau son ambiant, plus aigu en effet, ainsi que le Nordbotnien l'avait expliqué la veille à David.

Schipolonza

La Hella Noire se jette maintenant dans les eaux calmes d'une étendue aquatique si vaste que l'on ne voit pas la rive d'en face. Thorkeil barre pour faire dévier le canot vers le côté nord du lac et, comme il n'y a plus de courant pour faire avancer l'embarcation, il ouvre la voile et en explique le fonctionnement. Le Thaunon maintient le cap vers le nord-est tout en restant à distance respectable de la rive à cause de récifs et d'écueils aigus affleurant à sa proximité. Pour déjeuner, ils s'arrêtent brièvement sur une toute petite île rocheuse pratiquement circulaire, qui rappelle à David celle du lac Muckross sur laquelle on l'avait découvert tout bébé. Pendant que le Nordbotnien dirige le bateau, les quatre autres profitent du calme pour s'entraîner à différentes techniques apprises à Barzaz-Breiz. David cherche à pénétrer dans le mental de Thorkeil mais en vain : il se heurte à une barrière infranchissable. Le Thaunon possède de toute évidence le pouvoir de s'opposer à des incursions de cette nature, ce dont le jeune homme se doutait d'ailleurs. Si Thorkeil a été conscient de la tentative d'intrusion, il n'en laisse rien paraître.

Au soir, il fait accoster le canot dans une petite anse abritée :

– Nous passerons la nuit à terre. Inutile de faire des tours de garde cette nuit : nous sommes en sécurité ici. Et demain, David et moi irons à la chute qui n'est pas loin d'ici. Vous autres, vous attendrez tranquillement notre retour.

David est reconnaissant envers Thorkeil de ne pas avoir à argumenter encore pour pouvoir l'accompagner à la cueillette des perles. Il dort profondément tout le reste de la nuit et se réveille tôt, en pleine forme et d'attaque, prêt à en découdre avec la cascade. Après le petit déjeuner ils se mettent tous deux en route vers une forêt d'arbres feuillus pendant que les trois autres restent à paresser sur le sable de la plage en les regardant s'éloigner. Pendant le trajet, Thorkeil donne les instructions pour la cueillette des perles.

Au bout de presque une heure, David commence à entendre le bruit de la chute d'eau. Cela s'enfle de plus en plus, jusqu'à devenir assourdissant quand elle apparaît à leurs yeux. C'est terriblement impressionnant et David doit chasser l'idée qu'il a eu tort d'insister pour venir se jeter sous les masses d'eau qui dégringolent de la falaise. Il serre les dents, retire son pull, ne gardant que son jean et suit le Thaunon qui semble prendre un itinéraire précis, se faufilant par un étroit passage, le dos en contact avec la paroi rocheuse. Il y a un rebord intérieur à la base de la chute, sans doute créé par l'érosion provoquée par les eaux tourbillonnant là avec fracas. Il est impossible d'y voir au-delà d'un mètre à cause de la vapeur d'eau en suspension dans l'air.

David est maintenant trempé et glacé. Certes, sous le rebord, il est un peu protégé de la violence de la chute mais il sait que, s'il avance la tête ne serait-ce que de quelques centimètres, il recevra sur le crâne un tel poids d'eau qu'il basculera en avant et ira se disloquer sur les rochers. Une sensation très étrange est en train de monter en lui, faite de terreur et de vertige. Il va tomber, il le sent et il a même envie de s'abandonner à la poussée de l'eau, à la chute, à la mort. Toute sa poitrine lui donne l'impression de brûler à partir d'un endroit irradiant de son sternum. Il tend le cou, avance le visage et... encaisse comme un coup de massue sur le front et le nez. En un réflexe instinctif et

désespéré, il se recule et se plaque à nouveau contre la paroi en tremblant de tous ses membres – il ne contrôle plus ses muscles et il ne peut que rester là, les yeux fermés, dans les grondements dantesques de la cataracte.

C'est alors que le silence se fait et qu'il le voit, le merveilleux homme vêtu de violet de son enfance. David marche à ses côtés dans l'infinie bibliothèque qui semble être l'habitat de Wakanah. Le géant prend la parole :

– Tu es devenu grand et fort, me semble-t-il. Je suis heureux de te revoir, Cordwainer.

– Pourquoi m'appelles-tu ainsi ? Je suis David.

– Tu es Cordwainer, de la pure lignée Voragine.

– Que veux-tu dire ?

– Tu te souviens de l'homme que je t'ai montré à ton précédent passage ici ?

– Oui. Il était terrible.

– Terrible, en effet. C'est ton ennemi.

– Mais pourquoi ? Je ne l'ai même jamais rencontré !

– Il veut quelque chose qui est à toi : le Caducée.

– Mais je n'ai rien de tel ! Et si je l'avais, pourquoi ne le lui donnerais-je pas ?

– Nul ne peut l'utiliser tant qu'il existe un pur Voragine quelque part. Il ne servirait donc à rien de le lui donner. Par contre, s'il te tue pour te le prendre, son pouvoir sera immense ! Il abattra alors sur les mondes les pires fléaux, car il aime la souffrance qu'il inflige.

– Les mondes ?

– Oui. La Terre, Bréchéliante et tous les autres que tu ne connais pas, dans l'immense Univers Connu.

– Je n'ai pas cet objet et je ne sais même pas ce que c'est !

– Non. Mais il t'attire vers lui et

David rouvre les yeux et il perçoit à nouveau la brume l'environnant et les grondements de l'eau. Il ne tremble plus, l'étrange sensation a disparu, il a retrouvé le contrôle de son corps et la sensation de brûlure à sa poitrine a régressé et se limite à présent à l'endroit où se trouve la tache mauve qu'il avait récoltée autrefois. Il se met en mouvement, le dos collé contre la roche mouillée, progressant lentement vers le cœur de la chute d'eau. Il parvient à une anfractuosité plus profonde, s'y glisse et voit Thorkeil qui lui fait signe d'approcher. Parler est inutile car la voix ne peut s'entendre ici et le Thaunon lui montre du doigt le fond de la grotte. David s'y rend et se met en devoir de fouiller dans les galets accumulés là, pour trouver ce qu'il est venu chercher en cet endroit relativement plus calme que la corniche. Il doit remuer beaucoup de ces pierres de différentes grosseurs avant de trouver sa première perle qu'il glisse aussitôt dans la poche de son jean. D'autres suivent et, quand il en a ramassé presque une dizaine, il sent la main de Thorkeil le tirant par le bras.

Ils rebroussent chemin et parviennent sans encombre à l'endroit où était resté le pull de David. Le Nordbotnien s'ébroue, projetant quantités de gouttes d'eau dans toutes les directions. Le jeune homme lui montre sa récolte et prend avec plaisir ses compliments :

– De nous deux, c'est toi qui as trouvé la plus grosse perle. Au total, nous en avons donc vingt-deux. Cela devrait suffire, si on y ajoute celles qui me restent de ma

précédente cueillette. Tu t'es bien débrouillé. Je suis fier de toi.

– Dis, Thorkeil, est-ce que j'ai été long à te suivre ?

– Non. Pourquoi me demandes-tu cela ?

David hésite. Doit-il raconter sa vision ? Et avouer qu'il avait failli se laisser tomber dans la cataracte ? Il décide que non et change de sujet :

– Oh, comme ça. Pourquoi n'a-t-on pas cherché plus longtemps ? On en aurait sûrement trouvé davantage.

– Non, je ne crois pas. À très peu de chose près, nous avons dû ramasser toutes celles que nous pouvions prendre là.

– Comment sais-tu cela ?

– Je le sens. C'est comme si la cataracte me disait : « Ça suffit ». Je me suis presque tué, un jour où je n'ai pas obéi à cette sorte d'injonction. Alors, je ne cours plus ce genre de risque – et encore moins avec toi dans les parages... Tu sais, David, enchaîne-t-il après un instant de réflexion, la cascade permet seulement certains prélèvements, car elle a besoin de temps pour refaire de nouvelles perles. N'oublie pas cela. Nous ne pourrons pas revenir ici avant plusieurs mois pour en récolter encore.

– Tu dis cela comme si cette chute était un être vivant et qu'elle pouvait parler !

– Mais voyons ! On sait bien que les chutes d'eau appartiennent à un Esprit, à l'Esprit de la Cascade, et qu'il faut le respecter... Tu as l'air ahuri ? On ignore cela, sur Terre ?

– ... Je n'ai jamais entendu parler de ce genre de choses. Une chute d'eau, c'est juste un aspect de la nature, sans plus.

– Oh non, affirme l'autre avec ferveur, une cascade, tout comme chaque élément de la nature, à son Esprit : le feu, le volcan, la soufrière, l'aurore boréale, le lac, la mer, le glacier. Et aussi bien le geyser, la lande, la neige, la glace, le vent, l'arbre, l'herbe et d'autres encore. Chaque animal a également son Esprit ainsi, bien sûr, que chaque être intelligent, humain, Draken, Nordbotnien, Dwerch, Raha et tous les autres.

– Ah... C'est étonnant de voir les choses comme cela. Mais alors, quand on crée un blizzard, c'est comme de créer un « Esprit » ?

– Non : c'est comme d'invoquer l'Esprit du Blizzard et de faire passagèrement alliance avec lui pour qu'il se manifeste là où tu veux. Ce qui nécessite, pour le mago, à la fois d'utiliser ses pouvoirs et de le faire avec le respect qui convient envers l'une des forces de la nature.

– Mais qu'est ce qui prouve cela ? Ce n'est rien d'autre qu'une croyance !

Thorkeil sourit :

– Non, c'est une certitude : certains rares magos voient les Esprits et peuvent en attester.

– Voient des Esprits ?! Toi ?

– Oui. Mais assez parlé. Sèche-toi maintenant comme je te l'ai appris en produisant de la chaleur dans ton corps. Puis nous repartirons pour rejoindre les autres. Nous y serons pour déjeuner.

David prend subitement conscience qu'il frissonne dans son pantalon mouillé et il obtempère. Il jette d'abord sur soi le sort appris de Roussalka, insuffisant toutefois pour les conditions présentes, puis il s'assied en tailleur au sol, ferme les yeux et se concentre

pour susciter dans son ventre une boule de chaleur, comme un tout petit soleil. Quand elle est là et qu'elle commence à rayonner, il s'efforce de l'agrandir de manière à ce qu'elle irradie sur un plus grand volume. Il parvient à faire déborder de son bassin la sphère chaude et la maintient là aussi longtemps qu'il peut sans sortir de sa concentration. Quand il rouvre les yeux, son jean est sec et il se sent confortablement réchauffé. Thorkeil qui a attendu, patiemment assis, lui sourit avec approbation, se redresse, lui jette le pull et se met en route.

Le jeune homme lui emboîte le pas. Tout en marchant, il réfléchit à sa vision. Il ne sait qu'en penser. C'est la deuxième fois qu'il a ce genre d'hallucination et, à chaque fois, c'était à la suite d'un choc. Est-ce une coïncidence ou non ? Et que signifient ces idées de lignée, de Caducée et d'homme méchant ? Le mot « Voragine »… Dans son rêve avec le flûtiste qui disait s'appeler Mayah de Hamelin, il y avait déjà ce mot... Bah, finit-il par conclure, ce doit être un délire à cause de la commotion ressentie quand l'eau l'avait frappé au visage et, d'ailleurs, il a encore mal à l'arête du nez. Il choisit alors de porter toute son attention sur cette étrange idée de voir des Esprits partout. Il cherche à imaginer à quoi pouvait bien ressembler l'Esprit de la Cascade, mais son imagination ne lui livre rien qui soit satisfaisant. Il abandonne cela aussi et presse le pas pour rejoindre Thorkeil et marcher à son côté. Ils sont encore sous les arbres, mais presque en vue de la plage, quand les clameurs leurs parviennent dans lesquelles perce le timbre aigu de Da Yinn. Ils se regardent rapidement et s'élancent au pas de course. Puis ils voient !

Lominak est debout, enserrée dans une plante dont les racines sont sur le point de céder sous ses violentes contorsions. Teglath est à genoux, se protégeant la tête de ses mains et Da Yinn semble figée sur place, criant, la bouche grande ouverte et l'expression terrifiée. Thorkeil et David parviennent enfin sur place. Le Thaunon englue Lominak d'un geste et elle se calme progressivement. Il touche Da Yinn qui a un hoquet et s'effondre, le visage dans le sable. David, lui, effleure le dos du Dwerch qui saute sur ses jambes et détale à toute allure puis, également englué par Thorkeil, ralentit, s'arrête et regarde autour de lui avec une expression hébétée.

– Que se passe-t-il ? ! gronde le Nordbotnien. Il n'y a personne, ici ! Lominak, qu'est-ce que tu as fait ? ajoute-t-il en la libérant à la fois de la plante et du sort qu'il lui avait lancé.

La Raha le regarde, apparemment sans comprendre, puis elle s'écrie sur un ton irrité :

– Quoi ! C'est encore sur moi que ça tombe ? Je n'ai rien fait ! C'est elle qui m'a emprisonnée dans cette plante !

Elle désigne Da Yinn, toujours prostrée sur le sable. Elle poursuit plus calmement :

– Je ne sais pas ce qui lui a pris ! Je me promenais tranquillement quand j'ai senti cet arbuste me saisir. Après, je ne sais plus. Ah, j'ai encore dû devenir berserker !... Mais qu'est-ce qu'elle a ? Pourquoi elle reste comme cela ? ajoute-t-elle, prise d'une soudaine inquiétude.

David est accroupi auprès de la jeune fille et lui caresse les cheveux, ce qui la fait se recroqueviller encore davantage sur elle-même. Elle tremble de tous ses membres, le visage maintenant enfoui sous un bras et le jeune homme ne sait que faire pour la rassurer.

– Je m'occupe de ces deux-là. Laissez-moi faire : je vais les influencer, dit Lominak.

Quelques instants plus tard, Da Yinn se détend visiblement, elle lève le visage vers David puis se jette dans ses bras. Il la berce doucement pour la réconforter. Quand elle est en état de parler et que Teglath également a récupéré, la jeune fille raconte :

– Il ne se passait rien et tout était tranquille quand, brutalement, j'ai senti qu'une chose horrible allait se jeter sur nous. J'ai cru que c'était Lominak qui devenait folle et je l'ai enfermée dans une plante – excuse-moi, Lominak, c'était un pur réflexe. Mais ça n'a rien arrangé. La terreur montait et montait encore et je me suis mise à crier. Je ne percevais rien, pas une aura, pas une vibration anormale, mais je sentais que quelque chose de vraiment terrible était arrivé. Tout s'est passé tellement vite...

– C'est pareil pour moi, renchérit Teglath. J'ai subitement été pris d'un véritable accès d'épouvante. Je ne comprends pas pourquoi. Il ne se passait rien du tout et j'avais une peur bleue. J'étais complètement paralysé d'effroi.

Thorkeil réfléchit. Il dit enfin :

– Da Yinn, s'il te plaît, lis dans la pensée de Lominak et de Teglath pour voir si tu trouves quelque chose qui explique tout cela.

Quelques instants plus tard, la jeune fille affirme :

– Il n'y a aucune explication. Rien dans le mental de Lominak, qui semble seulement avoir ressenti une violente colère à cause de ma plante. Teglath n'a rien vu non plus, ni rien entendu. Je ne comprends pas.

David intervient :

– Pendant que vous racontiez, j'ai « vu » la scène dans mon regard intérieur à travers votre récit. Il n'y avait effectivement personne d'autre que vous trois sur cette plage jusqu'à ce qu'on arrive.

Le Thaunon prend une décision :

– Nous allons embarquer tout de suite et partir d'ici. Il n'y a jamais eu de difficultés à cet endroit, mais il y a un commencement à tout. Je n'ai aucune idée de ce qui a pu se passer. Peut-être un glyphe avec effet retard a-t-il été posé ici par un mago dans un but quelconque ?

Cette nuit là, par mesure de précaution, ils restent à dormir dans le canot mais le lendemain Thorkeil annonce :

– Je connais une crique bien protégée où nous pourrons passer la nuit prochaine en sécurité. Il nous faudra nous ravitailler en vivres car le panier est presque vide et il y a un village à une petite distance du rivage. Nous nous y rendrons tous ensemble demain matin pour y troquer un peu d'or contre des provisions.

– De l'or ? Tu as de l'or ? Il y a des mines sur Bréchéliante ? dit le jeune homme avec curiosité.

– Oui. Mais celui que j'ai ne provient pas d'une mine. C'est Maître Alber le Grand qui le produit par une magie spéciale.

Teglath, étonné, intervient :

– Si je comprends bien, à WouWang tu es obligé de donner quelque chose en échange de ce qu'on te donne ? Moi, je trouve que c'est tout à fait anormal !

– Chez moi, sur la Terre, c'est aussi comme cela, l'informe David.

– Ça n'existe pas dans mon pays Dwerch : on donne toujours sans rien attendre en échange et je trouve que c'est très bien.

La conversation s'arrête là car la crique est en vue : chacun se concentre sur les manœuvres pour aborder. Ils trouvent des branchages secs non loin et peuvent ainsi faire un feu. Il y a encore à peine assez de nourriture pour leur dîner, mais plus rien pour le petit déjeuner du lendemain. Aussi conviennent-ils de se lever tôt pour se rendre au village. Par mesure de précaution, un tour de garde est tout de même prévu et celui qui doit rester éveillé, pendant que les autres dorment dans leur couverture en éder, est également chargé d'entretenir le feu.

David ne sait pas ce qui le réveille. Il a rêvé qu'il entendait des sanglots étouffés. Il se redresse sur un coude et voit que seules quelques braises subsistent dans le foyer et qu'il fait très sombre. Il n'y a personne d'éveillé aux alentours, ce qui est anormal compte tenu de ce qui avait été convenu. Où donc sont les autres ? Il n'y a pas trace de Da Yinn, ni de Teglath, ni de Thorkeil, seules leurs couvertures se trouvent là, étalées par terre en désordre. Le jeune homme voit la forme allongée de Lominak à une petite distance de lui et quelque chose de bizarre l'alerte : il y a une ombre au-dessus de la Raha qui gémit dans son sommeil. Tous les sens de David se mettent en éveil. Il se contraint à ne pas bouger pour mieux voir.

L'ombre remue en se redressant un peu, puis elle se penche à nouveau près de la tête de la Raha. David a le temps de voir un être de profil, sans nez mais avec une bouche proéminente et un menton très rétracté. Un bruit de déchirure se fait entendre. Cela fait bondir instantanément David qui s'élance de toute son énergie sur la créature en criant.

L'être se redresse avec vivacité et reste immobile, se contentant de regarder celui qui se précipite sur lui. Avant d'avoir pu l'atteindre, le jeune homme tombe à genoux, se prend la tête entre les mains et se met à pleurer à chaudes larmes. Il se sent subitement envahi par une immense tristesse, un incommensurable désespoir. Cette sensation d'abattement absolu lui donne une seule envie : mourir. Mourir maintenant, tout de suite ! Rien ne vaut la peine de vivre ! Comme ce sera bon de se laisser couler dans l'eau propice qui recueillera son dernier soupir... Et comme il se sentira bien, ensuite, sans tout le poids de cet accablement...

Avec un chagrin extrême, il voit l'être se pencher à nouveau sur Lominak et il entend des bruits écœurants de succion. Oh, combien le monde est-il plein de détresse, combien seule la peine est-elle le lot de chacun ! pense David. Et comme tout sera bien quand il sera mort et enfin libéré de tout cela... Il se relève et entreprend de se diriger vers le lac, le menton bas et les épaules affaissées. Là-bas, loin, il aperçoit fugitivement une tête sur la surface de l'eau, s'éloignant vers le large. Qui est-ce ? Thorkeil ou l'un des deux autres ? Qu'importe : pour eux aussi, la noyade va être la délivrance... Il ne parvient pas jusqu'au bord du lac et tombe à nouveau sur les genoux, la tête prise dans un tel étau qu'il n'arrive plus à diriger ses mouvements. Quelques instants plus tard, et aussi subitement qu'elle était arrivée, la dépression le quitte et il se sent à nouveau d'attaque. Il se retourne, veut foncer à nouveau sur la créature et aperçoit cette fois une silhouette humaine debout au-dessus de Lominak. David n'en croit pas ses yeux :

– Shamaan ! ! ! C'est toi ! Tu t'es métamorphosé ! Qu'as-tu fait à Lominak ? Je vais te tuer pour cela !

Puis il voit le paquet informe aux pieds du Gothic. Une flèche sort du dos de la créature affalée sur la Raha.

– Aide-moi plutôt à sortir les trois autres du lac ! s'écrie Shamaan sur un ton méprisant. Tu me raconteras tes stupidités après.

Il se met à courir vers la berge tout en se défaisant des fourrures qui le recouvrent, se jette vigoureusement dans l'eau et fend les flots d'une nage puissante, suivi par David. Plusieurs centaines de mètres plus loin, Thorkeil nage vers eux. Il tient quelqu'un de complètement inerte, par une manche et veut le confier à Shamaan qui passe outre et poursuit sa trajectoire. Quand David parvient à bonne hauteur, le Thaunon lui jette, avant de faire demi-tour :

– Vite ! Prends Teglath. Il faut que je retrouve Da Yinn.

Le cœur du jeune homme se serre. Ciel ! Da Yinn, perdue dans le lac ? Mais depuis combien de temps ? Pourvu que... Il n'ose pas aller au bout d'une pensée aussi terrible. Il a Teglath dans les bras et lui tient la tête hors de l'eau. Ne pouvant confier le Dwerch à personne, il se résigne à rejoindre la rive pour l'y déposer, s'assure qu'il respire et s'apprête à retourner en arrière pour aider les deux autres à chercher son amie. Mais c'est inutile, car il les voit s'approcher. Shamaan nage sur le dos en portant Da Yinn sur sa poitrine.

– Pourvu qu'elle soit vivante, murmure le jeune homme, une boule d'angoisse dans la gorge.

Il aperçoit alors du coin de l'œil un mouvement au campement : la créature cherche à s'éloigner de Lominak en rampant. Tout ça, c'est de sa faute ! pense-t-il avec colère. Il se met à courir vers la chose qui se traîne péniblement et plaque son pied sur la tête de l'être, enfonçant sa face dans la terre humide. La créature geint doucement, sa respiration est difficile, mais David n'en a cure. Il doit même se retenir quand, voyant la plaie béante au cou de Lominak, il a vraiment envie d'écraser le crâne sous son talon. Il se contente donc d'assommer l'être avec une pierre et il se précipite sur la Raha. La blessure est horrible : une partie du cou est déchiquetée et des lambeaux de chair en pendent, encore attachés par un peu de peau écailleuse. Elle est immobile, mais un faible gémissement prouve qu'elle est encore vivante. Par une chance inouïe, le sang s'est arrêté de couler malgré l'artère lacérée.

Shamaan et Thorkeil arrivent, l'un portant Da Yinn et l'autre Teglath. Dès qu'ils sont assez près, David crie :

– Comment vont-ils ?

Un grognement du Gothic ne le rassure qu'à moitié :

– Ça peut peut-être aller.

Il faut s'occuper de toute urgence de Lominak. David, comme il le peut, remet en place les lambeaux de chair et pose ses mains sur la blessure. Il doit se concentrer à présent. Il reste un moment, yeux fermés, se forçant à s'absorber de plus en plus profondément dans sa volonté d'aider la Raha à survivre d'abord, à guérir ensuite. Une vibration s'amplifie au-dessus de sa nuque, là où est son béryl, au point qu'il a même

l'impression d'avoir perdu conscience pendant un moment. Puis, cela se calme et il rouvre les yeux pour constater que Lominak, également, ouvre les siens.

L'aube se lève et le jeune homme est effrayé par la mine de son amie : ses écailles dorées sont devenues grisâtres, son visage s'est creusé, les replis cutanés de ses joues sont comme chiffonnés et elle roule des yeux à l'éclat terni. Elle essaye de parler, mais seulement un gargouillis sort de sa bouche.

– Chut, n'essaye pas de parler ! souffle Shamaan, penché au-dessus d'elle. Enlève-toi, David. Je peux peut-être faire quelque chose pour elle.

Il se met à genoux auprès de Lominak, pose un petit tambour devant lui et il commence à battre un rythme, très lent tout d'abord puis de plus en plus rapide. Il chante d'une voix rauque un chant étrange, avec des paroles incompréhensibles, tout en balançant son corps en cadence.

David s'est assis auprès des autres qui semblent s'être remis de leur bain forcé. Il est rongé d'inquiétude pour Lominak, mais en même temps extrêmement soulagé de voir Da Yinn et Teglath en vie et apparemment en bon état. La créature, elle, gît sur le ventre à quelques pas, un bandeau serré sur les yeux et les membres liés. La flèche est toujours fichée dans son dos.

Le son du tambour et le chant de Shamaan prennent une ampleur incroyable dans cet environnement désolé, comme si chaque pierre, chaque rocher, chaque grain de sable et même l'eau du lac et leurs corps entraient en résonance avec eux. Cela dure très peu de temps, semble-t-il – sauf que, quand cela s'arrête, le soleil est déjà très haut dans le ciel. Des heures se sont donc écoulées depuis que le Gothic avait commencé à battre le rythme.

Ils le voient se lever. Il titube, puis reprend son aplomb. La transformation de Lominak est extraordinaire : elle a presque retrouvé son apparence habituelle et seuls les contours des blessures au cou se voient encore. Thorkeil l'aide à se redresser un peu.

– C'est quoi, tout ce raffut ? demande-t-elle d'une voix sourde, mal affermie.

David ouvre la bouche pour répondre mais il est interrompu par Shamaan qui grogne avec mauvaise humeur :

– Ce n'est pas le moment de vous étaler sur vos aventures ! Occupons-nous de ce monstre !

– Il est hors d'état de nuire pour l'instant. Nous sommes tous épuisés et il faudrait manger quelque chose pour nous ragaillardir. Mais on n'a plus rien, intervient Thorkeil.

Le Gothic jette avec dédain :

– Dans mon sac !

Teglath prend l'objet et trouve un récipient métallique contenant de la viande séchée. Il y fouille encore puis dit, avec une moue de dégoût :

– Pouah ! Que de la carnerie ! Tu sais bien que je ne mange pas de ça ! Tu n'as rien d'autre ? Des légumes ? Des fruits ? Des choses mangeables !…

– Si ça ne te plaît pas, tu n'as qu'à jeûner ! riposte le Gothic froidement.

Thorkeil fait quatre parts et les distribue. Puis il dit :

– Vous, vous mangez. Moi, je vais aller au village nous chercher des provisions. Avec Shamaan ici, vous ne risquez rien. Du moins, je l'espère, ajoute-t-il à voix plus basse.

– Je viens avec toi, affirme Teglath sur un ton sans réplique. Comme cela, je mangerai plus vite !

– D'accord.

Ils s'éloignent donc d'un bon pas pendant que les quatre restant là se restaurent rapidement.

– On va laisser Lominak récupérer tranquillement. Pendant ce temps voyons ce que cette saleté a à nous dire ! tranche Shamaan.

Il se plante devant la créature et lui donne un coup de pied dans les côtes. Se penchant, il arrache d'un geste sec la flèche, ce qui fait crier l'être qu'il redresse avec brutalité et adosse contre un rocher.

– Qui es-tu ? Pourquoi suis-tu ces cinq-là depuis Barzaz-Breiz ?

Pas de réponse.

David ouvre des yeux ronds : la créature les suivait depuis Barzaz-Breiz ? Et Shamaan, alors ?

L'être – est-ce un animal ou un représentant d'une espèce intelligente ? – est assis, avachi et tassé, le dos rond. Il semble vieux, n'est pas grand, peut-être n'a-t-il même pas un mètre et demi de hauteur. Sa couleur de peau évoque un gris brunâtre. Sa face présente une bouche très proéminente, sans lèvres, légèrement entrouverte sur deux rangées de petits crocs, ceux du haut s'emboîtant dans ceux d'en bas. Au-dessus, deux orifices doivent être les narines. On ne peut voir ses yeux, toujours cachés par le bandeau. Quelques rares cheveux gris, raides et hirsutes dardent sur le sommet de son crâne. Il est maigre, osseux même. Ses membres supérieurs sont remarquables : très longs et terminés par des mains étroites aux doigts interminables, aux ongles démesurés et incurvés. Il est recouvert d'un informe vêtement de toile grossière, d'un beige terne, mité, miteux et crasseux. Aussi près de la créature, on peut percevoir son odeur : une légère puanteur de viande pourrissante.

L'être respire par à-coups, dodeline de la tête et est visiblement très mal en point. Shamaan lui redonne une violente bourrade :

– Tu vas parler, oui ? ! vocifère-t-il.

– Arrête ! crie David. Ça suffit comme ça ! Tu ne vois pas qu'il ne peut pas ?

Se tournant vers Da Yinn, il ajoute plus doucement :

– Lis donc dans sa pensée. Comme cela, on saura.

Le Gothic regarde David avec le plus évident mépris. Un sourire mauvais aux lèvres, il profère :

– Tiens ! Le petit David a pitié de ce monstre ! Il a oublié ce qui s'est passé cette nuit. Il a la mémoire courte ! Sais-tu ce que c'est, ça ?

Il va ajouter quelque chose, mais s'arrête net dans sa diatribe parce que la créature commence à émettre des sons enroués et hachés qui finissent par devenir intelligibles. C'est une sorte de litanie :

– Petit maître bon avec Schipolonza. Petit maître bon avec Schipolonza. Pardon, petit maître, pardon. Schipolonza ne voulait pas lui faire du mal, seulement l'éloigner un peu. Jamais Schipolonza ne fera du mal à petit maître. Schipolonza a suivi petit maître parce que grand maître a dit : « Suivre petit maître, toujours suivre petit maître. » Grand maître

arrive. Schipolonza doit aider petit et grand maître à se réunir. Schipolonza toujours aidera petit maître. Petit maître bon avec Schipol

Un nouveau coup de pied dans les côtes interrompt la psalmodie et fait jaillir de la bouche quelques gouttes d'une mousse sanglante. David, révolté par une telle sauvagerie, bondit sur Shamaan, cherchant à lui faire une prise de Tae Yog Do. Il se retrouve presque instantanément au sol, retenu par un lien d'iki.

– Écoute-moi bien ! gronde le Gothic en le foudroyant du regard. Cette chose immonde est un Goule. Ça vient de Stobin et ça n'avale que du sang après avoir déchiré le cou de ses victimes, comme tu l'as vu sur Lominak qui a failli en mourir ! Mais peut-être as-tu déjà oublié ce « détail » ! En plus, celui-ci est un psichic, tu l'as pourtant constaté. Personne ne peut lire la pensée d'un Goule psichic, ni l'influencer par le psi, sinon ce serait déjà fait. Tu me prends pour un imbécile ?

Le jeune homme ne répond rien, attendant la suite.

– On ne comprend rien au charabia de cette pourriture !... Ça fait longtemps qu'on n'a plus entendu parler d'un Goule sorti de Stobin. Qu'est-ce que tout cela veut dire ? ajoute le Gothic plus calmement.

– Relâche-moi. J'ai compris, dit David qui sent alors le lien d'iki se défaire et se redresse. Qu'est-ce que ce genre de créature sait faire ?

Da Yinn, qui n'était pas intervenue jusque-là, répond :

– D'après ce que Oniramou nous en a dit, les Goule mangent du sang chaque fois que cela leur est possible, mais seulement celui d'êtres intelligents. Quand ils ont mordu, ils injectent un venin qui paralyse leur victime. Un Goule psichic peut faire des choses terribles, comme rendre ses victimes passagèrement stupides ou entrer dans le mental d'êtres sans intelligence et leur faire faire ce qu'il veut. Il peut aussi envoyer dans l'esprit des gens de la colère, de la peur, du désespoir. Shamaan, tu dis qu'il nous suit depuis notre départ ? Je comprends maintenant nos accès d'agressivité sur le bateau et la panique que nous avons ressentie sur la plage... Cette fois-ci, il nous a incité à nous suicider !

– Ce n'est pas tout ! enchaîne Shamaan. Quant ça avale du sang d'un être intelligent, ça gagne pour un moment l'intelligence, les connaissances et les pouvoirs de sa victime, qu'ils soient naturels, magiques, psichics ou que ce soit un talent. Heureusement que je l'ai fléché parce que, sinon, ça aurait pu devenir berserker à cause du sang de Lominak. Et, dans ce cas, on y serait tous passés.

– Mais pourquoi ne cherche-t-il par à nous remplir de désespoir en ce moment ? Il est trop faible parce qu'il est blessé ? demande David.

– Ça ne le peut pas. Il faut que ça puisse voir sa victime pour lui envoyer ces sentiments affreux. C'est pourquoi il faut lui laisser son bandeau sur les yeux – et bien serré en plus.

Lominak, toujours allongée, a tout écouté et elle intervient :

– Ce n'est pas tout. On dit dans mon peuple que si quelqu'un, quelle que soit sa race, boit du sang d'un Goule, il a passagèrement accès à tout ce que celui-ci sait. En tout cas, chez moi, on déteste ces monstres. Ils ont fait des incursions pour enlever des Raha, des Lillymeyn, des Draken et des gens des autres races de Stobin et, quand on en attrape un,

on le tue. Ce sont des êtres rusés et dangereux à cause des capacités de leurs psichics mais, au naturel, ils sont très faibles physiquement. Bien sûr, en berserker, c'est tout à fait différent...

Thorkeil et Teglath reviennent déjà, portant leur grand panier débordant de victuailles et le Dwerch, tout en marchant, grignote avec grand appétit une sorte de navet. Tout le monde s'assied et chacun complète son frugal repas du matin sorti du sac du Gothic.

Le Nordbotnien interroge :

– Dis moi, Shamaan : qu'est-ce que tu fais ici ? Parce que tu nous as sauvé la vie, je ne vais pas te faire de reproches pour avoir désobéi à Maître Alber. Mais j'aimerais bien que tu m'expliques.

– J'ai guetté votre départ et je vous ai suivis en marchant le long de la rive et en me cachant. J'ai très vite constaté que je n'étais pas le seul à être derrière vous. J'étais intrigué et j'ai donc décidé d'observer ce qui se passerait sans me montrer.

– C'est donc parce que tu as désobéi que tu as pu intervenir cette nuit...

– De toutes façons, il était hors de question que je reste à Barzaz-Breiz pendant que vous partiez pour une pareille mission, s'emporte-t-il. Ces trois-là – il désignait Da Yinn, David et Teglath – sont si jeunes et si fragiles ! Les envoyer au casse-pipe, voilà ce que c'est !

– C'est toi qui le dis ! réplique David.

– Que des stupidités ! renchérit Teglath avec une moue de dédain.

– On se calme, enjoint Da Yinn d'une voix paisible. Sans Shamaan, on serait tous morts à l'heure actuelle. On pourrait le remercier plutôt que de l'ennuyer avec des questions qui ne changeront plus rien : il est là et il est évident qu'il ne nous lâchera pas d'une semelle. Nous n'avons d'ailleurs aucun moyen de te forcer à rebrousser chemin alors, malgré ton mauvais caractère – elle s'adresse à présent directement au Gothic – je dois admettre que je suis heureuse et très reconnaissante pour ta compagnie.

– Da Yinn a raison. Merci, Shamaan. Et sois le bienvenu parmi nous, confirme Thorkeil.

– Shamaan, qu'est-ce qui te rend si sûr que le Goule – son nom, c'est Schipolonza, je crois ? – en avait spécialement après nous ? On était peut-être seulement à son menu ? demande David.

– Je ne crois pas. Il en avait spécialement après vous. Je le sais, parce qu'il aurait pu déjeuner d'une bonne dizaine d'humains qu'il a croisés depuis l'entrée à WouWang. Il ne s'est même pas retourné sur eux, ce qui est tout à fait bizarre pour un Goule qui n'a rien avalé depuis votre départ et qui est donc sûrement affamé. Il faudrait savoir ce qu'il manigance.

– Et qu'est-ce qu'on va en faire, d'ailleurs ? s'informe Teglath.

– Quelle question ! Une bête immonde comme celle-la, il faut la tuer, bien sûr, lance Shamaan. Ne vous inquiétez pas : je m'en chargerai.

La voix éraillée du Goule s'élève, monocorde :

– Petit maître, petit maître ! Schipolonza ne voulait pas faire de mal à petit maître. Juste l'éloigner pendant que Schipolonza mange. Pas tuer Schipolonza. Si tuer Schipolonza, grand maître pas content. Schipolonza, serviteur de grand maître, serviteur

de petit maître et

– Bon. Éliminons ce problème ! interrompt Shamaan qui se lève déjà quand Lominak intervient :

– Attends. Ce n'est sûrement pas un hasard si cette créature nous a suivis et a cherché à nous empêcher d'aller plus loin. Nous, nous ne savons rien de ce pourquoi nous sommes partis et lui, il a peut-être des informations qui nous seraient utiles ? À mon avis, il faut en savoir plus.

– Bien sûr. Sauf que ça ne veut pas parler ! profère le Gothic, excédé.

– Moi je sais comment faire : il faut que l'un de nous boive de son sang et on aura des informations.

Ils sont plusieurs à grimacer de dégoût à cette pensée. La Raha enchaîne :

– Oui, oui, cette idée est dégoûtante. Je vais me dévouer. Après tout, il m'a saignée et je lui dois bien ça ! Mais engluez-moi d'abord, on ne sait pas quel effet ça peut faire sur moi.

Sans attendre de réponse des autres, elle approche du Goule qui émet un hoquet de terreur et elle lui ploie le cou vers le côté. Se penchant, elle déchire la chair d'un coup sec et précis de ses petites dents aiguës et entreprend de boire. Thorkeil jette le sort de ralentissement sur elle. Se redressant, elle s'essuie la bouche :

– Pouah ! Attendons maintenant.

Pendant un moment, il ne se passe rien. Puis, lentement, Lominak se prosterne en une posture de soumission et de dévotion absolues.

– Oui, maître. Bien, maître. À votre volonté, maître, murmure-t-elle.

– Dans le décor de Maadath, elle voit un homme très grand, debout devant elle, dit Da Yinn, lisant la pensée de Lominak. Il est impérieux, lui donne des ordres, et

Le cœur de David s'est mis à battre la chamade dans sa poitrine et il se sent étrangement oppressé. Dans son regard intérieur, il voit ce que la jeune fille décrit. Et cette haute figure masculine vêtue de noir, aux longs cheveux blancs et noirs et au regard d'encre, qui se dresse dans les ruines opalescentes de Maadath, il la connaît. Il l'a vue dans ses visions. C'est l'homme contre lequel Wakanah l'avait mis en garde, celui qui cherche le Caducée et qui sait que celui-ci attire Cordwainer à lui. Le jeune homme peut voir comment il avait subjugué le Goule qui avait été amené à Maadath par un Draken aux écailles blanches nacrées. Il l'avait ensuite lâché à leur poursuite, avec ordre d'éliminer les compagnons de David. Il voit comment le même Draken blanc, qui a pour nom Al Drorg, avait déposé le Goule près de Barzaz-Breiz puis s'était envolé vers le sud-ouest. Il sait aussi dès lors que le mangeur de sang avait dit vrai : jamais il ne l'aurait tué, lui, parce que cela lui était rigoureusement interdit. Et même, il avait pour mission de le protéger, fût-ce au prix de sa propre vie. Il devait aussi influencer le mental du jeune homme d'une certaine manière, mais le Goule ignore pourquoi. L'homme en noir veut ensuite rencontrer David. La créature ne sait rien d'autre et la jeune fille cesse de parler.

David se force à penser à autre chose pour que Da Yinn ne puisse pas lire son trouble dans sa pensée. Elle perçoit tout de même quelque chose et demande :

– C'est bien ce même homme qui, dans le rêve de Maître Alber, a recouvert Dame

Lilith de son ombre, n'est-ce pas, David ?

– Oui, répond-il d'une voix sourde.

– Cela confirme encore qu'il y a bien un lien entre vous deux.

Elle est songeuse. Ils sont interrompus par Shamaan qui se lève :

– Faisons maintenant son affaire à ce monstre ! Nous n'en avons plus besoin.

La WouWanga lit dans le mental de Teglath son refus de laisser tuer le Goule. Elle abonde aussitôt en son sens :

– Ni Teglath, ni moi, ni même Lominak, ne sommes d'accord pour faire mourir cette créature. Tu ne le feras pas, Shamaan ! À nous trois, on saura bien t'en empêcher.

Le Gothic ricane :

– Quoi, même toi, Lominak, qui lui a servi de dîner ?

– Oui, même moi. Schipolonza se serait bien passé d'être obligé de quitter son clan. Qu'il retourne chez lui. Il nous faut juste le rendre inoffensif pour qu'il n'agresse plus personne sur son chemin et se contente d'animaux pour toute nourriture.

– Je vais utiliser sur lui la voix magique. Ça marchera, affirme la Da Yinn.

– Vous êtes folles ! Non, idiotes ! Et ce nabot qui vous suit dans votre idiotie ! profère Shamaan.

– Peut-être. Mais ce sont les magos noirs qui sont capables de donner la mort à un être blessé et ligoté. Nous n'en sommes pas, dit Lominak fermement.

– Et j'espère que toi non plus ? insinue perfidement David.

Avant que le Gothic puisse répondre, Thorkeil tranche :

– C'est dit. Nous le laisserons vivre pour cette fois-ci. Mais n'y reviens pas, Goule !

Shamaan veut avoir le dernier mot :

– J'espère que vous n'aurez pas à le regretter ! De toutes façons, ma flèche l'a mis en si mauvais état qu'il crèvera. C'est seulement une question de temps.

Da Yinn parle au Goule avec la voix magique pendant que Shamaan remet le canot à l'eau. Juste avant de partir, Thorkeil va délier Schipolonza qui bascule en avant et reste ainsi immobile, les yeux toujours bandés.

Le Mandala de Neith

La navigation se poursuit vers le Sud à présent et les jours passent. Shamaan reste à l'avant de l'embarcation, gardant à portée de main son arc et son carquois. Il reste taciturne, observant les alentours avec acuité comme s'il s'attendait à ce qu'un danger surgisse. Cela intrigue David qui glisse doucement à Da Yinn :

– Lis donc dans sa pensée pour voir s'il nous dit la vérité.

– J'avais déjà essayé, mais je n'y suis jamais arrivée : je n'ai pas accès à son mental parce qu'il a mis un barrage en place. Il est trop fort pour moi.

– Je n'arrive pas à me persuader qu'il est honnête avec nous ! souffle le jeune homme.

– Il a un grand talent pour se rendre antipathique. Ceci dit, moi, je lui ferais plutôt confiance.

– Si tu le dis...

Mais le jeune homme n'est pas convaincu et il pense qu'il ferait bien de garder le Gothic à l'œil. Vers le midi de ce jour, Teglath annonce :

– Nous sommes à proximité de notre but.

– Comment sais-tu cela ? veut savoir Lominak.

– Je le sais ! Je sais toujours trouver le meilleur chemin pour arriver quelque part, même quand je ne connais pas la région : c'est un talent de naissance chez moi.

– Oui. Mais ce que nous voulons trouver, le Mandala de Neith, ce n'est pas un lieu, c'est un objet.

– Aussi, n'est-ce pas le Mandala que je vise, mais l'endroit où il se trouve et qui s'appelle Wace. Wace est un peu plus loin par-là, montre-t-il du doigt.

– Et quand nous y serons, tu trouveras l'endroit exact où est le Mandala ?

– Ah non ! Je regrette, mais mon talent s'arrêtera à Wace.

– Le Mandala de Neith se trouve dans l'eau. Cela, nous le savons. Mais où donc exactement ? L'eau, c'est plutôt vague comme indication, non ? énonce David.

– Je devrais pouvoir résoudre ce problème, dit Da Yinn gaiement.

– Ah ? Et comment ferais-tu cela ? s'enquiert le jeune homme.

– Tu verras, tu verras.

Deux heures plus tard, Teglath s'exclame, désignant une petite presqu'île :

– Wace !

Ils y accostent dans un enfoncement de la côte et voient un petit port où est déjà amarré un volumineux bateau à rames désert dont la sculpture de proue, peinte de couleurs vives, représente la moitié avant d'un monumental taureau ailé aux cornes immenses et comme annelées. Pas âme qui vive n'est visible. Ils mettent pied à terre et avancent vers une construction de toute évidence en ruines. C'est un ensemble de treize épaisses colonnes de marbre roux qui sont érigées en cercle sur un terre-plein rocheux. Au centre de cette configuration, il y a un gros bloc cubique de grès rose comportant un bas-relief sur chacune de ses cinq faces visibles.

– Ce sont les cinq objets que nous devons trouver, note Teglath.

– Regardez : le Mandala est sur cette face orientée à l'ouest et vers le lac. C'est la bonne direction, ajoute Da Yinn qui s'assied en tailleur, le dos contre la sculpture en question. Elle sort le petit sac contenant les runes, en prend deux au hasard, les jette au sol et dit :

– **FaYr**… C'est bien cela ! C'est droit devant moi, au milieu d'un autre cercle de colonnes qui se trouve sous l'eau. Allons-y.

Ils retournent donc au bord du lac et, là, Teglath s'écrie vivement :

– C'est à moi d'y aller ! Je sais faire de l'air dans l'eau.

– Moi aussi, dit David.

– Hé, c'est moi qui

– Tous les deux ensembles ! l'interrompt David sur un ton sans réplique.

Impatiemment, Shamaan leur jette :

– Arrêtez de palabrer et allez-y ! Moi, je vais surveiller les environs. Où sont donc les gens de l'autre bateau ?

– Shamaan a raison. Montons la garde : on ne sait jamais, décide Thorkeil.

David et Teglath se glissent dans l'eau plutôt froide du Neith. Ils entendent encore Da Yinn leur crier :

– Pensez à utiliser le sort de réchauffement de Roussalka, sinon vous vous engourdirez !

Ils sont sous la surface et chacun a déjà mis sa bulle d'air en place.

– Séparons-nous et avançons vers l'ouest en restant à la bonne distance pour ne pas nous perdre de vue. Ainsi, nous pourrons explorer une plus grande surface qu'en restant ensemble, propose David.

Ainsi est fait. Ils ne voient ni poissons ni plantes et le fond est très pentu, vaseux et glissant. Les deux jeunes gens descendent vers le large, moitié marchant et moitié nageant, les yeux aux aguets. La recherche est courte : Teglath agite les bras puis montre une direction à sa droite. David le rejoint et voit à son tour le groupe de colonnes qu'ils cherchent. Ils s'y rendent et ils peuvent constater que, en effet, il se trouve là une réplique de la construction qu'ils avaient vue dans l'île. Au centre du cercle, le même bloc cubique se dresse portant sur son sommet un coffret de bois noir. Rien d'autre de notable ne se présente à leurs yeux.

– Ce que nous cherchons doit se trouver dans ce petit coffre, avance David.

– Tu as sûrement raison. Emmenons-le. Nous l'ouvrirons à terre : ce serait malcommode dans nos bulles et il est inutile de risquer de mouiller son contenu.

Le coffret pèse un certain poids, ils n'ont toutefois aucune difficulté pour le saisir chacun par une de ses anses et, leurs bulles d'air ayant fusionné, ils repartent en sens inverse vers la rive. Au bout d'un temps assez long, le Dwerch souffle :

– Il y a quelque chose qui ne va pas ! Voilà déjà un bon moment que nous devrions être arrivés. Nous n'avons pas mis autant de temps tout à l'heure pour trouver les colonnes.

– C'est vrai, tu as raison. Qu'est-ce qui se passe ?

– Peut-être avons-nous pris la mauvaise direction ?

– Peut-être plutôt le Mandala de Neith ne veut-il pas quitter sa place ? objecte David

avec irritation. Pourquoi les choses ne peuvent-elles jamais être simple ? ! pense-t-il. Il ajoute à voix haute : Allons en surface pour nous repérer. Tiens bon l'anse de ton côté et synchronisons nos mouvements.

Ils entreprennent donc de remonter mais, là encore, sans succès : ils se sentent monter, mais la surface s'éloigne d'eux à mesure qu'ils s'élèvent.

– C'est un sort ! conclut Teglath. Le lac ne veut pas lâcher le Mandala et d'ailleurs, regarde : on est à nouveau tout près des colonnes ! Qu'est-ce qu'on va faire ? On ne peut pas le laisser là, tout de même !

– Il est hors de question d'abandonner. Réfléchissons. Qu'est-ce que Maître Alber nous a dit au sujet du Mandala ?

– Il nous a raconté qu'il y a très longtemps, un ancien mago, un Draken, l'a peint et ensuite immergé dans le lac. On a toujours appelé ce mago « Grand Père » parce qu'il est le tout premier de tous les magos de Bréchéliante. On dit même que c'est lui qui a inventé la magie et le psi. Par contre, on ne sait pas dans quel but il a fait cet objet – ni même s'il avait un but autre que de faire une peinture.

– Voilà qui ne nous dit pas ce qu'il faut faire maintenant.

David est pensif. Il a une idée :

– Si je libérais le Djinn ? Je ne vois pas ce qui, dans ce que nous avons appris à Barzaz-Breiz, nous permettrait de défaire ce qui retient le Mandala ici.

– Attends ! Tu ne sais pas si une bulle d'air lui conviendrait, ni si un Djinn peut survivre dans l'eau. Peut-être que ça le détruirait. Après tout, il semble être fait de vapeur et, s'il se mélange à l'eau, il pourrait peut-être ne plus arriver à se rassembler ?

– C'est juste... Évitons de courir ce risque. Quand on sera sortis, rappelle-moi de lui poser la question.

– D'accord. Mais on n'est pas encore sortis. Trouvons une autre idée. Et d'abord, pensons à nous réchauffer un peu : le froid de l'eau est en train de glacer l'air de notre bulle et on va claquer des dents sous peu.

– Tu as raison. Mais utilisons ce que Thorkeil nous a enseigné pour cela, plutôt que le sort de Roussalka : cela nous demandera un peu plus de temps mais nous permettra de prendre un peu de recul pour réfléchir.

Ils s'asseyent donc de part et d'autre du coffret, chacun tenant toujours une anse, ferment les yeux et se concentrent pour susciter le petit soleil dans leur ventre. Comme cela s'était produit pour David près de la cataracte, ils se sentent rapidement pris puis environnés par une douce chaleur qui repousse le froid hors de leur réserve d'air. Le jeune homme se souvient alors de la conversation qu'il avait eue avec Thorkeil au pied de cette chute d'eau. Allons : que risque-t-il à essayer ? Il regarde vers le haut et crie :

– Esprit du Lac ! Que veux-tu en échange du Mandala ? Que puis-je t'offrir pour que tu nous laisses partir avec le Mandala ?

Teglath regarde le jeune homme avec des yeux ronds :

– Mais

– Chut !... Écoute... Regarde...

Le Dwerch secoue la tête mais, foudroyé du regard par son ami, il ne dit plus rien.

David voit au-dessus de lui comme un gigantesque et ondulant masque aux yeux

d'ambre, au menton orné d'une barbiche tressée et à la bouche grande ouverte, se tordant comme pour parler. Il n'entend pourtant aucun son autre que ceux, habituels, des profondeurs de l'eau : bruits de glissements et de frottements légers. Soudain, le jeune homme prend conscience que le masque pleure des larmes d'ambre liquide.

– Esprit du Lac, dis-moi ce que je peux faire ou ce en quoi je peux t'aider.

Le masque bouge de gauche à droite en un signe de dénégation. Il exprime une profonde détresse et il devient plus flou.

– Attends, Esprit du Lac ! Laisse-moi entrer en toi pour comprendre ce que tu veux me dire ? ajoute le jeune homme précipitamment.

Le masque redevient plus net et hoche cette fois-ci de haut en bas. Cela doit être un accord, estime David. Il ferme les yeux et cherche le chemin pour parvenir dans l'esprit de...l'Esprit du Lac. Il sait comment faire pour les créatures de chair, mais où donc peut bien être le sommet de la « tête » de cet être ? Il tâtonne, tâtonne.

Subitement, il a la très nette impression de passer un seuil et il entre dans un environnement tout à fait différent. Il se trouve dans la tour d'un palais en aigue-marine à l'extérieur duquel nagent des poissons de formes variées et de couleurs vives, frémissent des coraux superbes et flottent des algues vigoureuses d'un vert soutenu. Mais autant la vie aquatique est vivace et magnifique au-delà des parois d'aigue-marine, autant l'intérieur du palais – où il n'y a pas d'eau – respire la mort et suinte de tristesse. Quel contraste ! Le jeune homme voit un escalier monumental descendant et il s'y engage. Plus il s'enfonce entre les murailles bleu pâle, plus le désespoir, presque palpable dans ce lieu, semble s'épaissir. David parvient enfin au pied de l'escalier dans ce qui semble être une crypte au centre de laquelle se trouve un... sarcophage creusé dans la même pierre bleue. Il est assez translucide pour que le corps qui y gît soit vaguement perceptible.

Il faut que je l'ouvre, se dit le visiteur. Et, comme il sait devoir le faire, il s'arc-boute pour soulever le couvercle au contact froid et si lisse qu'il en est glissant. C'est difficile et long, mais le sommet pesant du sarcophage cède brusquement et, à présent léger comme une plume, il est rabattu de côté.

David se penche et voit le gisant. C'est une jeune femme extrêmement belle, vêtue d'une tunique de lin blanc à larges plis. Ses cheveux sont longs et tout blancs. Elle porte un collier fait de grosses perles, de boules d'argent et de corail au centre duquel se trouve un large pendentif en nacre représentant une anémone de mer. Le jeune homme est fasciné et a un moment d'absence. Mais au fait, où se trouve-t-il donc ? Ah oui ! Dans le mental de l'Esprit du Lac. Et maintenant ? Que peut-il, que doit-il faire ? La femme est immobile, les yeux clos, les mains croisées sur son ventre.

– Aide-moi à comprendre, supplie David. Que veux-tu de moi à présent, Esprit du Lac ?

Il lui semble entendre comme un sanglot étouffé. Puis plus rien. Un silence épais. Enfin, il perçoit une pensée dans sa tête :

– Libère-la. Éveille mon aimée.

– Comment dois-je faire cela ?

Un sanglot à nouveau :

– Tu ne sais pas ?... Tu ne sais pas ?
– Non. Dis-moi ce que je dois faire.
– Tu ne sais pas ?... Tu ne sais pas ?
– Non. Explique-moi ?
– Si je le savais, je le ferai moi-même ! gronde la pensée avec colère.
– Attends ! Raconte-moi ce qui s'est passé, s'empresse de dire David. Peut-être qu'en en sachant plus, je pourrai t'aider.

Un silence, puis la pensée revient, pleine d'espoir à nouveau :
– Oui. Peut-être. Écoute et vois.

Des images arrivent et, pour la première fois, le son vient avec elles. En surimpression au corps de la jeune femme, il voit dans le palais d'aigue-marine une fête rassemblant beaucoup d'êtres somptueusement habillés. Des musiciens jouent une musique très belle, très romantique et les gens dansent, deux par deux et face à face, une danse lente, en faisant des gestes larges et de gracieuses révérences. Ils sourient avec une expression de béatitude sur leur visage.

Puis tout cela se brouille et une autre scène s'impose. Au milieu des danseurs et surgie de nulle part, une haute silhouette noire se matérialise. Les danseurs sont projetés avec une violence inouïe contre les murs bleus et ils restent immobiles, écroulés pêle-mêle, au moins évanouis et peut-être même morts pour la plupart. La silhouette se retourne, faisant face à présent. Le jeune homme l'a déjà reconnue à cause des cheveux noirs et blancs. Cet homme ! Encore lui ! Toujours lui ! La haine monte en David et il a du mal à la juguler.

Une nouvelle scène se présente. Le même homme projette un rayon noir sur la femme du sarcophage, debout devant lui et qui tombe à son tour. Un gros plan le montre ensuite, se penchant sur elle et avançant la main pour arracher le collier. Il grimace, car son geste est arrêté par un poignard à la lame ondulée qui vient de se planter dans son bras. Le pommeau de l'arme est surmonté d'un phénix et elle est tenue par une main dont David ne voit pas le propriétaire. L'homme en noir disparaît rapidement, comme volatilisé, non sans avoir jeté un regard venimeux en arrière.

La scène suivante montre un homme de dos, vêtu d'un justaucorps nacré, portant la femme dans ses bras, la déposant dans le sarcophage et tombant ensuite à genoux.

Puis plus rien ne vient.
– Je connais l'homme en noir, dit David.
– Monseigneur.
– Monseigneur ? C'est son nom ?
– Non. Nul ne connaît son nom. On l'appelle Monseigneur. C'est un maudit.
– Pourquoi a-t-il fait cela ?
– Qui le sait ? Comment le connais-tu ?
– Peux-tu lire dans ma pensée ?
– Oui.
– Alors, lis.

Et David montre à l'Esprit du Lac les rêves qu'il avait faits, où apparaissait Wakanah. Quand c'est fini, il entend :

– Oui. C'est bien Monseigneur que tu as vu. Je ne sais ce que tout cela signifie… Mais je vais vous permettre, à toi, à ton ami et au Mandala de quitter mon domaine. À condition que tu me fasses une promesse : si un jour tu trouves un moyen de réveiller ma Dame, promets-moi de revenir.

– Je te le promets.

– Alors, pars maintenant, avant que je ne change d'avis !

David ouvre les yeux et voit Teglath.

– Allons-y. La voie est libre, dit-il.

– C'est sûr ? Qu'est-ce qui s'est passé ?

– Tu n'as rien vu ? Rien entendu ?

– Non. De quoi parles-tu ?

– De rien. Allons, viens vite !

Ils sont rapidement de retour auprès de leurs amis.

– Où est passé Shamaan ? s'informe David constatant que le Gothic n'est pas là.

– Il a voulu suivre la piste des occupants du bateau. Avez-vous trouvé le Mandala ? s'enquiert Thorkeil.

– Oui. Ouvrons la boîte.

Le couvercle leur résiste. Ils utilisent toutes leurs forces pour l'ouvrir, mais il reste obstinément fermé. Que faire ? C'est Da Yinn qui trouve la solution : elle suscite d'un geste une minuscule plante dont la tige s'insinue dans le faible interstice séparant le couvercle du corps de la boîte et elle la fait grandir et grossir. Alors, avec un bruit sec, la fermeture cède et l'écrin s'ouvre enfin.

Sur le velours blanc et tout sec habillant l'intérieur du coffret, ils voient apparaître quelque chose d'enroulé sur un support. En le déroulant, ils découvrent enfin le Mandala de Neith. C'est un morceau de tissu carré d'environ quinze centimètres de côté, avec un petit trou rond au centre. Y est peint un cercle, centré sur le trou, formé de treize parties égales avec, dans chacune et sur un fond de couleur, le dessin stylisé d'une créature. Treize êtres différents sur treize couleurs différentes.

Si cela a une signification, celle-ci est hermétique, se dit David. Puis il aperçoit le support : c'est un morceau de bois poli, long d'une huitaine de centimètres. Il le prend dans la main et sent comme une légère secousse dans son bras. Il a subitement envie de garder cet objet et il le met dans son sac pendant que Thorkeil dit :

– Da Yinn, le Mandala est très léger. C'est toi qui le transporteras.

– D'accord.

En attendant le retour de Shamaan, David raconte son aventure au fond de l'eau, omettant seulement de faire allusion à sa deuxième rencontre avec Wakanah, sous la cascade. Thorkeil dit simplement :

– Tu vois, David ? Toutes les forces de la nature ont leur Esprit et tu viens de rencontrer celui du Neith.

Le jeune homme opine avec gravité : ce qu'il vient de vivre l'oblige à reconsidérer ses certitudes et l'ouvre à une nouvelle compréhension de la nature et de la vie, plus riche, plus pleine et plus enthousiasmante... Il est tiré de cette réflexion par Lominak lui

montrant du doigt la silhouette de Shamaan qui approche. Quand il est près d'eux, elle s'informe :

– Alors, tu les as trouvés ? Tu sais qui c'est ?

– Non. J'ai bien suivi leur piste un moment, mais elle remonte à au moins une journée et ils sont probablement loin à l'intérieur des terres.

– Il n'y a pas moyen de savoir qui ils sont ? As-tu visité leur bateau ? s'enquiert le Thaunon.

– Évidemment ! Mais il n'y a rien là qui puisse nous dire qui sont exactement ces gens ni ce qu'ils sont venus faire. Tout ce que je sais, c'est qu'ils sont une bonne cinquantaine et que ce doivent être des Stober d'une race que je ne connais pas.

– Comment sais-tu cela ? intervient David, suspicieux.

– J'étais le meilleur pisteur de ma tribu ! le rabroue Shamaan. Arrête de poser tes stupides questions !

– Oh vous deux ! Cessez vos chamailleries ! Vous nous fatiguez ! Essayez de vous ignorer, à défaut d'arriver à vous supporter, s'emporte Da Yinn visiblement excédée. Vous vous comportez comme des gamins !

Le Gothic lui jette un regard dédaigneux mais il se tait et David encaisse le commentaire sans plaisir et ne dit rien non plus. Il déteste Shamaan et son arrogance, mais il décide tout de même de faire quelques efforts pour calmer le jeu avec celui-ci : dans la situation où se trouve le groupe et du fait de l'inconnaissance de ce qui les attend, il serait évidemment stupide d'alimenter une zizanie avec le Gothic. Il se promet toutefois de rester méfiant envers ce dernier, car prudence est mère de sûreté.

Ils reprennent leur bateau, naviguent vers le sud pendant encore trois heures et c'est presque au coucher du soleil qu'ils jettent l'ancre à une petite distance du rivage, prennent toutes leurs affaires et abandonnent leur embarcation : ils ne disposeront plus d'eau pour les porter pendant la suite de leur périple qui devra se faire par voie de terre. Ils campent et se remettent en route le lendemain matin.

– Suivez-moi, dit Teglath. C'est par là que nous devons aller. Notre prochaine étape est la ville qui a pour nom Phnom Kampuch, au sud d'ici.

Ils avancent d'un bon pas dans un paysage de steppe, plat et plutôt désolé. À plusieurs reprises, Shamaan les quitte et, à chacun de ses retours, il ramène du gibier : manifestement, il n'est pas seulement un bon pisteur mais aussi un excellent chasseur. Mis à part pour Teglath qui fronce la bouche de dégoût pour cette « carnerie », le fait de manger de la viande fraîche grillée leur fait du bien à tous. Ils trouvent facilement des sources pour se laver, boire et remplir leurs outres. Au fur et à mesure de leur progression vers le sud, le climat devient plus doux et les nuits moins froides.

Après avoir beaucoup hésité à cause de son antipathie pour lui, David finit par se décider à demander à Shamaan s'il accepterait de l'aider à se perfectionner en Tae Yog Do, les soirs au campement. Il s'attend à être traité de haut. Mais non : le Gothic semble apprécier cette requête – sans doute cela l'arrange-t-il également pour son propre entraînement. D'ailleurs, en tant que professeur de Tae Yog Do, il se comporte mieux envers le jeune homme qu'autrefois et celui-ci peut ainsi continuer à faire des progrès. Leurs amis, prenant exemple sur eux, s'entraînent également à différentes techniques qu'ils avaient apprises à Barzaz-Breiz. À une pause, lors d'un de ces entraînements, David saisit l'opportunité pour poser une question à Shamaan :

– Comment as-tu fait pour soigner Lominak ? Cela ne ressemblait pas du tout à ce qu'on nous a enseigné à Barzaz-Breiz.

– Non, en effet. C'est un de mes deux talents de naissance. Et il est plus puissant et plus efficace pour ramener à la vie quelqu'un qui est presque mort que tout ce qu'on nous apprend à Barzaz-Breiz.

– Et ça marche à tous les coups ?

– Non. Mais laissons cela maintenant et reprenons notre travail, répond l'autre en sautant prestement sur ses jambes et en se mettant en garde.

David reste sur sa curiosité, mais il est visible que Shamaan n'en dira pas plus. Le jeune homme se concentre alors sur le combat et il parvient, ce jour-là, à léviter plus haut qu'auparavant.

David, pour le repas hebdomadaire, libère le Djinn qui lui dit cérémonieusement :

– Salut à toi, ami. Besoin de mon aide ?

– Non, merci. Puis-je te poser une question ?

– Bien sûr.

– Si je t'appelais alors que je suis dans l'eau, est-ce que ce serait dangereux pour toi ?

– Je déteste l'eau !

– Oui. Mais y aurait-il du danger pour toi ? insiste le jeune homme.

– Non, conclut à regret le Djinn, qui semble hésitant quant à la forme qu'il veut adopter, passant de celle d'une fleur à celle d'un paon et se décidant enfin pour celle d'un scarabée géant.

– Que peux-tu faire pour m'aider, si je me trouvais en danger au fond de l'eau ?

– Quelle question ! Comment veux-tu que je le sache ?

– Ah, je comprends : cela dépendra de ce qui se passe, croit comprendre David qui ajoute : As-tu faim ? Veux-tu aller te nourrir ?

– Voilà une bonne idée. Je reviens tout de suite.

Le Djinn, comme cela se produisait à chaque fois dans ces cas-là, devient subitement invisible, puis est à nouveau là.

– Voilà. Si tu n'as plus besoin de moi, ami David, je rentre chez moi.

– D'accord. À bientôt.

La vapeur rousse réintègre son habitacle que le jeune homme rebouche aussitôt.

Un soir, ils voient une maison au loin et, en en approchant, ils peuvent constater qu'elle est habitée par un couple de fermiers et ses quatre enfants, vivant d'une maigre plantation de légumes et d'un petit élevage de volailles. Ils y reçoivent une chaleureuse hospitalité et y trouvent les informations utiles pour pouvoir acheter des albyns – l'équivalent local des chevaux – non loin de là. Thorkeil, avant de quitter cette famille, laisse un peu d'or en évidence sur la table. Le groupe se rend donc à la ferme très cossue qui leur avait été indiquée. S'y trouve effectivement un troupeau d'albyns dans lequel Shamaan choisit soigneusement les six animaux qu'ils achètent. Il les enrêne et en désigne un :

– Cette jument est pour toi, Da Yinn. Elle sera douce et obéissante. Tu peux la monter en toute sécurité.

Da Yinn le remercie de sa sollicitude. Le Gothic bricole une selle avec sa couverture et des sangles trouvées sur place et la met sur le dos de la monture dévolue à la jeune fille. Les quatre autres font de même pour leur propre bête pendant que le Gothic les observe avec le regard de celui qui voit des mauviettes à l'œuvre : lui, il monte à cru. C'est donc à albyn et au trot qu'ils poursuivent leur route. Ils passent à deux reprises une rivière à gué puis le paysage change et ils rencontrent de plus en plus de champs cultivés et d'habitations, d'abord isolées, puis des villages de plus en plus grands et, enfin, au milieu d'une journée, Teglath déclare avec emphase :

– Là, devant nous, voici Phnom Kampuch ! Je vous avais bien dit que je vous y amènerai.

La ville s'érige sur une colline et le rouge, le blanc et l'or y sont les couleurs dominantes et omniprésentes. La population s'affaire dans les larges rues pavées. Ces gens ont un teint ambré, des cheveux noirs et lisses et des yeux bridés aux iris d'un brun chaud. Au centre de l'agglomération, ils trouvent le palais aux toits de pagode où habite l'homme qu'ils doivent rencontrer. Ils sont arrêtés par la garde au portail :

– Que voulez-vous, étrangers ?

– Menez nous à Maître Yötunn, votre Haut Mago, répond Thorkeil.

Les deux cerbères les toisent en ricanant :

– En quel honneur une troupe de jeunes dépenaillés veut-elle voir notre Très Haut Mago ?

Les amis prennent alors conscience de leur allure en effet peu présentable. Si Thorkeil et Lominak sont à peine vêtus et que Da Yinn est encore habillée de façon assez soignée, David et Teglath portent des vêtements aux couleurs incertaines et présentant des déchirures. Quant à Shamaan, ses cheveux emmêlés, ses fourrures entassées en vrac autour de son bassin et ses armes tenues ostensiblement lui donnent un air vraiment farouche.

La jeune fille fait avancer sa monture et dit sur un ton impérieux :

– Je suis Da Yinn, fille du Très Haut Maître Üdegeï. Faites immédiatement prévenir Maître Yötunn que je suis là et que je veux le voir.

Cette intervention fait l'effet d'un coup de fouet sur les deux gardes qui changent instantanément d'attitude. L'un d'eux se précipite à l'intérieur et revient quelques instants plus tard, accompagné d'un autre homme, un WouWangar d'une quarantaine d'années à l'allure aristocratique. Le nouvel arrivant regarde Da Yinn avec beaucoup d'attention. Puis il dit :

– Vous ressemblez de plus en plus à votre si magnifique mère, jeune demoiselle. Je suis Tarann, fils de Yötunn et j'ai été un disciple de votre noble et regretté père. Ces jeunes gens sont-ils votre suite ?

– Non. Ce sont mes amis et ils sont tous magos. Nous venons de Barzaz-Breiz et nous sommes en mission. Pouvons-nous rencontrer votre honoré père, Maître Tarann – qui étiez le YukuGashira de mon père ?

– Ah, vous m'avez reconnu ! Merci de vous être souvenue de moi.

– Jamais je ne pourrais vous oublier, Maître Tarann. Je me souviens parfaitement de votre patience à expliquer à la petite fille obtuse de Maître Üdegeï comment tenir le sabre Tantö et comment pratiquer IaïDô pour tirer le sabre et frapper l'adversaire en un seul geste.

L'homme s'incline en souriant et annonce :

– Je vais faire prévenir mon père. En attendant, entrez je vous prie et venez vous rafraîchir.

Ils descendent de leurs montures qui, sur un signe de Tarann, sont aussitôt prises en charge par les deux gardes. Les compagnons sont menés à travers les très beaux jardins jusqu'à deux pavillons jouxtant le palais et là, l'homme s'incline devant Da Yinn :

– Voici vos quartiers. Vous verrez mon père dans trois heures. Je viendrai vous chercher. Demandez tout ce dont vous aurez besoin.

– Merci à vous, Maître Tarann, qui êtes le dernier Dixième Llan formé par mon père, son YukuGashira, l'héritier de son Art.

Il acquiesce :

– Oui, en effet. Votre père m'a honoré en me conférant le Dixième Llan voici des années.

– Vous savez, je vous ai souvent observés en cachette lorsque mon père vous donnait son enseignement.

Il sourit :

– Votre cachette était dans l'armoire à la porte bleue à claire-voie. Votre père et moi avons toujours su quand vous étiez là, à nous regarder.

– Oh, ça alors !... Je ne m'en suis jamais doutée ! Et moi qui me croyais maligne...

Il rit :

– Cela ne vous empêche pas d'être maligne, fille de Maître Üdegeï. À plus tard, donc.

Et il se retire.

Avant qu'ils n'entrent dans les pavillons, David glisse à Da Yinn :

– Ton père était si célèbre que son seul nom a convaincu les gardes ! Je suis impressionné.

– Mon père est une figure de légende à WouWang.

– C'est quoi, Dixième Llan ? s'informe encore le jeune homme.

– C'est un des plus hauts grades dans l'Art du Sabre. Le plus haut est le Treizième Llan que seul mon père détenait et qui lui avait été conféré par son Maître. S'il avait vécu, Tarann serait certainement Onzième Llan aujourd'hui. Mon père disait le plus grand bien de lui.

Ils peuvent enfin se laver, boivent des jus de fruits délicieux, mangent de fines pâtisseries et s'habillent des vêtements locaux en soie que d'accortes femmes leur apportent. Les formes et mensurations de Shamaan, de Lominak, de Teglath et de Thorkeil semblaient avoir été prises au jugé, puisqu'ils reçoivent également des tuniques leur allant bien, qui avaient certainement été cousues, toutes affaires cessantes, par les tailleurs du palais. Ainsi vêtu, même Shamaan finit par avoir un air plus civilisé, mais il est tout à fait évident que c'est là tout au plus une concession qu'il accepte de faire. Il refuse toutefois de laisser son poignard dans sa chambre et le garde à la ceinture, malgré les demandes réitérées de Da Yinn, l'assurant qu'il n'y avait aucun danger pour eux dans la maison du YukuGashira de son père. La jeune fille a revêtu une jupe longue et une blouse faites dans un tissu de toute évidence précieux et, ainsi habillée, on peut constater qu'elle est vraiment très jolie.

Tarann vient les chercher et les amène au palais jusque dans une salle lambrissée de lattes de bois dorées. Là un homme les attend, assis en tailleur sur un épais tapis. Il semble avoir la soixantaine et porte un pantalon et une tunique en soie blanche et rouge. Une barbiche en pointe orne son menton et ses cheveux blancs sont noués en un chignon serré au sommet de sa tête. Il leur fait signe de s'asseoir en arc de cercle sur le tapis, ce qu'ils font tous les sept. Il s'adresse d'abord à Da Yinn :

– Da Yinn, fille de mon ami Üdegeï, je vous souhaite, ainsi qu'à vos amis, la bienvenue dans ma demeure. Mon fils m'a dit que, tous, vous êtes des magos et que vous venez de Barzaz-Breiz. Voulez-vous me présenter vos compagnons et me dire ensuite ce que je peux faire pour vous ?

La jeune fille fait les présentations pendant que des aides apportent de petites tables basses qu'ils installent devant chacun d'entre eux. Des tasses de fine porcelaine, décorées de fleurs qui ressemblent à des orchidées, y sont posées. Le Haut Mago verse

cérémonieusement de l'eau chaude dans une lourde théière, y ajoute quelques pincées d'une herbe séchée et fait signe à un des aides de faire la distribution.

– Merci de procéder pour nous à la cérémonie du tsheï. Nous en sommes très honorés, Maître Yötunn.

En disant ces mots, la WouWanga incline le buste, fait faire dans ses mains un tour complet à la tasse puis boit cérémonieusement. Ses compagnons l'imitent, très conscients du fait que Da Yinn seule est au fait des coutumes locales. Elle poursuit ensuite :

– Maintenant que vous savez qui sont les hôtes que vous avez bien voulu accueillir sous votre toit, permettez à Thorkeil de vous expliquer pourquoi nous sommes venus à vous.

L'homme s'incline dans la direction du Thaunon, son léger sourire engageant le Nordbotnien a parler.

– Haut Maître Yötunn, c'est Maître Alber le Grand qui nous envoie à vous. Avant toute chose et pour prouver nos dires, je dois vous remettre cet objet de la part de notre Directeur.

Il tend sa main, l'ouvre et l'on peut voir l'objet qu'il y tient caché : c'est une demie coquille d'huître dont la face nacrée est décorée d'une ciselure en spirale. Yötunn la prend et il a un petit rire en la contemplant :

– Continuez, Thorkeil. Je n'avais nul besoin de preuve pour vous croire, car je lis dans vos esprits – sauf dans le vôtre, jeune Shamaan.

Il a dit cela sur un ton paisible et il enchaîne aussitôt :

– Thorkeil, vous remercierez Maître Alber quand vous rentrerez à Barzaz-Breiz. Il sait tout ce que cet objet signifie pour moi et combien je suis heureux d'entrer à nouveau en sa possession. Continuez à présent.

Le Thaunon lui explique leur mission et ce qu'ils avaient déjà accompli.

– Comme vous êtes jeunes, vous tous, pour une telle tâche… Vous avez donc déjà trouvé le Mandala de Neith. Me permettrez-vous de contempler cet objet légendaire et que nul n'a vu depuis des générations ?

Da Yinn glisse la main sous sa tunique et détache le rouleau de tissu de la cordelette de soie qui lui enserre la taille. Elle le tend à leur hôte qui le prend avec respect et le déroule en murmurant :

– C'est bien, Da Yinn, d'avoir pensé à toujours garder le Mandala sur vous. Ne vous éloignez jamais de lui. Ne courez jamais le risque de le donner à qui que ce soit, sauf peut-être à l'un de vos compagnons.

Il hésite, puis :

– Une partie de moi se rebelle à l'idée de laisser cet objet emblématique de WouWang sortir de notre territoire. Une autre partie de moi sait que Maître Alber à raison car j'ai, moi aussi, eu des rêves étranges... Non, Thorkeil, inutile de songer à m'attaquer. Soyez rassuré : parce que la fille de mon ami, Maître Üdegeï, le détient, je vous laisserai l'emmener.

Il se penche et examine le cercle divisé en ses treize parties. Il murmure pensivement :

– Deux oiseaux, trois insectes, deux mammifères, deux reptiles, un animal marin, trois êtres ailés... Et toutes ces couleurs.... Vert, la terre ; argent, l'air ; blanc, l'eau ; bleu, l'éther... Treize – comme ce que disent les légendes...

Il s'interrompt. Les jeunes gens ne comprennent rien, mais ils se gardent bien d'interrompre les cogitations du Maître qui finit par relever la tête avec une moue dubitative. Il redonne le Mandala à la jeune fille qui le glisse à sa ceinture et le dissimule à nouveau sous sa tunique.

Thorkeil se détend. Da Yinn, elle, n'avait eu aucune réaction pendant toute cette scène. Le WouWangar reprend la parole :

– Vous êtes ici pour que je vous donne le moyen d'accéder au Kriss de Abourhamla sans vous faire tuer par son gardien. Le nom de celui-ci est Sidhi ibn Thaïs, ce qui signifie Fils du Maître du Feu. C'est un être très étrange. Une partie du temps, il est un mago noir très redoutable qui détruit tout ceux qui passent à sa portée, et une autre partie du temps, il est un mago blanc. Le basculement se fait de manière imprévisible. Il existe toutefois un moyen pour retarder l'arrivée de son aspect noir et je vais le confier à l'un d'entre vous… À vous, jeune Raha, parce que vous avez le talent d'influencer par la pensée. Approchez.

Lominak se rend auprès de Yötunn qui lui glisse quelques mots à l'oreille.

– Gardez cela pour vous et n'en parlez à personne. À personne ! Et même au péril de votre vie.

La Raha se rassied et confirme :

– À personne ! Bien, Maître Yötunn. Mais si quelqu'un lit dans ma pensée ?

– Aucun danger : j'ai posé un glyphe dans votre mental pour qu'il soit impossible d'arriver à percer ce secret, même pour un mago de très haut niveau.

Il ajoute sur un ton différent :

– Vous passerez tous la nuit ici et vous partirez demain. Je voudrais vous faire accompagner par mon fils, Tarann, parce que je serai alors plus rassuré sur votre sort. Mais je sais qu'il ne le faut pas – et je le regrette beaucoup. Seuls mes pensées et mes encouragements pourront donc vous accompagner.

Da Yinn remercie d'un mouvement de tête et, comprenant que l'entrevue est terminée, elle se lève, s'incline profondément devant le Très Haut Maître, imitée en cela par les autres et Tarann et elle sort ensuite. Ils se retrouvent dehors et vont se promener à travers les jardins dans l'atmosphère tiède de la soirée. Ils dînent de mets délicieux en compagnie de Tarann avec qui ils ont grand plaisir à bavarder jusque tard dans la nuit. Ils vont ensuite se coucher et dorment d'un sommeil réparateur. Après le petit déjeuner, ils trouvent leurs albyns bouchonnés et, pour cinq d'entre eux, sellés d'une vraie selle. Un septième albyn leur est donné, porteur de nourriture, d'eau et de leurs sacs contenant leurs propres vêtements soigneusement lavés et réparés et leurs autres affaires, ainsi que plusieurs habits à leur taille, neufs et typiques de WouWang. Tarann les accompagne sur sa propre monture jusqu'à la Porte du Sud. Il semble attristé de les voir partir mais il se borne à s'incliner devant chacun d'eux en guise d'adieu. En se retournant, ils le voient longtemps rester là, immobile, les regardant s'éloigner.

Ils avancent. Ils ont remisé dans les fontes de leurs albyns leurs vêtements chauds et ils mettent des vêtements de plus en plus légers. Shamaan s'est séparé de ses fourrures et il chevauche le plus souvent torse nu.

Teglath mène. Il sait instinctivement quel chemin prendre pour aller à l'oasis nommée Murath el Quaire où se trouve le Kriss. Tous identifient le moment où ils passent de WouWang à Abourhamla : la sonorité spécifique de ce pays est très grave, presque caverneux. Le Dwerch leur fait changer à plusieurs reprises de direction, bien que leur but soit plein sud : il sent qu'il leur faut autant que possible éviter la population et, ainsi, ils restent à bonne distance des villages. Ils passent un gué où ils remplissent leurs outres, car ils savent que c'est là un des derniers points d'eau avant le désert de sable. Peu après apparaissent les premières dunes. Ils descendent alors de selle : la chaleur devient étouffante et les animaux s'épuiseront vite en les portant. Pour la même raison, ils répartissent aussi les charges sur les différentes bêtes et maintenant ils avancent en tenant les albyns par la bride. Le sable fait parfois place à des zones plus rocheuses et là, par endroits, une maigre végétation épineuse cherche à survivre sur ce sol inhospitalier, vite broutée par leurs montures. La progression des six compagnons est parfois très difficile. Durant les journées, Thorkeil souffre beaucoup de la chaleur, mais il serre les dents et il estime heureux que sa fourrure soit blanche : la couleur blanche n'absorbant pas le rayonnement lumineux, cela lui permet d'échapper un peu à la morsure de l'impitoyable soleil. Seule Lominak semble être à son aise, ses larges pieds trouvant un solide appui même sur le sable. Les nuits, elles, sont glaciales et les jeunes gens s'enroulent dans leurs couvertures, chacun montant la garde à son tour. Aux petits matins, ils voient les albyns lécher la rosée qui s'est déposée sur les rocailles environnantes. Les compagnons déjeunent rapidement et ils reprennent le chemin, parlant peu pour économiser leur souffle dans la fournaise. Une après-midi, enfin, Teglath leur montre un point sombre tout là-bas, à l'horizon :

– Murath el Quaire ! Nous arrivons.

– Laissez-moi aller en avant ! s'écrie Lominak et, sans leur laisser le temps de dire quoi que ce soit, elle avance, lâchant la bride de son albyn.

– Elle a raison, dit David. C'est elle qui détient le moyen d'empêcher le Fils du Maître du Feu de devenir mago noir.

– De le retarder, pas de l'empêcher, si j'ai bonne mémoire, précise Shamaan, les yeux fixés sur la silhouette de la Raha qui s'éloigne.

– Avançons, dit Thorkeil. Il ne sert à rien de rester à pareille distance.

Ils reprennent donc leur marche vers l'oasis. Lorsqu'ils sont tout près, Da Yinn se met à trembler et tombe sur les genoux.

– Que se passe-t-il ? s'alarme David, se précipitant sur elle pour la soutenir.

Elle vacille un instant, puis se reprend et se relève :

– Quelle horreur !... J'ai voulu essayer de lire dans le mental du mago qui habite là et quelque chose m'a fait mal. C'était comme de rentrer dans un marécage plein de bêtes qui grouillent...

– Ça va, maintenant ?

– Oui. Mais on ne m'y reprendra plus.... Où donc est passée Lominak ?

Ils entrent à présent dans l'oasis et le Thaunon les fait s'arrêter sous le couvert de palmiers. Le ruisseau qui alimente l'oasis coule là avec un bruit délicieusement frais. La Raha reste invisible.

– Vous deux, dit Shamaan en s'adressant à David et à Thorkeil, suivez-moi. Da Yinn et Teglath, il vaut mieux que vous restiez ici pour surveiller nos bêtes. Nous pourrions avoir besoin de fuir rapidement. Faites-les boire et remplissez aussi toutes nos outres.

C'est sans doute là une bonne stratégie. Le Gothic confie les brides au Dwerch et il se met en mouvement, le regard rivé au sol.

– Voici la piste, murmure-t-il, montrant quelque chose aux deux autres.

Ceux-ci ne voient rien d'autre que le sol plutôt pierreux en cet endroit. Shamaan prend une direction qui les mène dans un bosquet de palmiers très rapprochés les uns des autres. Se glissant entre les arbres le plus silencieusement possible, ils voient enfin une masure faite de feuilles de palmiers tressées laissant apparaître de grands trous dans le tressage. Devant, assis sur une sorte de banc, se tient un humain maigre et de petite taille, vêtu d'un pagne en guenilles, à la peau très noire et aux cheveux longs et crépus qui font l'effet d'une sombre crinière. D'une main, il tient verticalement une canne à l'éclat métallique et qui semble très ouvragée. À son côté et debout se trouve Lominak. Elle semble être en train de lui parler, mais les cinq jeunes gens ne parviennent pas à entendre ce qu'elle lui dit et c'est curieux, parce qu'ils sont tout à fait à portée de voix.

La scène est calme et ils s'enhardissent à sortir du couvert. Lominak leur fait signe d'approcher et dit :

– Voici mes amis, Maître Sidhi ibn Thaïs. Pouvez-vous nous mener au Kriss, s'il vous plaît ?

L'homme se lève et se met à marcher, comme dans un état second. Les trois jeunes gens le suivent jusqu'au sommet d'une petite éminence rocheuse. Là ils voient une plate-forme faite d'une pierre noire striée de rouge, sur laquelle est posée, à côté de son étui, le Kriss en pur mathryll qu'ils sont venus chercher. C'est bien lui : la poignée surmontée d'un phénix et la lame en forme de flamme correspondent parfaitement à la description faite par Maître Alber – et aussi à l'arme que David avait vue quand il était au fond du lac Neith. Un bâtonnet de bois très semblable à celui que le jeune homme avait trouvé avec le Mandala repose à côté de l'arme. Thorkeil prend les deux objets en métal, guettant du coin de l'œil les réactions du gardien de l'arme. Il n'y en a aucune. Il glisse donc l'arme dans son étui du même métal et suspend celui-ci à sa ceinture.

La Raha leur fait signe de partir et ils tournent les talons, sauf David qui se saisit prestement du morceau de bois avant de s'éloigner à son tour. À nouveau, une petite sensation de choc lui secoue le bras. Il passe l'objet dans sa ceinture, ressentant un inexplicable sentiment d'exaltation.

Pas un mot n'a été émis depuis la rencontre des trois visiteurs avec l'homme noir. Maintenant ils avancent silencieusement vers l'endroit où ils avaient laissé les albyns quand un tumulte se fait entendre derrière eux, comme le bruit de plusieurs trompes dont les sons très graves s'entrechoquent. Puis surgit le cri de Lominak. Ils reviennent en courant sur leurs pas et tombent nez à nez avec l'homme noir qui leur semble avoir considérablement grandi. Ses yeux sont révulsés et on n'en voit que le blanc, sa bouche

au pli mauvais écume. Il brandit sa canne et il se met à hurler des imprécations incompréhensibles. Thorkeil s'écroule, Shamaan veut saisir une flèche mais son geste se fige et il bascule vers l'avant. David, en un réflexe désespéré, arrache le bouchon du flacon qu'il porte à son cou et sombre à son tour dans l'inconscience.

Quand il revient à lui, il perçoit le contact de l'eau fraîche sur son visage et la voix inquiète de Da Yinn :

– David, réveille-toi ! David, je t'en prie, réveille-toi !

Il bouge faiblement. Il sent tout son corps raide et endolori et pousse un gémissement.

– Il est vivant ! Il n'était que paralysé, s'exclame-t-elle. Oh, comme tu m'as fait peur, David !

Il finit par parvenir à ouvrir les yeux et il voit Lominak et Da Yinn penchées au-dessus de lui.

– Ça va, ça va, arrive-t-il à prononcer avec peine.

Il se souvient alors de ce qui s'était passé et il cherche à se redresser en articulant difficilement :

– Les autres ! Où sont les autres ?

Les deux amies, doucement, le maintiennent au sol :

– Ne t'inquiète pas. Ils reviennent aussi à eux. Reste tranquille un instant encore. Tu as besoin de récupérer un peu.

Il sent monter en lui de la reconnaissance pour ne pas avoir à agir tout de suite et il referme les yeux. Il commence à faire bouger tout doucement ses mains et ses pieds et, se rendant compte que les extrémités de ses membres répondent, il s'enhardit à remuer un peu ses bras et ses jambes, puis son bassin et enfin sa tête. Je suis en entier, pense-t-il. Il commence à être rassuré quant à son intégrité physique et cela d'autant plus que la douleur s'atténue. Quand il en est capable, il rouvre les yeux, s'assied, encore un peu vaseux et il regarde autour de lui. Il se trouve toujours dans l'oasis et à l'ombre des palmiers. Un peu plus loin, Teglath tapote l'épaule d'un Thorkeil à quatre pattes et qui semble encore un peu absent. Shamaan, debout, cherche à se stabiliser sur ses jambes en s'agrippant à un des troncs.

– Ciel, que s'est-il donc passé ?... Où est le mago noir ? souffle David.

– Il est là-bas et calmé, lui glisse la Raha.

Se rappelant le morceau de bois, David veut s'assurer qu'il est toujours à sa ceinture et il est saisi de constater qu'il l'a perdu. Il entreprend de se lever, soutenu par Da Yinn et il y parvient finalement sans trop de mal. Encore un instant, et il tient debout sans plus avoir besoin d'un appui. Thorkeil et Shamaan également sont maintenant bien campés sur leurs jambes. Le Gothic a glissé une flèche dans son arc et il se tient prêt à toute éventualité. On peut voir qu'il a tous ses sens aux aguets et son expression est farouche. De sa démarche silencieuse de félin, il retourne dans la direction de la cabane. David le suit sans faire de bruit et, parvenu à l'orée du bouquet plus serré de palmiers, il a une impression de déjà vu, comme si le temps s'était enroulé sur lui-même, le ramenant à la première vision qu'il avait eue du mago. Celui-ci est assis dans la même position qu'alors

et la Raha, debout à ses côtés, lui parle en silence.

Mais non ! Il doit halluciner ! Lominak s'est faufilée à sa suite : elle est là, à ses côtés. Il ne peut pas y avoir deux Lominak ! Il est sûrement en train de délirer... Juste devant lui, il voit le Gothic lever son arme et viser le mago assis. David franchit alors le pas qui les sépare et, juste avant que Shamaan ne tire, il parvient à abaisser un peu la trajectoire de la flèche qui va se ficher dans le ventre du mago noir. Le Gothic, les yeux flamboyants de colère, se retourne pour frapper le jeune homme et il frappe, en effet, sur... une des cinq copies de David qui se trouvent là, l'une à côté de l'autre. Le vrai David se sent tiré par le bras par la Raha qui lui indique la direction du monticule. Il comprend ce qu'elle veut lui signifier ainsi et il s'élance vers la plate-forme. Thorkeil y est déjà : il ramasse le Kriss, le met dans son étui qu'il glisse à sa ceinture. C'est a nouveau la même scène qu'ils avaient vécue auparavant, sauf que là, ni David, ni Lominak, ni le mago noir ne se trouvent auprès du Thaunon. Celui-ci descend, croise David et continue son chemin vers l'endroit où se trouvent les albyns.

David sait alors qu'il n'a pas perdu la tige de bois. Il s'élance, gravit le monticule à son tour, attrape le bâtonnet qui, en effet, se trouve à nouveau posé là et il rejoint les autres en glissant son butin dans son sac. Shamaan est en train d'apostropher Lominak :

– Pourquoi m'as-tu empêché de tirer encore une fois sur lui ? !

Voyant arriver David et sans attendre la réponse de la Raha, il fait mine de vouloir attaquer le jeune homme.

– Ça suffit ! gronde Thorkeil , menaçant. Tout le monde est là ? Bien. Filons !

Ils grimpent sur leurs montures et partent vers le Nord le plus vite qu'il leur est possible. Heureusement que le soir tombe et qu'un peu de fraîcheur commence à se manifester, sinon les albyns n'auraient pu soutenir une telle allure. Après avoir galopé jusqu'à une bonne distance de l'oasis, ils mettent enfin pied à terre pour laisser souffler les bêtes.

Assis par terre, ils se reposent. La nuit est tombée et l'habituel froid glacial se lève. Un coup d'œil prouve à David que Shamaan est toujours en colère contre lui, et c'est réciproque, d'ailleurs. Le Gothic avait voulu tuer le mago… D'ailleurs, que s'était-il vraiment passé là-bas ? Il se souvient subitement du Djinn, porte sa main à sa poitrine. Ouf, le flacon est bien là, soigneusement bouché. Da Yinn, qui l'a observé lui glisse :

– Quand il est rentré pendant que tu étais inconscient, j'ai refermé. J'ai pensé que c'était ce qu'il fallait faire ?

– Oui. Merci.

Le jeune homme est préoccupé par Shamaan. Volontairement, de manière tout à fait calculée, celui-ci avait visé pour atteindre le cœur alors que cela ne se justifiait plus. Qu'est-ce que cela signifie ? Dans ce que Maître Alber leur avait dit, à aucun moment il n'avait été question de tuer quelqu'un juste pour tuer. Au contraire même, le vieux Dwerch avait toujours insisté pour qu'ils respectent la vie et David estime que le Gothic disposait bien facilement de celle d'autrui ! Le peu de sympathie que le jeune homme avait commencé à lui accorder avait disparu et il est surpris de se rendre compte à quel point il a envie d'agresser l'autre physiquement en ce moment, comme si une énergie

mauvaise le tarabustait.

– Non. Je ne vais pas devenir comme lui ! murmure-t-il pour lui-même.

– Quoi ? s'informe Da Yinn.

– Rien, rien... As-tu vu ce qui s'est passé dans l'oasis ?

– Non. Quand Teglath et moi sommes arrivés auprès de vous, attirés par le bruit, vous étiez tous les trois par terre, tout raides et vous ne respiriez plus. On était complètement paniqués !

– Mais dis-moi, pourquoi as-tu paniqué ? Tu n'as pas lu dans notre pensée qu'on était vivants ?

– Ben non. Comme je ne sais lire que les pensées de surface, je ne perçois plus rien quand quelqu'un est inconscient. C'est comme s'il était mort : plus rien ne se passe dans son mental que je puisse saisir.

– Ah ! Et ensuite, que s'est-il passé ?

– L'horrible bruit s'était éloigné et le silence s'est fait subitement. On a vu Lominak venir vers nous et on a cherché à vous ranimer. Peut-être qu'elle, elle sait ce qui s'est passé ?

– Qu'est-ce que vous complotez, vous deux ! ? profère Shamaan sur un ton venimeux.

Il cherche visiblement la bagarre mais il se contient encore. David opte pour un regard glacial en guise de réponse pendant que Da Yinn hausse les épaules. Elle se penche à nouveau vers le jeune homme :

– Il faudra demander à Lominak ce qu'elle a vu, ajoute-t-elle à mi-voix.

David est déséquilibré par une violente bourrade. Le Gothic éructe derrière lui :

– Tu réponds quand je te parle !

Le jeune homme saute sur ses jambes, mais Thorkeil est plus rapide encore. Il surgit entre eux deux et gifle violemment Shamaan d'un revers de main.

– Ça suffit, grince-t-il sur un ton menaçant, foudroyant le Gothic du regard. Il y a de la haine dans leurs yeux s'affrontant. C'est Shamaan qui cède et il retourne s'asseoir un peu plus loin en grommelant quelque chose, probablement des insultes.

Les quatre amis dévisagent Thorkeil avec étonnement : jamais le Nordbotnien ne s'était comporté de cette manière. Qu'il intervienne pour éviter un pugilat, voilà qui est sans doute normal, mais avec une telle brutalité...

Teglath trouve finalement ce qu'il faut dire pour détendre un peu l'ambiance :

– On mériterait de manger un morceau, non ? Moi, j'ai faim. Toutes ces aventures, ça ne vous creuse pas, vous ?

Thorkeil opine. Il semble calmé à présent. Le Dwerch se rend auprès des albyns pour chercher la nourriture, en distribue à chacun et ils mangent. Shamaan boude un peu plus loin tout en mâchant sa viande séchée. C'est tout de même lui qui finit par briser le silence :

– Et si le mago noir nous poursuit pour récupérer le Kriss ? Il aurait mieux valu qu'il soit complètement neutralisé. Si tu m'avais laissé faire, David...

La colère reprend le jeune homme qui réplique vertement :

– À mon avis, il ne doit plus être très mobile avec ta flèche plantée dans le corps !

– Qu'est-ce que vous racontez ? intervient Thorkeil sur un ton neutre.

– Je l'ai empêché de tuer le mago noir – qui a quand même pris sa flèche dans le ventre.

– Moi aussi, je l'ai empêché, croit bon de préciser Lominak.

– Ç'aurait été plus simple de le tuer. Il a certainement des capacités d'autoguérison mais enfin, s'il est blessé, c'est déjà ça.

La voix de Thorkeil est paisible en disant cela, comme s'il énonçait une vérité d'évidence. Shamaan veut profiter de son avantage, mais le Nordbotnien l'en empêche en poursuivant sur le même ton :

– Qui d'entre vous sait ce qui s'est passé ?

Personne ne répondant, il insiste :

– Lominak ?

– Non. Je ne sais rien. J'ai eu un moment d'absence. Ensuite, je me suis rendue compte que je me trouvais auprès de vous et j'ai aidé Da Yinn à vous réveiller. J'avais complètement oublié ce qu'on faisait là. Ce n'est que quand j'ai vu Shamaan et David se mettre en mouvement que cela m'est subitement revenu. Alors, je les ai suivis. J'ai empêché Shamaan de frapper le vrai David en fabriquant des David illusoires. Je ne comprenais rien à ce que je voyais : moi, en train de parler avec le Fils du Maître du Feu. J'ai brusquement senti l'impulsion d'envoyer David vers l'endroit où s'était trouvé le Kriss et, ensuite, je me suis mise devant Shamaan en le menaçant de devenir berserker pour l'empêcher de tirer à nouveau sur le mago de l'oasis : je savais que celui-ci était inoffensif pour un moment. Vous connaissez la suite.

– Je pense que nous avons été pris dans un nœud du temps. Pourtant, personne parmi nous n'est capable de provoquer des nœuds du temps, ajoute pensivement Thorkeil. Seuls des magos de très haut niveau peuvent faire cela...

– C'est quoi, ça ? hasarde David.

Le Thaunon ne répond pas, Da Yinn et Teglath ont une moue marquant leur ignorance. Quant à Shamaan et à Lominak, ils ne réagissent pas davantage.

– Ce doit être le Djinn qui a fait ce...comment déjà ? Nœud du temps ? propose le jeune homme.

– Tu as libéré le Djinn ? s'enquiert Thorkeil.

– Oui, juste avant de perdre conscience.

– Ce serait donc lui qui sait réussir un tel sort ? Il faudrait de lui demander. Fais-le le maintenant, David.

Celui-ci débouche le flacon et une monstrueuse créature en surgit.

– Non, Djinn ! Tout va bien. Tu peux prendre une autre forme, dit-il précipitamment.

– Oui, ami David. Que veux-tu ? s'informe le Djinn en se transformant en un petit palmier.

– Puis-je te poser une question ?

– Encore ? Tu es un ami plein de curiosité. Oui, tu peux.

– Est-ce toi qui a fait un nœud du temps pour nous sauver du mago noir dans l'oasis ?

– De quoi parles-tu ? Je ne me souviens de rien de tel. Quelle oasis ? Quel mago noir ?

– Tu sais bien : je t'ai libéré tout à l'heure pendant qu'on était attaqués par le mago

noir.

– Si tu le dis, je te crois. Mais moi, je ne me souviens pas de tels événements.

– Mais tu

Thorkeil intervient :

– N'insiste plus, David. Je viens de me souvenir que Ogotemmeli avait dit qu'il n'était pas parvenu à savoir ce que le Djinn sait faire. Rappelle-toi aussi qu'il n'a pas non plus voulu te répondre quand tu lui as demandé ce qu'il était capable de faire sous l'eau. Peut-être qu'il ne veut pas le dire ? Ou peut-être qu'il oublie vraiment ?

– Pourquoi as-tu pris cette forme ? demande le jeune homme au Djinn.

– Oh, celle-là ou une autre... Peut-être préférerais-tu celle-ci ? lui est-il répondu par un coquillage géant en forme de cône.

– Ce ne serait pas plutôt parce que tu as vu de cette espèce d'arbres dans l'oasis ? insiste David.

– Quelle oasis ?

On tourne en rond. Le jeune homme préfère renoncer car, de toute évidence, il n'obtiendra rien de plus du Djinn.

– Veux-tu rester dehors pour manger ?

– Non. Je suis plein. C'est tout ce dont tu as besoin, ami David ?

– Oui.

– Alors, je rentre chez moi.

Et il s'engouffre dans le flacon qui est rapidement bouché.

– On n'en sait pas plus, constate Da Yinn. Est-ce que quelqu'un ici peut nous expliquer ce qu'est un nœud du temps ? demande-t-elle.

– C'est difficile à comprendre, répond Thorkeil. J'en ai seulement vaguement entendu parler. En tout cas, je ne vois aucune autre explication à ce qui s'est passé. C'est un sort qui emprisonne certains événements dans une bulle de temps, dans une sorte de prison temporelle. Dans cette « prison », ou encore dans cette bulle fermée par un nœud – j'emploie des métaphores, parce que je ne peux pas mieux expliquer – se trouve enfermé un épisode qui a déjà eu lieu. En dehors de la bulle, tout recommence à zéro et, à partir de là, le cours normal du temps reprend. Mais comme on peut se souvenir des incidents qui sont prisonniers dans la bulle parce qu'on les a déjà vécus, il est possible de changer le déroulement des événements. C'est tout ce que je peux vous donner comme explication... Il serait bon de dormir maintenant, car nous sommes tous épuisés, ajoute-t-il après un moment de silence. Je vais prendre la première garde. Qui prend la suivante ?

– Attends, s'il te plait. Si je comprends bien, enfermés dans la bulle de temps il y a nous six et le mago noir, ou plutôt des doubles de nous sept, dans un monde qui est un double de celui-ci ? Qu'arrive-t-il à ces autres nous-mêmes là-dedans ? interroge David.

– Nous six, nous y sommes probablement morts ! Et le mago noir, s'il nous a tués, continue à y vivre et à agir mais au ralenti ou en accéléré par rapport à nous : on dit que le déroulement du temps y est soit beaucoup plus lent soit beaucoup plus rapide que pour nous qui sommes dans le temps normal. C'est en tous cas ce que l'on raconte sur les nœuds du temps. Je n'en sais pas plus, ajoute-t-il sur un ton impatient. Alors, lequel de vous prend le deuxième tour de garde ?

Après avoir décidé du tour de chacun, les cinq compagnons s'endorment, étroitement enroulés dans leur couverture. Quand ils se réveillent au matin, Thorkeil se tient toujours au même endroit.

– Pourquoi ne m'as-tu pas réveillé pour mon tour de garde ? demande David.

– Et moi ? ajoute Teglath.

– Tu as veillé toute la nuit à toi tout seul ? s'informe Da Yinn.

– Où est Shamaan ? questionne Lominak.

Thorkeil montre une silhouette qui approche à quelque distance. Il sourit gentiment et dit :

– J'ai préféré vous laisser dormir pour que vous puissiez récupérer des émotions de hier.

– Et toi, tu n'es pas fatigué ? s'enquiert la Raha.

– Non. Pas du tout. Je me sens même en excellente forme !

Ils se lève et s'ébroue pendant que Shamaan approche, portant une proie qu'il avait chassée à l'aube. Il la dépèce habilement et met la viande dans un des récipients à nourriture qu'ils avaient reçus de Tarann.

À partir de ce jour-là, et pendant toute la suite du périple du groupe, à chaque fois que David libère le Djinn pour qu'il aille se nourrir, celui-ci adopte immédiatement une apparence terrible. Il doit d'ailleurs avoir une immense imagination, car il semble pouvoir varier ces apparences presque à l'infini. L'habitude aidant, le groupe cesse d'être impressionné par ces figures monstrueuses. Les amis s'amusent même à faire des paris sur le nombre de pattes, d'yeux, de têtes, de tentacules ou de protubérances que l'habitant du flacon adopterait à sa prochaine sortie. À ce petit jeu, c'est l'intuitive Da Yinn qui est la plus douée.

La Fleur d'Or

Les compagnons poursuivent leur route qui s'infléchit nettement vers l'ouest à présent. S'ils ont eu peur que le Fils du Maître du Feu ne les suive, ils sont rassurés de constater qu'il n'y a aucun indice de cela. La flèche de Shamaan aurait-elle encore fait son office de mort ?

À plusieurs reprises, Teglath leur fait faire plusieurs changements de cap pour éviter les endroits habités. C'est en plein désert de sable parsemé d'épineux, au milieu de nulle part, qu'il perçoivent le changement de région : cette fois-ci, le son ambiant est plus étrange et plein de variations, évoquant pour David celui d'une cornemuse au timbre très nasal. Ils ont donc quitté Abourhamla et sont parvenus à Stobin. Il fait toujours très chaud et sec et ils doivent se rationner en eau et aussi en vivres. Heureusement que les albyns trouvent de la rosée à lécher chaque matin : le changement matinal de température extrait l'eau de l'air et la dépose sur la végétation. Celle-ci est un peu plus abondante qu'à Abourhamla et les bêtes, grâce à cette eau et à ces plantes, sont finalement à meilleure enseigne que les six compagnons assoiffés et affamés. Shamaan part bien chasser, mais il revient souvent bredouille.

Aux couchers du soleil, profitant de la fraîcheur se levant, les compagnons poursuivent leur entraînement à différentes disciplines. Le Gothic semble avoir perdu de sa vindicte envers David qui peut ainsi grâce à lui continuer à améliorer son Tae Yog Do. Thorkeil, lui, se révèle très taciturne, ne répondant que par monosyllabes quand on lui parle. Teglath, tout en les guidant et en grignotant des restes de graines et de légumes bien desséchés, se montre de mauvaise humeur : il déteste plus que tout avoir faim. Il s'en prend même Da Yinn, lui disant que, si elle a vraiment le pouvoir sur les plantes, que ne le prouve-t-elle en faisant pousser un arbre avec des fruits mûrs, de succulentes baies ou encore de savoureuses racines ! Elle lui répond avec indulgence :

– Mon pauvre Teglath ! Peut-être que dans quelques années je pourrai réussir cela. Mais pas encore. Désolée. Mon habileté ne va pas jusque là pour l'instant.

Un soir, le Dwerch leur déclare :

– Vilkinä est à deux jours d'ici. Et Nephilä, l'endroit où nous allons, est à un jour de Vilkinä. Si l'on pouvait aller en ligne droite, ce serait plus rapide – à dos de Draken, on y serait même dans une heure ! Mais le fjord Huon nous barre la route. Nous devrons donc le contourner par sa pointe Nord et redescendre vers le Sud en longeant l'autre rive.

– On ne peut pas prendre un bateau, un bac ou quelque chose comme cela ? s'informe David.

Lominak éclate de rire :

– Oh David ! Comme tu y vas ! D'ici au Huon, c'est toujours le désert. Et à Stobin on n'aime pas beaucoup les gens de Abourhamla ! Ça m'étonnerait donc qu'il y ait du trafic entre les deux rives.

Elle a tout à fait raison : les compagnons parviennent enfin au bord d'un fjord magnifique, à l'eau salée bleu azur, qu'ils longent vers le nord pendant une journée sans voir âme qui vive, avant de parvenir à un fleuve d'eau douce et tiède qui se jette dedans.

Ils peuvent enfin se désaltérer tout leur soûl, se baigner et laver leurs vêtements. Lominak, se promenant aux alentours, les hèle soudain avec enthousiasme :

– Venez ! J'ai trouvé des magrams ! Il y en a plein...

Tous accourent et, en effet, des fruits ressemblant à des framboises, poussant sur de bas buissons épineux, sont en pleine maturité, juteux et sucrés. Ils décident de camper là pour cette nuit, préférant laisser pour le lendemain la recherche, qui peut se révéler longue, d'un gué permettant de faire traverser les albyns. De l'autre côté de l'eau, ils aperçoivent des zones vert foncé : des arbres, enfin !

– Je trouverais certainement cette nuit du gibier à chasser dans la forêt de l'autre côté, dit Shamaan avec optimisme. Demain, nous mangerons enfin quelque chose de bon et de consistant.

– Parle pour toi, mangeur de carnerie ! glisse Teglath, grognon.

– Oh, tu sais : dans une forêt comme celle-là, il y a sûrement des baies, des racines et des plantes comestibles. À mon avis, tu pourras y trouver ton bonheur aussi, mangeur de verdure, répond le Gothic.

Ces propos ont le don de rendre le Dwerch plus joyeux :

– Alors, vivement demain ! s'écrie-t-il.

David intervient :

– Il me semble que nous devons être assez près de la région des Hommes Bleus ? Ce n'est pas de ce coin qu'Oniramou nous a parlé ?

– Ah, mais oui, tu as raison. Il avait bien dit qu'il était originaire d'une région entre deux fleuves, tout en haut du Huon, dit Da Yinn.

– Il avait aussi parlé de forêts, acquiesce Teglath.

– Cela me rappelle quelque chose, confirme Lominak. Hé, Shamaan ! Je ne sais pas si c'est bien prudent pour toi d'aller tout seul dans ces forêts. Oniramou nous a parlé de bestioles qui chassent en meute et qui sont très dangereuses.

– Bah ! Je connais l'histoire : il la sert à tous les nouveaux venus. À mon avis, il en rajoute d'ailleurs. Mais ne vous inquiétez pas. Si ces bêtes sont des chasseurs, moi aussi je le suis – et sûrement meilleur qu'elles !

– Tu seras prudent ? insiste Da Yinn.

– Bien sûr. Quelle question !

Pour une fois, Shamaan sourit. Il doit se sentir heureux à la perspective de pouvoir à nouveau se livrer à ce qui était probablement une de ses activités favorites : se faufiler dans une forêt pour y pister du gibier. Drôle de plaisir pour quelqu'un qui sait parler avec les animaux, pense David. Il se souvient alors que, sans les proies amenées par le Gothic, ils seraient probablement morts dans le désert, ce qui l'oblige à convenir dans son for intérieur que Shamaan leur avait, là encore, certainement sauvé la vie. À la nuit tombée, le Gothic se glisse dans l'eau du fleuve et, nageant puissamment, il aborde sur l'autre rive et se fond ensuite dans l'obscurité. Il revient au petit matin, pendant le tour de garde de David, portant sur son épaule un animal de la taille d'un porcelet et il n'est pas seul : quatre Hommes Bleus l'accompagnent. Quand le Gothic est assez près, David voit qu'il a sur la poitrine deux profondes entailles qui saignent abondamment. Le jeune homme saute sur ses jambes et s'apprête à réveiller les autres, mais Shamaan lui fait signe de se

taire.

– Chut ! Tout va bien, dit-il à mi-voix quand il est assez près. Il ajoute en déposant son fardeau au sol : Ce sont des amis. Réveille seulement Thorkeil.

C'est inutile, car le Thaunon s'était redressé à ce faible bruit et il se lève déjà. Tous les sept s'éloignent du camp et, quand ils sont assez loin pour pouvoir parler sans éveiller les autres, Thorkeil demande :

– C'est quoi, cette blessure ? – son ton est sec.

– Ce n'est rien. Juste une rencontre avec les bestioles dont Oniramou nous a parlé. Heureusement que ces Hommes Bleus sont arrivés, sinon je ne sais pas si je serais ici en ce moment. De vraies saletés, ces alberichs ! – Shamaan grimace à ces mots, ce qui en dit long.

David pose ses mains sur les blessures et il sent son béryl entrer en action. Il s'attend à être repoussé, mais non : le Gothic doit vraiment souffrir, car il se laisse faire sans protester. Il poursuit :

– Ce sont des gens du clan de Oniramou.

Thorkeil s'adoucit :

– Je vous salue, parents de mon ami Oniramou.

– Oniramou va bien, nous a dit ce jeune homme. Vous avez quitté Barzaz-Breiz il y a longtemps ? s'informe l'un des nouveaux venus.

– Quelque temps.

– Pourquoi n'est-il pas venu avec vous ?

– Parce que notre mission n'est pas sa mission. Cela ne l'empêche pas d'être l'un des meilleurs à Barzaz-Breiz. Il est d'ailleurs un des formateurs choisis par notre Très Haut Maître Alber le Grand.

– Nous en sommes heureux. Où allez-vous ? Quelle est votre mission ?

– Nous nous rendons au Sud de Vilkinä. Et, pardonnez-moi de ne pas répondre à votre deuxième question, mais notre mission est secrète.

– Ah ! Très bien. Nous respecterons votre secret. Notre mago nous a envoyés vers vous pour vous escorter. La région est dangereuse, comme votre jeune ami a pu s'en apercevoir.

– Comment votre mago savait-il que nous venions ? interroge Thorkeil. En même temps qu'il prononce ces mots, il a la certitude qu'il n'y aura pas de réponse. Et, en effet, celui qui semble être le chef des Hommes Bleus hausse les épaules avec fatalisme et lâche :

– Qui peut savoir ce qu'il y a dans la tête d'un mago ?

Thorkeil réfléchit puis dit :

– Nous acceptons votre aide avec reconnaissance. Passerons-nous par votre village ?

– Oui, si vous en avez le temps. Non, si vous êtes pressés.

– Nous sommes pressés, en effet.

– Alors, ce sera la route la plus directe pour Vilkinä, conclut l'Homme Bleu.

Shamaan repousse les mains de David et le remercie d'un signe de tête : ses blessures commencent déjà à cicatriser. Il rassemble du bois pour faire cuire la viande et Thorkeil y met le feu d'un geste de la main. Quand ils sont réveillés et mis au courant, les

autres se sentent soulagés de cette aide imprévue. La nourriture énergétique leur fait le plus grand bien après leurs journées de jeûne et cela achève de les remettre sur pied. Seul Teglath est mécontent : il a compris qu'il devra renoncer à sa cueillette de plantes fraîches dans la forêt. Il compense en se gavant des magrams qui restent dans les buissons, ce qui ne l'empêche pas de bouder pendant quelques heures.

Pendant la journée de voyage jusqu'à Vilkinä, Da Yinn marche à l'avant aux côtés des Hommes Bleus. Elle se sent visiblement bien en leur compagnie et elle bavarde tout le temps, riant même aux éclats parfois, sans que ses amis puissent connaître les causes de cette hilarité. Ils ne s'en préoccupent guère d'ailleurs : ils savent qu'ils sont en train de passer dans une zone habitée par des Draken et ils observent les alentours pour voir s'ils peuvent en apercevoir. Les visiteurs sont avides de voir des Draken parce que Al Khwarizmi leur avait parlé des magnifiques et très variées couleurs des gens de sa race et de la taille immense de certains adultes, affirmant que lui-même était plutôt petit. Les compagnons sont toutefois déçus car, s'ils aperçoivent bien quelques localités au loin, ils ne passent jamais assez près pour voir leurs habitants.

Peu avant d'arriver à la ville, David presse le pas pour rejoindre Da Yinn et les Hommes Bleus :

– Est-ce qu'il y a des Draken à Vilkinä ? demande-t-il.

– Bien sûr, lui est-il répondu. Et aussi des Raha, des Lillymeyn, des WouWangar, des Dwerch, des Gothic, des Thaunon et des Abourhamlin. Et même, venus par le sud et le Huon, des Sirin. Vilkinä est une ville franche où tout le monde peut venir. Elle s'est bâtie au fil du temps grâce à l'embouchure du fleuve Oolooroo qui y amène l'indispensable eau douce descendue des montagnes à l'ouest.

– On y trouve aussi des Hommes Bleus comme vous ? Et des Goule ?

– Oh, il s'y trouve sans doute un ou deux Hommes Bleus, mais nous ne sommes pas assez nombreux pour nous disperser. Quant aux Goule, non. S'il s'en présentait un, il serait tout de suite massacré. Par ici, personne n'aime ces créatures immondes. Mais tenez, regardez ! Vous apercevez là-bas les remparts et la Porte du Nord, – l'Homme Bleu désigne une bande plus sombre à l'horizon.

Thorkeil approche à son tour :

– Inutile de nous accompagner plus avant, puisque nous sommes presque arrivés. Comment pouvons-nous vous remercier ? Je ne crois pas que de l'or vous intéresse ?

Le chef des Hommes Bleus sourit :

– Non. Et nous n'avons besoin d'aucun remerciement, ami de notre fils Oniramou. Quand tu le reverras, dis-lui seulement que nous le saluons.

– Ce sera fait.

– Pour la suite de votre voyage, vous devez savoir que les humains ne sont pas les bienvenus à Stobin. Aussi, restez toujours sur le rivage du fjord : ne vous en éloignez jamais pour aller à l'intérieur des terres. Vilkinä et toute cette côte du Huon sont une zone franche. Ce n'est que dans cette zone franche que chacun, quelle que soit son espèce ou sa race, peut aller. C'est le seul endroit de tout Stobin qui est sans danger pour vous, sachez-le.

– Nous nous en souviendrons, amis. Soyez rassurés, notre destination est sur la rive du Huon. Et remerciez votre mago pour nous.

Les compagnons laissent donc leur escorte en arrière et ils parviennent à la Porte du Nord de Vilkinä qu'ils franchissent avec d'autres voyageurs. C'est une gigantesque porte en bois sculptée de motifs géométriques, brisant la monotonie du rempart de pierres de taille rousses qui cerne la cité. Le portail est ouvert pour l'heure.

– Je me demande d'où vient le bois qui a servi à faire une telle entrée. Je n'ai vu aucun arbre dans la région qu'on vient de traverser, dit David.

– Il vient du pays des Hommes Bleus, répond Lominak. C'est le seul endroit à Stobin où l'on peut trouver des arbres assez grands et assez forts pour cela.

– Et toi, où se trouve donc ta région ?

– Beaucoup plus au sud et vers l'ouest. Juste au début de la grande chaîne de montagnes, dans la région des volcans.

– Passerons-nous par là ?

– Non... C'est dommage. J'aurais eu tellement de plaisir à revoir les miens.

– Tes parents ?

– Oui. Mon père et ma mère, ainsi que mes oncles, mes tantes, mes grands-parents, mes frères et mes sœurs, les cousins et les cousines. Et aussi tous les voisins.

– Tu as toujours tes deux parents ? insiste le jeune homme.

– Bien sûr. Tu sais, on vit longtemps dans mon peuple. Pourquoi me poses-tu cette question ?

– Par curiosité. Après tout, je ne sais pas grand-chose sur ton espèce.

David ment. En fait il cherche à savoir si le grand Raha mâle qui avait disparu avec l'ovoïde lumineux était un proche parent de Lominak. Il n'ose poser davantage de questions et conclut :

– Tu m'en parleras quand on aura le temps ?

– D'accord.

Tous les six s'absorbent maintenant dans la contemplation de ce qu'ils voient de Vilkinä. Toute la ville semble construite avec la même pierre rousse, jusqu'au sol dallé des rues. Ils croisent toute une foule très bigarrée de gens d'espèces et de races diverses, Raha, Lillymeyn et humains, ces derniers en majeure partie issus de WouWang. Ils voient leurs trois premiers Draken bavardant entre eux au milieu d'une vaste place et les compagnons peuvent sentir au creux de leur estomac les vibrations produites par les voix de ces êtres qui, pourtant, semblent en atténuer délibérément le volume sonore. Ils sont magnifiques, vraiment de toute beauté et leurs écailles luisent en effet de différentes couleurs, toutes chatoyantes. L'un d'entre eux est particulièrement grand, avec des écailles d'une somptueuse couleur aile de corbeau – d'un noir-bleu nacré. David ne se lasse pas de les regarder quand Da Yinn lui glisse :

– Arrête ! Il ne faudrait pas qu'ils prennent la mouche parce que tu les lorgnes avec autant d'insistance !

– Tu as raison. Je n'y avais pas pensé, murmure le jeune homme en se forçant à détourner ses yeux de ceux qui le fascinent autant. Mais ils me rappellent tellement une des visions que j'ai eues au British Museum…

Sous des arcades, il y a des artisans et des échoppes proposant des quantités de marchandises, allant de babouches aux formes bizarres jusqu'aux nourritures les plus diverses, en passant par des objets usuels en métal et en terre cuite – mais pas en bois – et aussi des vêtement souvent brodés de perles et d'étranges bijoux. David aperçoit même une boutique proposant des fleurs aux proportions impossibles et une autre exhibant des armes aux formes contournées.

Personne ne se préoccupe d'eux. Thorkeil semble chercher quelque chose, qu'il finit apparemment par trouver, car il leur fait signe de le suivre dans une cour qui donne sur des écuries. Là, il ordonne à chacun de prendre ses affaires, confie leurs albyns a un jeune Lillymeyn et s'engouffre dans une entrée qui les mène à une salle. C'est visiblement une auberge et il commande à boire et à manger à la jolie Gothic blonde qui vient s'enquérir de leurs désirs.

– Comment a-t-il su que c'était une auberge ? demande Teglath à David.

– Ça, je ne sais pas. Je ne crois pas qu'il soit déjà venu ici, répond le jeune homme.

– À mon avis, c'est à l'odeur. Il a senti les cuisines, intervient Lominak qui ajoute : J'ai une de ces faims ! Des œufs, je veux des œufs !

Thorkeil a entendu et, pour la première fois depuis bien longtemps, il sourit :

– Je m'en doutais. J'en ai déjà commandé pour toi.

Tous mangent avec appétit, surtout Teglath qui dévore littéralement les légumes crus et les fruits frais qui lui sont apportés : on aurait cru qu'il n'avait rien avalé depuis des mois – et c'est probablement bien ce qu'il pense.

– Nous dormirons dans des chambres confortables pour une fois, leur déclare le Nordbotnien. Et nous nous mettrons en route pour Nephilä tôt demain matin. Ne tardez pas trop à aller vous coucher pour être bien reposés au réveil.

David pense à quelque chose :

– Dis-moi, Thorkeil. Je suppose que mon argent d'Irlande n'a aucune valeur ici ?

– De quoi parles-tu ?

– De ceci.

Le jeune homme sort quelques billets de son sac. Le Thaunon les retourne sur chaque face et lâche :

– Je crains bien que non. Pourquoi ?

– J'aurais eu envie d'acheter quelque chose. Pour ma mère, si jamais je reviens un jour dans mon monde. Pour lui faire un cadeau.

– Ah bon. Voilà sûrement une gentille idée. – et Thorkeil glisse deux pièces d'or dans les billets qu'il rend à David. Mais n'y va pas tout seul. Que Lominak t'accompagne, ajoute-t-il.

– Moi aussi, s'écrient en même temps Teglath et Da Yinn.

– D'accord, d'accord. Vous aussi.

– Et toi ? s'enquiert David.

– Moi ? Je vais aller me plonger dans un bain d'eau froide et y rester pendant des heures ! Je hais cette chaleur ! Et toi, Shamaan ? Que comptes-tu faire ?

– Je vais m'assurer que nos albyns sont bien traités et ensuite je ferai comme toi. Moi aussi, je suis un homme du nord et je préfère vraiment le froid. Et j'ai aussi mes flèches a

aiguiser.

Ils se séparent donc et les quatre amis se rendent dans les rues avoisinantes. David achète un magnifique pendentif en forme de Draken, en mathryll incrusté de gemmes rouges et vertes. Il propose le reste de son or aux trois autres, afin qu'eux également puissent acquérir quelque chose. Lominak refuse, mais Da Yinn se procure une dague de toute beauté, à la lame également en mathryll. Le jeune homme est intrigué :

– Je te vois mal te promener avec un tel objet.

– Aussi, n'est-ce pas pour moi que je l'ai pris, mais pour Shamaan. C'est une façon de le remercier pour nous avoir nourris pendant une bonne partie du voyage. Qu'est-ce qu'on serait devenus, s'il n'avait pas décidé de nous accompagner ? Je vais le lui offrir de la part de nous tous.

David est agacé, mais il ne fait pas de commentaires.

Teglath, lui, choisit un bracelet représentant, sur trois tours, le corps d'un kelpie et il en fait cadeau à Da Yinn. David se réprimande mentalement : pourquoi donc n'y avait-t-il pas pensé lui-même ?

Ces achats faits, ils rentrent dans les deux chambres communicantes mises à leur disposition par l'aubergiste. Ils trouvent là Shamaan à qui Da Yinn offre l'arme. Le Gothic semble d'abord ne pas comprendre ce qu'on lui veut puis, étonné, il balbutie des remerciements d'un air embarrassé. Tous vont ensuite se coucher. Ils sont vraiment fatigués et ils s'endorment donc bien vite.

Cette nuit-là, David voit la merveilleuse jeune femme aux longs cheveux blond-rose qui lui était apparue en rêve lors de sa première nuit sur Bréchéliante. Elle est entourée par des Hommes Bleus qui l'escortent jusqu'au rivage du Huon : dans l'eau bleue, des kelpies et des Sirine créent un véritable ballet nautique pendant que, dans le ciel, de magnifiques Draken se livrent à des acrobaties aériennes. Il la prend dans ses bras, sent son corps souple et chaud contre lui et il l'embrasse intensément… Sa bouche a un goût de vanille…

Ce rêve le met de bonne humeur pour toute la journée de chevauchée qui les amène à Nephilä le lendemain soir.

Nephilä est une oasis habitée par des Draken. Maître Alber avait prévenu les compagnons qu'ils devront y être très prudents, aussi bien en paroles qu'en actes, parce que ces Draken appartiennent à une caste spéciale, les Nephilym, chargée de s'occuper de l'unique Arbre aux Fleurs d'Or de tout Bréchéliante. Ombrageux, suspicieux et prompts à l'attaque, ils ont la réputation d'avoir déjà fait rôtir de nombreux voyageurs avec le feu jailli de leur bouche. En fait, ils se savent les dépositaires d'un trésor unique et inestimable et ils le protégeront, quoi qu'il doive leur en coûter. Thorkeil et Da Yinn jugent donc utile de faire la leçon à Shamaan pour qu'il se tienne tranquille et ne se laisse pas aller à des débordements de langage ou à des attitudes provocantes. Il bougonne :

– Je sais me tenir ! Qu'est-ce que vous croyez ? Que je suis un sauvage ?

Les autres savent en leur for intérieur que c'est assez proche de ce qu'ils pensent parfois du Gothic, mais ils préfèrent évidemment n'en rien dire. Les compagnons sont

encore à une bonne distance des premiers hauts remparts de Nephilä, quand ils voient trois impressionnants Draken, aux écailles violettes irisées, venir en volant à leur rencontre et se planter devant eux. De toute évidence, la garde de l'oasis est très efficace.

– Passez votre chemin, voyageurs ! Cette terre est sacrée et vous n'avez rien à y faire, gronde le premier avec un regard noir suggérant une menace.

Sa voix produit une onde de choc autour des compagnons qui se sentent ébranlés et les albyns font un écart et doivent être maintenus fermement par les rênes, car ils semblent prêts à détaler. Thorkeil, sans se démonter, parle :

– C'est avec respect que nous foulons cette terre sacrée. Nous devons rencontrer votre Vénérable Al Gilgamesh, votre Très Haut Mago. Dites-lui que c'est le Très Haut Maître Alber le Grand, de Barzaz-Breiz, qui nous envoie à lui.

Contrôlant cette fois son volume sonore, le Draken répond :

– Êtes-vous certains que notre Vénérable acceptera de vous recevoir ? Si ce n'est pas le cas, vous êtes déjà bien trop près de notre sanctuaire et c'est la mort qui pourrait en être la sanction !

– Nous allons en courir le risque, répond le Nordbotnien calmement.

Le Draken fait un signe de tête à l'un des deux autres qui part à tire d'aile vers l'oasis. Plus aucune parole n'est échangée jusqu'au retour du messager. Mis à part Thorkeil qui semble indifférent, les compagnons se sentent plutôt mal à l'aise : et si on les refoulait ? Et si on les rôtissait ?!

Il n'en est rien. Le Draken qui leur avait parlé les invite à le suivre et c'est ainsi qu'ils entrent sous le couvert. Devant le portail, on les sépare de leurs albyns et ils franchissent un passage dans un mur impalpable que David reconnaît aussitôt : cela a les caractéristiques du dôme de protection de Barzaz-Breiz et le jeune homme se demande si, ici également, il y a quelque chose comme les chatons qui liquéfient le cerveau de ceux qui n'ont pas de protection contre eux. Le groupe avance maintenant à travers de luxuriants jardins où s'affairent des Draken qui leur paraissent innombrables. Les six compagnons, seulement munis de leurs sacs, sont menés à l'intérieur d'une construction en forme de coupole et qui semble réalisée dans la même matière orange et veloutée que la pyramide de leur école. Ils parviennent enfin dans une très vaste salle où les attendent une dizaine de Draken de haute taille, debout devant une estrade surélevée sur laquelle se tient le plus grand des Draken qu'ils aient vu jusque-là. Celui-ci parle, faisant visiblement des efforts pour abaisser le volume sonore de sa voix :

– Comment va Alber le Grand, mon Maître ? Et mon neveu, Al Khwarizmi ?

– Ils vont bien et ils vous saluent, Vénérable, répond Thorkeil. Vous pouvez certainement lire dans nos pensées ce qui nous amène à vous. Voyez : je vous ouvre mon mental.

Il y a un silence. Puis :

– Oui. En effet.

Il regarde Shamaan et lui dit :

– Jeune Gothic, vous portez la marque de Shamanah sur vous. Comment cela se fait-il ? Pourquoi ne puis-je lire plus avant votre pensée ?

– Je vous demande de me pardonner, Vénérable. Shamanah est ma grand-mère et elle a mis en moi certaines choses. Je ne sais rien de plus. Mais je vous ouvre également mon mental.

Le Draken a une expression pensive. Puis il poursuit :

– Je me souviens bien de Shamanah. Elle a été l'une de mes plus grandes amies et une immense alliée. Pendant très longtemps, j'ai senti son rayonnement dans le monde. Mais un jour, il n'y eut plus qu'un seul endroit dans tout Bréchéliante pour garder la trace de ce rayonnement et c'est ici, en notre jardin. Aujourd'hui, et pour la première fois depuis sa mort, je peux percevoir à nouveau sa marque si unique sur quelqu'un. Et c'est sur vous, jeune Gothic.

– Je ne comprends pas ce que vous dites. Serez-vous plus clair, Vénérable ? demande Shamaan, les yeux brillants.

Le majestueux Draken se tait, puis secoue la tête de droite à gauche et cesse de le regarder pour observer David avec acuité :

– Jeune humain. Le rayonnement que vous portez sur vous est étrange, mais je le connais. Je lis dans votre pensée que vous venez d'un autre monde ?

Mais alors, pense David, peut-être que le Vénérable sait quelque chose sur mes vraies origines ? Plein d'espoir, il va ouvrir la bouche pour poser sa question quand le Draken enchaîne :

– Non. Je ne sais pas qui vous êtes, mais je comprends votre désir de le savoir.

Changeant de sujet, il poursuit sur le même ton :

– Vous tous, savez-vous bien ce que vous êtes venus chercher ici ? Savez-vous bien ce qu'est la Fleur d'Or que vous voulez emporter avec vous ? Je vois que non. Et c'est bien normal, puisque ces connaissances sont réservées à l'élite des magos Nephilym. Venez avec moi. À titre tout à fait exceptionnel, je vous en parlerai en chemin.

Le Vénérable Al Gilgamesh descend de l'estrade. Les six compagnons s'effacent pour lui livrer passage et marchent auprès de lui à travers un dédale vraiment labyrinthique : comme dans la pyramide de Barzaz-Breiz, il y ici a un enchevêtrement de couloirs, d'escaliers, de salles et le tout est infiniment plus vaste que le volume extérieur de la coupole.

– Oui, jeune humain, confirme-t-il à David, vous avez raison de penser que, si vous entriez ici sans être conduit par un haut dignitaire de notre Ordre, vous ne retrouveriez jamais votre chemin et vous mourrez. Vous avez également raison pour les chatons : Dame Lilith nous en a offert quand elle est venue nous rendre visite, il y a maintenant bien longtemps. Vous, vous êtes à l'abri de leurs émanations grâce au glyphe qui a été apposé sur chacun de vous à Barzaz-Breiz mais vos albyns ont dû recevoir une protection contre eux quand ils ont été pris en charge à l'entrée – sinon ils seraient déjà morts. Et encore oui : notre champ de force a été mis en place au même moment que celui de Barzaz-Breiz.

Il se tait et observe un instant son auditoire attentif, puis il enchaîne :

– Maintenant, vous tous, écoutez la Légende Secrète de l'Arbre aux Fleurs d'Or :

Il y a longtemps, une étoile est tombée en ce lieu. Les Draken du clan des Nephilym qui vivaient non loin, nos ancêtres, vinrent pour contempler ce cadeau du ciel et ils furent

surpris de constater que l'étoile était une graine qui commençait déjà à germer et à enfoncer ses racines dans le sol. À côté, ils virent jaillir une source d'eau vive et pure. C'était un miracle, car toute la région était alors un terrible désert. Les Nephilym, émerveillés, surent qu'ils étaient investis d'une mission : protéger la plante qui leur avait été envoyée par le ciel. Ils firent venir leurs familles et bâtirent au fil du temps tout ce que vous voyez ici : le dôme, les jardins, les remparts et d'autres bâtiments encore, dispersés dans les plantations de l'oasis. Les actuels habitants de Nephilä sont donc les descendants des premiers protecteurs de l'Arbre, qui est unique de son espèce dans tout Bréchéliante.

Quand il vint à maturité, l'Arbre produisit sa première Fleur. Un des Nephilym voulut la cueillir, tant elle était belle, mais il fut foudroyé avant de parvenir à en briser la tige. Plus personne n'osa s'y risquer. D'autres Fleurs vinrent à éclosion au rythme de quatre ou cinq par siècle. Un jour, un des petits enfants échappant à la surveillance des adultes approcha en jouant de l'Arbre. Il tendit sa main, cueillit une des Fleurs les plus anciennes et il en huma le parfum. Quand sa mère s'en aperçut, elle cria de peur, mais l'enfant lui parla et elle fut rassurée. Or, personne n'avait jamais entendu une voix semblable sur Bréchéliante : c'était la voix magique, qui peut aussi bien opérer de façon redoutable que bénéfique. L'enfant devint le Premier Mago de toute notre histoire, celui que l'on appelle le Grand Père. D'autres Nephilym voulurent prendre des Fleurs – et furent foudroyés. On comprit alors que le pouvoir des Fleurs se défend et n'est donné qu'à ceux qui sont choisis. Il advint encore que des Fleurs furent cueillies, mais la plupart de celles qui ont éclos sont toujours là, sur l'Arbre sacré.

Le Premier Mago se sentit investi d'une mission et il nous quitta avec quelques compagnons pour chercher, parmi les différents habitants de notre monde d'autres jeunes auxquels il parla avec la voix magique. Un petit nombre d'entre eux se révéla alors posséder des pouvoirs et des talents. Il fit ensuite un rêve lui inspirant d'aller au centre de notre continent. En cet endroit où les Draken, les Dwerch et les humains apparurent aux tous commencements des temps, il fonda Barzaz-Breiz dont il fut le premier Très Haut Maître.

Le Vénérable se tait un instant puis il parle à nouveau :

– Vous vous demandez maintenant lequel d'entre vous s'aventurera à couper la Fleur que vous êtes venus chercher. Je ne le sais pas. Ce que je sais, c'est que sera foudroyé celui qui en est indigne.

Il a un rire qui secoue les six compagnons – et ce n'est pas seulement pour la puissante vibration sonore ainsi produite. Ils marchent encore quelques instants en silence puis parviennent à une paroi opaque qu'un mot de pouvoir émis par le Vénérable fait disparaître. Cela ouvre sur une vaste esplanade qui doit se trouver au centre du dôme et voilà que le groupe est maintenant à l'air libre. Au milieu de cet espace trône l'Arbre. Il n'est pas très grand, peut-être n'a-t-il pas plus de deux mètres de haut, mais il étale très largement ses branches en toutes directions et elles sont ornées de feuilles et de beaucoup de fleurs extraordinaires : sept pétales tigrés aux reflets dorés s'épanouissent en corolle avec, au centre, un creux hexagonal entouré des cils qui doivent porter le pollen. Parvenus tout près, ils peuvent constater que les Fleurs d'Or ne font pas mentir

leur nom : elles sont en pur or jaune et les tigrures sont faites d'un or de couleur plus rouge.

– Oui, elles sont bien en or et elles participent à la fois du règne des plantes et de celui du métal, confirme le Très Haut Maître Al Gilgamesh. Alors, lequel d'entre vous va cueillir la Fleur que vous êtes venus chercher ? Et laquelle choisira-t-il ?

Il observe les jeunes gens avec curiosité : sans doute lit-il dans leur pensée, mais il ne fait plus aucun commentaire. Il attend. Il ne se passe rien pendant un moment et chacun se contente de regarder l'Arbre avec de grands yeux. Puis Shamaan bouge, contourne les branches vers la gauche, saisit la tige portant une des Fleurs et il la casse d'un geste sec qui fait sursauter Da Yinn et Lominak. Si elles redoutaient de le voir s'effondrer, foudroyé, il n'en est rien. Le Gothic hume la Fleur avec une visible délectation et une expression de bonheur apparaît sur son visage, d'ordinaire si fermé.

Le Vénérable prend alors la parole sur un ton joyeux :

– Voyez-vous, jeune Gothic, cette Fleur, très précisément celle-là et aucune autre, vous était destinée. Comment avez-vous su cela ?

– Elle brille beaucoup plus que toutes les autres.

– Pour tous, elle était semblable aux autres, sauf pour vous. Bien sûr. C'est elle qui est le réceptacle de la radiation de Shamanah.

Shamaan le regarde avec un air d'incompréhension. Al Gilgamesh reprend :

– Je ne vous ai pas encore tout dit. Sachez que chacune de ces Fleurs porte la radiation, la marque, d'un des mago qui ont émaillé l'Histoire de Bréchéliante. Seulement des plus grands, les Très Hauts Maîtres, qu'ils aient été, ou soient, magos noirs ou magos blancs. Seulement quatre ou cinq par siècle. La marque de Dame Lilith est sur l'une de ces Fleurs, celle de Maître Alber le Grand sur une autre, et celle de Sidhi ibn Thaïs sur une autre encore, pour ne vous évoquer que ceux que vous connaissez. Il y a aussi la Fleur qui a la marque du Très Haut Maître Lof-Kraft, l'extrêmement vieux Dwerch qui est le gardien de la Fiole que vous voulez trouver au Mont Providence.

Il s'interrompt, regardant David qui approche du tronc en se faufilant entre les branches. Da Yinn a un hoquet quand le jeune homme lève la main et caresse une des fleurs. Il porte ensuite ses doigts à ses narines pour en sentir le parfum et il lèche du bout de la langue le pollen doré. Une expression de ravissement naît sur son visage, comme s'il ressentait un réel plaisir, puis il se met à sourire d'un air étrangement absent. Il revient à nouveau auprès de ses amis et les regarde comme s'il découvrait subitement leur présence ici.

– Eh oui, mon jeune ami. C'est bien cette Fleur qui porte le rayonnement ressemblant un peu au vôtre.

– Mais alors… Peut-être que… De quel Très Haut Maître porte-t-elle la radiation?

– Je suis désolé : elle est si ancienne que je n'ai pas cette information… Pourquoi ne l'avez-vous pas cueillie ?

– Oh non ! Qu'elle reste ici. Elle y est très bien.

– Vous avez raison. Mais j'ai autre chose pour vous, qui porte également un rayonnement très analogue. Suivez-moi tous.

Le groupe rebrousse chemin et revient dans la première salle. Le Vénérable se fait

apporter un coffret, le tend à David qui l'ouvre. S'y trouve, sur un fonds de velours rouge, un morceau de bois ressemblant aux deux autres déjà en sa possession. Il s'en saisit, sent la secousse à présent familière et il regarde le Draken avec étonnement.

– J'ai lu dans votre pensée que vous avez déjà deux objets semblables. Sachez que peu après l'éclosion de la première Fleur d'Or, une étrange femme est apparue au chef des Nephilym de cette époque. Elle apportait cet objet. Elle lui demanda d'en prendre grand soin et de le garder jusqu'au jour où viendrait quelqu'un à qui il était destiné. Puis elle s'est volatilisée. Ce jour est maintenant arrivé.

– Qu'est-ce que cela veut dire ? demande David d'une toute petite voix.

– Je l'ignore, mon enfant. Prenez grand soin de cet objet et montrez-vous digne de lui. Vous ne savez pas qui vous êtes. Mais peut-être est-ce là votre héritage ?

Il poursuit :

– Vous serez nos hôtes pour cette nuit. Demain, six de mes Nephilym vous porteront jusqu'au Mont Providence, en Pays Dwerch, pour la suite de votre mission. Ils ne vous emmèneront pas plus loin, parce que les signes me disent que vous avez encore des expériences à faire et des choses à apprendre avant votre arrivée à Maadath. Vous continuerez donc ensuite par voie de terre.

Chacun des compagnons est maintenant heureux de savoir que, dès le lendemain, ils seront rapidement à pied d'œuvre pour gagner le quatrième objet de leur quête.

La Fiole de Providence

Voler sur le dos d'un Draken est la plus étrange des expériences. Les ailes battent en un rythme lent et majestueux et David trouve une position confortable et se tient à deux excroissances osseuses qui pointent à l'arrière du cou de sa monture. Il se sent étrangement à l'aise et il a aussi l'impression qu'il passerait bien sa vie entière à explorer le vaste univers de cette manière. Il ressent même de la déception quand, au soir, les Nephilym entament la descente vers le flanc est du Mont Providence. Le Draken qui le porte atterrit souplement sur un aplat et David en descend, la gorge serrée à la pensée de leur prochaine séparation. Il se sent triste à l'idée de ne plus le voir et il lui parle avec émotion :

– Je te remercie, Doonin de Mayence. J'espère que je te reverrai et j'en serai alors très heureux.

– Que signifient ces mots : Doonin de Mayence ? demande le Draken.

David le regarde avec une expression d'incompréhension sur le visage, puis balbutie :

– Mais… c'est ton nom !

– Mon nom ? Pas du tout. Tu dois confondre. Je m'appelle Al Miraï. Et inutile de me remercier : je n'ai fait que mon devoir. Nous ne pourrons malheureusement pas vous amener plus haut sur la montagne : il y a un barrage magique. Donc, au revoir, jeune humain et prends bien soin de toi.

Il ouvre ses magnifiques ailes aux écailles violines irisées et il s'élance vers le ciel, suivi par les cinq autres Draken. David se sent troublé. Doonin de Mayence... Mais d'où tient-il ces mots qui, pour lui, sont un nom ? Ou peut-être plutôt un titre ? Non : un nom. Ou un titre ? Il ne sait plus. Il a perdu cette espèce de tranquille évidence qui l'avait amené à prononcer ces syllabes tout à l'heure. Il est bien vite ramené aux réalités du moment, car Thorkeil le tire par le bras avec impatience :

– Cesse donc de rêvasser ! Il faut grimper avant la nuit jusqu'à cette grotte dont tu vois la bouche là-haut. Ce sentier escarpé est le seul chemin pour y accéder. Ne prenez que ce qui vous est le plus important et laissez le reste ici ! nous le reprendrons à notre retour, il n'y a aucun voleur en Pays Dwerch. Donc, tout le monde sac au dos et en route ! lance-t-il à la cantonade.

Le climat a bien changé depuis leur départ de Nephilä : il fait beaucoup plus frais et, même, une bise venue du nord vient parfois les frapper de son souffle froid. Ils se mettent en chemin, le Nordbotnien à l'avant et Shamaan à la queue, encadrant les autres. La grimpée présente des difficultés : à certains endroits, la corniche sur laquelle ils progressent est si étroite qu'ils peuvent à peine y poser leurs pieds, ce qui rend les choses très difficiles, en particulier pour Thorkeil et Lominak qui doivent alors avancer, le ventre en contact étroit avec la paroi rocheuse. Le plus terrible, c'est quand Teglath fait un faux mouvement et bascule dans le vide en criant, accompagné du hurlement aigu de la WouWanga. Quelques secondes plus tard, il se sent attrapé par ses deux bras et remonté jusqu'à l'entrée de la grotte, bien au-dessus de l'endroit où il avait trébuché. David et Shamaan le laissent là et redescendent en lévitant pour saisir Da Yinn de la

même manière et la déposer auprès du Dwerch. Puis, ils reprennent leur place auprès de Thorkeil et de Lominak sur le sentier. Leurs yeux perdent alors l'étrange fixité vide qu'ils avaient eue pendant leur exploit. Les deux autres les regardent avec effarement et Thorkeil finit par lâcher :

– Vous ne vous êtes même pas concertés ! Mais comment avez-vous fait ça ?

Ils ne répondent pas, car en fait ils n'en savent rien. Tout ce qu'ils pourraient dire, c'est qu'ils ont agi par pur instinct. Shamaan serre de la main l'épaule de David avec, sur le visage, une expression qui en dit long sur son approbation : il est manifestement heureux des progrès en Tae Yog Do accomplis par le jeune homme. Ils continuent leur ascension et ils parviennent à leur tour et sans autre problème à l'entrée de la grotte où ils ne trouvent ni le Dwerch ni Da Yinn. Ils s'enfoncent dans une obscurité grandissante, marchent pendant environ dix minutes et parviennent dans une zone éclairée par la faible lumière du jour finissant. Il y a là une trouée dans la montagne, un vrai cirque rocheux dans lequel débouche une autre grotte. À l'entrée de celle-ci, Da Yinn leur fait signe d'approcher. Quand ils sont auprès d'elle, David lui demande :

– Mais où est passé Teglath ?

– Il est là-dedans avec le vieil ermite. Nous devons attendre qu'il ressorte, paraît-il.

– Il est peut-être en danger ? s'inquiète Lominak.

– Je ne crois pas.

– Comment le sais-tu, Da Yinn ? Tu es en contact avec sa pensée ? veut savoir David.

– Non. Plus maintenant. Il y a une barrière qui m'empêche d'accéder à son mental depuis qu'il est entré.

– Mais alors, peut-être est-il évanoui ! Ou même..., le jeune homme n'ose formuler l'horrible pensée qui lui est venue.

– Mais non ! Je ne le pense vraiment pas !

– Et qu'est-ce qui te rend si sûre de cela ? grogne Thorkeil, les dents serrées.

– Oh ! Parce que c'est comme ça ! Et pourquoi me parles-tu sur un ton aussi désagréable ? riposte la jeune fille.

Le Nordbotnien lui jette un regard mauvais, n'ajoute rien et prend son élan pour s'enfoncer dans l'antre sombre. Il ne peut faire qu'une dizaine de pas, puis ses gestes se ralentissent de plus en plus et il ne progresse plus.

– Ma parole, mais il est englué ! souffle Lominak, qui sait par expérience de quoi il est question.

À trois ils tirent Thorkeil en arrière et celui-ci retrouve rapidement son agilité habituelle.

– Mais qu'est-ce que c'est que ça ! ? bougonne-t-il.

– Un sort d'engluement, apparemment, répond Da Yinn paisiblement.

Elle n'est pas fâchée que le Thaunon prenne une leçon. Depuis un moment, elle trouvait que son caractère se gâtait et elle constatait qu'il se montrait de plus en plus souvent désagréable envers les membres du groupe. David, lui, se sent inquiet :

– Tu es certaine que Teglath ne risque rien ?

– À peu près. Je n'en sais rien à vrai dire, mais je ne sens aucun danger ici.

– C'est un peu léger pour qu'on en soit sûrs, non ? glisse Shamaan.

Lominak cherche à avancer dans la tanière, mais elle aussi est stoppée de la même manière et au même endroit.

– Il n'y a pas moyen d'aller plus avant là-dedans, doit-elle constater.

Devant les craintes de ses amis, Da Yinn se résout à sortir son sachet de runes, en prend deux et les jette au sol. Se penchant, elle murmure :

– **Shinglagu**... Les runes disent que la paix et l'union sont en ce lieu.

Elle lance encore trois autres runes au sol :

– Oh ! **ThornOssBjarkn** !

Elle lève les yeux, une expression un peu perdue sur le visage.

– Qu'est-ce que cela signifie ? s'enquiert David, alarmé.

–... Rien... Rien... Si ! ajoute-t-elle précipitamment. Cela veut dire : le danger est passé maintenant.

– Mais alors, peut-être que Teglath a eu des problèmes et n'en a plus à présent ? s'affole Lominak. Mais qu'est-ce qu'on peut faire ? Il faut le sortir de là !

– Inutile. Regardez : il arrive, leur signale Shamaan sur un ton calme.

C'est avec soulagement que David et ses deux amies voient, en effet, Teglath sortir de la caverne et apparemment en bon état. Il est accompagné par un très vieux Dwerch qui se tient tout voûté sur une canne. Ils vont à leur rencontre et sont pleinement rassurés : Teglath sourit, ce qui accentue les rides de son visage. Il leur montre une chaîne pendue à son cou, à laquelle est accroché un petit flacon en cristal transparent et fermé par un bouchon fait en un cristal rouge – qui est peut-être un rubis. La Fiole est à moitié remplie d'une matière argentée qui bouge d'étrange façon et qui fait penser à du mercure. C'est l'objet qu'ils sont venus chercher : la Fiole de Providence.

Le très vieil ermite, appuyé sur sa canne avec une main tremblante, observe attentivement chacun des compagnons puis, d'un pas hésitant, il s'avance et se poste devant David. Ses pupilles sont marquées par cette taie que l'on peut voir chez des personnes extrêmement âgées et qui leur donne un regard un peu vague. Il a une voix très chevrotante et basse quand il dit :

– Ceci t'appartient, mon enfant. Prends-le.

Il sort de la poche de son manteau une tige de bois qui fait bondir le cœur du jeune homme dans sa poitrine : c'est encore un bâtonnet identique à ceux qu'il détient déjà et qui se trouvent dans son sac à dos. Quand il le prend, la secousse dans son bras est plus forte que les précédentes fois. Il veut dire quelque chose, mais le vieux Dwerch reprend déjà la parole :

– Ma mission se termine ici. Je vais pouvoir me reposer enfin. Partez à présent, mes chers enfants. Voici une lumière qui éclairera votre chemin.

Il fait un geste de sa canne, ce qui produit un globe lumineux qui se poste juste au-dessus des six jeunes gens. Avec le souffle de plus en plus court, le Haut Maître Lof Kraft poursuit :

– Ma bénédiction et mes vœux sont avec vous... Allez, partez maintenant, mes chers enfants.

Il se détourne et repart d'un pas très incertain vers sa caverne. David veut l'aider et le soutenir, mais Teglath l'en empêche en l'empoignant fermement par la main :

– Venez tous ! dit-il d’une voix assurée. Redescendons. Tout est bien.
Et sans plus d’explications il part en avant, suivi par les autres.

Ils récupèrent leurs affaires laissées en contrebas, poursuivent la descente sans incidents et c’est au plus profond de la nuit qu’ils arrivent au pied du Mont Providence. Épuisés, ils décident de dormir là après avoir pris un repas frugal tiré de leur sac. Il n’est nul besoin de prévoir des tours de garde : tout est toujours notoirement calme et pacifique en Pays Dwerch. Quand ils sont tous couchés, chaudement enveloppés dans leur couverture en duvet d’éder, la sphère lumineuse s’éteint progressivement, disparaît et tout est maintenant sombre et paisible.

Bientôt ils seront en Gothie et ils savent que les choses risquent d’être moins simples là qu’en Pays Dwerch.

L'Émeraude de Marie de France

Au réveil, les six compagnons se sentent bien reposés. Ils mangent peu sur le conseil de Teglath qui assure qu'ils trouveront dans n'importe quel village qu'ils croiseront une meilleure nourriture que ce qu'ils ont dans leur sac – même si c'est sans « carnerie » ! Il a raison : ils reçoivent à chaque fois l'hospitalité avec beaucoup de gentillesse. Partout, Teglath est reçu comme s'il était le fils de la maison et ses amis sont accueillis avec empressement. À une de leurs haltes, on insiste même pour qu'ils prennent des albyns et, comme il est impossible d'acheter quelque chose en Pays Dwerch, ils ne peuvent qu'accepter avec reconnaissance. Chaque matin, ils sont aussi contraints d'emmener des provisions pour la suite de leur route, au point que les albyns commencent à peiner sous le poids des paniers et que les voyageurs doivent décider de finir leur périple en renonçant aux arrêts dans les endroits habités.

Shamaan conseille d'éviter, autant que possible, les localités lorsqu'ils seront entrés dans La Gothie : les Gothic sont trop souvent belliqueux et des conflits farouches peuvent se lever pour des peccadilles. Il leur explique aussi que ce n'est que plus loin vers le nord, là où se trouve son peuple – les Wakota –, qu'il pourra pleinement assurer leur sécurité. Thorkeil acquiesce : lui aussi connaît de réputation l'agressivité et les coups de sang incontrôlés de certains habitants de cette région. Teglath assure qu'il les guidera en tenant compte de ces conseils.

C'est au bout de plusieurs jours de voyage qu'ils perçoivent le changement de tonalité leur signalant qu'ils quittent le Pays Dwerch et entrent dans La Gothie : la sonorité, auparavant modulée comme un chant d'oiseau, est maintenant rythmée à la manière d'un tambour grave et sourd qui se serait mis à battre – c'est bien ce son qui avait prévalu pendant leur voyage en bateau sur la Hella Noire. Bien que l'on ne soit qu'au début de l'automne, on ne peut pas dire qu'il fasse chaud. Mis à part Thorkeil, que ce genre de température ne trouble pas et Shamaan qui a ressorti ses fourrures, chacun a tout loisir de s'entraîner à produire le soleil abdominal pour se réchauffer.

Un jour, Thorkeil demande sur un ton bougon :

– Nos provisions nous suffiront-elles pour arriver jusqu'à la mine de Marie de France ?

– Nous y serons demain après-midi, si tout se passe bien, répond Teglath avec un regard distant.

Il murmure à David qui chevauche à côté de lui :

– Tu ne trouves pas qu'il devient de plus en plus souvent désagréable ? Je le reconnais de moins en moins. Tu crois que ce voyage lui déplaît ?

– Ça, je ne pense pas. Mais c'est juste : il y a des moments où il devient agressif sans aucune raison.

– Dans la grotte, le Haut Maître Lof Kraft m'a dit que nous devons être prudents avec l'homme-ours. Je suppose qu'il parlait de lui, mais je n'en sais rien : on pourrait aussi rencontrer d'autres Nordbotnien.

– En tout cas, gardons l'œil ouvert... Est-ce que je peux te poser une question, Teglath ? intervient Da Yinn qui, s'étant approchée, avait entendu.

– Bien sûr.

– Que s'est-il passé sur le Mont Providence entre toi et le vieil ermite pendant que tu étais dans sa caverne ? Je n'arrive pas à le savoir en lisant ta pensée. En fait, je n'arrive plus du tout à lire dans ton esprit.

– Ah ! Parce que tu veux lire ma pensée sans ma permission ? s'esclaffe le Dwerch. Bien fait pour toi !

– Tu ne veux pas le dire ? Ce n'est pas gentil de faire des cachotteries à tes amis, riposte la jeune fille, boudeuse.

– Ce ne sont pas des cachotteries, rectifie Teglath. Figures-toi que Maître Lof Kraft a transféré sur moi le pouvoir de faire barrage à la lecture de ma pensée,.

– Comme cela ? Sans que tu aies à t'y entraîner ?

– Ben oui. C'est devenu tout simple.

– Je ne sais pas si c'est aussi simple. Si ça se trouve, c'est parce que tu transportes cet objet que ton mental fait un barrage ? Même pour toi, David, j'ai de plus en plus de mal à saisir ce que tu penses. Je crois que c'est à cause de ces baguettes que tu transportes. Peut-être que tous ceux qui ont sur eux les objets de notre quête finissent par avoir le pouvoir de fermer leur esprit à l'investigation ?

– Mais non ! Tu as bien vu que Maître Al Gilgamesh et Maître Yötunn nous ont lus d'emblée, sauf Shamaan.

– Oui, d'accord. Mais notons tout de même que lui et Thorkeil leur ont ouvert leur mental pour cela. Évidemment, eux, ce sont des Très Hauts Magos et moi, je suis encore à des lieues de ce qu'ils savent faire ! énonce Da Yinn avec une moue désabusée.

David est pensif :

– Peut-être as-tu raison. Peut-être que le fait d'être en possession de ces objets change quelque chose en nous ?... Mais au fait, toi Da Yinn, tu portes bien le Mandala de Neith. Est-ce que tu as l'impression que cela a modifié quelque chose en toi ? Moi, je n'ai rien remarqué de tel.

Elle réfléchit, puis dit :

– Je ne sais pas... Peut-être tout de même que oui... Mais c'est très confus dans mon idée et je ne sais pas trop comment expliquer... Mais oui, je crois bien que cela a changé quelque chose en moi. Quand j'en saurai plus, je vous le dirai.

– Essaie quand même de nous expliquer ce qui te fait penser que tu es différente ? insiste David.

– Je vois les auras autrement, il me semble. J'ai aussi l'impression que je suis plus forte dans la magie concernant les plantes... Et je vais vous dire quelque chose que j'ai gardé secret jusqu'à présent : j'ai entendu des plantes me parler à Nephilä et aussi pendant notre voyage en Pays Dwerch. Cela ne m'était jamais arrivé.

– Et on peut savoir ce que ces végétaux t'ont dit ?

– Je n'y ai rien compris, à vrai dire. Il y avait comme des notes de musique avec des paroles. J'ai bien saisi quelques mots par ci par là, mais je les ai oubliés... Ah, si ! Je me souviens maintenant de deux de ces mots : « armure » et « folie ».

– Cela n'aurait pas pu être « plaisir » et « paix », évidemment ! grommelle Teglath.

– Et tu ne vois pas ce que ça peut bien vouloir dire ? questionne David.

– Non... Vous en savez autant que moi à présent.

Le lendemain après-midi, comme Teglath l'avait prévu, ils parviennent à la bourgade nommée Marie de France à proximité de laquelle se trouve leur but : la mine d'argent désaffectée du même nom. Les six compagnons s'installent dans la seule auberge du lieu et ils s'informent sur le chemin menant à la mine. L'aubergiste, un homme corpulent au visage rougeaud, éclate de rire à leur demande :

– Ha ha ha ! Vous êtes de ces aventuriers qui veulent tenter leur chance pour l'Émeraude ? ! Vous êtes sûrement les plus jeunes des chercheurs de trésors que l'on ait vus depuis longtemps par ici. Enfin, ça vous regarde et ce n'est pas mon problème.

Toujours hilare, il leur indique l'itinéraire à suivre. Il ajoute :

– Depuis que cette fichue pierre est apparue dans la roche il y a des siècles, personne n'est parvenu à l'en extraire – et ce n'est pas faute d'avoir essayé ! Certains se sont même entretués pour parvenir jusqu'à elle ! Ah la la, on peut dire qu'elle a du sang sur elle, cette satanée gemme !

Cette idée semble vraiment le mettre en joie. Les compagnons ne font aucun commentaire et ils poursuivent leur repas. Peu avant le coucher du soleil, ils se retirent dans l'unique chambre de l'auberge où le tavernier avait fait disposer des matelas supplémentaires au sol, de manière à ce que chacun ait son lit. Avant de se coucher, ils tiennent conseil. David demande :

– Rappelons nos souvenir : qu'est-ce que Maître Alber nous a dit au sujet de cette mine ?

Da Yinn prend la parole :

– Voilà plusieurs dizaines d'années que la mine n'est plus exploitée. Depuis que le filon s'est épuisé, cette partie de La Gothie s'est appauvrie et beaucoup de ses habitants sont partis chercher à gagner leur vie dans des villes plus au sud ou à l'est.

Thorkeil précise :

– Il y a plusieurs centaines d'années, du temps où la mine était encore très florissante, les mineurs avaient creusé une nouvelle galerie pour suivre le filon. Ils ont été arrêtés dans leur progression par une paroi faite dans une roche extrêmement dure et qu'aucun de leurs outils n'est parvenue à égratigner : c'était comme un mur vertical qui s'opposait à leur avancée. Ils cherchèrent alors où s'arrêtait cet obstacle en dégageant tout ce qui se trouvait autour et ils aboutirent à un bas-relief représentant deux yeux très bizarres. Incrustée entre eux, il y avait une émeraude de la forme et de la taille d'un œuf de poule. Bien entendu, les mineurs voulurent extraire cette gemme, mais ils ne purent jamais même seulement la toucher directement. Leurs mains aussi bien que les instruments les plus aigus et les plus lourds qu'ils purent trouver, étaient arrêtés par une protection invisible.

Teglath poursuit :

– Il est probable que cet obstacle soit un champ de force. Ceci dit, même si beaucoup de légendes sont nées, personne ne sait ni quand ni qui a mis ce bas-relief, cette pierre et cette protection en place dans le ventre de la montagne.

Shamaan intervient :

– La nouvelle de cette découverte s'est évidemment répandue et beaucoup de gens des cinq régions sont venus pour extraire l'Émeraude qui vaut une véritable fortune. Et, comme l'aubergiste nous l'a rappelé, il y a eu beaucoup de blessés et de morts parmi eux au fil du temps. Mais personne n'est parvenu à prendre possession de cet objet.

David déclare :

– Dans tout cela, je ne vois pas ce qui nous permet de penser que nous, nous allons y arriver. Et si nous n'y aboutissons pas ? Que se passerait-il alors pour notre mission ? Et d'ailleurs, de quoi disposons-nous pour nous en emparer ? Nous n'avons pas d'outils et à peine les quelques armes pointues que Shamaan a avec lui.

Lominak propose :

– Peut-être le pourrons-nous parce que nous sommes des magos ? Y a-t-il d'autres magos qui ont essayé ?

Da Yinn répond :

– Oh oui ! D'après ce que nous savons, il y a également des magos qui ont voulu prendre ce trésor et non des moindres, y compris des magos noirs ! Nous, nous sommes seulement des magos débutants... La question se pose donc de savoir comment nous allons faire pour réussir ce que tous ceux qui nous ont précédés n'ont pas pu réaliser.

Thorkeil remarque sèchement :

– Je ne crois pas que ce soit ici, dans cette chambre, ni maintenant, que nous trouverons une solution. Nous ferions mieux de dormir pour être bien reposés et en forme demain matin.

Lominak enchaîne :

– Oui, sûrement. Mais autre chose me turlupine encore : on sait qu'il y a différentes galeries, comment trouverons-nous la bonne ? De plus, j'ai cru comprendre qu'une mine, c'est sombre. Comment allons-nous faire pour y voir ?

Teglath répond :

– Pour ça, il n'y a aucune inquiétude à avoir. La lumière que nous a donnée le vieux Maître de Providence est avec nous.

– Mais non ! Elle s'est éteinte en bas de la montagne et nous ne l'avons plus revue depuis, s'exclame Lominak.

– Naturellement : nous n'en avons plus eu besoin jusqu'ici car, en Pays Dwerch, nous avons habité dans des maisons et, ensuite, nous nous sommes couchés avec le soleil. Soufflez donc la bougie et vous verrez par vous-même.

David, qui est le plus près du lumignon, obtempère et, en effet, la sphère s'illumine juste au-dessus d'eux.

– Voilà donc un problème de résolu, constate David. Et pour le chemin dans la mine, on peut supposer que les runes de Da Yinn pourront nous guider ?

– On peut le supposer, en effet, acquiesce la jeune fille.

– Bon. Allons dormir à présent, insiste Thorkeil.

Ainsi font-t-ils. Quand ils sont tous enroulés dans leurs couvertures, la sphère lumineuse, comme si elle « savait » qu'on n'avait plus besoin d'elle, s'éteint progressivement et redevient invisible.

Le lendemain matin, ils sellent leurs albyns, achètent des provisions, payent l'aubergiste et se mettent en chemin vers la mine qui se trouve un peu plus haut dans la montagne à environ six kilomètres de la bourgade. Le temps est maussade, frais et venteux, et des nuages bas roulent leurs volutes d'un gris sale au-dessus d'eux. Après avoir d'abord cheminé dans un paysage de landes, ils parviennent enfin à l'entrée de la mine : une brèche d'ombre s'enfonçant dans la roche. Pour les mettre à l'abri d'éventuelles intempéries, ils attachent leurs montures à l'entrée de la galerie qui descend en pente douce dans le ventre de la terre. Chacun prend sa couverture et de la nourriture, car ils ne savent pas combien de temps ils devront rester dans la mine pour y trouver ce qu'ils sont venus chercher et ils entament leur exploration. Quand la clarté du jour vient à manquer, la sphère qui les accompagne devient lumineuse, leur permettant de mieux voir le décor dans lequel ils avancent à présent : un ténébreux tunnel, froid et humide, au plafond plus ou moins bien étayé par des poutres dont un grand nombre paraissent vermoulues. Les parois suintent par endroits d'une eau noirâtre et il règne dans ces souterrains une odeur de charbon humide et de moisissures. Ils arrivent à un embranchement de quatre galeries. Par où aller, à présent ? Da Yinn sort au hasard une rune du sachet et la jette au sol. Elle n'a aucun besoin d'expliquer : la rune, nommée **Tyr** et dont le tracé est celui d'une flèche, pointe en direction d'un des boyaux. Ils s'y enfoncent. Nouveau carrefour, nouveau tirage et **Tyr** désigne encore le chemin. Ce manège se renouvelle à cinq reprises et enfin, au bout de deux ou trois heures de descente en pente douce, ils sont devant le bas-relief qu'ils cherchent.

Le mur devant eux est lisse, brillant et d'un noir d'encre. En son centre ressortent deux yeux gigantesques, très étirés et surmontés de sourcils broussailleux. Juste entre ces sourcils, saille l'Émeraude de Marie de France : une somptueuse gemme ovoïde aux reflets d'un vert profond et presque métallique dans la lumière de la sphère devenue plus intense. Il y a également une ébauche de narines, des lèvres ouvertes sur des crocs et arquées en un sourire énigmatique. On peut aussi discerner les contours vagues d'un visage aux pommettes saillantes, aux mâchoires fortes et aux cheveux hérissés.

– Cela ressemble à une face d'Érébien, murmure pensivement Thorkeil.

Les compagnons sont fascinés par cette vision et ils gardent le silence. Après un moment, Lominak articule :

– C'est... C'est terrible...

Elle a un ton si étrange que les autres se tournent vers elle et ils sont frappés de voir qu'elle a les yeux remplis de larmes. Da Yinn comprend la première et elle enlace la Raha qui pleure avec, sur le visage, une expression égarée. David, à son tour, devine la cause de cette émotion : il y a une troublante analogie entre l'œuf en émeraude devant eux et l'ovoïde vert du souvenir qu'il avait perçu quand, sur le bateau, il avait fait une incursion dans l'esprit de son amie. Seule la taille de ces deux objets est différente.

La jeune fille berce Lominak qui sanglote :

– Mon frère, mon frère Taliésin... Ça m'a pris mon frère ! J'ai tant de peine...

– Calme-toi, Lominak, dit David en lui caressant affectueusement le bras.

Shamaan hausse les épaules. Thorkeil s'ébroue et, poussant un grognement impatient, il profère :

– Assez de jérémiades ! Il faut sortir cette pierre d'ici !

Il dédaigne le regard désapprobateur des autres et cherche à toucher la gemme. Son geste s'arrête à environ dix centimètres de son but. Il veut pousser plus loin, en vain.

– Il y a un obstacle ici et c'est certainement un champ de force. Comment faire ?...

À défaut de compassion pour elle, son manège a tout de même le mérite d'arracher la Raha à son chagrin. Elle se dégage doucement des bras de la WouWanga et avance vers le bas-relief.

– Comment faire ? murmure-t-elle en approchant à son tour sa main de l'Émeraude sans parvenir non plus à la toucher.

– Enlève ta main ! ordonne Shamaan qui a déjà bandé son arc muni d'une flèche et qui tire – mais la flèche rebondit sur l'obstacle invisible.

– Ce n'est pas non plus la solution ! Cela m'aurait étonné, d'ailleurs : à mon avis, tout ça est trop intelligent pour que le moyen de le contrer soit aussi primitif, déclare David qui préfère ignorer le mouvement agressif de Shamaan envers lui, réaction aussitôt stoppée par un regard incisif de Thorkeil.

– Puisque tu es si futé, trouves donc toi-même comment faire ! se borne donc à ironiser le Gothic.

– Je cherche, je cherche, figures-toi, lui répond le jeune homme.

Chacun s'abîme dans ses pensées et le silence tombe, épais. C'est Teglath qui le brise en proposant :

– Peut-être que les runes pourraient nous guider ? On peut toujours essayer, non ?

– Mouais... Essayer, on le peut, c'est sûr, confirme Da Yinn. D'accord.

Elle fouille dans le sac et en tire trois runes qu'elle jette au sol. Se penchant, elle énonce :

– **Ehenothepel**... Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?... – elle réfléchit intensément, puis lâche : Je crois que ça pourrait signifier quelque chose comme « tricher est le pouvoir de rassembler ce qui est séparé ; tricher est le pouvoir de séparer. »

– Comment ? ! Tu n'en es pas sûre ? C'est pourtant toi, la spécialiste des runes, ici ! se plaint le Dwerch.

– Oh, tu sais : il faut interpréter le jet de runes et ce n'est jamais très évident, explique calmement la jeune fille.

– Ce charabia ne nous donne aucun renseignement utile ! Tout cela ne nous avance pas ! s'irrite Thorkeil. Réfléchissons. Nous avons pu obtenir les quatre objets précédents et nous n'avons pas le droit d'échouer ici, sinon notre mission est à l'eau.

– Je ne vois pas ce que je peux dire de plus, glisse Da Yinn. Qu'est-ce que nous savons faire, que ce soit en talent de naissance, en magie et en psi ? C'est peut-être par là qu'il nous faut chercher ?

– D'accord. Discutons de cela. Mais le mieux, ce serait de le faire en mangeant un morceau. Vous n'avez pas faim, vous ? Moi, je trouve que le petit déjeuner est déjà bien loin ! propose Teglath.

– D'accord. Nous prendrons ainsi un peu de recul pour réfléchir plus sereinement, décide le Nordbotnien.

Tous s'asseyent sur le sol rocheux et humide et ils déballent leurs provisions. Ils

mangent d'abord en silence puis David, cherchant à alléger l'atmosphère plutôt pesante de ce repas, demande sur un ton souriant :

– Alors, qui commence à raconter ses secrets ? Pour moi, pour Da Yinn et pour Teglath, je crois qu'il n'y a pas beaucoup de mystères quant à nos capacités : nous sommes seulement aux prémices de notre formation et Lominak n'est qu'à peine plus avancée.

– Cette petite curieuse peut d'ailleurs tout à fait lire les renseignements sur vos inaptitudes dans vos pensées ! ironise Shamaan en désignant Da Yinn.

– Eh bien non ! s'énerve la jeune fille. Depuis que vous avez ces objets, je n'ai plus accès qu'au mental de Lominak ! Tous les autres, vous avez des barrages qui m'empêchent de passer. Oui : même toi, David, tu m'es presque complètement fermé à présent. Je ne parviens plus qu'à saisir quelques vagues bribes quand je cherche à te lire.

– Ah, c'est bizarre… Et pour vous deux, qui êtes à Barzaz-Breiz depuis plusieurs années déjà, nous ignorons beaucoup de choses sur ce que vous savez faire... Shamaan ?... Thorkeil ?...

Il n'y a pas de réponse. Le jeune homme croit bon d'insister :

– Shamaan ?... Thorkeil ?...

Les deux concernés semblent n'avoir aucune envie de se dévoiler. Qu'est-ce que cela signifie ? Les quatre autres les observent, intrigués par leur manque d'enthousiasme à dévoiler leurs capacités. Tout de même, au bout d'un moment, Thorkeil se décide à parler :

– Je ne crois pas que la solution soit là. Beaucoup d'autres magos, et de bien plus avancés que nous, ont échoué ici. Ce n'est pas que je veuille cacher des informations, mais il me paraît évident que là n'est pas la bonne façon de nous y prendre. Il faudrait peut-être mieux nous interroger sur ce que nous avons que les autres n'avaient pas ?

– Ah !... Là est peut-être une piste ? Ce que nous avons de plus que les magos qui nous ont précédés ici, ce sont les objets ! intervient Teglath. Il réfléchit un instant puis ajoute : Même David, qui a dans son sac les quatre bouts de bois.

– Attendez ! s'écrie David. J'ai peut-être une idée. Nous avons quatre objets différents et moi j'ai quatre morceaux de bois qui se ressemblent beaucoup. Je vais les sortir et voyons ce que cela peut nous inspirer.

Il fouille dans son sac, y prend les quatre bâtonnets et les étale sur le sol côte à côte. Tous les six se penchent pour les contempler. Rien de particulier n'attire leur attention : ce sont seulement des tiges lisses, longues d'environ sept à huit centimètres chacune et d'un diamètre de trois centimètres, sans signes distinctifs ni rien de remarquable.

– À quoi cela peut-il bien servir ? dit Shamaan avec une nuance de dédain dans la voix.

David riposte sèchement :

– Note bien, Shamaan, que si tu sais à quoi les autres objets vont servir, ce serait aimable à toi de nous tenir au courant. Parce que, ou bien je me trompe, ou bien nous n'en savons rien – et toi non plus !

– Arrêtez, vous deux ! Ce n'est pas en nous chamaillant qu'on va progresser.

C'est Lominak qui fait ce commentaire puis, brusquement, elle s'exclame :

– Oh ! « Tricher est le pouvoir de séparer » ! Tricher ? Créer une illusion, c'est bien une façon de tricher, non ? Puisque l'illusion montre quelque chose qui n'est pas réel, qui est faux !... Attendez… Attendez...

Ils attendent. Ils ne voient pas où la Raha veut en venir. Elle semble réfléchir avec intensité et les replis cutanés de ses joues palpitent doucement. David interroge Da Yinn du regard, mais elle fait un signe de dénégation et murmure :

– Non. Je ne lis rien de précis. C'est confus dans son mental...

Soudain Lominak frappe dans ses mains et proclame :

– Mais oui ! C'est peut-être ça ! Essayons !

Elle se penche très bas vers les bouts de bois et semble leur murmurer quelque chose. Ses compagnons voient alors une chose étonnante : les tiges « maigrissent » et rapetissent un peu, des sculptures y apparaissent et leur teinte vire rapidement au presque blanc. On entend le rire de la Raha :

– Bravo, Da Yinn ! Tu es la meilleure pour lire les runes ! Et moi, je finirai Maîtresse des Illusions !

– Mais qu'est ce que tu as fait ? Rien n'a changé. C'est quoi, ta trouvaille ? glisse Da Yinn avec étonnement.

Mais David l'entend à peine, car il est en train de remarquer des filetages aux extrémités de trois des objets. Il lui semble tout naturel de chercher comment les visser les uns sur les autres et obtient ainsi un bâton d'une vingtaine de centimètres de long, décoré d'un serpent sculpté s'enroulant tout autour de façon parfaite. Le jeune homme a le cœur battant et il tient la tige en écarquillant les yeux. À grande vitesse défile maintenant dans son esprit tout un tourbillon d'images. Il y a celles qu'il avait vues à Londres, au British Museum et une autres encore : un homme, dont il ne voit pas le visage, lui tend un bâton identique – sauf qu'à une des extrémités se trouve un cube sculpté sur ses cinq faces d'un motif qu'il reconnaît.

Quand cela cesse, il se redresse et voit Lominak lui faire signe d'approcher du bas-relief. Elle se place derrière lui et guide sa main pour amener le bâton en contact avec l'Émeraude, tout en prononçant quelques sons qui doivent être un mot de pouvoir. La tige, sans plus rencontrer d'obstacle, touche la gemme qui jaillit alors vers eux, souplement attrapée par la Raha qui éclate à nouveau de rire :

– Je suis la meilleure, la meilleure ! scande-t-elle.

Il y a alors un bruit de métal s'entrechoquant et chacun peut voir la bouche du bas-relief s'ouvrir, cracher quelque chose qui tombe au sol et se refermer. David ramasse l'objet. Il est aussitôt entièrement parcouru par une secousse électrique qui part de sa main, va jusqu'au sommet de sa tête, éveillant au passage une impression de brûlure là où se trouve son Béryl, en même temps que d'étranges et vibrantes sensations parcourent le reste de son corps. Quand cela s'est apaisé, il regarde attentivement ce que la paroi lui a livré : c'est un morceau de métal clair, massif, presque cubique et qui porte sur cinq de ses faces la ciselure émaillée représentant les deux bouquetins entourant la plante qui s'enracine dans des œufs. David sait maintenant ce qu'il doit faire : il visse ce pommeau pour en couronner son bâton. Il se sent une intime affinité avec... qu'est-ce ? Un sceptre ? Un bâton de pouvoir ? Autre chose ?...

Il prend conscience que ses compagnons l'observent. Il revient à leur situation présente quand il entend Da Yinn lui demander :

– Mais pourquoi n'as-tu pas ajusté ces pièces les unes sur les autres depuis longtemps ? Tu n'avais pas compris que c'était ce qu'il fallait faire ?

– Non. Et toi, tu avais remarqué que c'était possible ?

– Naturellement.

– Alors, pourquoi ne l'as-tu pas dit ?

– Je pensais que c'était évident pour tout le monde !

– Ah, oui : les illusions n'ont pas d'aura. Aussi, toi et nous, nous n'avons pas vu ces bâtons de la même manière. On aurait gagné du temps si on en avait discuté ensemble avant… Enfin, tant pis. Nous y sommes tout de même arrivés, constate David.

La jeune fille poursuit joyeusement :

– Alors, ça y est ! Nous avons tout ce qui est nécessaire pour poursuivre notre mission. La première partie est donc remplie : passons à la suite. Et au fait, c'est quoi, la suite ?

Tous regardent Thorkeil. Visiblement agacé, il ronchonne :

– Vous le savez aussi bien que moi ! La suite, c'est Thaun... C'est chez moi, ajoute-t-il en ébauchant tout de même un sourire à cette perspective.

Profitant de ce semblant de meilleure humeur, Da Yinn lui pose la question qu'elle retient depuis de nombreux jours déjà :

– Dis-moi, Thorkeil, il n'y a pas si longtemps, tu étais agréable et patient et c'était un vrai plaisir de te côtoyer. Ou bien tu jouais alors la comédie pour te faire bien voir et maintenant ta vraie nature ressort, ou bien tu as changé depuis. On ne peut plus t'adresser la parole sans que tu répondes de façon agressive ! Tu ne pourrais pas redevenir comme avant ? ! Au cas où tu aurais oublié ce détail, Maître Alber nous a recommandé l'union qui fait la force et pas les tensions entre nous ! ajoute-t-elle sur un ton plus sec.

Ce discours amène des plis verticaux au milieu du front du Nordbotnien qui fait un pas menaçant vers la jeune fille. Celle-ci n'a pas besoin de réagir, car elle se trouve déjà protégée par les quatre autres qui se sont interposés prestement. Shamaan a même dégainé la dague que Da Yinn lui avait offerte à Vilkinä et il affronte fermement le Thaunon du regard.

– Ça suffit ! gronde David.

Lominak, elle, fait autre chose. Elle repousse calmement Shamaan et se campe devant l'agresseur. Sa bouche semble articuler quelque chose, mais aucun son n'en sort. Elle fixe l'autre droit dans les yeux, captant son regard, puis elle fait un geste avec trois doigts de sa main gauche. Thorkeil secoue la tête, comme pour sortir d'un mauvais rêve et il s'assied en se laissant tomber pesamment sur le sol.

– Qu'as-tu fait ? glisse Teglath.

– J'ai compris ce qui se passe, annonce-t-elle à voix haute. C'est le pouvoir du Kriss. Celui qui le garde peut devenir parfois mago noir, semble-t-il. Il va falloir se méfier de Thorkeil, maintenant !

– Excusez-moi. Je ne sais pas ce qui m'a pris, dit le Thaunon avec une certaine

difficulté d'élocution. Qu'est-ce que tu dis ? Que je peux devenir mago noir ? C'est ridicule...

– Non. Lominak a probablement raison, intervient Da Yinn. C'est exactement depuis que tu portes le Kriss que ton caractère a changé. Il faudrait peut-être le confier à quelqu'un de moins expérimenté et donc de moins dangereux que toi ?

– Non ! C'est à moi de le garder !

– Du calme, du calme, dit David. Chacun de nous transporte un des objets et j'ai bien l'impression que c'est ainsi que cela doit être. Essayons de les échanger, pour voir ?

Il tend son bâton, mais personne ne fait mine de vouloir le saisir.

– Allons, que l'un de vous le prenne ! C'est seulement pour vérifier mon hypothèse, insiste-t-il.

Da Yinn se décide à avancer la main, touche le cube, fait la grimace comme si elle avait ressenti une sensation de brûlure et renonce.

– C'est bien ce que je pensais. C'est Lominak qui a trouvé la solution pour avoir l'Émeraude et c'est donc à elle de la garder. Teglath devait recevoir la Fiole et c'est pourquoi il est le seul à avoir pu entrer dans la caverne du Très Haut Maître de Providence. Thorkeil a, tout naturellement, pris le Kriss sans que personne ne trouve à y redire. C'est à toi, Da Yinn, qu'était destiné le Mandala de Neith car c'est bien toi, avec ta plante, qui est parvenue à ouvrir le couvercle qui nous résistait. Et c'est Shamaan qui a su cueillir la bonne fleur... À propos, je me demande ce qu'il serait advenu de notre mission s'il ne s'était pas joint à nous en dépit de ce que Maître Alber avait dit. Il paraît évident que tu as un rôle à jouer dans notre aventure, ajoute David, à présent tourné vers le Gothic qui hoche la tête pour marquer son accord.

Le jeune homme poursuit :

– Essayons encore d'échanger nos objets. Thorkeil, s'il te plaît, donne-moi le Kriss.

À regret le Thaunon, toujours assis au sol, sort l'arme de son écrin et la tend au jeune homme en la tenant par la lame. David en touche la poignée, ne ressent rien et la saisit à pleine main. Un sentiment d'inquiétude monte en lui, tout d'abord insidieux, puis de plus en plus intense en même temps que le Kriss se met à peser, à peser de plus en plus lourd, tirant sur les muscles de ses bras jusqu'au point où il articule en haletant :

– Reprends-le, Thorkeil. Je ne peux plus le tenir !

Le Nordbotnien récupère le poignard avec un visible soulagement et le remet à sa ceinture. David commente en reprenant son souffle :

– Je crois que la preuve est faite que chacun de nous doit être le porteur d'un objet précis. Pourquoi cela ? Quelqu'un peut-il répondre à cette question ?

Personne ne prenant la parole, il enchaîne :

– Nous sommes bien lotis à présent, avec Thorkeil qui peut virer au mago noir sans prévenir, Lominak qui peut se transformer en berserker et Shamaan qui sort un poignard pour un rien !

– David, s'il te plaît, n'en rajoute pas ! lui dit Da Yinn sur un ton incisif tout en posant une main apaisante sur le bras du Gothic. Il serait temps de vous calmer, vous deux ! On dirait des gamins hargneux !

Le jeune homme accepte, beau joueur :

– Je voulais seulement faire un peu d'humour ! Mais il n'a vraiment pas le sens de l'humour ! Bon. Excuse-moi, Shamaan.

– Ceci dit, intervient Teglath, David à raison pour toi, Thorkeil et éventuellement pour toi aussi, Lominak. Nous devrons vous tenir à l'œil. En plus, si tous les deux vous faites votre crise en même temps, pauvres de nous ! Parce que je ne sais pas comment nous pourrions, sans l'aide de Lominak et de son sort, empêcher Thorkeil d'envoyer des saletés psi ou de magie noire tout autour de lui et même sur nous. Ni comment ralentir Lominak sans Thorkeil qui sait engluer.

– Je peux faire pousser une plante ? propose Da Yinn.

– Oh, je crains bien qu'un Raha berserker se déplace tellement vite que ta plante n'attrapera que du vide ! l'informe le Nordbotnien.

– Alors, apprend-nous le sort d'engluement ! insiste la jeune fille.

– Je veux bien. Ce n'est pas difficile. Mais d'ici à ce que vous parveniez à le rendre assez puissant pour vraiment engluer un berserker, de l'eau va passer sous les ponts. Moi, il m'a fallu près de trois ans pour arriver à ce degré de force dans ce sort. Et même aujourd'hui, des années plus tard, je ne peux pas engluer plus d'un berserker ou plus de six à sept personnes à la fois.

– Ah ! Voilà qui n'est pas encourageant, glisse Teglath. Enfin, ajoute-t-il, il faut bien commencer un jour ou l'autre. Alors, pourquoi pas aujourd'hui ?

– C'est d'accord. Je vous l'enseigne et nous partirons ensuite d'ici.

Il se tait un instant puis ajoute d'une voix plus hésitante :

– Lominak, surveille-moi, s'il te plaît. Et même, ce serait bien si tu me jetais de temps à autre le sort pour retarder l'arrivée de la transformation en mago noir. Je préférerais qu'on coure le moins possible de risque de ce genre. Dis-moi que tu es d'accord ?

– D'accord, acquiesce la Raha. Je pense qu'en effet ce serait sage et je suis heureuse que tu me l'aies demandé toi-même. Je me serais sentie mal à l'aise de faire cela sans ton accord.

– Bien. Le sort pour

– Attendez un instant ! Avant cela, je voudrais encore parler de quelque chose, dit David. Moi, je ne suis pas de Bréchéliante : je viens de la Terre. À votre avis, comment se fait-il qu'il y ait eu, ici, ce Caducée en cinq morceaux qui m'était apparemment destiné ? Quelqu'un comprend-il quelque chose à cela ?

Aucune proposition ne vient. Finalement, Thorkeil déclare :

– Nous n'avons visiblement aucune inspiration pour te répondre. Il est probable que la réponse à cette question soit en toi. Tu n'as aucune idée, vraiment ? Alors, pourquoi as-tu nommé cet objet « Caducée » ?

David hausse les épaules en hochant négativement la tête :

– Oh, c'est parce que ce mot me plaît. Chez moi, sur la Terre, c'est en rapport avec ce qui guérit.

Il réfléchit intensément. Le mot « Caducée » avait brusquement surgi dans son esprit. Il vient aussi de se souvenir des mots prononcés par Wakanah dans la vision qu'il avait eue sous la cascade. Le géant aux yeux violets avait dit que le Caducée attirait David vers lui. Le Caducée ! Le bâton de pouvoir de la famille Voragine ! Sa famille à lui,

David... Non, plutôt celle de Cordwainer Voragine... Mais qui est-il donc ? À quel monde appartient-il ? À la Terre ? À Bréchéliante ? Ou bien à un autre encore ?

Il est ramené à la réalité par Da Yinn s'exclamant :

– Ça y est ! Je ne peux plus lire la pensée d'aucun d'entre vous ! Lominak également m'est fermée à présent. Oh ! Comme c'est agaçant ! Vous voyez ? C'est bien le fait de posséder votre objet qui met en place la barrière contre la lecture des pensées.

David ne peut s'empêcher d'être satisfait de cette constatation, car ainsi la jeune fille ne saura rien de ce qu'il est en train de se remémorer. Ce ressenti le conforte dans la décision de ne pas révéler ces éléments à ses compagnons, même s'il se sent mal à l'aise à la pensée de leur dissimuler des informations peut-être importantes. Par ailleurs, il préfère éviter de leur donner des motifs supplémentaires d'inquiétude car, après tout, l'homme qui se faisait appeler Monseigneur semble omniprésent dans tout ce qui arrivait : dans la vision de Maître Alber, dans les siennes et même jusqu'au fond du Lac Neith ! Il veut le Caducée, avait dit Wakanah – pour asseoir sa domination sur les mondes !

– À quoi penses-tu ? Tu as une drôle d'expression.

C'est Da Yinn qui parle. Vite, il dit :

– Oh ! J'ai pensé à la question de Thorkeil. Mais je n'ai pas trouvé l'ombre d'une explication.

– Tu en es sûr ? interroge Da Yinn, méfiante.

– Évidemment !

Il pense qu'il allait devoir contrôler ses attitudes et expressions afin d'éviter d'être trop transparent pour sa très intuitive amie. Celle-ci prend trois runes au fond du sac et les jette par terre :

– **ThornOssBjarkn**, bien sûr, chuchote-t-elle pour elle-même avec une expression résignée.

– Toujours le même tirage ? questionne Lominak.

– Oui, comme tu le vois.

– Bon. Tu nous as déjà dit ce que cela signifie. Alors, on peut l'apprendre, ce sort d'engluement, maintenant ? questionne la Raha avec avidité.

– D'accord. Voici en quoi il consiste.

Thorkeil enseigne le geste simple qui provoque l'engluement puis le groupe entreprend le trajet de retour vers la sortie de la mine Quand ils sortent à l'air libre, la nuit tombe. Les deux lunes sont hautes dans le ciel et elles semblent jouer avec les nuages bien moins denses qu'au matin. Ils décident de retourner à l'auberge pour y dormir et de se mettre en route tôt le lendemain matin : une nuit confortable ne leur fera pas de mal, d'autant plus qu'ils peuvent penser que les suivantes se passeront à la belle étoile et à la dure. De retour, ils dînent dans la salle à manger de la taverne. Pendant qu'il les sert, l'aubergiste s'enquiert de leur journée sans complètement parvenir à dissimuler l'ironie de son regard :

– Alors, mes jeunes voyageurs, avez-vous extrait de sa paroi notre trésor si bien protégé ?

Thorkeil répond par une moue qui en dit long sur leur échec, ce qui provoque un gros

rire chez son interlocuteur :

– Ha ha ha ! Je vous l'avais bien dit ! Ce n'est pas demain la veille que quelqu'un y arrivera. Vous allez encore essayer demain ?

– Non. On a bien compris que c'est impossible. Ce fut une dure journée et on n'a pas envie de recommencer.

Ils finissent de manger en veillant à ne parler que de choses anodines. Après une nuit bien au chaud, ils avalent un copieux petit-déjeuner et achètent à la femme de l'aubergiste une bonne réserve de nourriture qu'ils répartissent sur les albyns. Ceci fait, ils payent son dû à la femme de l'aubergiste et prennent la direction du nord-est et, cette fois-ci, c'est Shamaan qui guide leur avancée et non Teglath, car le groupe est à une semaine de l'endroit où habite son peuple, les Wakota. Ceux-ci pourront leur fournir le bateau pour leur traversée du bras de mer séparant le continent de l'Île de Thaun.

Au bout d'une heure, le groupe parvient à un long défilé aux parois latérales abruptes et s'y engage. Les six compagnons se trouvent presque au milieu de la gorge quand, surgissant de grottes latérales, une trentaine de cavaliers, armés de gourdins, de haches et de poignards, les encercle. L'aubergiste en fait partie et c'est lui qui parle :

– Ah, mes jeunes clients ! Ce n'est pas très moral de mentir à des adultes. C'est vraiment tout ce que vos familles vous ont appris ?

– Que voulez-vous ? s'informe froidement Thorkeil.

– Tu ne devines pas ? Tu croyais vraiment qu'on allait laisser notre trésor s'en aller tranquillement ? Tu es bien naïf, dis donc. Nous, on est des gens pauvres, pas comme vous autres qui payez avec de l'or ! Allez, envoie-moi la marchandise, notre joyau, ton or et toutes vos affaires ! Si vous obéissez, on vous laissera partir avec la nourriture et vos albyns et on ne s'amusera même pas trop longtemps avec la belle petite. Sinon...

La menace est claire. Thorkeil est très calme. Il fait pivoter sa monture, jauge l'encerclement et énonce :

– Vous feriez mieux de nous laisser passer et de rentrer chez vous. Chercher à nous détrousser n'est pas une bonne idée. Nous...

La suite de sa phrase est noyée par le gros rire de l'aubergiste :

– Ha ha ha ! Tu ne sais pas compter ? Nous sommes cinq fois plus nombreux que vous et donc bien assez pour faire de vous tout ce que nous voulons. Et ce n'est pas cette fille ou ce minable Dwerch qui vont pouvoir nous résister ! Alors, ça vient ? s'impatiente-t-il, juste au moment où il est ligoté sur son albyn par les branches d'une plante surgie brusquement de terre sous les pattes de sa monture.

Ce qui se passe ensuite est foudroyant !

Lominak a déjà sauté à bas de sa monture, ses replis cutanés faciaux dressés et elle désarçonne à la vitesse de l'éclair cinq des assaillants qui n'ont même pas le temps de la voir arriver. Puis elle s'acharne sur eux à coups de griffes et en les piétinant. Trois hommes à cheval foncent sur elle pour l'assommer à grands coups de gourdin, mais ils ne frappent que le vide à l'endroit où elle se trouvait l'instant auparavant : la Raha, déjà, les attaque par derrière. Nul ne vient à leur secours, les autres ayant fort à faire.

Thorkeil est très droit sur sa monture qu'il maîtrise avec ses jambes seules et, les yeux plissés, il fait des gestes de ses mains. À chacun de ses mouvements, une boule de

feu jaillit de sa paume et le projectile flamboyant va frapper un adversaire.

Shamaan, debout au sol, expédie sa dizaine de flèches dont chacune atteint une cible, albyn ou cavalier.

David est en lévitation Tae Yog Do, le regard absent et, visant la poitrine des agresseurs qui se trouvent à sa portée, il les martèle violemment de ses pieds. Il a à peine conscience des bruits de craquements de cages thoraciques et du souffle coupé que cela provoque. Rapidement, il terrasse cinq adversaires et il se retourne pour en chercher d'autres. Mais il n'y en n'a plus aucun qui soit offensif. Il voit Da Yinn qui est penchée au-dessus de quatre des hommes et qui leur parle avec la bizarre voix magique, les faisant se recroqueviller sur eux-mêmes, mains sur les oreilles et geignant à fendre l'âme. Teglath, lui, grâce à sa vitesse de déplacement, a simplement saisi par la bride les montures de ses amis qui avaient mis pied à terre. Il tient les lanières d'une main pour empêcher les bêtes de s'égailler, affolées qu'elles sont par la bataille. De l'autre main, il fait le geste du sort d'engluement fraîchement appris sur un des assaillants qui remue lentement dans une position de déséquilibre et n'arrive ni à tomber ni à se redresser.

– Ça marche, ça marche ! jubile le Dwerch.

Mais déjà Lominak, apparemment lassée de piétiner ses victimes, se redresse et en cherche d'autres. Son regard est fou et elle fonce sur la plus haute silhouette encore à albyn, Thorkeil. Celui-ci a tout juste le temps de l'engluer et il met pied à terre à son tour au moment où David reprend contact avec le sol et que Da Yinn se relève. Shamaan furète plus loin, auprès d'un albyn couché sur le flanc. Le Thaunon sort le Kriss de son étui et se dirige vers l'aubergiste qui a assisté à toute la scène, impuissant, enserré dans la plante qu'avait suscitée la jeune fille. L'homme émet des bruits de gorge mais, à part les yeux, il n'y a plus rien qu'il puisse bouger et son regard est rempli de terreur. Seul Teglath comprend ce qui va se passer. Il lâche les brides et fonce en un éclair se poster devant l'homme, immobilisé.

– Arrête, Thorkeil ! Ne fais pas ça ! crie-t-il.

Il est tout petit entre les hautes silhouettes du grand Nordbotnien et de l'homme monté sur son albyn. Thorkeil est déjà sur le Dwerch et il le projette d'une taloche à plusieurs mètres. Il lève la main armée du Kriss sur l'homme et il le lui enfonce brutalement dans le cœur juste au moment où une plante, sortie quasi instantanément du sol sous ses pieds, agrippe son bras –il est toutefois trop tard pour l'aubergiste. En grognant, Thorkeil se secoue et arrache aisément la racine mais cette brève diversion semble toutefois le calmer. Il hésite un instant, puis glisse le Kriss dans son étui et veut aider Teglath à se remettre sur ses pieds. Mais celui-ci l'avertit, arrêtant le geste du Nordbotnien :

– Pas touche, le larron ! ! ! Pas touche !

Quand le Dwerch s'est remis debout et a testé tous ses membres pour s'assurer qu'il n'a rien de cassé, il jette un regard peu amène à Thorkeil qui veut s'excuser :

– Écoute, Teglath. Excuse-moi. Je n'étais pas dans mon état normal. Est-ce que ça va ?

– Ne me touche pas !! répète l'autre, véhément.

Tout cela s'est passé si vite. David arrive à ce moment auprès d'eux, jette un regard

venimeux au Nordbotnien et s'empresse à son tour auprès de Teglath :

– Tu es sûr que ça va ?

– Oui ! Oui ! Occupe-toi plutôt de surveiller ce lascar avant qu'il ne massacre l'un de nous pour de bon !

– Tu as tué cet homme complètement impuissant ? ! s'exclame David.

Thorkeil baisse la tête et l'on entend la voix de Da Yinn survenant à son tour suivie des albyns dont elle avait saisi les brides :

– Ça ne sert à rien de lui faire des reproches : il a sûrement viré au mago noir tout à l'heure. Encore heureux qu'il n'ait pas cherché à tuer l'un d'entre nous ! Et d'ailleurs, je me demande par quel miracle il n'a pas lancé ses boules de feu sur Lominak et qu'il s'est contenté de l'engluer.

Elle dit cela comme si le Thaunon n'était pas là. Se sentant rejeté, celui-ci tente de plaider sa cause :

– Écoutez ! Jamais je ne ferai de mal à l'un de vous !

– Ah oui ? Tu trouves que tu as été spécialement tendre avec moi ? Sans doute voulais-tu me faire une caresse amicale ! l'interrompt Teglath d'une voix grinçante.

Da Yinn intervient :

– Ça suffit. Ce qui est fait est fait. Espérons seulement que Thorkeil pourra vraiment faire la différence entre nous et d'éventuels autres ennemis. Et j'espère que tout cela servira de leçon à ces fripouilles, ajoute-t-elle en se tournant vers ceux des assaillants qui en ont réchappé. Voyez-vous, si vous aviez écouté ce que le Nordbotnien voulait dire, vous auriez su que nous étions des magos et que, malgré notre jeune âge, même cinq fois plus nombreux que nous, vous n'aviez aucune chance. Allez-vous en à présent.

Trois des hommes se redressent, balbutient un vague remerciement et, sans plus demander leur reste, s'enfuient en désordre.

– Ces couards ne s'occupent même pas de leurs bandits d'amis ! commente David, écœuré par tant de lâcheté.

Sans s'occuper d'eux, Shamaan traîne par les pattes arrière un albyn couché et le dépose auprès de deux autres animaux inertes dans les flancs desquels étaient fichées des flèches. La force musculaire du Wakota est manifestement considérable, car les albyns sont lourds et massifs.

– Je vais t'aider, lui dit Thorkeil, heureux de pouvoir s'occuper d'autre chose que de son sentiment de culpabilité.

Au passage, il annule l'engluement de Lominak, redevenue normale et qui baille à s'en décrocher la mâchoire. Elle se couche à même le sol et elle s'endort tout de go. Le Nordbotnien avise une autre monture affalée et il la tire vers le tas des trois autres pendant que Shamaan fait de même avec un cinquième animal.

– Qu'est-ce qu'ils font donc ? demande David à l'adresse de Teglath et de Da Yinn.

– Aucune idée... Quel dommage : ces albyns sont morts, je crois, constate la jeune fille.

– Regardez : il y en a trois autres là-bas qui ne sont que blessés et qui remuent. Tous les autres se sont enfuis, précise le Dwerch.

– Qu'est-ce qu'on va faire des voleurs qui sont encore ici ? s'enquiert le jeune homme.

Allons voir dans quel état ils sont.

Sans plus s'occuper du manège de Thorkeil et de Shamaan, ils font le tour du champ de bataille. Les quatre hommes qui avaient subi la voix magique sont toujours agités de tremblements nerveux et serrés les uns contre les autres.

– Levez-vous, leur ordonne la jeune fille, et retournez dans vos foyers comme vous le pourrez et à pied ! Vous vous sentirez mieux dans un jour ou deux. Ne recommencez jamais à attaquer les voyageurs pour les piller ! Il se pourrait que d'autres soient moins cléments que nous !

Ils se redressent avec peine et s'éloignent sans un mot en clopinant et en se soutenant plus ou moins les uns les autres. Parmi ceux que David avait martelés de ses pieds, l'un a une mousse rosâtre à la bouche et il semble très mal en point. Les quatre autres, quoique vaseux, sont en meilleur état et ils sont également renvoyés. Ils partent donc, trop heureux de s'en tirer à si bon compte et sans un regard pour leur camarade mourant.

– Ces gens sont vraiment des canailles ! estime David. Cet homme doit être un de leurs amis et ils ne s'en occupent pas plus que si c'était un déchet. Ils me dégoûtent... Bon, je vais le soigner pour le cas où cela servirait à quelque chose. Continuez, vous deux, et voyez ce que vous pouvez faire avec les autres.

– Tu es vraiment trop bon, ironise Shamaan qui, à quelques mètres de là, saisit le corps inerte d'un homme et, le jetant sur son épaule comme un vulgaire sac, va le coucher sur le corps des albyns qu'il avait rassemblés auparavant.

David hausse les épaules et il se penche vers le moribond aux yeux déjà vitreux. Il pose les mains sur sa poitrine et se concentre, les paupières fermées, pour projeter l'énergie de guérison. Il sent la vibration qui lui est maintenant familière se propager de son béryl jusque dans ses mains et il a l'impression que l'énergie ainsi produite est avidement absorbée par le corps de l'autre. Un quart d'heure plus tard, il rouvre les yeux et il peut constater que quelques roseurs sont apparues sur les joues de son « patient » dont le regard est aussi moins voilé.

– Bon. Pour le reste, ce sera le travail de ton corps de se restaurer davantage, affirme David en se redressant. Si on te trouve un de vos albyns en état de te porter, tu pourras t'en servir pour rentrer chez toi. Sinon tu te débrouilleras.

Observant ce qu'il voit autour de lui, David prend maintenant la mesure de ce qui s'est passé. Lominak dort au même endroit à poings fermés. Da Yinn tient les brides de leurs bêtes. Teglath est en train de soigner à l'aide de son béryl son albyn qui présentait une grosse déchirure à la cuisse. Sur le champ de la bataille, il reste une douzaine d'hommes, debout et serrés les uns contre les autres, plus ou moins éclopés, saignants et brûlés et qui dardent autour d'eux des coups d'œil effarés. Il y a aussi l'étrange amoncellement mis en place par le Gothic et le Nordbotnien : cinq albyns fléchés, couchés sur le flanc, avec plusieurs corps humains affalés sur eux. Le jeune homme en approche et il constate que les animaux et les hommes ainsi rassemblés sont tous morts. L'un des humains avait été transpercé par une flèche, mais les autres sont quasiment en charpie : c'est Lominak qui avait été la plus destructrice parmi eux. Shamaan est en train de récupérer ses flèches en les extirpant des corps.

– Qu'est-ce que vous allez faire ? demande David.

Le Gothic le regarde avec gravité :

– Vous irez en avant et je vous rejoindrai quand j'aurai fini. Je dois guider l'Esprit de ces êtres vers les Pays des Morts.

Thorkeil intervient :

– Fais partir les bandits qui sont encore là, David. Et ne pose pas plus de questions pour l'instant.

Le jeune homme comprend que c'est ce qu'il a de mieux à faire. Il se dirige donc vers le groupe des éclopés.

– Partez maintenant, leur martèle-t-il. Et quand vous annoncerez à leur famille la mort de vos comparses, n'oubliez pas de leur dire pourquoi c'est arrivé. Filez !

Ce qu'ils font sans demander leur reste. David voit Shamaan récupérer sa propre monture et lui parler à l'oreille, puis le Gothic sort son tambour de son sac et il retourne vers les corps et Thorkeil. Il entreprend de battre sur l'instrument un rythme grave et lent, entonne un chant profond et guttural et entame une danse lente tout autour des cadavres. Le Nordbotnien fait un geste et des gerbes d'un feu presque bleu sont projetées sur le tas de corps qui s'enflamme. Puis, il va ramasser Lominak, dormant toujours et l'assied sur sa monture. Elle émet un vague grognement et s'affale sur l'encolure, les bras pendant de chaque côté.

– Venez, vous trois ! ordonne-t-il. À albyn. Tout de suite.

Les trois sautent en selle et ils suivent Thorkeil qui avance vers le nord, guidant à son côté la bête portant la Raha.

– Ne vous retournez pas, ajoute-t-il sur un ton neutre.

Les sonorités du tambour et du chant sont obsédantes. Renvoyées sur eux par les parois latérales du défilé, il semble à David qu'elles font vibrer tout son cerveau dans sa boîte crânienne. Il regarde en arrière, déjà dans un état second et il rêve qu'il voit des silhouettes d'hommes et d'albyns, toutes blanches, vaporeuses et ondulantes, s'élever du bûcher funéraire et s'élancer vers le ciel, précédées par une ombre qui semble plus dense et qui ressemble fort à Shamaan.

Inaïpi

Après encore des jours de chevauchée, voici que le groupe arrive enfin dans le territoire des Wakota, le peuple de Shamaan.

Depuis deux pleines journées, ils longent le rivage d'une mer aux eaux bleu-gris et aux vagues houleuses. Le vent venu du nord est incisif et il souffle parfois en violentes rafales. Une fine couche de givre durci s'accroche aux herbes rares et fait miroiter les branches des arbres. Mis à part Shamaan et Thorkeil, aucun des autres n'avait jamais expérimenté un climat aussi glacial et il est heureux qu'ils aient dû s'entraîner depuis des semaines à l'autoréchauffement, ce qui leur avait permis de s'y perfectionner et même Lominak ne récrimine plus contre le froid. Le Nordbotnien a prévenu qu'il fera encore beaucoup plus froid dans son île mais, mis à part le Gothic, chacun a du mal à imaginer que ce soit seulement possible.

C'est à l'orée d'une forêt de bouleaux que les compagnons voient celui qui est venu à leur rencontre : un homme d'âge mûr, monté sur un vigoureux albyn gris pommelé et accompagné de deux jeunes hommes à pied qui se tiennent à ses côtés. Aucun des trois ne bouge.

– Haut Maître Witshasha ! prononce Shamaan qui semble ému.

– Qui est-ce ? s'informe Da Yinn qui se trouve le plus près du Gothic.

– C'est le Très Haut Mago de mon peuple, souffle-t-il.

En approchant, ils voient mieux celui qui les attend. C'est un homme aux yeux d'un brun chaud, à la peau cuivrée, de forte carrure et presque aussi grand que Thorkeil. Ses cheveux noirs, dans lesquels est piquée une plume, sont mi-longs, avec une singulière mèche blanche les barrant au sommet de la tête. Pour seul vêtement il porte une fourrure rousse autour du bassin. Quand il est tout près de l'homme, Shamaan, qui chevauche à l'avant, saute à bas de sa monture et va, en signe de respect, poser son front sur la cuisse gauche du mago qui lui caresse la tête et dit de sa voix rauque :

– Akichita Shamaan. Les signes disaient vrai : te voici.

– Oui, Maître Witshasha. C'est pour moi un grand honneur d'être accueilli par toi.

– Sois le bienvenu ainsi que tes amis. Allons au campement.

Il cheminent tous en silence et au pas entre les arbres aux branches dénudées, puis ils débouchent dans une vaste clairière traversée par un méandre de rivière. Il y a là beaucoup de Wakota qui s'affairent dans un village de tipis recouverts de peaux tannées et décorées de dessins d'animaux. Des femmes s'activent autour de plusieurs feux, des hommes écorchent un animal qui ressemble à un bison, des enfants observent les arrivants avec des yeux ronds. Malgré le froid vif, la plupart de ces gens sont bras nus et beaucoup parmi les hommes sont même torse et jambes nus. La petite troupe, toujours guidée par le Très Haut Mago, traverse une bonne partie du village sous les regards approbateurs et les sourires des habitants. Enfin, le Maître s'arrête près de la rive et il met pied à terre avec une souplesse surprenante pour un homme de cette corpulence, abandonne sa monture à ses aides et s'engouffre dans le plus grand des tipis. Shamaan

fait signe aux autres de l'imiter et chacun y pénètre à son tour. L'intérieur est spacieux et ils peuvent, sur un signe de leur hôte déjà assis, s'asseoir à leur tour en tailleur sur des peaux tout autour du feu central. Shamaan ne dit rien et ses amis s'abstiennent également. Le mago les regarde tous, l'un après l'autre et avec beaucoup d'attention, puis il rompt le silence :

– Akichita Shamaan. Je ne peux lire aucun d'entre vous. Qu'est-ce que cela signifie ?

– Pardon, Haut Maître Witshasha. Je vais t'ouvrir ma pensée.

Un moment se passe encore, puis le mago dit :

– Ah ! Je vois... Quelles responsabilités pour vous, qui êtes si jeunes ! Et aussi si peu expérimentés... Akichita Shamaan, me montreras-tu la Fleur d'Or de notre noble Shamanah ?

– Oui, bien sûr.

Il ouvre son sac mais la poigne de Thorkeil s'abat brutalement sur son bras, arrêtant son geste.

– Un instant ! Qu'est-ce qui nous prouve que...

– Laisse, Thorkeil : tout va bien. Je l'ai sondé, lui glisse Da Yinn en l'observant avec une certaine méfiance – serait-il possible qu'il devienne mago noir en cet instant ? La réaction du Nordbotnien la rassure, car il retire sa main sans rien dire de plus.

Pendant que Shamaan fouille dans son sac avec une mine embarrassée et en lançant des regards inquiets sur Maître Witshasha, celui-ci s'adresse à Thorkeil sur un ton très calme :

– Jeune Nordbotnien. Sais-tu que, si tu n'étais pas le compagnon de Shamaan, tu serais déjà réduit à l'impuissance ? Dans mon peuple, il est malséant d'être insultant envers celui qui te reçoit dans sa tente. Est-ce là toute la courtoisie que l'on apprend aux jeunes de ton peuple ?

Thorkeil le regarde bien en face mais ne répond rien. Le mago poursuit :

– Ceci dit, je suis heureux de voir que tu es prêt à courir de grands risques pour protéger les objets de votre mission. Aussi, vais-je te pardonner ton manque d'éducation.

Le Nordbotnien se fait violence pour finir par articuler de mauvaise grâce :

– Acceptez mes excuses, Haut Maître Witshasha.

– Je les accepte.

Le Haut Mago tourne la tête vers Shamaan qui vient d'extraire la Fleur d'Or de la boîte qu'avait fournie le Vénérable Al Gilgamesh et qui la lui tend. La courte tige glissée entre deux doigts, la somptueuse Fleur repose dès lors dans la large paume du Maître qui ferme les yeux, une expression de béatitude se dessinant lentement sur son visage. Enfin, il pousse un soupir, rouvre les yeux et rend la Fleur à Shamaan. Il médite encore un instant puis annonce :

– Oui. C'est bien l'empreinte de Shamanah qui habite cette Fleur. Et oui, en effet, ainsi que l'a souligné le Vénérable Al Gilgamesh, cette même empreinte est maintenant perceptible sur toi. J'en suis heureux, car cela signifie que tu es maintenant prêt et enfin digne de développer ce pouvoir qui est l'héritage le plus important et le symbole même de ta famille : le Tambour des Esprits... Cette nuit, toi et tes compagnons vous soumettrez au rite Inaïpi, la hutte de sudation, afin de vous rendre plus forts, plus

résistants et plus aguerris. Ce sera à toi, Akichita Shamaan, d'activer le Pouvoir du Douze. Auparavant, tu expliqueras à tes amis en quoi cela consiste. Ensuite, tu fabriqueras de tes mains ton premier Tambour des Esprits. Tu l'emmèneras avec toi dans la hutte et aussi dans la suite de ton voyage : les signes ont parlé et tu en auras besoin. D'ici à ce soir, tes amis se prépareront à se montrer honorables durant la cérémonie Inaïpi. Vous partirez demain matin : les signes m'ont prévenu de faire préparer une embarcation qui vous amènera jusqu'à Thaun. Et maintenant, allez et soyez nos hôtes bienvenus. Nous avons chassé un bison pour vous recevoir dignement.

D'un geste de la main, il donne congé à ses hôtes qui sortent l'un après l'autre du tipi. Une petite foule de Wakota s'est amassée à proximité et on les observe avec une visible curiosité mais sans approcher. Le visage de Shamaan s'illumine et il se jette dans les bras d'une femme au premier rang :

– Ma mère !

– Comme je suis heureuse de te revoir, mon fils ! Comme tu as grandi et comme tu es devenu beau... et si fort…, admire-t-elle en se séparant de lui.

La jeune fille qui se tient aux côtés de la femme s'élance au cou de Shamaan :

– Frère ! Quel bonheur ! Restes-tu ici avec nous ?

– Non, sœurette. Je dois repartir demain.

Une ombre de tristesse voile un instant le regard de la belle femme aux tresses noires qui serre à nouveau Shamaan dans ses bras. Elle soupire :

– C'est ce qui arrive quant un fils doit devenir mago. Laisse aller ton frère, mon enfant.

– Pardon, s'excuse Shamaan. Je ne peux rester avec vous deux maintenant. Je dois nous préparer pour Inaïpi.

– Ah, bien. Va.

La mère ouvre les bras et les deux femmes regardent Shamaan s'engouffrer avec ses compagnons dans une des tentes qui se trouve à l'écart des autres.

Les six compagnons se retrouvent donc seuls et, à peine assis, David demande :

– C'est ta mère ? Et cette jeune fille est ta sœur ?

– En effet.

– Elle est vraiment très jolie, ta sœur…, commente encore le jeune homme.

Le Gothic se hérisse :

– Ne te fais surtout pas des idées !

David lève le sourcil :

– Que veux-tu dire ? À quoi de stupide penses-tu ?!

Lominak juge utile d'intervenir et interroge :

– C'est un autre de tes noms : Akichita ?

Shamaan lance encore un regard appuyé à David qui hausse avec dédain les épaules et il se tourne vers la Raha :

– Non. C'est un titre qui signifie que j'ai réussi les épreuves et que je suis donc aussi un guerrier. Mais nous ne sommes pas là pour parler de cela. Je dois vous donner des explications sur Inaïpi, la cérémonie que nous vivrons cette nuit.

– Bien. Vas-y. Nous t'écoutons, dit Thorkeil.

– Inaïpi, la hutte de sudation, est avec la Quête de Vision un de nos rites les plus importants et les plus sacrés. Aussi, que vous puissiez y participer est un grand honneur qui vous est fait : à part les gens de mon peuple, seuls les plus braves des autres peuples y sont invités. Je vais vous dire en quoi cela consiste. Prenez chacun une pièce de ce fin tissu que vous enroulerez autour de vos corps pendant la cérémonie : ce sera la seule chose que nous pourrons porter sur nous. Quand le rite commencera, nous entrerons nous installer à la suite de Maître Witshasha dans une petite cabane ronde, si basse que l'on ne peut y tenir qu'assis. La hutte est hermétiquement recouverte de peaux et, en son centre, est creusé dans la terre le foyer qui, pendant la cérémonie, recevra des blocs de pierres chauffées à blanc. De l'eau sera versée sur ces pierres, ce qui provoquera une vapeur d'une intense chaleur. Il fera extrêmement chaud – ce n'est pas une épreuve pour les mauviettes et les petites natures. Si l'un d'entre vous ne supportait plus la chaleur, il pourra demander à sortir. Mais ce serait une défaite. Qu'en penses-tu, Thorkeil, toi qui avec ton épaisse fourrure n'aime pas la chaleur ?

L'interpellé hausse les épaules avec fatalisme :

– Je me souviendrai des mares d'eau quasi bouillante de mon pays, dans lesquelles on se baigne parfois pour se débarrasser de certains parasites ! Ça ne peut pas être pire.

– Oh, je crois bien que si ! La chaleur sera partout : à l'extérieur et aussi à l'intérieur de votre corps, parce que même vos poumons vont vous brûler en inhalant la vapeur d'eau suffocante. Da Yinn ? Te sens-tu capable ?

– Je suis la fille de Maître Üdegeï ! Si toi, tu peux, je peux aussi, assure-t-elle paisiblement.

– Et vous, Lominak, Teglath ?

– Bof ! Quand on vient du Sud de Stobin, un peu de chaleur ne fait pas peur ! assure la Raha.

– On s'y fera. Je ne suis pas une mauviette ! grince le Dwerch avec une pointe d'agressivité.

– Quel est le but de cette épreuve ? s'informe David, étonné de ce que le Gothic lui ait épargné sa question.

– Qu'il soit homme ou femme, jeune ou vieux, elle vise à rendre le participant plus fort et cela quelles que soient ses capacités : les guerriers y gagneront plus de vertus guerrières, les chasseurs seront meilleurs chasseurs et les magos, meilleurs magos. Mais ce n'est pas le plus important : Inaïpi représente le ventre de notre mère à tous, la Nature et, participer à ce rite, c'est comme de renaître tout neuf. Cette cérémonie doit aussi renforcer notre amour et notre respect pour elle qui nous nourrit, pour tous les animaux qui sont nos frères et pour les Esprits des éléments du monde et de tout ce qui est vivant.

– Maître Witshasha nous a dit de nous préparer. Comment faut-il faire cela ? poursuit David.

– Chacun de nous doit s'isoler et s'efforcer de vider son mental de toute idée futile. Il doit méditer sur la générosité de la Mère Nature et également sur celle des plantes et des animaux, car ceux-ci nous permettent de les manger afin que nous puissions survivre. Il doit affectueusement penser aux Esprits et se souvenir avec tendresse des ancêtres qui

se sont succédés pendant des générations pour lui permettre de venir au monde. Il doit s'imprégner de belles pensées pour tout ce qui vit, a vécu et vivra dans la suite des temps. Voilà ce que je peux vous dire. Préparez-vous y bien et, peut-être, recevrez-vous dans la hutte une faveur.

– Une faveur ? répète David.

– Oui. Par exemple un message ou un conseil. Ou une inspiration. Parfois, c'est une guérison. Ou une vision ou encore un ressenti particulier. Cela n'arrive pas souvent, mais cela arrive... Alors, allons-y. Que chacun de vous se cherche un endroit calme là dehors, dans la forêt ou au bord de la rivière. On viendra nous chercher pour la cérémonie. Ah ! Encore une chose : quand vous suivrez celui qui vous guidera vers la hutte, cessez immédiatement le sort de réchauffement. Vous aurez assez chaud de toutes façons ! ajoute-t-il avec une moue éloquente.

Après un instant de silence, Teglath intervient :

– Hé ! Je ne veux pas jouer les penseurs futiles, mais je mangerais bien un morceau avant, moi. Quand grignote-t-on quelque chose ?

Cette demande, si incongrue dans leur situation et dite sur le ton le plus sérieux, les fait tous sourire. Le Dwerch se renfrogne quand il a sa réponse :

– Après le rite. Surtout rien avant : ton ventre gargouillerait affreusement pendant ton séjour dans la hutte. Vous pourrez seulement boire un peu d'eau si nécessaire, mais le moins possible.

Avant qu'ils ne se séparent, Thorkeil demande encore :

– Pouvons-nous avoir nos objets avec nous pendant la cérémonie ?

– Uniquement ce qui pend au cou, sinon rien. Mais sois rassuré : des petits enfants jusqu'aux vieillards, chaque Wakota braverait la mort pour les protéger. N'aie aucune crainte. Ils sont en sécurité parmi mon peuple.

– Très bien. Je te crois, se contente d'énoncer le Thaunon sans autre commentaire.

– C'est quoi, ce Tambour des Esprits que tu dois fabriquer ? demande encore Lominak. Et ce Pouvoir du Douze ?

– Tu n'as pas besoin de tout savoir, répond Shamaan.

Devant la grimace déconfite de la Raha, il ajoute :

– Ce tambour est une magie qui appartient en propre aux magos de ma famille et qui a été conféré à ma lignée depuis les temps les plus anciens. Le Pouvoir du Douze appelle les Esprits bénéfiques afin qu'ils nous rejoignent pendant Inaïpi. Mais assez parlé maintenant. Faisons chacun ce qui se doit.

Ils se séparent donc et chacun suit les instructions reçues du mieux qu'il le peut.

La nuit est déjà tombée depuis longtemps quand on vient les chercher et les conduire à la hutte de sudation. Seulement vêtus du mince tissu reçu de Shamaan, ils avancent pieds nus dans le givre. Malgré le grand feu de bûches montées en pyramide qui brûle à une dizaine de mètres de l'entrée de la cabane, ils grelottent à présent dans la glaciale bise nocturne. Seul Thorkeil semble être à l'aise. Shamaan leur fait signe d'attendre. Enfin, paraît Maître Witshasha, seulement vêtu d'un pagne. Il aligne le petit groupe selon un ordre qui doit avoir une signification, David en premier et Shamaan en dernier et il

s'engouffre dans l'ouverture basse. Chacun à son tour, ils suivent le Haut Mago. Par l'entrée, la lumière du feu éclaire un peu l'intérieur obscur. Au centre, une fosse est creusée dans la terre et y rougeoient quelques pierres qui chauffent déjà l'atmosphère ambiante. En passant de gauche à droite, ils contournent ce foyer. Maître Witshasha prend place auprès de la porte près d'une grande aile d'oiseau rapace et d'un récipient plein d'eau qui sont posés là et David s'assied en tailleur près de lui.

Shamaan n'entre pas. Il prend une fourche et va chercher dans le feu huit grosses pierres chauffées à blanc qu'il fait adroitement tomber dans le trou central de la hutte. Puis, il y pénètre en dernier et s'assied à l'entrée, juste en face du Haut Mago. Tous deux font retomber les peaux pour clore hermétiquement l'ouverture et le jeune Wakota frappe trois coups sur le Tambour des Esprits qu'il avait fabriqué l'après-midi et il prononce trois sons gutturaux. La température monte, mais sans plus. Maître Witshasha psalmodie des paroles que David ne comprend pas et qui doivent donc être, non pas des mots de la langue mais des mots de pouvoir. Parfois Shamaan fait de même. Puis les deux Wakota entonnent un chant aux paroles toujours incompréhensibles et, en même temps, le mago verse une bonne quantité d'eau sur les pierres. La vapeur s'élève, brutale et brûlante et, comme Shamaan les en avait prévenus, elle embrase l'épiderme et les voies respiratoires ! David a l'impression que la peau de son front, de ses bras, de ses jambes et de son torse nus flambe. Il est même certain qu'elle est en train de commencer à se détacher en lambeaux. C'est très douloureux mais, curieusement, il se sent en même temps détaché de cette douleur. C'est comme si elle concernait quelqu'un d'autre et pas lui, comme si seulement une toute petite partie de lui avait le loisir de s'occuper de la souffrance et que tout le reste de lui se sentait bien, en sécurité, auprès de cet homme de pouvoir qui, de sa voix rauque à laquelle répond la voix grave de Shamaan, chante à ses côtés.

Cela dure un long temps, puis Maître Witshasha rabat les peaux et de l'air frais entre. Le jeune Wakota sort et amène à nouveau huit pierres dans le foyer, puis il se réinstalle et l'entrée est refermée. Trois coups sur le Tambour des Esprits suivis de trois syllabes prononcées par Shamaan. Lorsque le mago verse à nouveau l'eau sur les blocs chauffés et agite l'aile d'oiseau au-dessus du foyer, la vapeur suffocante vient les frapper plus violemment et la chaleur moite devient plus terrible encore. Le jeune homme est indifférent à la certitude que ses cheveux et la partie superficielle de ses muscles sont en train de se racornir. Il écoute les chants et les sent résonner très profondément en lui.

Nouvelle ouverture, nouvel arrivage de huit pierres, encore trois coups sur le tambour et trois mots de pouvoir, nouveau jaillissement de vapeur ignée. La notion de temps n'a plus aucun sens pour David – il se sent comme dans le ventre de sa Mère la Nature et peu lui importe que sa chair commence à se détacher de ses os... Encore une fois, la même chose est faite : ouverture, huit pierres, fermeture, trois battements de tambour, trois mots, vapeur – et combustion, maintenant, de son crâne, de ses côtes et des os de ses bras et mains. Le réceptacle du Djinn, sur sa poitrine, est comme un fer chauffé à blanc qui consume son sternum et va bientôt atteindre son cœur pour le perforer...

C'est alors que cela se produit !

David voit devant lui une vaste salle très éclairée par la clarté rose de deux soleils se couchant. Des colonnes de marbre mauve soutiennent le plafond très haut, orné de peintures animées représentant d'étranges Draken, des humains très élancés, des oiseaux au plumage somptueux, des jeunes filles dansant des rondes autour de jets d'eau et d'autres êtres encore. Les rayons obliques des soleils semblent s'attarder sur un couple de profil debout de part et d'autre d'un berceau. La femme a de fins cheveux d'un blond très pale et de beaux yeux bruns au regard chaleureux. Dans le berceau sourit un bébé aux cheveux rouges et blancs. L'homme a également les cheveux rouges et blancs. Il apparaît maintenant clairement à David que, mis à part pour la couleur des cheveux et les yeux très bleus, ce personnage présente une ressemblance indiscutable avec Monseigneur. Les visages des deux personnes lui sont familiers : David identifie deux des images que lui avait montrées le joueur de flûte qui disait s'appeler Mayah de Hamelin lors de sa première nuit sur Bréchéliante. La femme était celle qui lui était aussi apparue dans le rêve envoyé par Oniramou. Les deux se tiennent par une main et leur autre main est placée à une petite distance du sommet de la tête de l'enfant. L'homme porte le Caducée sur son flanc.

Ils sont très beaux tous les deux et toute leur expression démontre l'amour qu'ils ressentent pour leur enfant et l'un pour l'autre. À un moment, l'homme prend le Caducée et le pose sur le ventre de l'enfant qui s'en saisit maladroitement de ses petites mains. Les lèvres des deux adultes remuent comme s'ils parlaient, mais David n'entend aucun son. Cela évoque une sorte de rituel.

Puis, il y a un autre mouvement et ce qui semblait auparavant être une statue de Draken s'anime et vient à son tour se poster à la tête du berceau en déployant ses ailes au-dessus du groupe, comme pour le protéger. C'est de toute évidence un dragon, mais il présente des différences avec les Draken que le jeune homme avait rencontrés : il a quatre ailes et non deux, sa tête est moins allongée et son corps plus trapu et massif. Ses écailles brillent, couleur de cuivre irisé et il arbore deux grandes cornes au sommet de la tête et quatre plus petites derrière chaque oreille.

La scène se fige pendant un moment, puis la salle et tout ce qu'elle contient disparaît. Ne reste que le dragon et celui-ci lève la tête et regarde David droit dans les yeux. Et il parle. Cette fois-ci, le jeune homme entend et comprend ce que la voix grave, au vibrato puissant, lui dit. Il sent son béryl enflammer la base de son cerveau et toute sa moelle épinière.

– Cordwainer Voragine, tu dois savoir qui tu es. Faez Voragine était ton noble père et Pandora Voragine était ta merveilleuse mère. Dans cette cérémonie que tu viens de voir, tes parents ont relié ton rayonnement de pur Voragine à celui du Caducée de ta famille. Dès lors, ce lien durera tant que tu vivras et il passera ensuite à l'un de tes descendants. Moi, je suis Doonin de Mayence. Je suis un dragon de la lignée Manta et l'ami dévoué de ta famille que j'aimais. Et je suis ton ami. J'envoie cette bulle de pensée dans tous les mondes. Si quelque part tu es en vie, elle t'atteindra peut-être un jour.

Je te demande de me pardonner, car je vais te faire de la peine. Mais tu dois savoir pour être fort. Souviens-toi que Monseigneur te cherche dans la multiplicité des mondes et que le Caducée, lui aussi, te cherche. Il est inévitable que les deux te trouvent. Sache

que le Caducée résonne d'une manière unique que Monseigneur sait reconnaître. Sois sur tes gardes et, si tu le peux, empêche Monseigneur de s'en emparer. Car, s'il détient ce bâton de pouvoir et en use, c'est que tu seras mort – et c'en sera fini alors de l'harmonie des mondes.

Maintenant, écoute !

Et David écoute les paroles et, surtout, il voit les scènes que lui décrit l'extraordinaire créature. Son regard intérieur lui livre maintenant le combat entre Faez Voragine, son père mourant, et la traîtresse Kaliyuna. La fuite vers Kulkatan, la disparition du bébé posé sur la crête de l'Intihuatana, le départ vers la résidence de Aditih et la mort de sa mère Pandora...

Puis tout disparaît à la vue de David qui reprend conscience de ce qui l'entoure et entend à nouveau les chants dans la hutte obscure. Il vient d'apprendre qui sont ceux que Mayah de Hamelin, le flûtiste lui avait montrés dans son « rêve » lors de sa première nuit sur Bréchéliante – son père et sa mère. Et aussi cette Kaliyuna ! Il comprend à présent pourquoi, malgré la beauté de celle-ci, il avait alors ressenti une instinctive aversion pour elle. Il ressent de la colère et, en même temps, des larmes coulent sur ses joues. Dans son esprit, il garde comme un trésor l'image de Faez et de Pandora Voragine, son père et sa mère enfin retrouvés – et déjà perdus.

Il sait maintenant à quoi correspondaient les visions qu'il avait eues au British Museum : ce sont les deux merveilleux soleils de son monde natal, une des peintures vivantes de sa chambre d'enfant dans le château des Voragine, Doonin de Mayence se penchant vers lui, la passerelle effondrée entre les tours du nord et de l'est et des griffons. Son cerveau de tout petit enfant avait enregistré ces images et les lui avait restituées lors de cette transe. Il réalise aussi maintenant que Mayah de Hamelin est de la même race que cette femme magnifique, Aditih…

Quand ils sortent de la hutte, les cinq autres compagnons se roulent dans le givre avec un évident bonheur. David, lui, indifférent au fait que son corps soit intact malgré les sensations de combustion ressenties pendant la cérémonie, se contente de s'asseoir par terre, le regard dans le vide. Maître Witshasha prend place à son côté, lui serre affectueusement les épaules de son bras et ils restent ainsi, sans rien dire, pendant un long moment.

Le jeune homme se jure que jamais, lui vivant, Monseigneur n'obtiendra le Caducée ! Il se jure aussi de venger sa famille, devrait-il passer sa vie entière dans cette quête. Monseigneur paiera ou lui-même mourra !

La détermination et la volonté grandissent en lui en cet instant. Un autre sentiment également : la haine, une haine farouche et violente qui lui fait serrer les poings et les mâchoires...

THAUN

La traversée

La grande barque à voile et à rames qui leur avait été préparée est mise à l'eau le lendemain matin sous un ciel maussade et une température ambiante toujours glaciale. Elle contient de la nourriture en quantité, des outres remplies d'eau douce, des cordes, des armes et un bel amas de fourrures. Pendant que les compagnons embarquent, tous les Wakota du village se sont rassemblés sur le rivage. Après avoir brièvement serré sa mère et sa sœur dans ses bras, Shamaan saute après les autres dans l'embarcation et il s'assied à la place laissée vacante à une des rames pendant que Teglath et Da Yinn restent à l'arrière pour manœuvrer le gouvernail. Le vent soufflant dans la mauvaise direction, la voile reste enroulée. S'éloignant vers le nord-ouest à la force de leur bras, ils sont bientôt hors de vue de la rive. Le vent en rafales entrecoupées d'accalmies produit des sonorités étranges, comme s'il voulait leur chanter aux oreilles des paroles et une musique inquiétantes.

– Ah ! Voici enfin le son de mon pays, énonce Thorkeil avec une mine heureuse. Écoutez comme il est beau... Nous venons d'entrer dans l'aire de Thaun.

Au déjeuner, Lominak demande :

– À quelle distance sommes-nous d'Avignon ?

– Si nous ramons bien, nous y serons dans trois jours. Si le vent se lève dans la bonne direction, deux jours pourront suffire, explique le Nordbotnien.

– Il faudra faire attention, annonce Teglath d'une diction pâteuse, la bouche pleine de galettes.

– Pourquoi cela ? veut savoir Da Yinn.

– Parce qu'il y a un machin dans la mer devant nous.

– Un machin ? demande David.

– Ouais. De l'eau qui tourne en rond.

– Le Melström, précise Thorkeil. Tu as raison, Teglath : c'est un tourbillon d'eau très dangereux qui entraîne les bateaux et les engloutit en son centre. C'est pourquoi, il va nous falloir faire un crochet plein ouest ou plein nord pour le contourner. Qu'en penses-tu ?

– Plein nord, c'est mieux.

– D'accord, Teglath. C'est toi, le guide.

David intervient :

– Si l'on va à Avignon, tu pourras revoir ton ami Aye ?

Le Nordbotnien sourit :

– Oui. Et j'en suis vraiment heureux. Peut-être a-t-il reçu des nouvelles de ma mère Hildegarde ? ajoute-t-il sur un ton plus grave.

– Regardez ! s'écrie Da Yinn en désignant quelque chose de l'index, comme une brève ondulation à quelque distance à leur gauche.

Ils scrutent mais ils ne voient rien pendant quelques instants jusqu'à ce que, surgie brusquement à un mètre du bateau, une tête gigantesque sorte de l'eau dont les grands yeux ambrés observent le groupe. Thorkeil s'élance pour saisir une rame et la brandir et

Shamaan attrape son arc. Mais David crie :

– Non ! Arrêtez ! C'est le kelpie que j'ai soigné !

Les anneaux du long corps reptilien qui était apparu se tordent souplement. L'animal semble tout particulièrement attentif au jeune homme.

– Comment sais-tu que c'est lui et pas un autre ? s'inquiète Thorkeil, son arme improvisée toujours élevée.

– Cette cicatrice qu'il a sur la nuque...

David avance la main vers le kelpie qui, fermant à demi les yeux, vient frotter doucement son front dans la paume tendue.

– Bonjour, kelpie. Tu as l'air en bonne forme, dit le jeune homme.

Un bruit de gorge ressemblant à un bruyant roucoulement lui répond. Quelques instants passent. L'animal se rejette en arrière et entreprend de s'éloigner tout en continuant à regarder David.

– Au revoir, kelpie, murmure le jeune homme en agitant la main.

Le serpent de mer nage sur une centaine de mètres puis s'immobilise, les yeux toujours fixés sur le bateau. Il semble attendre quelque chose. Puis il fait demi-tour, revient auprès du groupe et recommence le même manège.

– Ma parole, on dirait qu'il veut qu'on le suive ! s'exclame Lominak. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Shamaan, demande-lui ce qu'il veut.

– Je ne sais parler qu'avec les animaux terrestres, pas avec les aquatiques. Leur langage m'est inconnu, se désole le Gothic.

Da Yinn fait un geste pour leur demander de se taire, elle se concentre puis :

– Je ne comprends pas bien ce que je lis dans son mental. C'est très confus. Je vois un bateau beaucoup plus grand que le nôtre, avec un tas de passagers très bizarres. À moins qu'ils ne soient déguisés ?

– Ce sont des lémures ! s'exclame David.

– Des quoi ? interroge Shamaan.

– Oh ! Des lémures ! Je les vois dans mon regard intérieur ! Mais où sont-ils donc ?

– Je ne sais pas. Je n'arrive pas à mieux comprendre la pensée du grand serpent.

– Ce sont des ennemis. Je vous expliquerai plus tard. S'ils sont derrière nous, nous sommes en danger. Ne restons pas ici.

– Nous suivons le kelpie ? demande Teglath.

– Essayons, tranche Thorkeil.

Ils reprennent les rames et entreprennent d'aller vers l'animal qui les attend et qui, voyant qu'il a atteint son but, glisse souplement dans l'eau devant eux en s'éloignant rapidement. Mais quelques instants plus tard, faisant demi-tour, il revient auprès de leur embarcation. Sa large tête les surplombe, son corps s'agite et son regard semble troublé.

– Peux-tu saisir ce qu'il veut, maintenant ? Qu'est-ce qui ne va pas ? glisse David à la jeune fille.

– Je crois qu'on est trop lents à son goût. Il est inquiet.

– On ne peut pas aller plus vite et le vent n'est toujours pas favorable ! constate Shamaan.

– Attendez ! s'écrie Da Yinn. Regardez : il veut une corde.

En effet, la large gueule cherche à saisir une des cordes.

– Oui ! C'est bien ça. Attachons la corde à l'avant, relâchons le gouvernail et voyons ce qui se passe, acquiesce Thorkeil.

Ainsi font-ils. Il semble qu'ils aient enfin compris ce que le kelpie voulait, car celui-ci, la corde entre les dents, se met à nager puissamment, entraînant leur embarcation derrière lui. L'avancée est rapide, bien plus que ne l'aurait permis la force de leur bras. Les six compagnons scrutent silencieusement la mer tout autour d'eux, toujours grise et houleuse sous le ciel chargé et bas.

Près d'une heure passe ainsi. Subitement, Teglath sursaute et s'écrie, affolé :

– Ciel, je l'avais oublié ! Le Melström est devant nous ! Cette bête nous y entraîne tout droit ! Elle veut nous tuer !

Thorkeil et Shamaan se jettent d'un seul élan sur la corde pour la détacher, mais elle est très épaisse, rendue rigide par le sel séché et durcie par l'eau de mer glacée. Ils ne peuvent y parvenir à mains nues et chacun d'eux s'apprête à saisir son poignard quand David crie :

– Attendez ! Regardez : il y a un bateau qui nous suit !

Plissant les yeux, ils voient en effet un grand bateau à rames derrière eux. À cause de sa figure de proue, ils identifient tout de suite le bateau qu'ils avaient vu dans le port de Wace. Les rameurs, très nombreux, sont des créatures blanches. À l'avant, sur le pont, se dresse un grand Draken que David, Lominak et Da Yinn reconnaissent aussitôt à cause de sa couleur blanche nacrée : c'est celui qui avait transporté le Goule Schipolonza.

– Attendez encore un peu avant de détacher la corde, répète le jeune homme. Si nous ralentissons ici, ceux-là vont nous écharper. Il suffirait qu'ils nous éperonnent pour que ce soit la fin. Nous ne sommes que deux à savoir léviter et nous ne pourrons pas vous transporter tous les quatre jusqu'à une terre ferme qui est sûrement très loin d'ici.

– Que peut-on utiliser comme magie pour les attaquer ? interroge hâtivement Teglath.

– On ne sait pas quels sont leurs pouvoirs, répond Da Yinn avec une voix calme, ce qui a pour effet de tranquilliser la Raha dont les replis des joues commençaient déjà à s'ériger dangereusement. Envoie-leur quelques-unes de tes illusions, Lominak. Et maîtrises-toi ! Quant à vous, surveillez notre trajectoire, ajoute-t-elle à l'adresse de David et de Teglath.

Une horde de Draken géants apparaît au-dessus de leurs poursuivants, vite évaporés.

– Ils me cassent mes effets ! soupire la Raha.

– Voici les remous du Melström ! s'écrie Teglath. Qu'est-ce qu'on va faire ? Ce scélérat de kelpie nage droit dedans et il est déjà trop tard pour sortir du courant ! Alors, embrassons-nous et préparons-nous à mourir avec courage et la tête haute. Adieu, mes amis, je crois que notre aventure s'arrête ici. Vous deux, David et Shamaan, entrez tout de suite en lévitation et emmenez Da Yinn – qu'au moins vous, vous surviviez !

– Non, non ! Quel défaitisme ! – la voix de David n'est tout de même pas très assurée.

Le Draken blanc vient voler au-dessus d'eux. Shamaan tire sur lui une flèche qui va se planter dans sa patte. Il s'éloigne, probablement peu désireux de servir encore de cible et il retourne se poser sur le pont de la galère des lémures. L'embarcation des compagnons,

toujours tirée par le kelpie, est maintenant prise dans le tourbillon et le courant de plus en plus violent la secoue en tous sens. Ils voient leurs poursuivants, happés à leur tour par le Melström, faire des efforts désespérés pour échapper au flot impérieux, mais eux aussi en sont prisonniers à présent. De savoir que leurs ennemis vont mourir avec eux ne console guère les compagnons qui s'agrippent aux bords de leur bateau pour ne pas tomber à l'eau.

Puis il se produit une chose surprenante : le kelpie, semblant avoir trouvé une nouvelle puissance, vire vers la gauche, nageant avec vigueur, la corde toujours serrée dans sa bouche. Il ne lui faut qu'un moment pour imprimer à leur canot un mouvement de balancement. Petit à petit, celui-ci les rapproche du bord du tourbillon et leur embarcation finit par se retrouver dans une eau très calme, hors de l'orbe du Melström, toujours tirée par le serpent de mer qui prend maintenant la direction de l'ouest. Ils peuvent voir, loin à leur droite, le bateau en perdition de leurs poursuivants, à peine visible encore, entraîné à toute allure vers le cœur du tournoiement d'eau. Le Draken s'en élève à tire d'ailes, portant quelque chose d'indistinct sur son dos et il vole en direction du Nord, abandonnant les lémures à leur sort.

– Nous sommes sauvés et débarrassés de nos poursuivants ! Et c'est grâce à mon ami le kelpie qui a manœuvré pour nous débarrasser d'eux. Nous avons eu tort de ne pas lui faire confiance, dit David.

– Heureusement que nous n'avons pas pu relâcher la corde ! On serait mal en point en ce moment, Melström ou pas, constate Shamaan.

– Mais comment a-t-il pu comprendre que ces créatures blanches nous voulaient du mal ? interroge Thorkeil.

– Ça, je n'en sais rien. As-tu une idée, Da Yinn ? demande Teglath.

– Non. Aucune.

– Peut-être une affinité spéciale avec David parce qu'il a été soigné par lui ? suggère Lominak.

– Bon. Nous nous en sommes sortis. Si on mangeait un morceau pour nous remettre de nos émotions ? Le kelpie nous fait avancer dans la bonne direction à présent. On n'a rien de spécial à faire pour l'instant, suggère Teglath.

Plusieurs des compagnons sourient : ils reconnaissent bien là le Dwerch et sa gourmandise. D'ailleurs celui-ci, sans attendre leur réponse, s'affaire déjà à rassembler certains des aliments qui s'étaient plus ou moins éparpillés dans le fond de l'embarcation pendant les secousses qui avaient marqué leur équipée dans le Melström. Ce rangement fait, il commence à grignoter avec appétit. Chacun se choisit alors également de quoi manger et ils s'installent pour dîner. Le soir tombe. Thorkeil veut savoir :

– David, c'est quoi, des lémures ? Je n'ai jamais entendu parler de cela.

– J'ai eu une vision pendant Inaïpi. Cela concerne ma famille et, ne m'en veuillez pas, mais je ne désire pas en parler maintenant parce que ce que j'ai vu est très triste. Les lémures sont de sales créatures !

– Ah ! Ce sont des ennemis ?

– Oui. D'ailleurs, le Draken qui avait transporté Schipolonza était à leur tête, rappelle Da Yinn.

Shamaan est songeur. Il prend subitement la parole sur un ton sec :

– Tous les problèmes qui, d'après Maître Alber, planent sur Bréchéliante et sur ses peuples sont de ta faute, David ! Si tu n'étais pas arrivé chez nous, probablement que rien de tout cela ne se produirait. Quand je t'ai vu, le premier soir, je t'ai tout de suite trouvé insupportable ! C'est comme si j'avais senti que tu allais être un fauteur de troubles – mais je n'imaginais pas encore à quel point ! Tu aurais mieux fait de rester chez toi !

– La ferme ! gronde le Nordbotnien. Arrête de pleurnicher et cesse d'accuser David : ça ne sert à rien.

– Shamaan a probablement raison. Si j'avais su tout cela, je serais resté sur Terre. Si je pouvais y retourner tout de suite, je partirai pour que Bréchéliante soit en paix.

La voix du jeune homme est pleine de tristesse. Il prend son sac, en extirpe le Caducée et le sépare en ses cinq éléments. Il vient d'être saisi par une inspiration : c'est le Caducée assemblé qui doit attirer Monseigneur, pas le Caducée en morceaux qui se trouvait depuis bien longtemps sur Bréchéliante ! Il remet ensuite les cinq pièces dans son sac. Teglath s'exclame :

– Tu es une sale bête, Shamaan. En plus, tu as peur, c'est évident, sinon tu n'accuserais pas David, mais tu serais content de vivre une aventure unique. Tu aurais dû rester à Barzaz-Breiz : là, tu aurais été en sécurité, comme Maître Alber te l'a dit. Tu n'as pas grand-chose de ta grand-mère !

Avant que Shamaan n'ait pu bondir sur le Dwerch, David intervient :

– Retire ça tout de suite, Teglath ! Tu es injuste. Shamaan n'a pas peur et il a déjà prouvé amplement son courage et sa valeur !

Teglath baisse la tête d'un air buté pendant que le Gothic hausse les épaules en lui jetant un regard méprisant. Tout de même, au bout d'un combat avec lui-même, le Dwerch grogne à mi-voix :

– D'accord, d'accord. Je retire.

Il s'enferme dans un silence boudeur. David prend une décision et parle à nouveau :

– Je crois que je dois vous dire ce que j'ai appris pendant Inaïpi. Vous avez le droit de savoir parce que nous portons tous ensemble cette mission sur nos épaules. Et pardonnez-moi de ne pas en avoir parlé avant, mais je n'arrivais pas à m'y résoudre.

Il leur raconte tout. Les rêves de sa première nuit sur Bréchéliante, Aditih et Mayah de Hamelin, sa deuxième rencontre avec Wakanah sous la cascade et sa vision dans la hutte de sudation.

– Voilà. Tous les événements confirment ce que la vision m'a révélé. Maintenant, je sais qui je suis. Et vous, vous avez toutes les informations à présent. Le Draken blanc devait avoir pour mission de récupérer le Caducée aussitôt que ces lémures nous auraient massacrés – ils n'avaient de toute évidence pas compté avec le Melström... Alors, peut-être que le mieux pour vous serait de me tuer tout de suite et ensuite de disperser à nouveau les morceaux du Caducée dans tout Bréchéliante.

– Ça ne va pas dans ta tête ! Tu délires complètement ! proteste Shamaan avec une chaleur inhabituelle chez lui, pendant que les autres regardent le jeune homme avec les yeux ronds. Non ! Nous allons faire son affaire à ce minable Monseigneur qui a tué tes

parents. Excuse-moi pour ce que j'ai dit tout à l'heure.

– Bien. Nous voilà de nouveau d'accord et unis, constate Thorkeil sur un ton satisfait. C'est donc ton bâton de pouvoir qui l'intéresse. Qu'est-ce que tu peux faire avec ?

– Je ne sais pas, doit avouer David. Ce n'est que depuis hier que j'ai appris ce qu'est le Caducée.

– Attendez ! Qu'est-ce qui nous prouve que ces visions correspondent à une quelconque réalité ? Peut-être que ce ne sont que des rêves ou des fantaisies produites dans la tête de David quand il est dans une situation spéciale, comme pendant Inaïpi, par exemple ? suggère Lominak.

– Ah oui ? Et les lémures de tout à l'heure ? Et Schipolonza ? rappelle Da Yinn.

– C'est juste, admet la Raha.

– De toutes façons, il semblerait que David n'ait pas eu le choix de rester sur son monde parce que le Caducée a pour propriété de l'attirer à lui, rappelle calmement la jeune fille.

– Bon. Nous devons donc battre cette saleté de Monseigneur qui aime tellement fricoter avec des traîtres comme cette Kaliyuna, des malfaisants lémures et des répugnants Schipolonza ! C'est un grand défi et nous sommes déjà en chemin pour le relever, n'est-ce pas ? affirme Lominak, comme si c'était une indiscutable évidence.

– Alors, il semblerait que nous sommes tous d'accord ? demande Thorkeil.

– Oui ! confirment-ils tous en chœur.

C'est réconfortés qu'ils finissent leur repas. Le serpent de mer les tire toujours et la barque avance rapidement. David crie dans sa direction :

– Kelpie !

L'animal décélère et regarde vers le jeune homme qui tient quelques poissons crus dans sa main. Comprenant, le kelpie approche et, lâchant la corde, il les saisit délicatement et les avale prestement. Le jeune homme lui frotte le sommet de la tête en murmurant :

– Merci de nous avoir sauvés de nos poursuivants et du Melström. Je ne sais pas comment tu as su, mais tu as toute notre reconnaissance.

Les yeux d'or ne cillent pas et observent le jeune homme. Le grand serpent semble écouter et David aurait juré qu'il comprenait ses paroles. Puis, la vaste tête plonge sous le canot et reparaît rapidement, la corde à nouveau entre les dents. L'embarcation repart en direction du nord-ouest, alors que la nuit tombe et que le froid se fait plus intense.

Chacun prend son tour de garde. Shamaan les réveille juste avant l'aube :

– Il y a des lumières là-bas. Le kelpie a ralenti.

En effet, ils constatent que le rivage est assez proche et que leur embarcation n'avance presque plus. Le serpent de mer nage vers eux. Il a lâché la corde et l'on voit ses anneaux émerger par endroits. Quand il est tout près, il souffle un petit jet d'eau par les narines et tend sa tête vers David qui lui caresse le front, ce qui provoque le roucoulement qu'ils avaient déjà entendu. Thorkeil prend ce qui reste de poissons crus et les offre à l'animal qui ne se fait pas prier pour les manger.

– Merci, ami kelpie, murmure le jeune homme.

Le serpent de mer se détourne et il s'éloigne en faisant onduler son long corps souple.

À une petite distance, il plonge et on ne le voit plus.

Les compagnons reprennent le contrôle de leur trajectoire, rament vers la berge et, au bout d'une demi-heure, ils peuvent tirer leur bateau sur le rivage de galets gris. Il y a là quelques maisons Samyi et les lumières proviennent de deux feux qui brûlent un peu plus loin, apparemment pour sécher et fumer les poissons qui sont suspendus au-dessus.

– C'est Avignon ? s'informe David.

– Non. C'est une trop petite localité, répond Thorkeil.

– Non, renchérit Teglath. Avignon est un peu plus au nord, à une demi-journée de marche.

En effet, les compagnons se trouvent dans un village de pêcheurs où on les reçoit aimablement et où ils prennent un petit déjeuner consistant en échange de trois récipients en bois Wakota, objets qui semblent fort prisés ici. Ils se mettent en marche ensuite, laissant leur bateau sur la grève de galets. David, avant de s'éloigner, s'est ceint la taille d'une corde et y a accroché une sorte de machette : un grand coutelas à forte poignée et à la large lame très aiguisée. Cette arme lui avait plu parce qu'il l'avait sentie bien équilibrée en la prenant en main.

Et maintenant ils avancent en longeant le rivage dans un décor de roches noires couronnées de neige. La lumière du jour est gris sale, comme si le soleil avait à peine droit de cité ici et juste assez de force pour produire cette clarté livide. Celle-ci s'obscurcira très vite : le jour va être court. Thorkeil a hâte de revoir Aye et d'entendre peut-être des nouvelles fraîches de sa deuxième mère, de Hildegarde de Bingen.

Avignon

Il doit être un peu plus de midi quand les compagnons, pataugeant dans la neige épaisse par endroits, aperçoivent les premières maisons d'Avignon. Elles sont en pierre noire, de forme arrondie et trapue comme si elles devaient se ramasser sur elles-mêmes pour protéger leurs habitants des intempéries polaires. De petites fenêtres, assez enfoncées dans l'épaisseur des murs, rompent l'uniformité des façades. Un haut chapeau de neige gelée surplombe les demeures. Les habitants ont largement déblayé la neige entre les maisons, facilitant ainsi le passage des carrioles, tirées à bras ou par des rennes, avec lesquelles ils transportent leurs marchandises.

Il doit y avoir plusieurs centaines de ces habitations à Avignon, ce qui en fait la localité la plus importante en pays Samyi. Les habitants qu'ils croisent regardent avec curiosité Lominak, enrobée dans ses fourrures et ils ne manifestent par ailleurs ni hostilité ni cordialité envers le groupe. Les amis se dirigent vers le centre, parce que Thorkeil se souvient que Aye vit par là et à proximité du port où se trouve amarré son bateau.

– C'est ici ! dit enfin le Nordbotnien. Je reconnais la mosaïque au-dessus de la porte – il désigne la décoration qui représente un poisson ressemblant à un espadon. Allons-y. Espérons qu'il est ici en ce moment.

Le Nordbotnien saisit le heurtoir en bois de renne et frappe. Ils entendent une voix tonitruante derrière eux :

– Thorkeil ! Mon garçon ! C'est bien toi ?

Le propriétaire de la voix approche et c'est le Samyi roux que David avait perçu dans son regard intérieur pendant le récit que le Thaunon lui avait fait à Barzaz-Breiz, lors de cette fameuse nuit près du tipi. Il semble seulement un peu vieilli et sa natte est encore plus maigre qu'alors.

– Aye ! Que je suis heureux de te revoir, s'écrie Thorkeil.

Ils s'étreignent vigoureusement et la silhouette de l'homme se perd un peu dans la fourrure blanche de l'immense homme-ours.

– Raconte-moi ! Qui sont tes amis ? Tu as l'air en pleine force ! Viens, viens dans ma maison. Soyez les bienvenus. Venez manger et boire. Et aussi vous réchauffer.

Le Samyi semble ne pas pouvoir arrêter de parler, son regard pétille et il entraîne Teglath d'une main et Da Yinn de l'autre. Tous le suivent et pénètrent dans la pièce principale de la maison où se trouvent le lit recouvert du tissu bleu parsemé de Sirine et un peu plus râpé qu'autrefois, le meuble noir sculpté de dauphins, une table et des chaises. Des tapis en peaux de rennes jonchent le sol, sauf vers l'âtre où brûle un feu de tourbe. Une marmite y est suspendue et il s'en échappe une bonne odeur de viande bouillie, bonne pour tous sauf pour Teglath qui jette bien sûr les yeux au ciel en pestant à voix basse contre « la carnerie ». Il se console toutefois rapidement, car il voit dans un panier un monceau des tubercules spécifiques à La Gothie et qu'il apprécie tellement.

– Asseyez-vous. Il n'y a que quatre chaises, mais mettez-vous sur le lit pendant que je vais en chercher chez le voisin.

– Inutile, Aye. On peut aussi s'asseoir par terre sur les fourrures. Laisse, s'il te plaît.

J'ai un tel plaisir à être avec toi et nous devons repartir très vite. Reste avec nous, insiste Thorkeil.

Le Samyi cède et va touiller dans sa marmite avec une grosse cuillère en bois – objet rare et précieux ici, ramené du continent.

– As-tu des nouvelles de Hildegarde? demandent-ils tous deux simultanément.

Également en même temps, ils hochent la tête négativement, un voile de tristesse sur leur visage : cette simple phrase a fait comprendre à chacun qu'aucune bonne nouvelle concernant le sort de la mago n'était arrivée.

Aye se secoue le premier :

– Venez, les enfants. Le repas est prêt. Vous devez être affamés. Vous me raconterez les raisons de votre visite.

Aye sert a tous de larges parts de son ragoût de renne dans des écuelles en bois – sauf à Teglath : manifestement, il connaît le dégoût des Dwerch face à la viande et il lui tend un bol dans lequel se trouvent des tubercules pelés et grillés. Teglath le remercie d'un grand sourire.

Aye observe David puis, se tournant vers Thorkeil :

– Tu as donc terminé tes études à Barzaz-Breiz ? Et tu rentres chez toi pour prendre ta fonction de mago ?

– Non, je n'ai pas encore terminé ma formation. Pardonne-moi, Aye, mais je ne peux pas te dire pourquoi nous sommes en route pour le nord.

– Je respecte ton secret, mon enfant. Quand tu seras chez toi, salue ta famille pour moi.

Le Nordbotnien ne dit rien, mais sa moue est éloquente pour le Samyi qui s'exclame d'une voix alarmée :

– Quoi ! Tu ne te rends pas à Pinguis avec tes amis ! Mais alors... Serais-tu sur les traces de Hildegarde ? Ciel, ne faites pas ça ! L'hiver est à notre porte et il ne pardonne pas, dans le grand nord...

– Excusez-moi, Aye, intervient Lominak en souriant. Mais vous pouvez être tout à fait rassuré, parce que nous n'allons courir aucun danger d'aucune sorte. Nous faisons seulement une visite à quelqu'un pour lui transmettre un message de la part de Maître Alber le Grand qui dirige Barzaz-Breiz. Vous vous doutez bien qu'il n'aurait jamais envoyé des gens aussi jeunes que nous s'il y avait du péril. N'est-ce pas ?

L'homme se trouve aussitôt libéré de l'angoisse qui l'avait saisi. Son visage s'éclaire à la vue des expressions innocentes arborées par les compagnons qui ont tous compris la manœuvre : Lominak avait influencé sa pensée pour le tranquilliser.

– Ah ! Voilà qui me soulage beaucoup. J'ai vraiment eu peur que vous ne... – il se tait en se mordant la lèvre inférieure.

Da Yinn fronce les sourcils mais ne dit mot. L'homme enchaîne :

– Vous restez ici pour cette nuit ! Je suis si heureux de votre présence. D'accord, Thorkeil, mon enfant ? Allez, dis-moi oui !

– Oui. Merci pour ton hospitalité, Aye, acquiesce le Nordbotnien.

– Tu sais, je t'aime beaucoup depuis que tu es venu ici pour la première fois, il y a... combien de temps ? Pas loin de dix sept ou dix huit ans, non ?

– Quelque chose comme cela, sourit Thorkeil.

– Tu m'as souvent manqué pendant tout ce temps... Bon. Je vais chercher des couvertures pour cette nuit et aussi de bonnes choses à manger dans la réserve. Attendez-moi.

– D'accord.

Quand il est sorti, le Nordbotnien se tourne vers Da Yinn :

– Qu'as-tu lu dans sa pensée ? J'ai bien vu que tu as eu l'air bizarre tout à l'heure.

– Oui. Je n'ai pas bien compris, en fait. Mais il semblerait qu'il y ait eu récemment des racontars sur ta deuxième mère. Elle serait devenue la nouvelle... c'était quoi, ce terme qu'il y avait dans le mental de Aye ?... quelque chose comme « prêtresse majeure » ?... la nouvelle prêtresse majeure des Érébien après la mort de celle qu'ils avaient avant et qui était très vieille.

– C'est impossible ! se récrie Thorkeil comme si cette idée était horrible. Jamais Hildegarde ne s'abaisserait à fricoter avec les Érébien !

– Attends, Thorkeil. Ne t'emballe pas. Ce ne sont que des racontars. Aye n'y croit pas non plus, mais il a pensé que nous étions venus pour arracher Hildegarde aux gens de Érébus, précise la jeune fille.

– Tu me rassures ! Ce ne sont donc que des bavardages ineptes.

David intervient :

– Ce serait très sympathique de votre part de nous expliquer un peu tout ça. Nous, on ne lit pas dans la pensée et on ne sait pas trop ce que sont les Érébien. Ils ont des magos ? Alors, pourquoi n'y en avait-il pas à Barzaz-Breiz pour s'y former ?

Le Nordbotnien se tourne vers lui :

– C'est juste. Vous ne savez pas grand-chose sur Érébus. Nous, les autres races de Thaun, non plus d'ailleurs et je ne connais personne qui dise avoir vu un Érébien en chair et en os. Je vais vous dire ce que je sais. Les Érébien habitent au nord-ouest de Thaun. Dans leur région, on trouve un désert de glace d'où on ne revient pas, le plus haut glacier de tout Bréchéliante et aussi le plus haut volcan, le Mont Érébus, qui donne son nom à toute cette partie de l'île. Chez eux, il y a les plus grands geysers de Thaun et aussi des tourbières et des lacs de soufre. Ce sont ces derniers qui séparent Érébus du pays Samyi et de la Nordbotnie. En fait, il n'y a que deux endroits où le passage est possible et c'est tant mieux : la Passe de Helmsdal, qui est près de la tourbière de Tolund et qui donne sur Samyiland et la Passe de Odinsköll, près de Maadath, qui donne sur la Nordbotnie.

– Et les Érébien font des raids dans vos pays par ces deux passages ? demande David.

– Il paraît que cela s'est produit autrefois. Mais pas récemment. On dit que nos magos ont mis en place une barrière pour les empêcher de franchir ces deux Passes et les maintenir chez eux.

– Comment sont-ils donc, ces Érébien ? interroge Lominak.

– On me les a décrit comme des monstres. Ils sont assez petits et massifs – mais plus grand que toi, Teglath –, ils ont quatre bras, trois yeux dont un au milieu des sourcils, une grande bouche avec des crocs et aussi des griffes terribles. Leur peau, c'est une fourrure noire avec des zébrures blanches. Ils sont sauvages et primitifs – des brutes ! Ils chassent les rennes, les bisons musqués et aussi les phoques et les vaches de mer quand

ils sont sur la côte ouest. Ils sont férocement carnivores et ils mangent leurs proies crues, souvent encore vivantes et peu leur importe ce que c'est, du moment que c'est de la viande. Ils se mangent même parfois entre eux, paraît-il !

Teglath a un hoquet de dégoût et les autres font la grimace. David ne perçoit qu'une silhouette peu distincte dans son regard intérieur, ce qui est normal puisque Thorkeil n'avait pas vu ces créatures et s'en était seulement fait une image par ouï-dire. Le Thaunon poursuit tout en ajoutant un bloc de tourbe dans le feu pour l'alimenter :

– On dit qu'ils vivent en bandes nomades, qu'ils se combattent souvent pour se voler les uns les autres. Et même, ils se battent entre eux à l'intérieur de leur propre bande. On pense qu'ils peuvent devenir berserkers. Leur langage est très sommaire et se limite à des sons grossiers et frustes que personne ne comprend.

– Même pas ceux qui, comme nous, ont reçu le sort de connaissance des langues ? interroge Da Yinn.

Thorkeil réfléchit un instant, puis dit :

– Probablement que si. Mais nul autre.

– Mais c'est quoi, cette histoire de prêtresse ? demande David.

– Ah, oui. On dit qu'ils ont une religion et qu'ils adorent une espèce de divinité bizarre sur laquelle on ne sait rien. Ils lui sacrifient parfois leurs enfants pour s'attirer ses bonnes grâces. Leur clergé est toujours féminin et leur prêtresse majeure, qui prétend être l'intermédiaire entre eux et cette déité, se charge de choisir les victimes et de les exécuter. Elle aurait des pouvoirs magiques ou psi, mais on n'en sait pas grand-chose. Je n'ai jamais entendu dire que des Érébien ont été formés à Barzaz-Breiz, aussi je ne crois pas du tout qu'ils ont ce genre de pouvoirs... Mais, qu'il y ait chez eux des brutes de toutes sortes : ça je veux bien le croire !

– Ils ont aussi des prêtresses mineures ?

– On affirme qu'ils en ont au moins une par bande, mais qu'il n'y a qu'une seule majeure pour tout leur peuple. Je me demande même si je n'ai pas entendu dire qu'ils la tuaient cruellement quand elle devenait vieille pour la remplacer par une plus jeune et plus vigoureuse ?

– Eh bien ! Voilà qui n'est pas rassurant. Et si, en plus, ils deviennent berserkers ! – quelle horreur... J'espère qu'on n'aura rien à faire dans leur coin ? déclare Lominak.

– Oh, non ! Le chemin pour Maadath va plein nord à travers la Nordbotnie. Vous pouvez être tranquilles, affirme le Dwerch, tout souriant.

Jusque là, Shamaan n'avait rien dit. Assis par terre sur une fourrure, il était resté à l'écart adossé contre un mur. Il avait écouté avec attention tout en gardant les yeux baissés vers le sol, ce qui avait donné aux autres l'impression qu'il dormait. Il prend la parole et, au début, sa voix manque de fermeté :

– Je dois vous détromper : nous devrons passer par Érébus.

– Quoi ? ! s'écrient en chœur Da Yinn et Teglath.

Les autres observent le Gothic avec étonnement, comme s'il venait de proférer une incongruité.

– Nous devrons passer par Érébus, répète le Wakota plus fermement. Et sachez que cette perspective ne m'amuse pas plus que vous !

– Mais c'est du délire, Shamaan ! D'où sors-tu une telle idée ? assène Lominak avec agressivité.

Le Gothic les regarde chacun alternativement droit dans les yeux, puis :

– David n'est pas le seul à avoir fait des cachotteries. Moi aussi.

Thorkeil reste étonnamment calme et placide, mais les autres dardent des regards désapprobateurs sur Shamaan. David prend la parole :

– Bon. Tu en as trop dit. Ou pas assez. Alors, maintenant, raconte-nous tout.

– Dans un instant. Auparavant, et pour que vous soyez convaincus qu'il nous faudra passer par Érébus, je voudrais que vous sortiez vos objets.

Personne ne bouge. Le Gothic, lui, puise déjà dans son sac la boîte contenant la Fleur d'Or. Il annonce :

– Je vais sortir la Fleur et la poser sur le sol. À mon avis, elle va nous indiquer la direction que nous devrons prendre : le nord-ouest, le pays des Érébien. Et chacun de vos objets montrera la même direction. Nous n'aurons aucun autre choix, je le sais.

Teglath hoche négativement la tête – il n'y croit pas, mais vraiment pas. Il s'exclame :

– Non ! Moi seul peux déterminer notre itinéraire. Et il ne passe pas du tout par Érébus !

Mais il a tort. Car la Fleur, déposée au milieu de la chambre sur une fourrure, s'élève très doucement en lévitation et, toujours aussi doucement, se dirige vers le nord-ouest avant de se reposer au sol. Le Gothic va la reprendre et la replace soigneusement dans sa boîte qu'il range au fond de son sac.

– À qui le tour ? s'enquiert-il.

David se décide. Il assemble rapidement les cinq morceaux du Caducée, le laisse tomber et est à peine surpris de constater qu'avant d'atteindre le sol, le bâton de pouvoir fait un quart de tour pour pointer dans la direction du nord-ouest : Shamaan a donc raison. Da Yinn ne veut pas encore céder et elle déroule le Mandala de Neith et… tous peuvent voir une évanescente petite main féminine, parée de bagues précieuses, sortir du trou central avec l'index désignant le nord-ouest. Puis la main disparaît et le Mandala se réenroule de lui-même. On entend la jeune fille pousser un gros soupir.

– Oh ! Hélas, je suis déjà persuadée que Shamaan a dit vrai, mais je suis tout de même curieuse de voir comment l'Émeraude de Marie de France va se comporter, explique Lominak.

Elle sort la gemme de sa poche ventrale et la lance plusieurs fois en l'air. À la quatrième fois, au lieu de retomber dans la main tendue, la pierre s'élance vers le nord-ouest, atteint le mur et en descend en caracolant sur les irrégulières pierres noires qui forment la paroi. Avant de toucher le sol, l'Émeraude reprend son envol pour atterrir dans la paume tendue de la Raha.

Thorkeil hausse les épaules et se borne à dire :

– D'accord. Nous avons compris. Nous irons par Érébus.

Teglath, seul, résiste encore. Tout son instinct de guide lui dit qu'il ne faut pas, surtout pas, dévier du chemin qu'il sent être le meilleur pour aller à Maadath. Toute autre route serait une option catastrophique, il en est plus que certain. C'est décidé : il n'ira pas ! Seul, s'il le fallait, il affrontera tous les dangers qu'il rencontrera sur son itinéraire à

lui, plein Nord. Mais Érébus, jamais ! Sa décision ne tient toutefois pas longtemps, car la chaîne portant la Fiole de Providence commence à le tirer par le cou. Il tente bien de s'arc-bouter, mais ne le peut : la magie qui l'oblige à mettre un pied devant l'autre en direction du nord-ouest est irrésistible. Finalement, à bout de souffle, il abandonne :

– D'accord ! D'accord ! Mais je vous préviens : ce sera abominable. Qui a bien pu avoir une idée aussi stupide que celle de nous envoyer dans les pièges de Érébus ? Comme si ce n'était pas déjà assez compliqué sans cela !

– Raconte maintenant, Shamaan. Que nous as-tu caché, toi ? interroge Da Yinn sur un ton sec.

Mais ils entendent les pas de Aye qui revient et ils doivent remettre la confession du Gothic à plus tard.

Le lendemain matin, Teglath refuse de sortir de sous ses couvertures et il faut la bonne odeur des galettes de céréales et des tubercules frits par Aye pour l'en extraire. Il est toujours de mauvaise humeur et le bon petit déjeuner n'y change pas grand-chose : la seule idée de devoir aller à Érébus le révulse. Shamaan mange silencieusement, semblant absorbé dans ses pensées et les autres, eux, se montrent plutôt volubiles, bavardant avec Aye de choses et d'autres. Celui-ci leur rappelle que la phase de jour va être courte et que la luminosité ambiante restera donc faible et aussi qu'il fera très froid, avec la neige glacée qui va tomber.

Vient le moment de prendre congé et de se mettre en route. Aye a convaincu chaque compagnon de porter sur ses vêtements l'épaisse pelisse en peau de renne, fourrure à l'intérieur, qui est le manteau traditionnel des Samyi. Il les oblige aussi à emmener avec eux deux rennes qui porteront les provisions de nourriture, quelques blocs de tourbe, les raquettes et les couvertures en éder qu'il leur a préparés. Il cherche à faire promettre à Thorkeil que le groupe repassera par chez lui à son retour, mais le Nordbotnien lui refuse cette promesse, arguant qu'il ne voudrait pas manquer de parole pour le cas où leur itinéraire ne le leur permettrait pas. Tout au plus, accepte-t-il d'assurer Aye qu'ils reviendront si cela leur était possible. Il interroge le Samyi sur les éventuels conflits entre les différents groupes habitant Thaun. Aye lui assure que tout est calme depuis plusieurs années, aussi bien en Samyiland qu'en Nordbotnie. Quant à Érébus, qui donc peut savoir ce qu'il s'y passe ? Rien de bien, voilà qui est sûr, mais peu importait puisque les Érébien y sont confinés : « Qu'il s'entretuent tranquillement entre eux et on en sera débarrassés », est son vœu en conclusion. Mais sa voix marque tout de même une hésitation en disant ces mots. Le Samyi exige de les accompagner jusqu'à la sortie nord d'Avignon. En les laissant partir, Aye a les yeux embués et il dit tout en cherchant à retenir son émotion :

– Au revoir, mes amis. Je vous aime tous. Soyez prudents. Surtout, allez bien en direction du nord et revenez par ici avant que l'hiver ne soit tout à fait avancé. Vous serez toujours les bienvenus chez Aye. Et si j'étais absent, installez-vous dans ma maison et faites comme chez vous. Thorkeil, tu sais encore où est la réserve, n'est-ce pas ?

– Bien sûr. Ne t'inquiètes pas, tout ira bien, le rassure le Nordbotnien.

Longtemps, ils voient la silhouette du Samyi leur faire des signes de la main, puis il disparaît à leur vue car une brume se lève, mêlée de flocons de neige. Le groupe bifurque alors vers l'ouest. Les compagnons ne distinguent pas grand-chose autour d'eux tant le brouillard devient opaque, mais c'est sans importance car Teglath s'est résigné à les conduire vers la Passe de Helmsdal et son talent de guide garde toute son efficacité.

– Restons groupés, commande Thorkeil. On n'y voit pas à quatre pas ! Qu'aucun d'entre nous ne perde les autres de vue ou reste en arrière hors de portée de voix. Avec la neige qui tombe, nos traces vont être recouvertes et il deviendra vite impossible de les suivre.

– Quand ferons-nous parler Shamaan ? demande Da Yinn. Nous sommes tous curieux

de savoir ce qu'il a à nous dire au sujet de Érébus.

– Cela peut attendre la halte du déjeuner. De toutes façons, quoi qu'il ait à dire, cela ne changera évidemment plus rien à notre itinéraire, répond le Nordbotnien sur un ton neutre.

Si le Gothic a entendu, il n'en laisse rien paraître. Le groupe s'arrête donc au bout de quelques heures de marche, chacun étale une fourrure sur le tapis de neige et s'y assied pour manger. C'est Da Yinn qui attaque sur un ton ironique :

– Alors, Shamaan, si tu nous racontais ce que nous allons faire dans ce pays de sauvages ? Il serait tout de même temps qu'on sache à quelle sauce nous serons peut-être mangés ! On t'écoute !

Teglath renchérit avec une pointe d'agressivité dans la voix :

– Ouais ! On veut savoir. Et ne mens pas ! Je hais déjà ce pays de monstres dans lequel tu veux nous entraîner !

C'est sur un ton las que Shamaan répond. Il garde la tête basse et il ne regarde pas ses interlocuteurs :

– Moi aussi, j'ai eu une vision pendant Inaïpi. J'ai d'abord vu la scène, exactement identique, qui s'est déroulée hier : quand nos objets nous ont montré la direction du nord-ouest. C'est pourquoi je savais que c'était ce que je devais vous proposer pour que vous soyez convaincus qu'on est obligés d'aller à Érébus. Cette première scène était muette, comme dans ta vision à toi, David. Puis est venue une deuxième scène, avec du son cette fois-ci. C'était ma grand-mère, debout dans un paysage de neige et de rocailles aiguës. Elle était accompagnée d'un chat immense, à la somptueuse fourrure tachetée et aux yeux couleur de cuivre. Ma grand-mère m'a dit : « Érébus. Érébus. Érébus. », en désignant la direction du soleil qui se couchait. Sa voix était sévère et son regard froid. Ce n'était pas une demande mais un ordre impératif et glacial.

Shamaan se tait. Les autres attendent une suite – qui ne vient pas. Enfin, David dit :

– Quoi, c'est tout ! ? Tu ne sais rien de plus ? Tu nous caches sûrement quelque chose encore !

– Non. C'est tout. La vision a disparu ensuite.

– Oui, je pense que tu dis vrai : c'est ce que je vois dans mon regard intérieur… Je ne peux pas t'en vouloir de ne rien nous avoir dit, puisque moi-même je vous avais caché mon expérience pendant Inaïpi. Peut-on tout de même te demander pourquoi tu ne nous en as pas parlé ?

Le Gothic répond par une autre question :

– Si je vous l'avais dit, comment auriez vous réagi ?

– C'est vrai... J'aurais mal réagi. Avec tous les bruits qui courent sur les Érébien, personne ne peut accepter avec le sourire d'aller se promener sur leurs terres, admet Thorkeil.

– En réalité, je n'avais pas compris que cela nous amènerait à Érébus. Les visions ont parfois un sens si obscur... Dans mon peuple aussi, il court des histoires sur les Érébien et je n'ai pas imaginé un seul instant que nous aurions à nous rendre chez eux. Ce n'est que quand j'ai vu l'intérieur de la maison de Aye que j'ai commencé à comprendre que la première partie de ma vision allait devenir réalité. Quand vous vous êtes mis à parler de

Hildegarde et de Érébus, j'ai vraiment compris que nous étions voués à y aller, comme ma grand-mère l'avait ordonné pendant Inaïpi. À partir de là, j'ai su avec précision quoi faire pour vous en convaincre aussi.

– Et vraiment, tu ne sais pas pourquoi notre chemin pour Maadath passe par là ? interroge Lominak.

– Je ne sais rien de plus, je vous l'ai dit. Et puis, cessez de me harceler ! grommelle le Gothic avec impatience. D'ailleurs, on ferait bien de se bouger. On ne va pas rester à moisir ici et, au cas où vous l'auriez oublié, le temps passe et la nuit vient très vite !

– C'est juste... Avant de partir, est-ce que quelqu'un d'autre cache quelque chose ? C'est le moment de tout dire. Les cachotteries ne sont plus de mise, il me semble ! dit fermement David avec un regard circulaire interrogateur.

Da Yinn est prise d'une quinte de toux. Il n'y a pas de réponse à la question posée. On peut donc en déduire que tout est clair à présent.

– Teglath, quand arriverons-nous à la Passe ? veut savoir le jeune homme.

– Si nous ne rencontrons pas de difficultés particulières, après-demain.

– Comment passera-t-on la barrière entre les deux pays ? demande Lominak.

– Nous verrons cela sur place. Mon intuition me dit que nous y arriverons, suggère Da Yinn.

– Ça, j'en suis sûr ! Ce serait bien trop beau qu'on n'y arrive pas et que ça nous empêche de passer par Érébus ! persifle Teglath en faisant une moue qui en dit long sur ce qu'il pense en ce moment.

– Allons, mettons-nous en route et cessons de palabrer ! grince encore Shamaan.

Il saute sur ses jambes et range les provisions qui n'ont pas été mangées dans les sacoches portées par l'un des rennes pendant que Teglath et David enroulent les fourrures et les fixent sur l'autre animal. Le groupe se met en route et, éclairés par la sphère lumineuse qui les accompagne, ils cheminent jusque bien après l'arrivée de la longue nuit boréale. Quand ils ont soif, ils sucent de la neige. Ils sont heureux de disposer du pouvoir de s'autoréchauffer car sans cela, pour la plupart d'entre eux, les morsures du froid les auraient mis au supplice. La brume neigeuse se lève par endroits, leur montrant un paysage tourmenté fait de rochers en dents de scie, noirs et menaçants, émergeant de la neige de part et d'autre de ce qui semble bien être un chemin : des rocailles entassées sur chaque côté le balisent. Les seules couleurs visibles sont le noir et le blanc. Il leur faut chausser les raquettes pour traverser des zones où le névé s'est trouvé amoncelé par le vent. Si, pour Thorkeil et Shamaan, cela ne pose aucun problème, il n'en est pas de même des quatre autres qui ont beaucoup de mal à s'accoutumer à cette nouvelle façon de marcher. Cela se révèle particulièrement épique pour Teglath qui peste longuement entre ses dents contre « ce pays pourri », « ces raquettes pourries » et « ce climat pourri ». Tout de même, quand ils font halte pour camper, tous sont à peu près parvenus à maîtriser l'utilisation de ces outils.

C'est dans les creux d'un amas de rochers qu'ils décident de dormir après avoir pris leur repas du soir. Thorkeil affirme qu'il n'y a guère de risques de se faire surprendre pendant la nuit. Prévoir un tour de garde lui parait donc inutile et il préfère que chacun se repose le plus possible en prévision de ce qui les attend peut-être à Érébus. Il prévient

que cette nuit va être la plus glaciale qu'ils aient connue depuis le début de leur périple. Da Yinn et Lominak, emmitouflées dans leurs chauds vêtements, s'enroulent ensemble dans des couvertures en éder pour se tenir chaud mutuellement en dormant – seul l'état de veille permet de maintenir l'autoréchauffement par le soleil abdominal. Voyant cela, Teglath regarde avec un grand intérêt Thorkeil qui, comprenant, l'invite à dormir auprès de lui. David sait que, par orgueil, Shamaan s'interdira de lui proposer la même chose. C'est donc lui qui s'en charge :

– Shamaan, la nuit va être très froide. Me permets-tu de rester à côté de toi pour me réchauffer ?

Si le Gothic se borne à grogner un assentiment, David aurait juré que cette proposition lui a ôté un poids du cœur. Ils s'enroulent donc dans des fourrures, dos à dos mais serrés l'un contre l'autre. Au bout d'un moment, Shamaan murmure :

– David, tu dors ?

– Non, pas encore.

– Je peux te demander quelque chose ?

– Bien sûr.

– Tu m'as empêché d'achever le Goule et de tuer Sidhi ibn Thaïs. Si tu te trouves devant cet homme qui a fait massacrer tes parents, Monseigneur, et que tu sois en mesure de le tuer, l'épargneras-tu aussi ?

Le jeune homme ne répond pas tout de suite. Il essaie de contrôler le sentiment de haine qui est brutalement monté en lui, une réaction viscérale qui le prend par surprise. Il finit par articuler avec une voix oppressée :

– Je... Je ne sais pas.

– Tu vois ? Chacun est un tueur en puissance. Tout dépend de l'enjeu. Et si tu le tues, considéreras-tu que tu es du côté noir ou du côté blanc ? – le ton de Shamaan est neutre.

L'autre décoche une bourrade du coude au Gothic et il profère avec brusquerie :

– Laisse moi dormir ! J'ai sommeil ! Ce n'est pas l'heure des parlottes. Dors !

Il entend un rire étouffé dans son dos et Shamaan ne parle plus. David est troublé et il a du mal à trouver le sommeil. La question le perturbe, ramène dans sa mémoire des images qu'il aurait préféré éviter : son père, Faez, et sa mère, Pandora. Tous deux morts par la faute de Monseigneur et de son âme damnée Kaliyuna. Pour ce Caducée ! Oh, comme il déteste cet objet ! Et comme il déteste les deux monstres qui avaient assassiné les siens !... Oui, s'il les tenait, il les tuerait tous deux – et avec plaisir même !...

Les compagnons parlent peu pendant leur marche du lendemain. Le temps est calme et, si le ciel leur semble très bas, la brume a disparu. Le paysage torturé, toujours blanc et noir, se livre à présent à leurs regards, magnifique, grandiose, si froid et donc potentiellement si mortel. Les compagnons se concentrent pour se réchauffer tout en avançant, Teglath et Thorkeil à l'avant, David et Shamaan fermant la marche et tirant les rennes par la bride. Le terrain est moyennement accidenté. À un moment, Thorkeil s'exclame :

– Je connais ces deux pitons rocheux ! On les nomme « les Jumeaux de la Fée ». Je suis passé par ici avec Hildegarde. J'ai l'impression que cela fait une éternité...

Il désigne deux hautes colonnes rocheuses, presque symétriques, que l'érosion avait taillées en de grossières formes humaines. Il ajoute, s'adressant à Teglath :

– Tolund est devant nous ?

– Oui. La tourbière de Tolund commence à environ une journée d'ici. Nous y arriverons demain. Ensuite, nous bifurquerons vers le nord pour arriver à la Passe de Helmsdal que nous devrions atteindre demain soir, répond le Dwerch.

– Tu penses au Spectre ? demande Da Yinn au Nordbotnien.

– En effet. Je ne peux pas m'empêcher de revoir son regard si triste. J'espère quand même que je ne le croiserai pas à nouveau. Une seule rencontre, c'est déjà de trop !

Cette simple évocation suffit à David pour percevoir, dans son regard intérieur, celui que Thorkeil avait vu dans son enfance et il ressent une étrange compassion pour le séculaire maudit et pour son affreuse solitude. Le groupe dépasse les Jumeaux de la Fée et, tout le reste de la journée, leur marche est quasi silencieuse. Chacun s'emplit les yeux de la beauté âpre des lieux traversés sous la clarté de la deuxième lune qui s'est levée. Il y a dans cette terre de Thaun une force étrange à laquelle ils sont de plus en plus sensibles. Sans aucun doute, c'est un endroit inhospitalier et presque désertique, mais une puissance est là, tapie sous leurs pieds, redoutable, faite de glace, de roche et de feu. David comprend maintenant pourquoi Thorkeil disait que Thaun était le plus bel endroit de Bréchéliante. Quand ils font halte pour la nuit, le Nordbotnien les mène à une petite grotte pour y camper. Comme la nuit précédente, ils forment spontanément les mêmes trois groupes pour se tenir autant que possible chaud la nuit. Allongé contre le dos de Shamaan, David brûle de lui poser une question, mais il hésite. Il se décide enfin :

– Shamaan ?

– Oui ?

– Est-ce que tu as déjà tué un homme ou une autre créature intelligente ? Je veux dire avant l'embuscade que l'aubergiste nous a tendue l'autre jour.

– Pourquoi me poses-tu cette question ?

– Tu ne veux pas me répondre ?

– Mais si… Oui. J'espère bien avoir tué Schipolonza ! Et avant, j'avais déjà tué des hommes. C'est pourquoi mon titre est Akichita, qui signifie que j'ai prouvé ma valeur de guerrier, mon mépris de la mort et que je sais défendre mon peuple. C'était juste avant de me rendre à Barzaz-Breiz et je n'avais que dix ans. Pourquoi me poses-tu cette question, David ? répète-t-il sur un ton placide.

Le jeune homme se lance :

– Qu'est-ce que tu as éprouvé quand tu l'as fait ?

– Ah ! C'est donc ça qui te travaille...

Le Gothic se redresse, s'assied en tailleur et observe un instant David qui s'est retourné vers lui. Il enchaîne :

– Avant de te le dire, il faut que tu saches dans quelles circonstances cela s'est passé. Un jour, notre campement a été attaqué par une troupe de plus de trente Gothic de l'est montés sur leurs albyns, des Ostergoth à la peau claire et aux yeux bleus tout comme toi – c'est pour cela que j'ai cru au début que tu étais un des leurs. Ils voulaient prendre nos réserves de nourriture pour l'hiver et enlever nos jeunes filles et ils n'hésitaient pas à tuer

femmes, enfants et vieillards. J'ai commencé à obéir à ma mère qui voulait m'éloigner, mais j'en ai vu un qui abattait mon père avec une hache et qui lançait sa monture sur une vieille femme tombée à genoux. Je suis revenu, j'ai arraché de la main de mon père le poignard qu'il tenait encore. Je suis arrivé à sauter en croupe derrière l'homme après avoir ordonné à son albyn de s'arrêter – rappelle-toi que je parle avec les animaux – et je lui ai enfoncé le poignard dans le dos. Il s'est affaissé et j'ai eu la force de le jeter à bas de l'albyn. J'ai foncé sur un autre assaillant, j'ai également bloqué sa monture et j'ai sauté à nouveau en croupe derrière lui. Je l'ai tué de la même façon. J'en ai tué ainsi quatre au total. Quand le combat a été terminé, les pillards étaient tous morts et mon peuple victorieux. Mais nous avons compté onze morts parmi les nôtres. Mon père était gravement blessé. L'aïeule était sauve.

Il se tait un instant, observe David et ajoute :

– Alors, tu veux savoir ce que j'ai éprouvé ? Pas grand-chose en les tuant, parce que toute ma pensée était engagée dans la bataille. Mais après, j'ai ressenti un grand chagrin pour tous ceux de mon peuple qui étaient partis dans le monde des Esprits, mélangé à une immense exaltation pour les avoir vengés… Avec Maître Witshasha, j'ai ensuite battu le tambour pour les morts et aussi pour nos blessés et c'est ainsi qu'on a pu ramener mon père à la santé. Il est mort il y a deux ans. J'étais alors à Barzaz-Breiz, mais j'ai senti son Esprit venir me visiter et me dire adieu avant son envolée vers les Pays des Morts… Est-ce que cela répond à ta question, David ?

– Oui... Je te demande pardon pour t'avoir fait penser à des choses aussi tragiques... Je peux te poser une autre question ?

– Puisqu'on y est, répond Shamaan avec un rien d'ironie dans la voix que David décide d'ignorer.

– C'est quoi, battre le tambour ? C'est comme quand tu as sauvé Lominak ? C'est quoi, les Pays des Morts ?

– Oh, tu l'ignores ?... Nous savons que les Esprits des êtres morts doivent se rendre dans un des Pays des Morts, loin, là-bas, dans les étoiles. Ils y retrouvent les Esprits des membres décédés de leur famille et de beaucoup de leurs ancêtres et ils continuent là leur vie en compagnie de ces proches et d'autres – ce n'est que quand ils ont envie de changements qu'ils peuvent décider de renaître à la vie dans un corps de chair. Mais le chemin pour parvenir dans les Pays des Morts est périlleux et chargé de pièges et de culs-de-sac. Les magos comme moi savent guider les Esprits des morts afin qu'ils ne se perdent pas dans des mauvais chemins qui mènent, non là où ils doivent aller, mais dans des lieux aux lois étranges où ils vont errer indéfiniment. Les fantômes sont de tels Esprits qui n'ont pas été guidés et n'ont pas pu trouver le bon chemin par eux-mêmes. Donc, battre le tambour, c'est mon pouvoir d'aller sur la route qui mène vers les Pays des Morts afin d'aider les Esprits à prendre la bonne voie. Après avoir battu le tambour, je peux le faire mentalement, simplement en y pensant et cela suffit le plus souvent. Mais parfois, ce n'est pas assez et je dois alors complètement extraire mon Esprit de mon corps et l'envoyer ainsi en dehors de moi vers là-bas.

– Oui, mais Lominak n'était pas morte ?

– Quand quelqu'un agonise, c'est parce que son Esprit l'a déjà quitté, a commencé son

périple vers les Pays des Morts et qu'il ne reste plus qu'un mince lien qui le relie encore au corps. Mais parfois, il est encore possible pour ceux qui ont mon talent d'aller chercher cet Esprit, de le ramener et de le faire réintégrer le corps du mourant qui revient alors à la vie. Pour que cela soit possible, il faut que l'Esprit n'ait pas dépassé un certain endroit sur le chemin : c'est un pont qui a les couleurs de l'arc-en-ciel, là-haut loin dans le ciel, et c'est le point de passage au-delà duquel il est impossible pour l'Esprit de revenir en arrière et de réintégrer le corps. C'est ce que j'ai pu faire pour mon père et c'est aussi ce que j'ai fait pour Lominak : j'ai ramené leur Esprit qui s'était échappé d'eux juste avant qu'il n'aborde le pont.

– Ah… Je comprends… Mais pourquoi as-tu battu le tambour pour ceux qui nous ont attaqués près de Marie de France ? Ils n'étaient pourtant pas des amis, veut savoir David.

– Maître Witshasha dit : « Dans un ossuaire, tous les os ont la même couleur et se ressemblent, ce qui fait que tu ne peux pas distinguer ceux de tes amis de ceux de tes ennemis. » Cela veut dire que amis ou ennemis, êtres intelligents ou animaux, tous les morts méritent le respect – et ce n'est pas à moi de faire des différences entre eux. Battre le tambour, c'est faire une action respectueuse envers la vie, la nature et les Esprits. Quels qu'ils soient. C'est aussi un des talents avec lesquels je suis né et donc mon travail et ma mission.

– Les gens se font aussi la guerre dans les Pays des Morts ?

– Cela, je ne le sais pas. Je n'ai jamais passé le portail qui en est l'entrée. Ce sera pour plus tard, si je parviens à devenir un Très Haut Mago comme Maître Witshasha. Ou bien comme ma grand-mère.

– Pourquoi est-ce que nous perdons la notion du temps quand tu bats le tambour ?

– C'est parce que vous êtes de jeunes magos inexpérimentés. Thorkeil, lui, ne perd pas la notion du temps dans ce cas.

– Tout le monde voit les Esprits comme j'ai vu l'Esprit du Lac ou encore ceux qui sont sortis des morts de Marie de France ?

L'autre le regarde, étonné :

– Oh, non ! Seulement de rares magos – dont tu fais apparemment partie.

David médite ces mots un instant puis il prend conscience qu'il a envie d'ajouter quelque chose. Il se lance :

– Shamaan ?

– Oui ?

– Je regrette que cela se soit mal passé entre toi et moi à Barzaz-Breiz. Nous aurions dû être amis.

– Bah ! Les choses sont comme elles sont et peut-être même comme elles doivent être. Comment savoir si c'est le destin qui nous commande ou si c'est nous qui commandons au destin ? Allons, il est tard : la deuxième lune est déjà près de l'ouest et il est grand temps pour nous de dormir... Après un moment de silence, il ajoute : Peut-être serons nous amis plus tard. Ou peut-être pas.

Il s'allonge, tournant le dos à David qui ne sait quoi dire de plus et se tait donc...

Les six compagnons arrivent maintenant à la lisière de la tourbière de Tolund. Le changement de décor les surprend : pour la première fois depuis leur arrivée à Thaun, ils

voient une végétation plutôt dense, de petite taille, seulement faiblement recouverte de neige. Comme ils s'en étonnent, Thorkeil explique :

– On pense qu'il y a des rivières volcaniques souterraines chaudes qui coulent en profondeur sous les tourbières. D'autre part le pourrissement des plantes mortes sous la surface produit de la chaleur, ce qui fait fondre la neige et permet à ces végétaux de pousser toute l'année. Là peuvent vivre des insectes rampants, de petits rongeurs qui n'hibernent pas puisqu'ils trouvent à se nourrir toute l'année, et aussi de petits rapaces qui, eux, les mangent. Mais nous n'aurons pas à entrer dans la tourbière, n'est-ce pas, Teglath ?

– Non. Il suffira de la longer. Ceci dit, j'ai constaté qu'on n'a plus de combustible pour chauffer nos repas et il faudrait peut-être aller extraire quelques blocs de tourbe pour la suite de notre voyage ? Ou alors, est-ce qu'on en trouve aussi à Érébus ? C'est tout de même plus agréable de manger chaud, vous ne trouvez pas ? ajoute le Dwerch plein d'espoir.

Thorkeil hésite. Il finit tout de même par acquiescer :

– D'accord. Comme je ne sais pas où sont les tourbières chez les Érébien, nous irons donc prendre de la tourbe ici. Mais allons-y tous ensemble. Groupés, nous ne risquerons rien si le Spectre se montre.

Ils s'engagent sur la végétation. Il flotte là une légère odeur de moisissures et les compagnons peuvent ressentir une nette différence de température dès leurs premiers pas sur le sol humide : il fait manifestement plus chaud, ici. Le Nordbotnien a les yeux aux aguets. Au bout d'une centaine de mètres, il leur dit :

– N'allons pas plus loin. Ici, la tourbe doit être assez vieille pour être utilisable. On va creuser et en détacher quelques blocs – pas trop, pour ne pas surcharger les rennes.

Ainsi font-ils. Au moment de faire demi-tour, Thorkeil a comme un gémissement :

– Il est là !

Un frisson leur parcourt l'échine car en effet, à quelques mètres d'eux et comme surgie du néant, se dresse la haute silhouette tout à fait matérielle, brune et parcheminée du Spectre. Ils veulent fuir, mais ils entendent sa voix douce, suppliante et ils font front. L'apparition dit :

– Attendez ! Ne point partir si promptement. Aucun mal je ne voulois pour vous. Que ne me parlez-vous ? Parlez-moi, je vous en faisois la prière. J'ai tant souffrance de pesant esseulement... Oh ! Tu estois icelui, blanc ami... Depuis le jour d'hier où je vis ta figure, comme tu estois devenu grand !

Thorkeil, retrouvant son courage, crie :

– Pas hier ! Il y a des années ! Que veux-tu ?

Le Spectre geint :

– Maintes années ! Maintes années ! Laissois-moi oublieux des années et des centuries. Mes yeux eurent l'heur de te voir hier. La mort me frappa hier. Et hier, je rendis fort marri le belliqueux et maudit démon qui m'imposa la malemort. Il portoit même visage que toi, bel enfant.

De son index desséché, il désigne David !

– Moi ? demande le jeune homme d'une voix étranglée.

– Disparais de ma vue ! s'exclame Thorkeil en ouvrant l'étui du Kriss pendu à sa ceinture.

– Je possédois déjà la mort et estois roide, soupire l'autre. Ni pique, ni lance, ni pointe ne sauroient me faire mourir davantage et j'en avois grand regret. Oh, comme je me languissois dans l'éternelle soif de mon impossible trépas. Oh, comme je me languissois de bienheureuse vacuité, hors de souffrance et esseulement. Oh, comme je

David l'interrompt :

– Attends, Spectre. Raconte-moi ce qui s'est passé quand tu as vaincu celui que tu appelles le belliqueux et maudit démon.

Le Spectre s'élève un peu plus, jusqu'à flotter à une petite distance du sol et il se met à chanter. Sa voix est étrangement mélodieuse et elle fait presque oublier le rictus des lèvres et le visage déformé exprimant une immense détresse. La mélodie de ce chant est très belle et, malgré le langage d'un autre temps, ce qu'il conte est tout à fait intelligible pour les compagnons :

L'être vil et réprouvé, au cœur endurci,
Un odieux sourire en sa bouche flétrie,
En son espouvantable magie
Faisoit offrande à maints corps innocents,
Troublés, d'effroi, transis, blesmes et tremblants,
De point d'espérance, de mort et d'épouvantements.
Il jetoit sur le monde sèche soif, âpre faim,
Fors clémence, il lançoit de sa main,
Innombrables maux et sombres destins.
Ses yeux menaçoient de perfides trahisons.
Entre ses dents siffloient de maudites oraisons,
Semoient sur le monde corrompante corruption,
Mal heur, languissement et grande froidulance.
Je sentois se mouvoir en moi ire et vengeance.
J'allois au combat avec mâle assurance.
Il possédoit la magie, maître de la male peur.
Je possédois armes et bel et pur cœur.
Je frappois avec furie, contemplois enfin sa pâleur.
Je me mettois en branle, lui vomissois ma menace
Et j'avois l'heur de feinter avec grande audace !
Je donnois au gouffre ténébreux sa vile carcasse.
Cependant, vif, il ne l'estoit plus. Mort, il ne l'estoit point.
Il crachoit d'un foudre d'orgueil, la vilenie au poing,
La rage du vaincu sur son vainqueur hautain :
Il me maudissoit de tout son arsenal,
Me jetoit sortilège de destinée spectrale.
Dès lors, je me pâmois au giron de mon mal…

Il se tait un instant, puis ajoute sans plus chanter cette fois :

– Oh ! Comme ta figure estoit semblable à la sienne, bel enfant. Serois-tu venu m'affranchir de ma peine ? Serois-tu venu me donner miséricorde ? Alors, faisois vite, offrois-moi le bon heur du véritable trépas.

David est livide. Sans un mot et sans quitter le Spectre du regard, il ouvre son sac, en retire les morceaux du Caducée et les assemble. Les autres l'observent avec étonnement, sauf Shamaan qui leur fait signe de partir, saisit son Tambour des Esprits et commence à battre un rythme très lent. Pendant que Thorkeil guide Lominak, Da Yinn, Teglath et les rennes hors de la tourbière, David lève le Caducée reconstitué, le cube aux bouquetins orienté vers la forme qui lévite toujours et il profère un simple son :

– **ASH** !

Aussitôt, un mince fil de lumière bleu clair jaillit brièvement du bâton et va toucher au ventre le Spectre sur le visage duquel se peint maintenant une expression de béatitude. On peut encore l'entendre dire : « Estois béni dans l'éternité, bel ami » et son corps, comme vidé de l'intérieur, se plie en plusieurs endroits, tombe sur le sol et prend feu. Pendant qu'il se consume, une ombre humaine évanescente et très lumineuse en sort et se met à flotter vers le ciel. D'autres silhouettes vaporeuses, humains en grand nombre, quelques Draken, quelques Nordbotnien et des êtres à quatre bras qui doivent être des Érébien, surgissent de la tourbière et prennent le même chemin ascensionnel. Tout là-haut, l'Esprit du Spectre fait aux deux jeunes gens un signe de sa « main ». Puis il attend que tous les autres Esprits soient rassemblés auprès de lui et la troupe entre dans les nuages. Shamaan cesse de battre de son Tambour des Esprits, prend David par les épaules et lui murmure :

– Tous les très grands héros trouvent le chemin pour les Pays des Morts. Il guidera ces Esprits à bon port. Il est libre... Défais ton bâton de pouvoir et allons rejoindre les autres.

Thorkeil demande à Da Yinn si elle a perçu quelque chose dans le mental du Spectre, mais elle n'y a rencontré que du silence et du vide, rien qui ressemble à une pensée. L'homme-ours voit bien que David est très troublé et il renonce à l'interroger de suite. Il regarde Shamaan d'un air interrogatif, mais celui-ci se borne à hausser les épaules.

Tous gardent le silence pendant le repas de cette mi-journée. David ne peut presque rien avaler et a du mal à contenir l'émotion qui l'étreint. Il sent que les autres voudraient savoir ce qu'il a perçu, mais il doit attendre de s'être repris. Enfin, il prend la parole :

– Pendant que le Spectre racontait, j'ai vu dans mon regard intérieur ce qu'il décrivait, toutes les horreurs qu'il a connues quand il était encore en vie et toutes celles qu'il a commises ensuite. J'ai entendu les supplications de ceux qu'il a entraînés dans la tourbière. J'ai senti l'immensité de sa souffrance pendant toutes ces centaines d'années. C'était terrible.

Le jeune homme a du mal à lâcher la suite :

– Le mago noir était Monseigneur.

– Quoi ! ? ne peut s'empêcher de s'exclamer Da Yinn. Mais alors... – elle s'interrompt.

– Oui, dis-le ! Mais alors, Monseigneur est âgé de plusieurs siècles ! Qu'est-ce que nous pouvons faire contre un mago maléfique qui a amplifié sa puissance pendant tant de

temps ?

Ils sont tous abasourdis et aucun n'a de réponse à cette question. Seul Teglath réussit à alléger l'atmosphère devenue pesante et à tirer un vague sourire de ses amis :

– Pour un humain, c'est très vieux. Il doit être complètement gaga à présent ! On ne va pas se laisser impressionner par une vieillerie pareille, hein ?

– Comment as-tu su quoi faire avec le Caducée ? demande Lominak.

– Ça a surgi dans ma tête, je ne sais pas comment. Et toi, Shamaan, comment as-tu compris ce qui allait se passer ?

– C'est comme pour toi. J'ai subitement ressenti que je devais prendre mon Tambour des Esprits et que le moment était venu de mettre le Spectre sur la voie qu'il aurait dû prendre il y a bien longtemps.

– Et qui sont donc les Esprits qui sont partis avec lui ? Ses victimes ? veut savoir Thorkeil.

– Oui, répond sobrement David qui, pendant le récit du guerrier Samyi, avait dû assister au supplice de chacune d'entre elles dans son regard intérieur.

Ce soir-là, les six compagnons parviennent à la Passe de Helmsdal et ils campent là. Ils ne la traverseront que le lendemain : ils n'ont aucune envie de dormir une nuit de trop dans Érébus.

Cette nuit là, David rêve… Il enserre une femme dans ses bras et, juste avant que leurs lèvres ne se joignent, il reconnaît la somptueuse créature qui protégea autrefois son Caducée – Aditih. Il ressent une émotion intense – comme s'il enlaçait la plus belle de toutes les femmes et qu'elle le désirait, lui, tout autant qu'il la désire...

Érébus

Da Yinn avait eu raison quand elle avait affirmé qu'ils ne rencontreraient pas de difficultés pour entrer dans Érébus. En fait, aucun changement de sonorité ne survenant, ils ne repèrent même pas où se trouve exactement l'endroit du passage, au point que Teglath émet des doutes quant à la réalité du « verrou » magique qui était supposé se trouver par là.

– À mon avis, la barrière ne fonctionne que dans un seul sens, celui de la sortie de Érébus et pas dans l'autre, celui de l'entrée, suppose Thorkeil avant de s'éloigner pour rattacher une sangle à l'un des rennes.

– Mais c'est vrai, ça ! Qui donc, à part nous, serait assez malade de la tête pour aller se jeter dans la gueule des fauves ? ironise le Dwerch.

– Cela pose une question, mentionne Da Yinn. Si cette idée est vraie, qu'est-ce qui nous prouve que nous pourrons ressortir de Érébus à la Passe de Odinsköll ? Ou même ici, en faisant demi-tour ?

– Tes runes n'auraient-elles pas la réponse à cette question ? suggère David.

– Les runes peuvent en effet nous donner une sentence sur l'avenir ou nous renseigner sur une direction à prendre. Peut-être aussi nous inspirer une solution, comme ce fut le cas pour l'Émeraude de Marie de France.

– Elles peuvent donc nous dire si on va pouvoir retraverser et quitter Érébus ?

– Probablement. Mais je ne vois pas l'intérêt de les consulter pour cela. De toutes façons, nous n'avons déjà plus le choix : il nous faudra franchir le passage si nous voulons passer en Nordbotnie à notre retour. Le mieux sera de nous en occuper lorsque le moment sera venu.

– Oui. Tu as raison, admet le jeune homme.

Il brûle de demander à la jeune fille de lui tirer les runes pour son avenir à lui : retournera-t-il un jour en Irlande ? Reverra-t-il sa mère Morgan, celle qui avait pris soin de lui avec tant d'amour ? Mais il n'ose pas poser la question, car il ne se sent pas prêt à accepter une éventuelle réponse négative. Et pour leur avenir à eux tous ? Les runes peuvent-elles les éclairer sur ce qui va se passer quand ils seront parvenus à destination, à Maadath ? Il se décide à poser cette question-là :

– Da Yinn, peux-tu tirer les runes pour savoir ce qui pourrait se produire à Maadath ?

La jeune fille a l'air embarrassé en répondant :

– C'est déjà fait : **ThornOssBjarkn**.

– Et il n'y a rien de plus précis que cela ?

– Non. J'ai déjà essayé d'en savoir plus en refaisant d'autres tirages par moi-même. Mais je n'ai pas obtenu d'éclaircissements. Je l'ai déjà dit : le message des runes est parfois très obscur.

– Ah. Tant pis, se résigne David. Il ajoute, se tournant vers Teglath : Combien de jours pour parvenir tout au nord de Érébus ?

– Jours ? Non, pas jours. Semaines, tu veux dire ! Environ trois semaines, peut-être pas loin de quatre, selon les difficultés du terrain que nous rencontrerons. Si nous y

arrivons vivants, toutefois ! souligne-t-il sur un ton plus acerbe.

– Oh, quel magnifique optimisme ! ricane Shamaan qui avait entendu.

– La ferme ! grince pour toute réponse Teglath avec un regard dédaigneux.

Lominak intervient :

– Allons, du calme, vous deux ! Gardez votre énergie pour les Érébien si jamais on en croise. Ce serait plus intelligent à mon avis que de vous chamailler. Essayons de faire bloc ensemble, ajoute-t-elle à voix plus basse après un court silence. Car il faut que je vous avoue que je dois utiliser de plus en plus souvent sur Thorkeil le sort que Maître Yötunn m'a confié. J'ai le sentiment que cela lui fait de moins en moins longtemps de l'effet.

– Tu en es sûre ? interroge Da Yinn.

– Non. C'est seulement une impression. Soyons tout de même vigilants et unis. C'est mon conseil du jour !

La Passe de Helmsdal se révèle être une bande de terre rocheuse et tiède, large d'une centaine de mètres et longue de plus d'un kilomètre. Elle avance entre les rives de deux lacs de soufre dont on ne peut apercevoir la fin ni à droite ni à gauche. De ces étendues aux riches couleurs jaune et orange se dégagent des vapeurs à l'odeur acre qui piquent les yeux et irritent les gorges. Le Nordbotnien explique que c'est l'activité volcanique qui alimente à la fois ces lacs de soufre, les geysers et les autres sources d'eau chaude.

Les compagnons doivent retirer leurs pelisses, tant la température ambiante est montée dans le voisinage de ce liquide à l'allure gluante et si chaud qu'il bouillonne même par endroits. Thorkeil leur conseille vivement de ne pas songer à y faire trempette, même seulement d'un doigt, moins à cause de la chaleur que parce que des substances toxiques et acides qui s'y trouvent leur brûleraient rapidement la chair : c'était précisément cela qui rendait la frontière si hermétique entre Érébus et ses voisins.

– Et à bateau ? demande Da Yinn.

– Il n'y a aucun bois qui résisterait à l'acide et, de toutes façons, il n'y a pas d'arbres assez grands à Thaun pour en fabriquer.

– Ah ? Mais alors, d'où vient le bateau d'Aye et des autres pêcheurs ?

– Du continent, bien sûr : il y a toujours eu des échanges et du troc entre lui et Thaun.

– Thorkeil, est-ce que l'eau chaude est dangereuse partout ? veut savoir Lominak.

– En tout cas pas chez moi, en Nordbotnie. Nous avons des petits lacs, des laugars, dont la température est très agréable et où on va régulièrement se baigner, et je crois savoir qu'il y en a également à Samyiland dans la région du mont Hekla.

– On en rencontrera ? Prendre un bain ne me déplairait pas si on peut éviter de s'y geler ! glisse Da Yinn.

– Je ne sais pas. On n'a guère de détails sur Érébus.

– Et tu saurais distinguer un lac dangereux d'un autre ?

– Je crois, oui.

– Alors, si tu en vois un et qu'il n'y a pas de monstres sanguinaires dans les environs, préviens-moi, enchaîne la jeune fille.

– D’accord, promis.

Ils cheminent pendant quelques jours et laissent enfin derrière eux le lac orangé de gauche. Ils peuvent alors s’éloigner de la rive de celui de droite, évitant ainsi de continuer à inhaler les miasmes malodorants qui en émanent. Ils savent qu’ils devront tout de même le longer pour avancer vers leur but, plein nord. Le talent de guide de Teglath ne fait pas défaut : il ressent toujours la direction à prendre pour parvenir à destination, et cela quel que soit le lieu où il se trouve. Lominak, elle, est devenue experte dans l’art de l’autoréchauffement et prétend même qu’elle regrette presque qu’il ne fasse pas plus froid dans cette région de Thaun. Il est vrai que la proximité de la chaîne des volcans sans noms de Érébus, avec ses corollaires – lacs et sources d’eau chaude dont certaines vont jusqu’à la température de l’ébullition – rend l’usage du sort inutile en certains endroits. Le ciel s’étant dégagé, ils peuvent profiter des quelques courtes heures du jour pour observer le pâle soleil parcourir son petit arc de cercle près de l’horizon et se coucher derrière un cratère conique peu élevé. Aux soirs, ils décident de renoncer à user de la lumière de la sphère, préférant passer aussi inaperçus qu’il leur est possible et, pour cela, il leur suffit de lui ordonner de rester éteinte. De toutes manières les nuits sont plutôt claires, illuminées par la clarté argentée de la deuxième lune que vient rejoindre quelques heures plus tard celle de la première lune.

Le groupe et ses rennes marchent donc, en silence et les yeux aux aguets, dans un paysage constellé, sur leur gauche, de fissures volcaniques et de cônes noirs de différentes tailles, tous de toute évidence en activité car des volutes de fumées s’en élèvent. De sourds grondements souterrains se font également entendre à intervalles irréguliers. Ils voient même des lumières rougeoyantes se manifester tout en haut de deux cheminées, comme si un lac de lave en fusion s’y agitait. Entre ces cônes, le sol est noir, présentant par endroits des touffes de végétation rare, mousses et lichens, qui sont parvenus à s’accrocher à des anfractuosités de la lave refroidie et ils sont bienvenus pour les rennes. Plus le groupe avance, plus le terrain devient accidenté. Ils n’ont vu âme qui vive et, ce soir, ils choisissent pour camper un endroit assez dégagé, d’où le veilleur pourra observer tous les alentours –nulle alerte n’interrompt toutefois leur sommeil.

Plusieurs jours se passent donc ainsi, sans incidents, à avancer dans un terrain parfois difficile et sous un ciel toujours sans nuages. Les compagnons commencent même à se demander s’il existe bien des Érébien. Peut-être ces créatures relèvent-elles plus du mythe que de la réalité ? En tout cas, ils se prennent à espérer que Érébus continuera à leur apparaître aussi désert que jusque-là. Au milieu du septième jour, ils parviennent dans un paysage de landes maigres. Shamaan annonce :

– J’ai aperçu au loin un troupeau de bisons musqués. Il nous faudra de la viande fraîche : nos provisions s’épuisent. Laissez-moi aller chasser maintenant, parce que rien ne nous prouve qu’on trouvera encore du gibier plus loin.

Thorkeil acquiesce :

– Tu as raison. Nous ne pourrons pas survivre longtemps dans ce pays sans manger. Mais je préférerais que tu n’y ailles pas seul. Je viens avec toi.

– Non. Je ne crois pas que ce soit une bonne idée de laisser ces quatre-là sans défenseur.

Le Wakota fait un geste négligent de la main, montrant Da Yinn, Lominak, Teglath et David.

Ce dernier intervient fermement :

– C'est juste. Aussi, est-ce moi qui vient avec toi et non Thorkeil !

Le Nordbotnien réfléchit puis dit :

– C'est judicieux. Allez-y tous les deux. Nous continuerons d'avancer dans la direction du nord et vous nous rattraperez.

Les deux jeunes gens s'éloignent donc ensemble vers les animaux.

C'est à son corps défendant que David s'était proposé pour accompagner le Gothic. Il se souvient qu'autrefois il avait failli mourir pour sauver la vie d'un chat et voici qu'il s'apprête à aider à tuer un animal ! Mais peut-il faire autrement ? La survie de ses amis et la sienne sont en cause. À-t-il le droit de tergiverser et de laisser frileusement les autres faire le « sale travail » ? Non ! Il serre les dents, renforce sa détermination et rattrape Shamaan qui marche devant lui.

– Ça y est ? Tu as résolu ton dilemme ? lui demande l'autre.

David le regarde avec étonnement :

– Tu sais lire dans les pensées ? !

– Non. Mais moi également, j'ai dû autrefois répondre à la question que tu viens de te poser : ce n'est pas facile de tuer des êtres avec lesquels on communique. Et j'y ai répondu comme toi aussi tu viens de le faire. Vois-tu, dans mon peuple, la première chose que chaque chasseur apprend est qu'aucun animal ne doit être tué inutilement. Jamais pour le plaisir ou pour s'enorgueillir – seulement pour la survie. Alors, son Esprit et la Mère-Nature pardonnent.

C'est en silence à présent qu'ils avancent côte à côte. David cherche à imiter le comportement de Shamaan car il sait que celui-ci est aguerri à la chasse et il ralentit, accélère, s'arrête, se baisse, fait un écart de la même façon que l'autre : il veut acquérir au plus vite tout ce qu'il lui est possible d'apprendre du Gothic. À un moment donné, celui-ci lui fait signe d'être silencieux. Ils arrivent près d'un tertre et des bruits commencent à s'élever, que David finit par identifier comme des sortes de sourds beuglements. Il devine qu'il y a plusieurs bisons musqués de l'autre côté, mais il ne s'attend pas à ce qu'il voit dès la butte franchie : une bonne cinquantaine de ces animaux aux cornes basses sur le front et à l'épaisse fourrure rousse ! Ils broutent la végétation pourtant presque rase dans un silence étonnant pour une telle quantité de bêtes. Sans doute, ce silence relatif est-il un de leurs moyens de se protéger des pumas des neiges qui sont leurs principaux prédateurs, pense le jeune homme. Et aussi des Érébien – s'il en existe bien...

Shamaan a tiré une flèche du carquois et il bande maintenant son arc. Il contourne le tertre à pas feutrés, faisant des gestes d'une grande lenteur. Comme un félin, il contrôle parfaitement son souffle et ses muscles. David n'en dirait pas autant de lui-même, car il a du mal à ignorer les battements désordonnés de son cœur et sa respiration oppressée. Le Gothic a déjà choisi l'animal qu'il abattra et il lâche la corde. Mais !... la flèche manque sa cible et elle va claquer contre un rocher, ce qui déclenche l'ébranlement du troupeau. Le

sol semble résonner sous les sabots et les masses animales en fuite !

David voit un grand mâle foncer sur le tireur qui le regarde approcher avec les yeux pleins d'effroi. Instinctivement, le jeune homme tire sa machette, s'élève en lévitation et abat de toutes ses forces son arme sur la nuque de l'immense bison qui s'écroule d'un seul coup... aux pieds de Shamaan, hilare, qui vient lui aussi de s'élever au-dessus du niveau des bosses ondulantes. David comprend qu'il a été joué et il fonce sur le Gothic dans l'intention de lui asséner un violent coup de pied dans la poitrine – esquivé sans peine par l'autre qui rit toujours.

– D'accord. Tu ne perds rien pour attendre ! grince David, se forçant à calmer sa colère et à accepter l'idée qu'il vient de tuer un animal à cause de la blague stupide de cet imbécile.

Puis, pendant que le Wakota reprend position au pied du tertre, le troupeau étant loin à présent, le jeune homme va se poser plus haut. Il est donc le premier à comprendre toute l'étendue du désastre : une bande d'une centaine de créatures, qu'il reconnaît être des Érébien, encercle la butte dans le plus grand silence, arcs bandés et javelots pointés. Il est tout de suite évident que les deux jeunes gens n'ont aucune chance contre tant d'armes dirigées sur eux. David pousse un cri pour alerter Shamaan, jette par pur réflexe irraisonné le sort d'engluement sur le plus proche adversaire qui bondit déjà sur lui, s'élève en lévitation juste à temps pour éviter une flèche qui sans cela l'aurait atteint. Mais pas assez vite pour parer à la chute du lourd filet lesté de pierres qui s'abat sur lui, venu il ne sait d'où. Il entend encore Shamaan qui crie « le Djinn ! », puis il perd conscience.

Quand il reprend connaissance, Shamaan et lui sont dos à dos, étroitement ligotés. Le Gothic, ayant senti que le jeune homme était revenu à lui, lui souffle :

– Alors ? De retour parmi les vivants ? Tu aurais mieux fait de continuer à dormir, mon ami !

Sa voix est moqueuse et cela parait complètement incongru à David : comment cet abruti peut-il faire de l'humour dans une situation pareille ?!

– Va te faire voir ! Tu n'es qu'un imbécile ! Si tu n'avais pas joué à ton jeu d'idiot, on n'en serait pas là !

– Crois-tu ? Et pourquoi n'as-tu pas appelé le Djinn au lieu de perdre du temps à jeter ton faible sort d'engluement ? Nous seuls contre toute cette troupe et leurs armes de jet, nous ne pouvions pas faire le poids.

Le ton est toujours marqué par de l'ironie. David doit admettre pour lui-même que le Gothic a raison mais il se refuse à en convenir à voix haute. Bien sûr qu'il aurait dû appeler le Djinn ! Mais tout s'était enchaîné quasi simultanément, si vite qu'il n'avait pu réagir que comme il l'avait fait. Et même si nul ne sait ce que le Djinn aurait pu faire en de pareilles circonstances, sans doute le jeune homme aurait-il dû essayer. Il est toutefois bien trop tard pour épiloguer.

– Qu'allons-nous faire ? demande David.

– Qu'est-ce que tu sais faire en psi ? Ce n'est pas la peine de penser à la magie : on n'a pas la disponibilité de nos mains pour jeter des sorts.

– Pas grand-chose d'utile pour ce genre de cas. Et toi ?

– J'ai déjà essayé le langage des animaux. Mais ça ne marche pas avec eux parce que ce ne sont pas des animaux. Et quand je leur parle normalement, ils n'écoutent pas.

– C'est tout ?

– C'est tout.

– Que font-ils en ce moment ? Tu peux les voir ?

– Pour ceux que je vois, ils sont en train de dépecer le bison que tu as tué.

– Pourquoi m'as-tu fait abattre cet animal ?

– J'étais curieux de savoir qui tu choisirais de sauver, lui ou moi.

David a un hoquet :

– Comment peux-tu imaginer que

– Non, ce n'est pas pour ça, l'interrompt Shamaan. Mais il faut bien commencer à apprendre à chasser un jour ou l'autre – alors, pourquoi pas aujourd'hui ? Voilà ce que j'ai pensé.

Le jeune homme médite un instant ces paroles. Même s'il n'adhère toujours pas à la méthode, il a conscience que, d'une certaine manière, le Wakota avait cherché à l'aider et à le faire progresser. Il demande :

– Tu vois nos sacs ? Ah, si seulement je pouvais assembler le Caducée, je suis sûr que cela résoudrait tous nos problèmes !

– Tu ne te vantes pas un peu ?

– Et toi, le génial pisteur qui n'a même pas été capable de repérer l'arrivée de plus de cent monstres assoiffés de sang! Tu ne te vantais pas un peu ? rétorque le jeune homme, à nouveau irrité.

Le Gothic a un rire étouffé, exaspérant encore plus David qui ressent le besoin de recommencer à l'insulter :

– Comment fais-tu pour rire dans cette situation ? Tu dois vraiment être idiot ou complètement inconscient ! Tu as la vue aussi courte qu'une taupe ! Tu ne te rends pas compte que c'en est terminé de notre mission ? Que ta précieuse Fleur d'Or est dans ton sac, là-bas, et qu'elle finira dans leurs sales pattes ? Et qu'on va probablement servir de rôti à cette racaille ?!... Notre gibier ne suffira sûrement pas à ces monstres pour leur dîner !...

L'autre est à nouveau légèrement secoué d'un petit rire. Puis, il dit :

– Tu sais, mon ami – l'ironie s'attarde dans sa voix à l'énoncé de ces deux mots –, quelle que soit la situation, il vaut mieux en rire qu'en pleurer. Cela préserve ta précieuse énergie, ce qui peut toujours servir car on ne sait jamais ce que le destin réserve.

– Oh ! Va te faire voir, avec ta sagesse de bazar ! Tu me fatigues ! Ferme-la !

David s'enferme dans le mutisme. Il réalise vite que cela l'oblige à s'appesantir sur le constat de leur échec – leur échec sur toute la ligne. Tout ce qu'ils avaient fait n'avait servi à rien. Leur odyssée s'arrête là, bêtement et personne ne peut savoir quelles en seront les conséquences. Ils ont failli ! Tout l'être du jeune homme se rebelle à cette idée. Il sent monter en lui et enfler dans sa poitrine une pesante sensation de froid et de détresse. Il se met à penser à Da Yinn, à Teglath et à Lominak qui ont déjà perdu deux de leurs défenseurs et qui avancent en terrain inconnu vers... Vers quoi ? Leur mort,

certainement aussi. Il sent monter des larmes à la perspective de ce qui attend ses amis. Il n'a plus envie d'injurier celui qu'il sent dans son dos. Il ravale sa peine et il parle à nouveau :

– Que se passe-t-il, à présent ?

– Je crois qu'ils sont en train de rassembler tout leur butin. Il semblerait qu'ils envisagent de lever le camp. Ils embarquent nos sacs et nos armes.

– Ils vont nous oublier ici ?

– Je ne pense pas. Il y en a une dizaine qui approchent.

– On ne peut pas léviter pour leur échapper ? Ou leur projeter l'iki ?

– Pas dans cette posture. De plus, aurais-tu vraiment envie de te prendre quelques flèches en plein cœur ? Quand tu es mort, tes talents en Tae Yog Do manquent sérieusement d'efficacité et de – **ATTENTION À**

David n'entend pas la suite. Il reçoit un coup violent sur la tête et il perd à nouveau connaissance...

Il reprend péniblement conscience. Sa tête lui fait très mal et il a l'impression qu'une lime est entrée par sa tempe gauche et lui lamine le cerveau, juste au-dessus des yeux. Il sent quelque chose comme de la boue séchée raidir sa joue et il finit par estimer que ce doit être du sang coagulé. Il a l'impression qu'il ne pourra plus bouger, que ses muscles ne répondront plus à sa volonté. Plus jamais... Tout est noir et il ne parvient pas à savoir si ses yeux sont fermés ou bien ouverts sur une obscurité totale. Ciel ! Se peut-il que je sois devenu aveugle ?! – pense-t-il avec une sensation d'affolement... Il cherche à calmer les battements désordonnés dans sa poitrine. Il doit éloigner son attention de la douleur qui lui vrille la tête en essayant de ressentir sa position dans l'espace. Est-il debout ou couché ? Où est Shamaan ? Aucun son, aucun bruit alentour. Ce silence est aussi opaque que la noirceur l'environnant... Ah, mais non ! Ce silence est habité par un rythme. C'est comme une sonorité de tambour très grave, très sourde, très obsédante qui, David en prend subitement conscience, semble maintenant obliger son cœur à se soumettre à sa cadence...

Il doit essayer de bouger. Mais il ne parvient pas à le vouloir vraiment...

Le temps passe – ou ne passe pas. Finalement, qu'en sait-il ? Dans ce noir absolu, dans cette immobilité, dans cette absence de tout – sauf du rythme sur lequel sont maintenant alignées toutes les fonctions de son corps et même les élancements de souffrance dans sa tête – qu'en sait-il ? Que signifie cela : le temps ?…

Ah oui ! se dit-il enfin, un son se déroule toujours dans le temps. Forcément. Donc, le temps passe... Mais combien de temps ?... Où est Shamaan ?... « Mon Ennemi !! Mon Frère !! Shamaan… »…

Une autre pensée lui vient et il l'observe très paresseusement, presque distraitement. Il ne se sent pas concerné. C'est comme si cette pensée était une écharpe de nuages aux formes bizarres et variables, dont on peut se demander vaguement à quoi ils vont ressembler l'instant d'après : « Je sais : je suis mort... » Et puis, il voit vraiment les nuages dans son regard intérieur. Un ciel turquoise traversé de nuées roses et mauves. Si beau, si calme et si paisible...

Le ciel change à présent de couleur : il devient plus sombre, plus rouge et David a l'impression que quelque chose en lui – mais pas son corps, il en est certain – se recroqueville dans l'attente de la chose terrible qui va se produire. Et cela se produit, en effet, avec la violence d'un coup de tonnerre : le ciel devient brutalement rouge-sang et les nuages, noirs à présent, prennent la forme du visage de Monseigneur. Les yeux et la bouche sont comme des trous d'où dégouline la rougeur sanglante du ciel. Les lèvres arquées semblent articuler des mots silencieux, comme un maléfice ou une malédiction !

C'est probablement la colère qui ramène David. Elle monte en lui, avec la virulence d'un raz-de-marée, il ouvre la gorge pour hurler un défi à la face noire au-dessus de lui, pousse un cri, descelle les yeux et se redresse. Il a besoin d'un moment pour accommoder sa vision et percevoir ce qui l'entoure...

Shamaan est debout à côté de lui, une expression de soulagement sur le visage. David se trouve sur une sorte de table de basalte noir, dans une vaste salle très haute de plafond et faiblement éclairée par une luminosité dont on ne perçoit pas la source. L'atmosphère est tiède. Une statue de pierre colossale se dresse à une petite distance de lui. Elle représente Monseigneur, debout dans une pose hiératique. Il est coiffé d'un casque d'or qui est surmonté d'une créature féline à la gueule grande ouverte et d'où s'échappent les longs cheveux de l'homme. Les reins de l'effigie sont ceints d'un court pagne plissé et sur ses forts mollets serpentent les lanières de ses sandales. Cela dégage une intense impression de majesté et de puissance guerrière. Aux pieds de la statue se trouvent quatre crânes évidés de bisons musqués, remplis de ce qui semble être des galets de métal doré mélangés à des pierres, mal facettées, mais qui ont tout l'air d'être précieuses : des offrandes, sans doute. Perdu dans la contemplation de la représentation, David ne réagit pas tout de suite à l'interrogation pressante du Wakota :

– Hé ! Ça va ? Comment te sens-tu ?

Revenu finalement à la situation présente, il répond :

– C'est Monseigneur !.. Ça va. J'ai mal au crâne, mais ça ira.

– La statue ? C'est Monseigneur ? Qu'est-ce que ça fait ici ?

– … Je n'en sais rien. On dirait qu'on est dans une sorte de temple et le machin sur lequel je suis pourrait bien être un genre d'autel. C'est ton sac ?

Le Gothic le saisit et y range le petit Tambour des Esprits tout en confirmant :

– Oui. Tout y est. Ils n'ont touché à rien.

– Et le mien ?

– Il n'est pas ici.

– Ah… Est-ce que tu sais ce qui s'est passé depuis l'endroit où nous avons chassé les bisons musqués ?

– Non. J'ai moi aussi été assommé. Mais je dois avoir la tête plus dure que toi, parce que je me suis réveillé avant toi – et en meilleur état. Quelle horreur ! : tu ne respirais plus et tu étais tout froid. J'ai pensé que tu étais mort et j'ai voulu battre le tambour pour te montrer le chemin vers les Pays des Morts. Mais, au bout de quelques secondes, tu t'es redressé en criant.

– Quelques secondes ? Seulement ?

– Oui.

– Maintenant que j'y pense, il me semble que j'ai entendu ton tambour pendant des heures... Sais-tu où nous sommes ?

– Non. Je me suis occupé tout de suite de toi.

– Tu n'as vu personne ?

– Non. Personne.

– On va explorer un peu pour voir si on peut en apprendre davantage.

David fait basculer ses jambes pour sauter du socle au sol, mais il a présumé de ses forces : il a un étourdissement et un violent élancement dans son cerveau ravive la douleur qui s'était un peu apaisée auparavant.

– Attends ! Ne joue pas au héros ! Je n'ai pas envie de te ramasser par terre. Reste couché pour l'instant et soigne-toi. Moi, j'y vais. Ah, puisque tu es vivant, reprends le Djinn. Je te l'avais pris pour le rendre à Ogotemmeli – si jamais je reviens un jour à Barzaz-Breiz.

Le Gothic retire la lanière portant l'habitacle du Djinn de son propre cou et il la passe à celui de David. Il repousse ensuite doucement le jeune homme pour que celui-ci s'allonge et, lui prenant les mains, il en applique une sur chaque tempe. David sent presque instantanément son béryl s'activer et l'énergie bienfaisante se mettre à s'écouler dans sa tête, calmant rapidement la souffrance. Il s'endort même. Quand il se réveille, il est dans la même position et il a toujours les paumes appliquées sur les côtés du front : seulement de courts instants doivent donc s'être passés. Il se redresse avec précaution, cherchant à éviter un nouveau malaise. Les sensations dans sa tête sont supportables et il peut se mettre sur ses jambes sans trop de difficultés. Il ne voit personne.

– Shamaan ! appelle-t-il.

Il n'y a pas de réponse. Le sac du Wakota a disparu et sans doute celui-ci explore-t-il les environs. David regarde mieux l'endroit où il se trouve. Cela semble être une grotte obscure et si vaste qu'il en devine à peine les limites. En réalité, plutôt qu'une grotte naturelle, ce doit être un espace creusé directement dans la montagne, car tout semble avoir été sculpté dans un seul bloc : la voûte, la statue géante et les quatre « autels » qui entourent celle-ci à angles droits. Le basalte noir est omniprésent, comme si tout cet environnement avait été excavé dans une très profonde coulée de lave. David contourne la statue. À l'emplacement des talons, il voit une ouverture donnant sur un escalier descendant d'où émane une faible luminosité venant d'en bas. Il va se poster en haut des marches, écoute avec une attention très aiguisée, mais aucun bruit ne sourd de ces profondeurs. Le jeune homme hésite. Doit-il attendre le retour de Shamaan ? Ou doit-il prendre en charge sa part d'exploration ? Mais peut-être le Wakota est-il là en bas et s'y retrouveront-ils tous deux ?... Attendre sera une perte de temps, décide-t-il finalement – et le temps n'est pas ce dont ils disposent à profusion. David s'engage donc sur l'escalier et il descend. Au bout d'une dizaine de marches, il voit apparaître une vaste salle dans laquelle se trouvent des... mais oui : des sarcophages, sans couvercle toutefois. De là où il est, il ne peut voir à l'intérieur.

Il y en a sept exactement, six sont disposés en cercle autour d'un septième central. David sent son cœur sauter quelques battements : l'idée que ces six tombeaux leur sont destinés, à lui et à ses amis, l'effleure. Et puis, il se dit qu'il ferait mieux d'y aller voir de

plus près plutôt que de se laisser impressionner par des imaginations morbides. Il achève donc sa descente. Shamaan n'est pas en vue et rien ne bouge dans la crypte. Il avance vers le sarcophage qui se trouve le plus près, monte sur le socle et se penche pour en voir l'intérieur. Il est vide.

Depuis que David a posé le pied sur le sol de la salle aux sarcophages, il ressent une sensation bizarre au milieu de la poitrine. Il porte la main à l'endroit où se manifeste comme une sensation de chaleur accompagnée d'une vibration et il s'aperçoit que cela est localisé à la tache mauve qu'il avait gardée du choc avec la moto, il y a une éternité lui semble-t-il. C'est juste étrange, cela ne fait pas mal et il s'en désintéresse donc, revenant à son examen de ce qui l'entoure. Il se rend d'abord aux sépulcres de la périphérie – une sourde inquiétude lui fait retarder le moment d'aller regarder dans celui du milieu. Chacun des six sarcophages formant le cercle est vide.

Mais pas celui qui est central. Avant même de monter sur son socle, plus élevé que celui des six autres, David sait quel mort il va trouver là. Des larmes montent à ses yeux et sa gorge se noue : oui, Wakanah gît là, les yeux clos, les mains croisées sur le ventre. L'« améthysse » est posée sur la poitrine du gisant, luisant de toutes ses facettes. David a l'impression que quelque chose s'est brisé en lui et, même, que quelque chose de vital s'est écroulé dans l'univers avec la mort du merveilleux géant aux yeux violets. Plus jamais, celui-ci n'écrira de livres sur les mondes, le temps, l'espace... Et plus jamais il n'arpentera les travées de son immense bibliothèque…

Le jeune homme, effondré contre le cercueil de pierre, a l'impression que l'univers tout entier s'est subitement appauvri, qu'il est devenu tout entier plus misérable et plus froid. Il se sent encore plus orphelin qu'auparavant et il ne parvient pas à contrôler ses sanglots. Il vient de réaliser à quel point il aimait le géant violet et combien il s'était trouvé bien et en sécurité auprès de lui, même si ce n'avait été qu'en « rêve ». Son destin est-il donc de perdre tous les siens juste au moment où il les trouve ? Ou, peut-être, porte-t-il malheur, lui, David – ou Cordwainer Voragine, peu importe ! – et la mort frappera-t-elle tout ceux qu'il aime, tous ceux qu'il aimera ?

Et, ciel, où sont donc Da Yinn, Teglath et les autres ?!...

Cet orage émotionnel l'empêche d'entendre la femme arriver et il ne prend conscience de sa présence qu'en entendant la voix calme lui dire :

– Reprends-toi. Le désespoir, si grand soit-il, n'a jamais fait revenir quelqu'un de la mort.

Il la regarde. Il ne se sent même pas surpris. Il a pourtant Hildegarde de Bingen devant les yeux. Il la reconnaît à son épaisse tresse blonde – ah, tiens, elle a laissé repousser ses cheveux –, à ses yeux bleus et à ses traits qu'il avait pu percevoir à travers les évocations de Thorkeil. Elle porte une ample robe allant jusqu'aux chevilles et taillée dans une fourrure présentant des zébrures blanches sur fond noir. Quelle horreur, pense David, de la fourrure d'Érébien ! D'après Shamaan, ils ne sont pourtant pas des animaux. Quelle est donc cette engeance, capable de se faire des vêtements dans la peau des siens ? L'indignation l'arrache en partie à son chagrin et il focalise son attention sur la femme. Ah oui : prêtresse majeure de ces brutes, elle l'est sûrement pour porter cela sur elle ! La femme identifie le changement dans l'expression du visage du jeune homme :

– Seuls les imbéciles se font une opinion sans chercher à savoir si elle est fondée. Je ne crois pas que tu sois un imbécile. Alors, ne juge pas si vite.

– Vous êtes Hildegarde de Bingen, lâche le jeune homme. Et vous êtes la prêtresse majeure des Érébien ! – dans son intonation se mêlent une part de mépris, de la froideur et du défi.

La femme ne semble pas s'en préoccuper et elle répond, impassible :

– Oui. Et toi, tu es David O-Hara.

– Comment savez-vous cela ?

– Parce que mon fils, Thorkeil, me l'a dit.

– Thorkeil ! Où est-il ? Où sont mes amis ? Comment vont-ils ? – un afflux d'énergie envahit le jeune homme : ses compagnons sont donc à proximité ?

– Ils sont ici tous les cinq et ils vont bien. Je te conduirai auprès d'eux tout à l'heure. Auparavant, nous devons parler. Tout d'abord, comment va ta tête ?

– Ma tête va. Que voulez-vous de moi ? De quoi voulez-vous parler ?

– Je veux parler du Caducée.

– C'est Thorkeil qui vous a raconté, pour le Caducée ? Il n'aurait pas dû.

– Non. Ce n'est pas Thorkeil. C'est Mayah de Hamelin, qui s'est présenté à moi en tant que « Le Maître de Musique ». Cela se passait sur un autre monde.

– Le joueur de flûte ! ! Ce n'était donc pas un rêve ?

– De quoi parles-tu ? Un rêve ?

– J'ai rêvé de lui. Mais peu importe. Racontez-moi ?

Le ton et l'attitude de David ont changé. Il réfléchit vite. Il ressent à présent une vive curiosité tout en gardant un fond de défiance envers la femme. Pendant la traversée vers Thaun, il avait parlé aux autres de Mayah de Hamelin. Comment savoir si la prêtresse majeure ne les avait pas habilement interrogés pour avoir des informations ? Ah oui : il n'avait jamais décrit le flûtiste avec précision.

Comme si ces pensées lui étaient transparentes, la Samyi entreprend de décrire l'apparence de l'Elfe, les yeux étonnamment gris, le visage triangulaire, les oreilles terminant en pointe, les courts cheveux blonds ébouriffés, le justaucorps gris, la silhouette juvénile. Et pendant qu'elle raconte, le jeune homme voit dans son regard intérieur un cercle de fontaines émettant des jets d'eau dont les irisations dessinent des formes, des visages et des paysages d'une hallucinante précision. Au milieu d'elles, Mayah de Hamelin sautille sur une sorte d'image très vague tracée sur le sol de marbre blanc, peut-être dessinée avec une craie à peine grisée. Ce dessin ressemble au corps onduleux d'un serpent subdivisé en segments irréguliers. Là où se trouve la « tête », la figure s'achève sur un motif en forme de fourche, comme une langue bifide. Mayah, tout en jouant de la flûte, bondit d'une case à l'autre, parfois sur la contiguë, parfois en en franchissant plusieurs d'un coup, parfois en avant et parfois en arrière. David entend la musique produite par l'instrument et il ne peut s'empêcher de la trouver belle. La femme poursuit :

– Quand je suis arrivée chez lui, Mayah de Hamelin m'a expliqué qu'il jouait au jeu du serpent magique, le Seneth – qu'il a aussi appelé « L'Oracle du Destin ».

– Ah ? Et en quoi cela me concerne-t-il, moi ? Ou concerne-t-il le Caducée ?

– Mon fils m'a dit que tu as la faculté de voir dans ton regard intérieur. Alors, regarde mieux !

Pendant que David se concentre, Hildegarde continue à parler :

– Ce que j'ai appris par Mayah, c'est que le Seneth est un jeu qui ressemble un peu à certains de ceux que tu as pu connaître sur ton monde, la Terre, sous la forme du jeu de l'oie, par exemple, ou de la marelle – sauf que ceux-là n'ont rien de magique. Le contenu et le nombre des cases du Seneth est variable, ainsi que leur taille et même la forme générale du serpent et chaque case peut montrer un ou des êtres, un ou des lieux, un ou des objets, un ou des évènements... Le jeu apparaît en un certain endroit, puis il disparaît, puis il réapparaît ailleurs et de très longs espaces de temps peuvent se passer entre deux de ses apparitions. Seuls les magos de très haut niveau connaissent l'existence du Seneth et ils disent que le jeu permet de prédire l'avenir et aussi qu'il sert à voir dans le passé. Certains prétendent aussi que c'est le Seneth lui-même qui crée les évènements, leurs enchaînements et les destinées qu'il révèle. La seule chose qui semble certaine est que, à chaque fois qu'il apparaît, il se prépare des événements de très grande importance. D'où vient-il ? Qui l'a créé ? Qui le suscite ? Qu'est-ce qui le fait arriver en un lieu, puis s'évanouir ? Qu'est-ce qui le fait varier dans son apparence ?... J'ai posé toutes ces questions à ce Mayah de Hamelin, mais il ne m'a pas répondu. Il m'a seulement dit que c'était sans intérêt et que ce qui avait de l'importance était que tu observes bien, David. Alors, fais-le et dis-moi : que vois-tu ?

– Je vois Mayah de Hamelin jouer de la flûte en sautant sur différentes cases de ce que vous appelez le Seneth.

– Allons ! Regarde mieux que cela ! – la voix de Hildegarde est pressante.

Le béryl de David devient brûlant. Il se met même à palpiter à un rythme de plus en plus rapide, jusqu'au moment où le jeune homme a l'impression qu'une cataracte incandescente lui descend le long de la colonne vertébrale. La musique de la flûte l'envahit d'une intense présence et c'est alors que, brusquement, son regard plonge dans le Seneth sur lequel bondit l'homme en gris. C'est alors qu'il voit !

Il voit Maadath. Il voit la cité de cristal laiteux et ses bâtisses géantes orgueilleusement dressées vers le ciel turquoise dans lequel courent des nuages roses et mauves. Il voit des créatures ressemblant à des Draken arborant des écailles de toutes couleurs, des Sagittaire, des humains et des Dwerch. Il y a aussi des lémures albinos, des harpies, des griffons, des Érébien et beaucoup d'autres êtres étranges dont certains semblent être des hybrides : ils présentent, au sommet de leurs corps parfaitement humains, des têtes de loup, d'aigle, de panthère, d'antilope, d'ours, de bouc et d'autres créatures encore, totalement inconnues de David. Il voit aussi des équipages se déplacer en l'air : des sortes de nacelles flottant dans le sillage des taureaux ailés qui y sont attelés et dans lesquelles des êtres de ces différentes espèces semblent bavarder joyeusement. Il admire d'immenses roues sculptées dans des dentelles de pierre et de métal, suspendues au-dessus de la cité, portant de vrais palais et de somptueux jardins agrémentés de jets d'eau. Là encore, des êtres semblent se divertir, certains cueillent des fleurs ressemblant à des lys, à des orchidées et à des roses, d'autres se poursuivent en riant, d'autres encore assistent à une sorte d'opéra dont les chants sont si beaux qu'ils

émeuvent le jeune homme jusqu'au plus profond de lui. Oui, c'est bien Maadath, David le sait intimement, bien qu'il y règne une température si douce, si exquisément printanière... Il reconnaît bien la configuration des lieux telle qu'il l'avait perçue lors du récit de la vision de Shamaan : la ville entourée du cercle de rochers noirs et escarpés et le volcan géant à sa proximité.

Il sent son mental sauter sur une autre case et il voit l'Intihuatana de Maadath sur lequel se matérialise la haute silhouette honnie de celui qui se fait appeler Monseigneur. L'Intihuatana ! Le mégalithe sculpté, avec son ergot plat, est très semblable à celui sur lequel Pandora l'avait posé, bébé, pour lui faire quitter son monde natal. Il y a donc cette sorte de portail, ici ! Mais comment avait-il pu ne pas faire le lien entre le rocher qu'avait décrit Shamaan près de l'Ombre du Chat et celui que lui avait montré Doonin de Mayence dans sa bulle de pensée ? Ils sont très ressemblants, pourtant !

David est arraché à cette idée en se sentant bondir sur une autre case. Il voit Monseigneur et Wakanah face-à-face, s'affrontant. L'homme en violet parle toutefois avec difficulté, comme s'il a du mal à trouver son souffle :

– Que ne t'ai-je étouffé au berceau, mon fils ! Quand mon épouse bien-aimée est morte en te mettant au monde, j'aurais dû comprendre que tu étais un monstre ! Dire que je t'ai aimé au-delà de tout...

– Toujours, le fils se doit de dépasser le père ! Je ne le peux en sagesse et en savoir, mais je le peux en violence ! Et je vais adorer cela, ricane l'homme en noir. Te voilà donc réduit à l'impuissance, Père, et moi, je vais m'amuser à casser quelques-unes de tes si jolies planètes – et je vais même prendre un grand plaisir à le faire. Ce ne sera d'ailleurs que le commencement... Je développerai ma puissance ! Le plus grand pouvoir, je le veux ! Je l'aurai ! – il ne rit plus : sa voix gronde à présent, pleine d'une âpreté mal contenue et ses yeux flamboient d'un éclat de folie.

David se retrouve sur une autre case. Dans un paysage lunaire il y a quatre humains, deux femmes et deux hommes qui marchent en file derrière Mayah de Hamelin. Celui-ci joue de sa flûte et il gambade de-ci de-là. Subitement, le jeune homme reconnaît deux des suiveurs : lui-même et Da Yinn. L'autre homme est complètement dévêtu et David écarquille les yeux pour mieux voir ses traits et ceux de la deuxième femme, mais c'est comme s'ils n'avaient pas de visage. Tous quatre marchent comme en transe, tête basse et regard éteint, semblables à des automates et leurs pas épousent exactement la trajectoire erratique du flûtiste. À l'horizon, se couche un soleil pâle et froid et, dans son axe, se dresse une structure cyclopéenne entourée d'un nimbe d'un bleu très clair, presque phosphorescent.

Encore un bond sur une autre case du Seneth. Faez (mais est-ce bien Faez ? – il a l'air si jeune !), tenant le Caducée, et Monseigneur sont face-à-face dans Maadath écroulée. Leur combat est si intense et si bref que le mental de David ne peut le suivre ni en comprendre les péripéties. C'est comme si un temps nul s'était écoulé entre le commencement et la fin de leur affrontement. Monseigneur, projeté sur l'Intihuatana, disparaît, comme absorbé par l'atmosphère.

Un autre bond encore et David se sent tomber, tomber, tomber… Les clameurs insensées d'un vent tourbillonnant l'assourdissent et il subit cette horrible sensation de

vertige qu'il avait déjà expérimentée. Il sait maintenant à quoi elle correspond : c'est là ce qu'il avait ressenti dans son corps de nouveau-né en franchissant les distances incommensurables entre son monde natal et la Terre. Mais voilà que le côté terrible se transforme à cet instant et, même, ce ressenti devient agréable comme si, à présent qu'il en reconnaît intimement l'origine, cette sensation devient une amie. Il se sent maintenant atterrir sur ce qui lui semble être l'ergot d'un Intihuatana de pur diamant, aux tréfonds d'une grotte obscure et il se sent observé par une créature… mais une créature comme jamais il n'aurait pu en imaginer, même dans les fantasmes les plus fous. Aucun mot, dans aucune langue, ne parviendrait à rendre compte du gigantisme de la taille, de la densité infinie de cet être fait de glace, de roche et de feu et qui est aussi, paradoxalement, si ténu qu'il en est impondérable. Cela semble à la fois totalement oppressant et totalement inexistant, totalement froid et totalement incandescent, totalement minéral et totalement vivant. Une sensation de froid intense, non dans son corps mais dans la totalité de son être, envahit David quand une pensée d'une extraordinaire puissance s'impose dans sa tête :

Je suis **LOKI**, **Le PILIER du Cosmos**.
Je suis le Premier des Fruits **!**
Certains m'appellent Le Liant des Mondes.
D'autres me nomment
La Semence des Mondes.
D'autres encore me désignent comme
La Force Majeure.
Je suis tapi dans les Profondeurs de l'Univers.
Et aussi **:** Je le maintiens en son entier **!**
Je suis **LOKI**, **Le PILIER du Cosmos !**

Le jeune homme a l'impression que son cœur explose sous la violence contenue dans ces paroles et, vite, il s'échappe en faisant encore un bond. Il a maintenant presque atteint ce qui est peut-être l'œil du Seneth : un trou ténébreux, sans fin, d'où lui semble miroiter comme une terrible menace. Il se recule précipitamment. Au-delà de l'œil, il y a un embranchement. Il reste deux cases pour terminer le jeu et elles forment deux pointes se séparant en fourche. Son instinct lui dit que là est l'aboutissement du jeu et qu'une des pointes signifie la mort, l'anéantissement, et l'autre la vie. Au-dessus et entre les deux, flotte l'image du Caducée.

Puis, David redevient conscient de l'endroit où se trouve son corps. La cascade de métal fondu remonte sa colonne vertébrale et reflue vers son béryl pendant qu'il reprend sa respiration. À cet instant, il se sent étrangement fort et déterminé et il a le sentiment d'être plus mûr – c'est comme s'il avait été brusquement forcé de grandir. Il s'adresse à la mago Samyi, la tutoyant sans s'en apercevoir :

– Qu'est-ce que tout cela signifie ? Le sais-tu ?

– Je ne le sais pas. Je n'ai même aucune idée de ce que tu as pu percevoir dans ton regard intérieur. Tout ce que je sais, c'est ce que Mayah de Hamelin m'a dit lorsque je

me suis trouvée en sa présence sur cette place, entre ces fontaines – entre autres choses que tu devras aiguiser ton regard intérieur. Et aussi qu'écouter sa musique t'aidera à mieux voir.

– Comment es-tu arrivée chez lui ?

– Tu le sais bien ! – elle sort de son col une chaîne à laquelle est attaché un harmonica en tous points semblable à celui que le jeune homme avait perdu.

– Tu peux donc y retourner ? J'aimerais poser quelques questions au joueur de flûte.

– Hélas non : j'ai complètement oublié l'air que j'ai joué pour arriver jusqu'à lui. J'ai pourtant essayé de me le rappeler, mais il n'y a rien eu à faire. C'est comme s'il m'avait jeté un sort d'oubli pour cela. En fait, je me souviens de tout sauf de la mélodie qui sert de clé.

Pour autant que David peut en juger, elle a l'air sincère. Il n'insiste pas mais demande :

– Que t'a-t-il donc dit ?

– Seulement que je devais attendre le porteur du Caducée près de la statue de Glen Cro, le dieu adoré par les Érébien. Je devais t'informer sur ce que j'avais vu chez lui et te transmettre un message. Voici quel est ce message : « Tu fermes Maadath. Je ferme Awalon. »

– Ce qui veut dire ?

– Comment veux-tu que je le sache ? Ne me dis pas que tu ne comprends pas ? !

David balaye la question d'un revers de sa main. Il poursuit :

– Attends. Explique-moi pourquoi tu as obéi au flûtiste ? Te rendre chez les Érébien, alors que tant de bruits horribles courent sur eux dans ton peuple ? Était-ce bien raisonnable ?

– Mayah de Hamelin m'a dit que, quand Glen Cro aura ton bâton de pouvoir, la première chose qu'il fera sera de détruire ma planète comme il l'a déjà presque fait autrefois. Bréchéliante est mon monde et je l'aime. Alors, quand Bréchéliante est en danger, crois-tu que je doive penser à ma petite sécurité ?

– Glen Cro ? Il est représenté par la statue que j'ai vue là-haut ?

– Oui.

– Et comment sais-tu que Mayah ne t'a pas raconté des bobards ? Qu'il ne s'est pas moqué de toi ? Qu'il ne t'envoyait pas à une mort atroce à Érébus ?

Elle hausse les épaules :

– C'était un risque à courir – et, de toutes façons, la vie est un tissu de risques à courir. De plus, je ne crois pas être quelqu'un de si important que ma mort justifie une telle mise en scène. Le joueur de flûte m'a montré la précédente destruction et il m'a annoncé que l'histoire allait se répéter. Je devais aller au-devant du porteur du Caducée. Je l'ai cru. J'étais dans le vrai puisque je suis en vie et que tu es là.

– C'est juste, commente David pensivement.

Une partie de lui, sa raison sans doute, lui dit que tout cela est simplement impossible. Non, plus que cela : dément ! Le temps semble complètement élastique dans toute cette histoire qui a tout l'air de jongler, sinon avec les millénaires, avec des centaines d'années au moins, ne serait-ce que pour l'aventure du Spectre de Tolund...

Une autre partie de David, son instinct probablement, lui souffle qu'il existe peut-être une magie qui permet de se promener dans le temps – mais une telle idée ouvre à des perspectives illogiques et même vertigineuses. Car si Monseigneur – ou Glen Cro, si toutefois tel est son vrai nom – a le pouvoir de changer d'époque, pourquoi donc n'est-il pas retourné au moment précis où il pouvait tuer Cordwainer et prendre le Caducée sur le cadavre de Faez, devant l'Intihuatana de Kulkatan ?... Donc, si ce pouvoir de voyager dans le temps existe bien, il doit y avoir une limite quelque part. Sentant qu'il ne pourra pousser plus loin cette analyse, David s'adresse de nouveau à Hildegarde qui l'avait observé avec beaucoup d'attention :

– Maintenant que tu m'as transmis le message de Mayah, allons retrouver mes amis. Non. Attends encore un instant. Sais-tu qui est l'homme embaumé dans ce sarcophage ?

– Oui. C'est le père de Glen Cro. Il est également vénéré ici.

– Mais c'est un être humain ! Et Glen Cro serait un dieu ?

– C'est ce que croient les Érébien.

– Et les six autres sarcophages ? Ils servent à quoi ?

La femme hausse les épaules en signe d'ignorance.

– Comment es-tu devenue prêtresse majeure, ici ?

– Les Érébien m'attendaient à la Passe de Helmsdal. C'est comme s'ils savaient que j'allais arriver à Érébus tel jour et à telle heure. Il y en avait deux bonnes centaines qui se sont prosternés devant moi et qui m'ont ensuite invitée à m'asseoir dans une sorte de siège de peaux tenu par deux barres de métal. Ils m'ont ainsi portée jusqu'ici.

– Et tu as pratiqué des sacrifices d'enfants, comme on le raconte ?

– Non. On raconte beaucoup de choses, tu sais, est la seule réponse qu'elle lui fait.

La prêtresse conduit David à travers un dédale de galeries plutôt sombres et toujours creusées dans la lave. Ils croisent des Érébien qui s'écartent à chaque fois de leur passage avec, sur leur visage, une expression suintant d'un respect outrancier. David peut ainsi mieux voir à quoi ressemblent ces êtres à quatre bras, à trois yeux, à la grande bouche de félin et constater, qu'en effet, la face vue dans la paroi au fond de la mine de Marie de France était bien celle d'un membre de cette espèce. Ils parviennent dans une salle mieux éclairée où se trouvent les cinq compagnons de David. Les retrouvailles sont chaleureuses. Le jeune homme apprend que Thorkeil et les trois autres étaient tombés dans une embuscade et qu'ils s'étaient retrouvés prisonniers une heure à peine après leur départ pour la chasse. Ils avaient ensuite été emmenés jusqu'ici et bien traités.

– Et vous n'avez pas pu vous défendre en leur jetant des sorts ? Tu n'es pas devenue berserker, Lominak ?

– On ne les a même pas entendus venir, qu'on était déjà encerclés de près. Ils m'ont saisie avant que je n'aie réalisé quoi que ce soit et ils me tenaient avec une lame appuyée sur ma gorge, explique Da Yinn. Pour que je ne sois pas blessée, Thorkeil a englué Lominak et il a renoncé au combat. Ils nous ont assis sur des sortes de sièges à porteurs et nous ont amenés ici. On les a laissé faire parce que j'avais lu dans leur pensée qu'ils ne nous feraient aucun mal et qu'ils nous amenaient là où vous vous trouviez tous deux Je n'ai donc même pas essayé la voix magique sur eux

– Et nos rennes ?

La grimace de Teglath informe David du sort de leurs animaux.

– Où est mon sac ? Et mon Caducée ?

– Tout est là, personne n'y a touché.

– Ah, bien. Hildegarde, est-ce toi qui leur a ordonné de nous amener ici ? veut savoir le jeune homme.

– Non.

– Qui, alors ?

– Je n'en ai aucune idée.

– Tu n'as pas essayé de savoir ?

– Bien sûr que si. Quand je les ai interrogés, ils m'ont juste dit qu'étaient enfin arrivés les émissaires du ciel, ceux qui feraient venir leur dieu afin qu'il bénisse son peuple. Je n'ai rien pu en tirer de plus. D'ailleurs, depuis votre arrivée en Érébus, j'ai l'impression que leur attitude a changé. Ils sont toujours aussi respectueux envers moi, mais ils semblent fuir ma présence.

– Cela fait combien de temps que nous sommes ici ?

– Quatre jours, précise Thorkeil.

– Quoi ! Shamaan et moi sommes restés évanouis pendant tout ce temps-là ?

La Samyi précise :

– Compte tenu des coups que vous aviez pris sur la tête, j'ai préféré vous lancer un sort de sommeil pour laisser aux os de votre crâne le temps de se ressouder sans que vous vous agitiez. Vous n'étiez pas beaux à voir !

– Mais, s'ils devaient seulement nous faire prisonniers et nous amener ici, pourquoi ont-ils tapé si fort ?

– Je crois qu'ils ont eu peur. Tu ressembles tant à leur dieu et tu es en même temps si différent…

Shamaan intervient :

– Donc, David, tu dis que Glen Cro et Monseigneur sont la même personne ?

– Oui.

– Alors je suis heureux que ce soit moi, qui suis du sang de Shamanah, qui l'affronte ! proclame le Wakota en levant le poing.

– Bien. Vous voilà tous à nouveau réunis et à peu près en bonne forme. Je vous invite maintenant à prendre un solide repas et une bonne nuit de sommeil avant de nous rendre demain matin à Maadath, dit Hildegarde.

– C'est loin d'ici ?

– Non, David. C'est à une heure de marche à travers les souterrains creusés dans le flanc Sud du Mont Érébus – où nous nous trouvons en ce moment.

– Qu'allons-nous rencontrer à Maadath ? demande Lominak.

– On verra, on verra ! se dépêche d'intervenir Teglath. Alors, ce repas, ça vient ? Il y a encore des champignons et des baies de tourbière ? J'ai faim, moi ! L'émotion de te retrouver m'a creusé, David, ajoute-t-il comme pour s'excuser.

Le jeune homme ne dit rien. Il aurait toutefois quelques idées pour répondre à la question de Lominak : il se souvient fort bien de la fourche au bout du Seneth. Deux

champs du possible : la vie ou l’anéantissement...

Maadath

David est hanté par la scène qu'il avait perçue pendant son incursion sur le Seneth : celle où, le regard vide, lui-même, Da Yinn, l'homme nu et l'autre femme suivent le joueur de flûte comme des moutons. Il se demande constamment quel est le rôle de Mayah de Hamelin dans toute cette aventure. Il se souvient que, dans le « rêve » qu'il avait eu lors de sa première nuit sur Bréchéliante, l'Elfe en gris lui avait dit de vivre sa vie comme tous les gens ordinaires... Et il est vrai, se dit le jeune homme, que s'il avait alors obéi, il ne serait pas en possession du Caducée aujourd'hui et rien de ce qu'il avait vécu ces deux dernières années ne serait advenu. Mais le Caducée l'attirait à lui et Mayah devait savoir cela. L'Elfe connaissait son nom et ses parents et il ne pouvait donc croire un seul instant que le rêveur suivrait son conseil. Par ailleurs, il avait alors montré Kaliyuna – le bras droit – et pas Monseigneur – le chef. Pourquoi ? Qu'était donc, ou que signifiait, le combat entre les créatures masquées que la magie du chant de la flûte avait suscité à ses yeux cette nuit-là ? C'est la seule des quatre images dont David ne savait rien à ce jour.

Qui donc est Mayah de Hamelin ? Et, plus important encore, de quel côté se trouve-t-il ? Selon la réponse à cette dernière question, quelle importance devra-t-elle être accordée à son message, de toutes façons incompréhensible : « Tu fermes Maadath. Je ferme Awalon » ? S'il a réellement quelque chose d'important à communiquer à David, que ne le disait-il clairement ?... L'être en gris avait convaincu Hildegarde qu'il était du « bon » côté, celui de Bréchéliante. David n'est pas certain que lui-même aurait été si facilement persuadé. En tout cas, il restera sur ses gardes !...

Vêtus des chaudes pelisses des Samyi, les six compagnons et Hildegarde, suivis par une troupe de plus en plus nombreuse d'Érébien, progressent vers la sortie nord dans les galeries creusées à la base de l'Érébus. La faible luminosité est partout et elle semble en fait émaner du basalte lui-même.

– Ne peux-tu empêcher ces êtres de nous suivre, ma mère ? Ce sont des idolâtres de Glen Cro et ils pourraient se montrer difficiles à contrôler, dit doucement Thorkeil qui marche auprès de Hildegarde.

– J'ai déjà essayé. Mais ils ne m'obéissent plus depuis que nous avons passé le seuil des souterrains menant vers Maadath. Ils ont l'air de ne plus m'entendre. J'en ai surpris qui disaient entre eux que leur dieu venait les chercher pour les emmener avec lui dans son paradis. Regarde-les : c'est comme s'ils étaient en transe. Je ne les ai jamais vus ainsi, répond la mago à mi-voix.

– Que pensent-ils en ce moment ? glisse Thorkeil à Da Yinn.

– Tout ce que je peux lire en eux est : « Glen Cro, notre dieu adoré, nous te vénérons et te craignons. Sois-nous clément si nous en sommes dignes, punis-nous si nous le méritons, détruis-nous si nous t'avons offensé. » C'est vraiment tout ce qu'ils ont dans la tête : rien que des stupidités !

Il y a déjà plusieurs centaines d'Érébien au regard fixe, de tous âges et des deux sexes, et même des mères tenant leur enfant dans les bras, qui suivent silencieusement

les compagnons. Il semble même que, tout à l'arrière, certains Érébien agglutinés en portent d'autres, des malades ou peut-être même des morts. David s'avise qu'il ne les a encore jamais entendu parler. Il en est plutôt satisfait, d'ailleurs. Il marche tout devant avec Thorkeil et Hildegarde, Teglath et Da Yinn les suivent, Lominak et Shamaan viennent ensuite.

Ils savent qu'ils atteignent au but de leur odyssée. Ils ignorent toutefois ce qui les attend lorsqu'ils déboucheront dans peu de temps à l'air libre, dans l'implacable hiver de Maadath. David se demande quel est le sens de leur aventure. Il prend brutalement conscience de leur totale méconnaissance de la finalité des cinq objets dont ils sont les porteurs. Tout ce que Maître Alber leur avait dit, est que l'utilité de ces objets leur apparaîtra quand ils seront sur place. Ainsi, seule la signification du Caducée avait été élucidée. Et si rien ne se produisait, là dehors ? Après tout, faut-il croire à des signes, à des rêves, à des visions ? La partie du jeune homme qui se sent David O-Hara doute ; la partie de lui qui se sent Cordwainer Voragine cultive une brûlante boule de colère au creux de son estomac.

Brusquement, David sait que Monseigneur sera là. Il l'attend à Maadath et lui, imbécile, vient lui livrer le Caducée et se livrer lui-même ! Il se met à sourire. Pendant qu'il continue à avancer, des pensées font leur chemin en lui. Mais oui ! : tout s'est mis en place pour l'amener là, lui et le bâton de pouvoir tant convoité par le monstre en noir. Maintenant, il voit l'excellence de la machination. Peut-être sont-ils tous complices, Maître Alber, Mayah de Hamelin... Qui d'autre encore ? Pas ses amis en tous cas, entraînés avec lui dans la même galère. À moins que...

Comment donc avait-il perdu son harmonica dans le village de Anakine ? Qui le lui a fait perdre pour l'obliger à rester sur Bréchéliante ? Teglath est de ce village ! Alors, lui ? Mais !! Certainement ! : qui d'autre aurait pu le faire ?!... Et il s'est ensuite arrangé pour rester dans les parages et tout surveiller…

Shamaan ! – la fable de sa quête de vision avait donné le coup d'envoi pour amener David ici, et c'est le Gothic aussi qui avait voulu que le groupe passe par Érébus... Au fait, il avait aussi voulu tuer Schipolonza – c'était sûrement pour empêcher sa mise en garde : le Goule avait essayé de faire comprendre au « petit maître » qu'il était voué à « se réunir au grand maître » ? C'est pourtant bien ce que le mangeur de sang avait dit ! Shamaan : un traître, lui aussi !!

Lominak, Da Yinn ? Il avait plongé dans leur esprit et il n'y avait aperçu nulle trace de traîtrise. Comme lui-même, elles font donc partie des victimes, corvéables à merci. Elles étaient juste bonnes à trouver les solutions pour que le groupe puisse s'approprier certains des objets. Il pourra peut-être leur garder sa confiance...

Thorkeil ?… Ah, Thorkeil... Dans son regard intérieur, il n'avait pu voir de la sincérité du Nordbotnien que ce que celui-ci avait bien voulu lui raconter. Le fils adoptif de la prêtresse majeure des Érébien ! Ne sont-ils pas tous deux en train de le guider vers l'abattoir ? Complices, ils le sont ! Mais bien sûr !...

La boule de colère grossit en David, entremêlée à une ironie dévastatrice. Toute cette histoire de danger pour Bréchéliante et les mondes... Du faux, des simagrées, des artifices pour le rouler, lui, dans la farine... Ah, mais elle était si bien nouée, la fable, pour

qu'il tombe à pieds joints dans le piège ! Bon mouton qui va de lui-même au sacrifice !... Le jeune homme continue toutefois à avancer, l'air de rien, avec juste un sourire bizarre sur les lèvres.

Une très belle mélopée commence à s'élever derrière eux, psalmodie hypnotique chantée à l'unisson par le troupeau des Érébien. Le timbre des voix est fissuré, comme s'il exprimait une grande souffrance. C'est pourtant un psaume de dévotion à Glen Cro, leur être suprême et il y a un contraste saisissant entre l'allure primitive des laudateurs du dieu et la magnificence de ce chant. Ah, bien sûr, se dit David, la grand-messe commence ici, qui s'achèvera par le sacrifice prévu de longue date ! La boule de colère et de sarcasme enfle et s'aggrave d'un sentiment de haine. Il sent qu'il aurait dû chercher à repartir en arrière mais, indépendamment du fait que c'est probablement impossible à cause de la masse des dévots de Glen Cro et de ses propres « amis », il n'en a en réalité aucune envie. Lui et les deux filles sont pris au piège et le moins qu'il puisse faire est de faire payer les piégeurs le plus cher possible. Mais pas ici, sous terre, non : à l'air libre, à Maadath ! Leur mort à tous trois sera sans aucun doute l'issue, mais il en entraînera d'autres avec eux dans la mort et d'ailleurs, quelque chose en lui commence même à se réjouir de cela. Il n'a pas peur de mourir. Il ne déplore pas la fin imminente de la Raha et de la jeune fille. Il sent monter en lui une énergie brutale et il a du mal à la contenir et à poursuivre sa marche comme si de rien n'était. Tous ses sens sont aux aguets avec une acuité décuplée.

Ils parviennent au bout du tunnel et, là, des torches allumées sont plantées dans le basalte des parois. Devant eux, ils peuvent contempler un portail cyclopéen à deux battants, en cuivre massif, pris dans un chambranle de bronze qui se prolonge jusque sur les murs de part et d'autre. Sur tout ce métal, des hauts-reliefs sculptés représentent des scènes de bataille grandeur nature. Les jeux d'ombre et de lumière semblent même en animer les protagonistes. David est à peine surpris de constater que des créatures à tête de chien ou de loup y affrontent des êtres à tête d'oiseaux de proie. Ces derniers sont armés de kriss ressemblant étrangement à celui que porte Thorkeil et ils semblent victorieux de leurs adversaires. Au-dessus de la bataille, debout dans un char tiré par des taureaux ailés, se dresse majestueusement Glen Cro, Monseigneur...

Ainsi, c'est pour lui fixer rendez-vous en ce lieu que Mayah de Hamelin l'avait contacté en rêve ? David trouve cela dérisoire et cette furieuse envie d'éclater de rire le torture toujours, mais il parvient encore à se contenir et se borne à dire d'une voix sourde :

– Il faut ouvrir ce portail. Maintenant. Tout de suite. Vite !

Des Érébien manœuvrent le lourd mécanisme et les deux vantaux s'ouvrent lentement. Un vent tiède – tiède ? – comme c'est étrange en ce lieu si nordique... – vient au-devant du groupe. Apparaît alors à leurs yeux le ciel nocturne, habité par les deux lunes et par une somptueuse aurore boréale. Des écharpes fluorescentes roses et violettes, des bannières dorées et des oriflammes orangées ondulent au firmament, faisant jouer les ombres fantomatiques dans les ruines de Maadath, l'antique cité. Les débris des blocs cristallins sont éparpillés en désordre et l'ensemble a une sorte de sinistre beauté : celle du désastre, de la catastrophe, du cataclysme... Seul l'Intihuatana apparaissant à leurs yeux est intact.

David assemble le Caducée.

Toute la troupe est à l'air libre, silencieuse à présent et c'est alors que Cordwainer Voragine, tourné vers les autres, éclate enfin de rire sous le regard incompréhensif de ses compagnons de voyage. Il entend Thorkeil s'écrier :

– Il n'est pas dans son état normal ! Attention ! – et il devient aussitôt mago noir.

Le Nordbotnien sort le Kriss de son étui et il va se précipiter sur David qui lève déjà le Caducée, le regard flamboyant. Dans la tête du jeune homme s'impose une phrase entendue autrefois, il y a une éternité : « Fais chaque action comme si elle devait être la dernière ». Et il lance :

– **ASH** !

Le rayon bleu surgit et va frapper dans le dos Hildegarde qui s'est désespérément jetée devant Thorkeil et qui tombe, environnée de flammes. Thorkeil, les yeux fous, bondit déjà sur David qui s'élève juste à temps en lévitation. Lominak se rue sur l'homme-ours en criant quelque chose, mais c'est sans effet. Elle dérape et devient immédiatement berserker, se précipitant sur Teglath. Celui-ci parvient à s'enfuir et se rabat sur un groupe d'Érébien – qui sont écharpés en un instant par la Raha. Brusquement, celle-ci se trouve en face de Sidhi ibn Thaïs, le Très Haut Mago de Murath el Quaire, qui la stoppe net dans son élan en faisant un simple geste de la main droite vers elle. Elle parait subitement rigide, tombe lourdement au sol et ne bouge plus. Thorkeil, apercevant le Haut Mago foncer sur lui, cesse de lancer des balles de feu sur David, lévitant toujours et très occupé à les esquiver et qui, profitant de cela, élève alors à nouveau le Caducée.

Da Yinn crie :

– Arrêtez ! Mais arrêtez !

C'est du coin de l'œil que David voit la femme l'attaquer par derrière. Il veut faire volte-face, mais il reçoit un coup violent sur la nuque avant d'avoir pu réagir efficacement. Juste avant de reprendre brutalement contact avec le sol, il entend un chant sublime s'élever. En léger état de choc il voit une Sirine, portée par trois Érébien, se pencher sur le corps de Hildegarde qui ne brûle plus. La Samyi est à présent prise dans des mouvements d'eaux vives qui semblent serpenter tout autour d'elle. Da Yinn s'est précipitée vers David et lui arrache le Caducée. Avant d'entendre les étranges paroles venues du ciel, il perçoit encore les grondements furieux de Thorkeil, écumant, se battant au corps à corps pour la possession du Kriss contre Sidhi ibn Thaïs qui semble avoir doublé sa taille initiale. L'un cherche à frapper avec l'arme, l'autre pare les coups avec sa canne et leur combat pourrait être un ballet barbare dont la mort de l'un d'eux sera le final.

Tout cela s'est enchaîné en quelques brèves secondes et subitement tout se fige, se paralyse – et même le chant funèbre de la Sirine s'étrangle... C'est une toute autre voix qui se fait entendre et elle appartient à Kaliyuna ! Le jeune homme immobilisé reconnaît aussitôt les yeux jaune pâle qui ne cillent pas, les cheveux noirs, le splendide visage, le casque et l'armure barbaresques. Elle tient son pectoral avec sa main gauche et elle dit quelque chose d'indistinct qui évoque des sons gutturaux d'une langue impossible. David sait ce que c'est même s'il ne parvient pas à en identifier les sonorités : c'est le charme

souverain. La mago maléfique chevauche le Draken blanc nacré et elle descend du ciel, seul mouvement perceptible dans ce champ d'êtres raidis, paralysés par la puissance de l'incantation.

Ceux qui sont au sol se sont donc figés. Tous ? Non : une silhouette voûtée, vêtue de loques d'un beige crasseux, avance entre les Érébien immobiles et approche de David en marmonnant :

– Petit maître, petit maître. Oh, comme Schipolonza aime petit maître. Petit maître a sauvé Schipolonza. Oh, comme Schipolonza aime petit maître. Petit maître être heureux : rencontrer grand maître et être enfin heureux. Le seul, avec Schipolonza, qui aime petit maître, c'est grand maître. Eux, traîtres ! ! – le Goule désigne les compagnons de David et poursuit son soliloque : Petit maître aurait dû laisser Schipolonza le débarrasser des mauvais traîtres au bord du lac ! Pauvre, pauvre petit maître. Comme son voyage aurait pu être rapide et joyeux s'il était venu avec Schipolonza et Al Drorg. Même dans le tourbillon de l'eau, petit maître n'a pas voulu venir avec nous ! Schipolonza était si triste... Schipolonza aime tant petit maître...

Le Goule caresse affectueusement de son doigt sale la joue du jeune homme paralysé, puis il va vers la jeune fille et lui arrache le Caducée des mains pour le donner à Kaliyuna qui a atterri et descend maintenant de sa monture. La mago reste debout auprès du Draken. Schipolonza et elle semblent attendre quelque chose.

David ne parvient pas à bouger son corps, mais son mental est actif. Le Goule était donc arrivé à l'influencer pendant la traversée des souterrains. C'est certainement cela, l'explication de cette crise de paranoïa aiguë. Avec un sentiment de désespoir qui, cette fois-ci, ne doit rien à l'influence de Schipolonza, il contemple toute l'étendue du désastre. Sidhi ibn Thaïs ? Il les avait certainement suivis – ou alors, il avait été amené là par cette horrible Kaliyuna ? Peu importe ce qu'il en était d'ailleurs, car maintenant que lui et Thorkeil sont devenus magos noirs tout deux et, sans l'effet du sort détenu par Lominak, ils se battront à mort dès qu'ils retrouveront la capacité de se mouvoir. C'est de sa faute à lui, David ! S'il n'avait pas empêché Shamaan de tuer ces deux-là, on n'en serait pas là. Il a accusé ses compagnons d'être des traîtres et, en fait, c'est lui-même qui avait tout gâché. C'est bien lui, l'imbécile... David O-Hara, une mauviette avec de stupides principes ! Cordwainer Voragine, lui, n'aurait sûrement pas hésité à débarrasser le monde de tels malfaisants ? Mais de toute évidence, il n'est rien d'autre que le petit David !...

Mais où donc est Teglath ? Il est au milieu d'un groupe d'Érébien et tous sont statufiés. Lominak est sans doute morte avant même d'avoir touché le sol, tout à l'heure, quand le gardien du Kriss lui avait jeté ce sort l'ayant terrassée. Da Yinn est debout à une petite distance de lui et seul son regard semble vivant. Pour ceux qui survivront, à quel sort de soumission, d'esclavage, sont-ils destinés ?... Et Shamaan ? Mais où donc est Shamaan ! David ne le voit pas. Le Wakota est certainement quelque part derrière lui, mais il lui est impossible de bouger la tête pour s'en assurer.

C'est alors qu'il perçoit le mouvement : du ciel descend un extraordinaire équipage. Quatre taureaux ailés sustentent une nacelle faite dans un métal doré sculpté d'images de Draken. Les rênes des animaux sont tenus par un grand Raha au regard vide, dont les gestes semblent ceux d'un automate. Un homme vêtu d'une cuirasse noire cloutée d'or

trône dans la nacelle, souriant, grand, splendide, impérial. Le Goule s'est prosterné et marmonne une litanie : « Grand maître dieu. Grand maître dieu. Grand maître dieu… » Les taureaux prennent position au sol et la nacelle atterrit en douceur. Le « cocher » en ouvre la partie avant, l'homme en descend et il fait un signe à son serviteur qui va se poster auprès de Kaliyuna. Puis Monseigneur s'avance directement vers David :

– Ah ! Voici donc l'ultime rejeton de la pure lignée Voragine !

Il observe le jeune homme avec un sourire qui ne présage rien de bon puis saisit délicatement la lanière de l'habitacle du Djinn, la retire du cou du jeune homme et la fait tournoyer distraitement autour de son poignet.

– Que cette immobilité est donc morne ! Allons, jeune Cordwainer, mon cher cousin, bouge ! Comme c'est aimable à toi de venir me livrer mon Caducée – et toi même dans la foulée.

David retrouve l'usage de son corps. Il aurait voulu sauter au visage de l'homme qui ose l'appeler « cousin », mais il sait que ce serait stupide. Il sait aussi qu'il vient de perdre sa carte secrète, le Djinn, son dernier atout. L'autre poursuit :

– C'est vrai que tu es le portrait craché de Faez. On ne saurait s'y tromper. Je suis heureux de te rencontrer enfin, mon cousin, car cela fait longtemps que je suis à ta recherche à travers les mondes.

David ne dit toujours rien, attendant la suite, qui vient :

– C'est ironique de penser que, si tu ne t'étais pas échappé autrefois, jamais je n'aurais retrouvé le bâton de pouvoir des Voragine. Je ne pouvais pas forcer Aditih, La Non-Liée, à me révéler la cachette du Caducée car, malheureusement, rien ni personne ne peut contraindre cette Elfe à quoi que ce soit – c'est là son pouvoir... C'est donc ce petit monde minable que cette folle a choisi pour cacher le Caducée ? Pourtant, elle devait savoir que je l'avais déjà dévasté plusieurs fois, comme bien d'autres planètes, d'ailleurs... Je me suis beaucoup amusé quand j'ai fait basculer son axe et que sa capitale, celle-ci même où nous sommes, s'est retrouvée dans la glace. Ou quand j'ai fait exploser ses volcans, ou bien quand j'ai testé ces délicieuses maladies sur ses habitants... Oh, il fallait bien que j'expérimente mes inventions pour les perfectionner, non ? De toutes façons, quelle importance la vile populace de ce monde peut-elle bien avoir ? Je me suis décidément beaucoup amusé ici – et voilà qu'aujourd'hui cela continue.

David n'y tient plus :

– Un guerrier de cette « vile populace » t'a bien refoulé, non ? Toi, l'immense Monseigneur ! Tu ne t'es pas senti un peu ridicule, alors ? Mon cousin ! – ajoute-t-il avec du mépris dans la voix.

– Oh ! Tu veux parler de ce déchet ? Sache que

David n'entend plus la péroraison de l'autre qui semble prendre grand plaisir à s'écouter parler et dont la vanité doit être sans bornes. Sans rien en laisser paraître, le jeune homme se concentre pour pénétrer dans le mental de son ennemi. Il veut tenter d'y rechercher des informations qui, peut-être, lui permettront d'entreprendre une action. Il sent son béryl palpiter et il trouve le coffre qu'il cherche. Son investigation a été étonnamment facile et c'est comme si leur parenté de sang lui ouvrait les portes du mental de Monseigneur. Le coffre est en pierre et il semble aussi massif qu'une

montagne. Après un instant d'hésitation, le jeune homme s'arc-boute pour soulever le couvercle. Il a l'impression d'une présence invisible et impondérable qui pousse la chape de pierre avec lui, la faisant se rabattre avec fracas, dévoilant ainsi le contenu nauséeux. Il n'y a là rien qui ressemble à du remords, à des regrets ou à des peurs. Mais des crimes, des atrocités sans nombre… Et de l'envie, oui ; des désirs exacerbés, oh combien ; une jalousie effrayante ; une avidité inassouvie…

Et une honte secrète. Car la scène la plus terrible n'est pas celle où Monseigneur terrasse Wakanah, son père, ni celle d'aucun de ses autres forfaits. Omniprésente dans toutes les parties du coffre, se superposant aux autres épisodes, il y a deux jeunes garçons face à face. L'un a les cheveux rouges et blancs et c'est Faez et l'autre a les cheveux noirs et blancs et c'est Monseigneur. Faez dit en riant : « Bâtard ! C'est moi, le seul descendant des Voragine ! Et toi, tu ne seras jamais rien d'autre qu'un bâtard ! »

C'est donc cela, le moteur secret de Monseigneur ! Il est effrayant de penser que c'est Faez qui l'avait enclenché... Une banale dispute entre deux enfants a causé une misère infinie dans les mondes – et en provoquera encore. Elle a jeté Monseigneur à la poursuite du seul objet qui pouvait le légitimer : le Caducée. Elle l'a obligé à amplifier, encore et encore, ses pouvoirs et à courir les mondes pour trouver les magos qui lui enseigneraient comment accroître sa puissance et qui se soumettraient à lui. Il a appris qu'il peut prendre du plaisir à la souffrance d'autrui et ce plaisir est devenu comme une drogue dont il ne peut se passer longtemps. Avec le bâton de pouvoir des Voragine, il annulera enfin toutes les limites que Faez lui avait imposées au fil de leurs différents affrontements ! Faez l'avait si souvent contré grâce au Caducée – et il avait fallu la trahison de Kaliyuna pour enfin réduire le pur Voragine à l'impuissance...

David comprend alors que Faez, son père, avait su qu'il était lui-même à l'origine de cette malédiction qui avait pour nom Monseigneur et qu'il avait cherché à réparer son erreur en neutralisant le mal chaque fois qu'il l'avait pu. Et maintenant que le jeune homme sait, que va-t-il pouvoir faire ? Il ressort du mental de l'autre qui semble n'avoir rien perçu de l'intrusion. Comment est-ce donc possible ? Un mago d'une telle puissance peut-il vraiment être si aisément visitable ? Le jeune homme se méfie. Mais l'autre continue à discourir :

– Ah, Lorelaï, mon aimée, – le ton est plein de causticité – que n'as-tu achevé le sort que je t'avais demandé d'accomplir. Tu as failli, tu as été punie comme le méritent tous les perdants ! Tu aurais d'ailleurs mieux fait de rester dans ton monde d'exil. Le désespoir vaut mieux que la mort qui t'attend ici, non ?

David constate alors que la Sirine est toujours affalée auprès du corps de Hildegarde et qu'elle regarde le monstre, ses doux yeux remplis de larmes. L'homme noir se tourne vers le jeune homme en souriant :

– J'ai une idée amusante, Cordwainer. Je crois que, comme tous les purs Voragine, tu es un sentimental. Faisons un marché : je vais rendre leur mobilité à ces deux-là – il désigne Thorkeil et Sidhi ibn Thaïs. L'un des deux vaincra l'autre. Si tu tues le vainqueur, quel qu'il soit, je t'accorde la liberté et la vie de deux de tes amis, à ton choix. La vie d'un contre celles de deux, voilà un calcul qui, pour être élémentaire, n'en est pas moins avantageux, tu ne trouves pas ? Que penses-tu de ma proposition ? Intéressante, non ?

ajoute-t-il, de toute évidence très satisfait de lui-même.

David réfléchit à toute allure. Il prend le parti de dire :

– Qu'est-ce qui me prouve que tu tiendras parole ?

– Ah ? Mais rien. Je suis toutefois capable de respecter une parole, si tel est mon bon plaisir en tout cas. Es-tu prêt à courir le risque ? Deux vivants contre un mort ! Allons, je t'offre même le sort qui tue.

Il vient auprès de David, lui prend la main gauche et applique leurs deux index et majeurs gauches les uns aux autres. David sent une violente sensation de brûlure dans ces doigts, mais il résiste à l'envie de les séparer de ceux de l'autre. Cela dure un assez long moment, puis Monseigneur s'éloigne à nouveau en disant :

– Voilà. Tu détiens à présent l'un des sorts les plus mortels qui soient. Pense donc, peut-être que tu pourrais même l'essayer sur moi ! – il éclate de rire comme s'il venait de proférer la plus amusante des plaisanteries.

Le jeune homme se souvient de la Samyi lui disant : « La vie est un tissu de risques à courir ». Mais tuer l'un des deux combattants !... Comment le pourrait-il ? Il se prend à espérer que, ramenés à la mobilité, Thorkeil et l'Abourhamlo se retourneront contre Monseigneur... Il sait toutefois que cet espoir est vain : l'autre est un monstre, pas un idiot, il mettra bien évidemment un verrou magique contre une telle possibilité. Une vie contre deux vies…

– D'accord, finit-il par dire d'une voix étranglée.

L'autre se met à rire doucement. Il se délecte visiblement, certainement conscient de l'horreur du dilemme auquel il oblige David à se confronter. Il ajoute sur un ton réjoui :

– Quand je pense que, si le petit Goule avait réussi sa mission, cela m'aurait privé de ce plaisir-là ! Comme ç'aurait été dommage…

Il fait un geste et David voit les deux combattants s'animer et reprendre leur lutte, seulement préoccupés l'un de l'autre, comme si rien d'autre que leur duel n'existait dans tout l'univers. Leur affrontement est si furieux qu'il est difficile d'en suivre les péripéties. Soudain, Thorkeil s'élève en lévitation, les yeux vagues, bascule vers l'arrière de Sidhi ibn Thaïs et lui plante le Kriss dans le dos avec une telle violence que l'Abourhamlo s'écroule et ne bouge plus.

– À toi de jouer, Cordwainer ! s'exclame Monseigneur.

Un ouragan se lève dans l'esprit du jeune homme. Il aime Thorkeil, il ne veut pas le tuer. Mais que peut-il faire ? En un éclair, il entend dans sa tête la voix de l'homme-ours qui, sur le Mont Vosegus, l'exhortait à garder un mental stable, et il relègue l'ouragan émotionnel hors de son champ de conscience. Déjà, le Nordbotnien, toujours en lévitation, fond sur David qui esquive de justesse l'attaque en se mettant à léviter à son tour, mais plus haut que son adversaire qui doit alors corriger sa trajectoire et perd ainsi un temps précieux. Ce qui suit est foudroyant : David fait un geste de la main gauche, comme si son index et son majeur repoussaient violemment un objet vers Thorkeil – qui chute pesamment au sol dans une posture de pantin désarticulé, mort !

– Bravo, Cordwainer ! Bravo ! s'esclaffe Monseigneur.

Il a la bouche ouverte et les yeux pétillants. Il se comporte comme un enfant ravi devant un merveilleux spectacle :

– Tu vois que c'est facile, cousin ! Je trouve juste que cela a été un peu trop rapide... Enfin... Je veux me montrer magnanime – ce doit être ma moitié Voragine, ça ! Qui souhaites-tu sauver ? La femme blonde que tu as blessée et que le chant de la Sirine a empêchée de justesse de mourir ? La fille de Üdegeï, cet idiot que j'ai eu le plaisir d'exécuter, parce que personne ne peut être meilleur que moi, s'opposer à moi et rester en vie – comme ce vieux fou l'a bien appris à ses dépens. Je lui avais pourtant offert la domination de tout un cercle de mondes à condition qu'il entre à mon service. Comment a-t-il pu refuser une telle offre !?... À moins que tu ne préfères sauver ce ridicule nabot ? Allons ! Je rajoute même Lorelaï à ton stock de « sauvables » !

David, au sol à nouveau, comprend que Hildegarde est encore en vie. Mais pourquoi Monseigneur ne mentionne-t-il pas Shamaan ? Il est donc mort, lui aussi ? Le jeune homme jette un coup d'œil circulaire tout autour de lui. Le Wakota est invisible. Qu'est-ce que cela signifie ?

– Ah ! Je crois que tu cherches un autre de tes amis. Il a disparu ? C'est pourtant évident : il s'est enfui, il a dû être terrifié ! Lorsque nous abandonnerons ce lieu, le froid reviendra et il finira gelé. C'est une mort assez douce, note bien. On s'engourdit, on s'endort et on ne se réveille pas... Allons, réponds-moi maintenant. Qui choisis-tu de sauver ? Décide-toi vite avant que je ne change d'avis ! – son intonation est soudain moins aimable et une lueur glaciale envahit son regard.

David s'empresse de dire :

– Da Yinn et Teglath. Laisse-les rentrer chez eux et je t'obéirai.

– Évidemment ! Quel autre choix aurais-tu ? lui est-il sèchement répondu. Je les laisserai partir... Et je casserai ce petit monde ensuite, grâce à mon Caducée. Tu seras alors déjà un petit tas de cendres et tes amis, où qu'ils soient, te ressembleront très vite.

Son rire éclate puis il ajoute-t-il quand son hilarité s'est calmée :

– Amenez-moi ces deux-là.

Kaliyuna sort la jeune fille et le Dwerch de leur état de paralysie et le serviteur Raha les pousse tous deux vers Monseigneur. Ils avancent docilement. Lorsqu'ils sont tout près, l'homme noir se baisse pour les observer puis, s'adressant à nouveau à David :

– Je ne comprends pas ce que tu leur trouves ! Ce sont des créatures tout à fait banales, sans aucun intérêt. Absolument pas dignes d'un Voragine ! Tu as bien dégringolé de ton rang pour t'enticher de ça...

David s'écrie, exaspéré :

– Qu'est-ce qu'un bâtard comme toi peut

Mais il s'interrompt, car l'autre s'exclame avec un hoquet de surprise :

– **Toi !!**

Monseigneur lève la main gauche, index et majeur tournés vers une femme gothic qui a surgi, voulant lancer sur elle le sort de mort. C'est alors que la donne change ! C'est d'une soudaineté absolue ! Teglath bouge comme le vent et il arrache la lanière du Djinn qui pendait au poignet de Monseigneur, ce qui a pour effet de faire sauter le bouchon de l'habitacle. Quasi instantanément apparaît un animal gigantesque, copie habillée de chair du squelette qui, sur la Hella Noire, garde l'entrée de WouWang. Il ouvre bruyamment sa gueule béante tout près du visage de Monseigneur qui, en un réflexe, recule vivement en

se protégeant la tête de ses mains. Le Raha devient berserker et il se précipite sur la femme gothic qui est venue sur Kaliyuna. D'un simple regard, l'inconnue le fait se rejeter sur la mago qui s'apprête à activer le charme souverain et il percute celle-ci violemment. La mago maléfique lâche le Caducée et se retrouve aussitôt étroitement enserrée dans une tornade ovoïde survenue de nulle part, faite de flammes, d'eau et de pierrailles et qui entoure exactement son corps. Cela la fait tournoyer à toute vitesse sur elle-même, pendant que son pendentif éclate en mille morceaux sous la violence du tourbillon et le choc en rafales des pierres le percutant. Le Raha est tombé sur les genoux et, penché en avant, il secoue les épaules et la tête comme s'il voulait les débarrasser d'un poids.

Da Yinn utilise la voix magique sur le Draken qui a fait mine de bondir sur David et qui se tord à présent de douleur. Teglath a déjà ramassé le Caducée. Des deux doigts de sa main gauche, David vise maintenant l'homme en noir très occupé à se protéger de l'animal géant et vociférant qu'est devenu le Djinn. Il jette le sort de mort sur Monseigneur qui est projeté en arrière sur l'Intihuatana et qui disparaît aussitôt à ses yeux en touchant l'ergot du monolithe. Le cri de l'homme s'éteint sans laisser d'écho. Les taureaux ailés, terrifiés par la créature monumentale se sont envolés. Mais leur vol désordonné et le poids mort de la nacelle à laquelle ils sont toujours attelés les font se catapulter les uns les autres tant et si bien qu'ils retombent lourdement au sol.

David crie un seul mot en frappant l'ergot de l'Intihuatana du bout du Caducée que Teglath lui a déjà mis dans la main droite :

– **TORAÏNN** ! ! !

L'Intihuatana devient comme translucide, ses lignes se brouillent, il semble à la fois là et pas là, comme si ses atomes oscillaient à grande vitesse entre deux dimensions sans parvenir à choisir dans laquelle ils se stabiliseront. Et alors, aussi brusquement que cela avait commencé, tout s'arrête. La tornade s'apaise et Kaliyuna glisse sans connaissance au sol, son beau visage tuméfié, son casque et son armure en charpie. Beaucoup d'Érébien se remettent à bouger et secouent la tête comme au sortir d'un rêve. Des plaintes, des cris et des sanglots s'élèvent parmi eux. Da Yinn cesse de parler avec la voix magique, se redresse, abandonnant le Draken agité de tremblements convulsifs et elle se précipite sur David qui fixe toujours l'Intihuatana, prêt à toute éventualité pour le cas où Monseigneur resurgirait. La jeune fille lui prend le bras et dit :

– C'est donc lui qui a tué mon père... Il ne reviendra pas. En tout cas pas de sitôt. Le vois-tu ?

– Non, je ne vois que la pierre qui vibre.

– Ah ! C'est parce que tu n'as que des yeux de chair. Moi, je vois là-dedans l'aura de Monseigneur. Il est comme ballotté d'avant en arrière, comme si deux murailles infranchissables se le renvoyaient sans cesse. Il en catapulte une, puis est rejeté et catapulte l'autre, et cela recommence dans l'autre sens et recommence encore... Mais il est vivant et il hurle à la fois sa souffrance, sa rage et sa haine... Il souffre donc – et j'en suis heureuse !.. Le danger est toutefois passé pour l'instant.

David doit se défendre du vif sentiment de déception qui s'est levé en lui en apprenant que Monseigneur n'est pas mort – il était évidemment immunisé contre son propre sort de mort ! À cause de ce monstre abject, il a dû tuer Thorkeil ! Lui aussi, il hait

à ce moment-là – et avec violence. Il aurait souhaité pouvoir écharper cet homme, lui arracher la peau par lambeaux pour qu'il souffre encore plus et qu'il reçoive au moins une petite partie de la douleur qu'il a semée sur son passage. Puis il se souvient du rire de Shamaan, une certaine nuit, dans les rochers près d'Avignon et il se contraint à chasser ces sentiments. Il glisse le Caducée dans son pull, le cube aux bouquetins près de son menton : David sent qu'il n'en aura plus besoin pour l'instant. Il se retourne pour constater que des Érébien avaient lardé de coups de javelots le Draken blanc et les taureaux ailés qui s'effondrent, touchés à mort.

Da Yinn s'éloigne alors de David et va vers les corps de Thorkeil et de Lominak. Le jeune homme l'entend encore murmurer – non, gémir – « **ThornOssBjarkn** ». Il n'a toutefois pas le temps de s'attarder à cela : Schipolonza s'est traîné derrière lui et il est très occupé à intimider trois Érébien qui approchent d'un air menaçant, javelots aux poings. C'est le Goule qui reçoit dans son corps les pointes aiguisées destinées à David, dans les bras duquel il s'effondre. Le monstre préhistorique gobe prestement les agresseurs et les recrache plus loin. La voix de Hildegarde clame un mot de pouvoir et les lamentations des Érébien cessent subitement. La plupart d'entre eux s'asseyent au sol et ils s'absorbent dans les caresses qu'ils commencent à se prodiguer les uns aux autres. La bête de la nuit des temps constate que plus rien ne semble offensif et elle se résorbe en une vapeur rousse qui se glisse dans l'habitacle du Djinn, vite refermé par Teglath qui a passé la lanière à son cou. David soutient toujours le Goule, qui articule avec difficulté :

– Petit maître, petit maître. Schipolonza pas eu le temps d'influencer ces sales bêtes ! Grand maître dire Schipolonza toujours veiller sur petit maître. Mais grand maître vouloir faire mal à petit maître ? Schipolonza aimer petit maître. Schipolonza toujours aimer petit maî

Et il meurt. David, ému, dépose avec délicatesse au sol le corps du Goule qui l'a protégé. Mais le jeune homme se raidit toutefois vite en reprenant conscience de ce qui l'entoure. La sensation d'un étau enserrant son cœur lui tord la poitrine car leur triomphe, si triomphe il y a, est amer. Da Yinn sanglote, le visage enfoui dans l'épaisse fourrure blanche de la poitrine de Thorkeil, étendu sans vie. Teglath regarde autour de lui avec un regard si triste, si désolé, si abattu. Le grand Raha est maintenant penché sur le corps de Lominak, la serre dans ses bras et la berce doucement, les yeux fermés, les larmes ruisselant sur ses joues. Des cadavres d'Érébien jonchent le sol. Seule et maigre consolation : Hildegarde se redresse, portant Lorelaï dans ses bras. David ne l'a donc pas tuée et c'est son seul réconfort en cet instant.

Où donc est Shamaan ?! Se peut-il vraiment qu'il ait fui dans les ruines de Maadath ? Et, au fait, où donc – et qui – est la Gothic inconnue qui avait neutralisé le Raha et empêché Kaliyuna de lancer encore une fois le charme souverain ? Le regard de David balaye les environs et il la voit, se dirigeant vers le groupe formé par Da Yinn et Thorkeil. Elle est mince et de petite taille, seulement vêtue d'une robe de fourrure rase, allant des épaules aux genoux. Elle est tête, bras et mollets nus et ses pieds sont chaussés de sandales aux lacets enserrant les chevilles. Elle porte une ceinture à la taille à laquelle pend un poignard effilé ainsi qu'une longue corne d'animal. Ses cheveux tout blancs sont rassemblés au sommet de la tête, retenus par un anneau de métal et ils retombent

comme en jet d'eau tout autour de celui-ci. Elle a un visage aux pommettes saillantes et aux joues creuses, aux yeux bruns et à la bouche fine. Elle se déplace d'une manière très souple et féline et, malgré son petit gabarit, on peut sentir en elle une force, une puissance...

David est fasciné par cette femme et il la suit. Brusquement, il sent son béryl s'enflammer et comme une coulée de lave incandescente envahir tout son cerveau et sa colonne vertébrale. Ce n'est pas douloureux, c'est exaltant et cela lui procure la sensation d'une immense énergie... La femme parvient auprès de Da Yinn, la saisit par la taille, la soulève comme si la jeune fille n'était qu'un fétu de paille et la repose de côté. Elle se penche ensuite sur Thorkeil et met sa main sur le front du Nordbotnien. Puis elle éclate de rire, se redresse et se retourne vers David en disant :

– Je crois me souvenir que c'est vous, Mère honorée, qui avez inventé ce pouvoir-là ?

David se sent articuler les mots avec une voix qu'il ne reconnaît pas :

– Ah oui ! « Offrir la mort gracieuse » est une de mes trouvailles dont je suis fière, parce que cela provoque toutes les apparences de la mort – sauf qu'il est ensuite facile de sortir la victime de sa catalepsie.

– Je suis heureuse de vous rencontrer à nouveau, Mère honorée. Comment les choses se passent-elles à **Catyam** ? demande la femme.

La bouche de David répond :

– Très bien, Shamanah. Pourquoi ne pas m'y faire une nouvelle visite pour t'en rendre compte par toi-même ?

– Je viendrai, Mère honorée.

– Au fait, que devient cette enfant ?

Ces mots sortent à nouveau de la bouche du jeune homme. Il sent ses jambes se mettre en mouvement. Une partie de son esprit enregistre les regards effarés qui le fixent : Da Yinn, la Samyi, Teglath et un grand nombre d'Érébien, tous immobiles et bouches ouvertes d'étonnement – et surtout Lorelaï qui, elle, a plutôt une expression de peur. Une autre partie de David est spectatrice de la façon qu'a son corps de se mouvoir sans qu'il y soit pour quelque chose et d'aller vers le groupe que forment les deux Raha. Il voit sa propre main, étrangement trop fine toutefois, se poser sur la tête du Raha mâle qui se relève, les yeux toujours fermés et ne bouge plus. David se sent ployer le buste, se pencher sur Lominak et glisser sa main dans la poche ventrale de son amie pour en extraire l'Émeraude et la placer un bref instant juste entre les yeux de la Raha. Puis il referme les doigts de Lominak sur la gemme.

Le miracle se produit alors ! Elle revient à la vie, s'étire voluptueusement comme si elle émergeait d'un plaisant sommeil, écarquille les yeux en regardant David, puis elle sourit en lui disant :

– Oh ! Comme vous rayonnez, Grande Dame ! S'il vous plaît, laissez-moi venir avec vous.

Les lèvres de David forment ces mots :

– Non. Tu as encore beaucoup à accomplir dans ce monde. Maintenant, lève-toi et emmène la jeune fille de WouWang et le Dwerch là-bas : là où tu vois l'Ombre du Chat.

La main de David désigne un endroit où semblent converger les écharpes lumineuses

de l'aurore boréale et où se dresse une grande statue de chat que nul n'avait remarquée jusque là. Lominak obtempère. Les pas du jeune homme le mènent ensuite vers Thorkeil. Il voit ses mains se poser sur le cœur du Nordbotnien. Il peut identifier quelque chose qui vient profondément de lui, David, qui est un immense élan d'amitié pour l'homme-ours et qui semble s'unir à la force qui dirige son corps et ses paroles et qui n'est pas lui. Thorkeil ouvre les yeux et s'étire, faisant jouer les muscles et les articulations de sa grande carcasse. Puis, il bondit sur ses jambes en grondant :

– Où est le Kriss ? ! Qui êtes-vous ?

Les mots sortent de la bouche de David en même temps qu'il fait un geste apaisant :

– Dans le dos de ce mago. Reprends-le et suis moi.

Thorkeil retourne le corps de Sidhi ibn Thaïs sans aucune émotion et il en retire l'arme plantée dans l'échine. Il emboîte le pas à David qui est en train de se diriger vers le groupe que la femme gothic a déjà rejoint, juste devant la statue du chat assis dans une position hiératique. Entre les pattes avant de l'Ombre du Chat se trouve un glyphe, dont la forme évoque vaguement quelque chose au jeune homme qui se sent toujours mentalement en retrait, comme s'il assistait à tout en simple spectateur. Il voit Da Yinn y poser le Mandala de Neith, le trou central s'ajustant sur une petite protubérance du glyphe. Une chose étrange se produit alors : la femme Gothic place la Fleur d'Or sur le Mandala, la tige insérée dans une fente de la protubérance et, en même temps, les lignes de son corps se brouillent, deviennent incertaines puis plus nettes à nouveau – et c'est Shamaan qui est là, la main encore sur la Fleur ! Lominak dépose délicatement l'Émeraude de Marie de France au cœur des pistils de la Fleur où elle s'insère à la perfection.

La bouche de David énonce :

– Jeune Dwerch et toi, jeune Nordbotnien, à votre tour de faire votre office.

C'est très rapide : Teglath retire la Fiole de Providence de son cou, la tend à Thorkeil qui, d'un geste vif, sabre le col avec son arme. Le Dwerch répand le contenu du récipient sur l'œuf d'émeraude et Thorkeil plante dans celui-ci la lame du Kriss. Il se produit un craquement éveillant, comme en cercles concentriques, des échos dans tout Maadath. Et l'œuf s'ouvre ! Il en naît un oiseau extraordinaire – qui n'est d'ailleurs pas un oiseau, mais bien plutôt une métaphore d'oiseau... Il décuple sa taille en quelques instants, puis il ouvre ses ailes somptueusement colorées et il s'élève jusqu'à se fondre dans les chatoiements de l'aurore boréale. Ce qui reste des cinq objets se métamorphose en cristal et s'intègre à la statue qui devient soudain transparente. Puis l'Ombre du Chat disparaît.

Les lèvres de David articulent encore :

– La Sagesse de Tyr-Na-Nog est à nouveau née. Qu'il en soit fait bon usage !

Ensuite lui vient une sensation singulière. C'est comme si quelque chose se détachait de lui. C'est un déchirement, mais atténué par la pensée qui a surgi dans sa tête : « Le passé est vaincu. Un nouveau cycle commence. Mon fils, sache unifier David et Cordwainer et ton destin sera grand... »

Il est à nouveau seul maître à bord et tous ses amis sont là. Il s'enlacent, s'embrassent les uns les autres avec une grande joie, puis ils vont vers les Érébien qui,

sous la direction de Hildegarde, franchissent déjà le portail et commencent à s'engouffrer dans le tunnel, laissant là les morts. Kaliyuna marche comme un automate parmi eux. Le grand Raha sort de son immobilité, son regard cherche avidement autour de lui puis il ouvre les bras à Lominak qui s'y jette. Ils fondent tous deux en larmes en se serrant l'un contre l'autre, trop émus pour parler. David fait signe à Da Yinn et à Teglath de partir dans le tunnel en entraînant avec eux les deux Raha toujours enlacés.

Ne restent que les trois jeunes gens. Thorkeil va vers le corps de Sidhi ibn Thaïs. Il s'agenouille, prend les mains inertes du Haut Mago et il les porte à son propre front. David l'entend murmurer :

– Pardonne-moi, Très Haut Maître Sidhi ibn Thaïs. Tu aurais facilement pu me tuer par magie, mais tu m'as imposé le combat physique dans lequel tu ne pouvais pas me vaincre. Ton sacrifice est immense.

C'est à ce moment-là qu'ils voient l'Esprit du mago émerger de son corps mort. La forme évanescente et brillante désigne ce qui, de son vivant, avait été sa canne puis Thorkeil qui, comprenant, prend le bâton de pouvoir du Très Haut Maître de Murath el Quaire. Le Nordbotnien, les larmes aux yeux, chuchote encore :

– Je jure à ton Esprit que j'en serai digne pendant tout le reste de cette vie que tu m'as laissée. Que ton bâton de pouvoir en soit le témoin et me châtie si je manque à ce serment.

Avec son poignard, il coupe une mèche des longs cheveux crépus et la glisse dans l'étui en daim qu'il porte à la ceinture, puis il se redresse. Un froid glacial est en train de chasser la tiédeur en s'abattant comme une chape sur Maadath. Shamaan approche du jeune homme et du Nordbotnien, son Tambour des Esprits en main. Il guide les deux autres vers la place qu'il leur assigne afin qu'ils soient positionnés aux trois angles du champ de bataille, puis il se met à faire résonner l'instrument. L'Esprit de Sidhi ibn Thaïs monte vers le ciel et stoppe son ascension à mi-chemin des volutes fluorescentes qui y ondulent. Ensuite, tous les Esprits émergent, Érébien, Draken, taureaux et, pour finir, celui de Schipolonza qui semble ne regarder que David et qui a l'air de vouloir s'étirer pour approcher encore du jeune homme. Celui-ci croit même entendre dans sa tête la voix du Goule l'assurer encore de son amour – Schipolonza toujours aimer petit maître... Mais cet Esprit-là doit également s'élever vers celui du Fils du Maître du Feu.

Et puis, David a l'impression de s'envoler vers le haut. Il sent Thorkeil et Shamaan auprès de lui pendant que le son du Tambour des Esprits lui semble résonner sur le monde tout entier. Il voit alors une route qu'il n'avait pas perçue jusque-là : un large et immatériel chemin, couleur de nuit scintillante, qui s'élance jusque dans l'aurore boréale et loin au-delà – jusque dans les étoiles, il le sait. Tout le groupe des Esprits, guidé par l'Esprit du Très Haut Mago, s'éloigne maintenant sur cette route que doivent prendre les morts...

Le son du tambour cesse et cette vision disparaît soudain. Le jeune homme est à nouveau conscient de sa place à un des angles de l'aire du conflit. Avec un sursaut de joie, il comprend ce qu'il vient de vivre : il a aperçu un tout petit morceau du chemin vers les Pays des Morts – là où les morts sont encore vivants de quelque manière... Puis Shamaan et Thorkeil viennent prendre David par le bras pour l'entraîner vers le portail où

les attendent quelques Érébien, restés là afin de refermer celui-ci après leur passage. Juste avant de s'y engouffrer, Thorkeil dit :

– Attendez. Avant de partir, offrons à ces corps une digne sépulture.

Il donne aux deux autres une belle perle de cascade, un sifflet en os de bassan, une pointe de cristal de roche et une pépite de mathryll. À eux trois, ils suscitent alors le plus titanesque, le plus gigantesque, le plus prodigieux blizzard qui ait peut-être jamais existé. Juste avant que le portail ne se referme sur eux trois, David a l'impression de voir se dessiner un visage dans les lignes de la neige et de la glace tourmentées par la violence du vent. Un visage à la fois terrible et majestueux, à la fois implacable et magnanime : l'Esprit du Blizzard...

Cette nuit-là, David fait un rêve.

Il rêve qu'il ressent la sensation de chute et de vertige à présent familière. Il rêve qu'il prend position sur ce qui lui semble à nouveau être l'ergot de l'Intihuatana de diamant. Il rêve que l'Être infiniment géant et infiniment dense, infiniment oppressant et infiniment ténu, infiniment minéral et infiniment vivant, lui parle – et les mots créent leur place pour se nicher profondément en lui :

Je suis **LOKI**, **Le PILIER du Cosmos**.
Je suis le Premier des Fruits **!**
Certains m'appellent Le Liant des Mondes.
D'autres me nomment
La Semence des Mondes.
D'autres encore me désignent comme
La Force Majeure.
Je suis tapi dans les Profondeurs de l'Univers.
Et aussi **:** Je le contiens en son entier **!**
Je suis **LOKI**, **Le PILIER du Cosmos !**

David se sent à nouveau tomber, tournoyer et il se réveille. Il y a une sensation étrange en lui : dans son rêve, il était certain d'avoir pleinement compris le sens de ce message et il prend conscience maintenant qu'il n'en est rien… Il avait déjà vu cela quand il avait dansé sur le Seneth...

Au petit déjeuner du lendemain, les six compagnons, Hildegarde et Lorelaï se racontent avec excitation les uns aux autres leurs expériences de la veille dans les ruines de Maadath. Ils semblent avoir déjà récupéré des épreuves qu'ils avaient subies. Quand David veut s'excuser de l'avoir blessée, Hildegarde fait un geste négligent et affirme qu'elle n'avait plus qu'une petite sensation de raideur à l'omoplate où l'avait touchée le rayon bleu jailli du Caducée. Elle ajoute :

– Si je n'avais pas tenu ma parole envers Lorelaï en trouvant le moyen de la ramener ici, ou si elle n'avait pas forcé des Érébien à la porter à Maadath alors que je lui avais interdit de venir, je serais dans les Pays des Morts en ce moment. Comme les choses se sont enchaînées d'étrange façon, vous ne trouvez pas ?

La Sirine dit :

– C'est elle, Dame Lilith, celle qui m'a exilée sur la Terre, qui a guidé tes actes, David. Quand je l'ai vue là, à Maadath, j'ai vraiment cru qu'elle me rejetterait dans mon insupportable exil. Elle me faisait plus peur que Monseigneur auparavant, qui pourtant parlait de me faire mourir.

Teglath précise :

– J'ai vraiment cru que j'hallucinais quand je l'ai vue se transformer en toi, David – ou

peut-être veux-tu qu'à présent on t'appelle Cordwainer ?

– Non ! Non. Peut-être que, dans des années, quand j'en aurai appris beaucoup, beaucoup plus, je serai Cordwainer – mais il est bien trop tôt. Continuez à me nommer David. J'aime ce prénom. Dans mon monde, il y a une légende qui raconte comment un petit David parvint à vaincre un géant qui se nommait Goliath. Et nous, tous ensemble et malgré nos faiblesses, nous avons vaincu Monseigneur, un géant du mal... Alors, je reste David, parce que ce nom nous représente, nous tous, ensembles et unis... Il ajoute : Donc, pendant un moment, au lieu de me voir moi, vous avez vu Dame Lilith ? Je comprends à présent qui m'a aidé à ouvrir le coffre dans le mental de l'ennemi !

– Même ta voix était différente. Ce n'est que quand le phénix eut disparu dans le ciel que Dame Lilith s'est brouillée et que tu étais là, à sa place.

David perçoit dans son regard intérieur l'image d'une grande et noble femme au visage à l'expression sérieuse et au regard d'un bleu très profond. Il est heureux de cette vision et il ressent comme un élan de tendresse envers celle qui l'a assisté ainsi et qui l'avait appelé « Mon fils »… Puis il revient à ce qui l'entoure. Da Yinn est en train de dire avec enthousiasme :

– C'est d'ailleurs exactement comme ce qui s'était passé un peu avant pour Shamaan !

– C'est ta grand-mère qui est entrée en toi ? L'Esprit de ta grand-mère ? questionne David.

– Oui, répond le Gothic sobrement.

– En tous cas, merci à toi de m'avoir empêché de faire l'idiot avec le Caducée quand j'ai voulu attaquer Thorkeil au début de l'affrontement, dit le jeune homme.

– Ce n'est pas moi, c'est elle qui est intervenue de cette manière.

– Tu peux nous expliquer un peu ? insiste le jeune homme.

– De toutes façons, il y a maintenant quatorze ou quinze ans, Shamanah avait déjà lutté contre Glen Cro qui avait annoncé qu'il allait exterminer tous les Wakota. Elle en est morte, seule dans le grand Nord – Maître Witshasha a eu la vision de sa victoire et de sa mort glorieuse en repoussant le monstre. Moi, je n'en sais pas plus. D'ailleurs, comme vous avez tous pu le constater, Monseigneur a reconnu ma grand-mère et il a voulu jeter le sort de mort sur elle quand tout s'est déclenché.

Tout l'être de Shamaan exprime l'intense bonheur d'avoir communié ainsi avec l'Esprit de Shamanah, de lui avoir prêté son corps pour qu'elle puisse agir et, encore une fois, vaincre Glen Cro. Il le sent jusqu'au plus intime de son être : cette fusion l'a rendu plus fort et peut-être aussi plus sage et il se sent vraiment le digne descendant de la Très Haute Mago Shamanah.

– Un Esprit peut donc aider les vivants ? interroge David.

Shamaan lui répond :

– Oui, un Esprit, s'il est puissant, peut faire cela. Dans mon peuple, on raconte ces choses-là. Aussi, je ne vois pas de quoi nous étonner dans ce qui nous est arrivé. Chez moi, on appelle cela « être chevauché » par un Esprit. Ainsi, David et moi avons été chevauchés pour mener à bien notre mission.

Thorkeil opine et ajoute :

– Chez nous, en Nordbotnie, on raconte aussi que de telles choses se sont produites, que l'Esprit de quelqu'un de mort peut entrer passagèrement dans un vivant pour agir avec le corps de celui-ci.

David précise :

– Dans mon monde à moi, on parle de morts-vivants. Mais en fait, sur Terre ça n'existe pas : les récits qui en parlent sont des fictions pour amuser le public et, évidemment, personne n'y croit.

Lorelaï et Hildegarde se regardent furtivement sans rien dire, ce qui échappe au jeune homme qui poursuit :

– Ceci dit, depuis que j'ai vu de mes yeux le Spectre de Tolund, j'ai dû lâcher mes certitudes à ce sujet...

Lominak, serrée contre son frère qui la regarde avec une grande tendresse sans rien dire, sourit et mange avec grand appétit pendant que ses amis devisent ainsi. À un moment de silence, elle intervient :

– Je sais que vous avez compris que lui, c'est mon frère, Taliésin.

Le grand Raha n'avait rien dit jusque là, au point que les autres avaient pensé qu'il était atteint de mutité. Mais ce n'est pas le cas, car il prend la parole à ce moment-là et avec véhémence, toute tendresse envolée :

– Laissez-moi tuer la mago ! Elle m'a capturé dans son œuf volant et elle m'a offert à Monseigneur en cadeau, comme si j'étais un objet dont elle pouvait disposer à son gré ! Par la magie de cette vipère, j'ai été contraint à le suivre et à lui obéir comme si j'étais son chien ! Je veux me venger ! Livrez-moi cette mago !

– Non ! ! – Thorkeil et Teglath ont clamé leur veto en même temps.

David ne dit rien. Il y a un conflit au fond de lui en même temps que son index et son majeur gauches commencent à picoter. Cette femme a tué son père et envoyé sa mère à la mort ! Une partie de lui le pousse à la livrer à la vengeance du grand Raha, ce qui signerait aussi la vengeance de Cordwainer Voragine. Il a même l'étrange impression qu'il prendrait plaisir à la destruction de la mago. Il lui faut lutter pour refouler la haine qui lui souffle de s'opposer à ses amis et de s'allier à la vindicte de Taliésin. Se faisant violence, il finit par dire à son tour :

– Non. Tu n'y toucheras pas. – mais il n'est pas sûr de la fermeté de sa voix.

Le Nordbotnien renchérit :

– Elle ne sait même plus qui elle est. Elle a perdu tous ses pouvoirs et elle est moins que l'ombre d'elle-même. Nous l'emmènerons à Barzaz-Breiz et ce sera à Maître Alber le Grand de prendre une décision à son sujet. Nous nous en remettrons à sa sagesse ; ce n'est pas à nous de décider de la vie et de la mort de quelqu'un d'inoffensif.

– Feinte ! Faux-semblants ! Inoffensive, elle ! ? Vous n'avez pas vu, comme moi, tout ce qu'elle a su imaginer comme supplices et crimes ! Elle vous piègera si je ne l'exécute pas !

Da Yinn intervient :

– Non. Ses pensées me sont accessibles et je n'y lis presque rien. Ses préoccupations sont des plus élémentaires : boire, manger, cesser d'avoir mal dans tout son corps endolori. Je l'ai lue alors qu'elle était en train de s'étonner de la vue d'un bol, comme si

elle découvrait cet ustensile pour la première fois de sa vie. Elle a perdu sa mémoire, c'est tout juste si elle se souvient de son nom et y répond. Moi non plus, je ne veux pas qu'on lui fasse du mal, non pas que je pense qu'elle soit assez punie ainsi mais, comme l'a dit Thorkeil, nous n'avons pas droit de vie et de mort. Ou sinon, autant virer mago noir tout de suite !

– Tu en as de bonnes, jeune fille ! Et vous tous aussi. Il vous est facile de faire preuve de magnanimité parce que vous ne vivez pas comme moi à l'ombre de ces monstres depuis des années ! Regardez !

Taliésin se redresse et il pivote lentement sur lui-même, les bras levés. Ce n'est qu'alors que les compagnons prennent conscience des profondes cicatrices qui sillonnent son corps.

– Oui, poursuit-il. Et cela, ce n'est rien : ce ne sont que les blessures du corps. Si je vous racontais tout le reste... – son regard exprime une haine intense.

– Inutile, je les lis à présent, coupe Da Yinn d'une voix assourdie, des larmes montant à ses yeux. Mais cela ne change rien, se reprend-elle. Personne ne touchera à cette femme.

Le grand Raha, dressé de toute sa hauteur, surplombe Teglath et Da Yinn, les replis cutanés de ses joues commencent à s'ériger et Shamaan se lève, les sourcils froncés. Lominak prend précipitamment la parole :

– Calme-toi, mon frère. Tu es si heureux de revoir ta petite sœur Lominak. Souviens-toi maintenant de nos jeux, quand j'étais toute petite et comment tu me portais dans tes bras pour me faire traverser le gué du Lac Vert. Tu étais tout mouillé et moi j'étais au sec et ensuite, je riais parce que tu m'aspergeais de gouttes d'eau en t'ébrouant. Sois paisible, mon frère, assieds-toi et parlons du passé. Concentre-toi sur ce temps où nous étions si heureux, parmi les nôtres, chez nous.

Taliésin se rassied, un sourire béat aux lèvres. Il saisit un œuf dur, l'écale et le porte à la bouche de sa sœur, comme pour lui donner la becquée. Le grand Raha ainsi influencé par Lominak, l'incident est clos. Shamaan reprend place à son tour. Il y a un moment de silence, brisé par le Wakota :

– Et toi, David, que penses-tu que nous devons faire de celle qui a causé la mort de tes parents ?

Les mots de Da Yinn et de Thorkeil avaient résonné profondément en David et cela l'a aidé à repousser l'afflux de haine qui l'avait saisi. Il se sent à nouveau apaisé :

– Comme Taliésin, ma première idée était de la détruire. Mais vous avez raison : j'accepte de m'en remettre à la sagesse de Maître Alber.

Changeant de sujet, il ajoute :

– Je comprends maintenant pourquoi Shamaan ne figurait pas dans les images qu'il avait vues pendant sa Quête de Vision : il y était bien, mais sous la forme de Shamanah, pas sous son apparence à lui ! Ah, merci Shamaan de nous avoir suivis malgré le refus de Maître Alber. Sans toi...

– C'était le destin, sans doute, mon ami.

Il n'y a cette fois-ci aucune ironie dans ces deux mots et David lui adresse en remerciement un sourire entendu.

– Et les autres images ? questionne Teglath.

Le jeune homme réfléchit, puis répond :

– Je pense que celle ou cinq d'entre nous étions affalés dans une sphère posée dans une main géante devait représenter le moment où nous étions à la merci de Monseigneur. Seulement nous cinq ! À ce moment-là, Shamanah chevauchait déjà Shamaan. Elle, elle n'était sûrement pas paralysée ?

Shamaan fait un signe de tête pour confirmer. Le jeune homme reprend :

– Donc, Shamanah était prête à agir à la première occasion. Et c'est toi qui a créé cette occasion, Teglath – David montre le réceptacle du Djinn pendu à son cou –tu as été formidable !

– Figures-toi que, pendant que j'étais paralysé, la voix de Roussalka s'est imposée à moi. Tu te souviens ? Elle nous avait dit : « C'est très puissant, l'instinct de survie. ». Et je me suis rappelé aussi de ce qu'avait dit le Spectre de Tolund : « Je frappe avec furie, j'ai le bonheur de feinter avec grande audace. » Cela m'a permis de comprendre que ce n'était pas du côté de la magie ou du psi qu'il fallait chercher une solution face à des magos de cette envergure. J'ai donc pensé que seules la rapidité et la surprise pouvaient avoir une chance de désarçonner Monseigneur et Kaliyuna. J'ai vraiment espéré que j'aurais l'occasion de me servir de mon talent avant qu'il ne soit trop tard, précise le Dwerch.

– Shamaan, c'est bien Shamanah qui a dévié Taliésin et qui a enrobé Kaliyuna dans une tornade ? dit Da Yinn.

– Oui. C'est bien ça. Ma grand-mère a jeté à la mago un « sort des quatre éléments » : l'air, la terre, le feu et l'eau. Et ce qui est extraordinaire, c'est que je sais que je possède à présent la maîtrise de ce sort qui est pourtant l'une des plus difficiles à acquérir.

Thorkeil acquiesce :

– Bien sûr, puisque c'est avec ton corps qu'elle a agi. Peut-être même que tu as ainsi gagné d'autres capacités encore ?

Le Wakota réfléchit puis, à regret :

– Je ne sais pas. Je ne me sens pas d'autres pouvoirs en plus.

– Et toi, David, tu maîtrises maintenant consciemment la mort gracieuse que tu m'as envoyée ? demande le Nordbotnien.

Le jeune homme fait une moue dubitative :

– Je n'ai aucune idée de ce que j'ai fait pour enclencher cela ! Mais vraiment aucune... C'est comme si c'était reparti dans l'oubli le plus complet. En réalité, j'ai vraiment cru que j'utilisais le sort de mort dont Monseigneur m'avait gratifié. Pardonne-moi, Thorkeil, je

– J'étais devenu mago noir et je t'ai attaqué pour te tuer ! le coupe l'autre. Je ne veux pas que tu t'excuses, c'est bien plutôt à moi de le faire ! J'aurais fait la même chose à ta place.

– Shamaan, qu'est-ce que c'est que Catyam ? s'informe David, soulagé du pardon ainsi exprimé par Thorkeil.

– Ah, oui. C'est ce que je t'ai dit quand tu étais Dame Lilith... Ou, plutôt, ce que Shamanah a dit avec ma bouche. Je ne sais pas, mais je suppose que c'est un endroit où

l'Esprit de Dame Lilith a coutume de séjourner.

– Oh ! Il y aurait donc dans les Pays des Morts, comme sur les mondes, des lieux divers, des nations ou des régions ?...

– Je ne sais pas. Peut-être bien.

Thorkeil intervient :

– Attendez. Voyons si on peut expliquer les autres images que tu as perçues lors de ta Quête de Vision, Shamaan. Pour celle qui montrait une femme de dos environnée des cinq objets, on peut comprendre maintenant qu'il s'agissait de l'Esprit de Dame Lilith. Pour celle où un Draken porte une femme, ce devaient être Kaliyuna et Al Drorg. Et les deux volcans en éruption devaient symboliser, l'un Monseigneur et l'autre, notre groupe.

Da Yinn dit alors :

– Et pourquoi, à ton avis, Lominak et toi étiez transparents quand Shamaan est redescendu du mont Vosegus ?

– Ça ? Aucune idée...

La Raha prend la parole :

– Je crois que je sais. Thorkeil et moi avons été les seuls de notre groupe a presque trouver la mort dans le combat. En tous cas, nous avons été complètement neutralisés. Je pense que c'était la préfiguration de cela... Maintenant, pourquoi rien ne montrait-il l'issue du combat et notre victoire dans les images que tu as vues près des pattes de l'Ombre du Chat ?

David a son idée à ce propos. Il se souvient des deux options possibles tout au bout du Seneth : la vie ou l'anéantissement. Il finit par dire :

– Je suis frappé par le fait que, dans ce que Shamaan a vu à Maadath, la statue du chat était écroulée, alors que celle que nous avons trouvée sur place était intacte. Cela doit montrer que les deux options, la victoire tout autant que la défaite, étaient possibles. Aussi, je ne crois pas que l'issue était prévisible ni que ces visions nous racontaient un avenir prédéfini, mais qu'elles montraient plutôt la mission que nous avions à remplir et la grande puissance de l'ennemi. Je suis certain que nous aurions aussi pu être vaincus. Maadath était pour nous un rendez-vous inévitable, oui, mais je pense que si nous avions fait certaines erreurs, nous aurions perdu.

– Oui, agrée Shamaan, beau joueur. Comme par exemple de tuer Sidhi ibn Thaïs qui a eu son rôle à jouer dans notre victoire. Ou encore Schipolonza qui a sauvé la vie de David en encaissant les javelots à sa place.

– Et aussi, malgré certains « grognements» entre nous, nous avons su rester unis comme Maître Alber nous l'avait recommandé, renchérit Teglath avec conviction.

Ils acquiescent et sourient chaleureusement.

– Au fait, Da Yinn, peux-tu à nouveau lire dans nos pensées ?

– Non David, toujours pas. C'est comme si vous aviez gardé en vous le pouvoir de rendre vos pensées hermétiques. Je me demande d'ailleurs si, moi aussi, j'ai acquis la même capacité ?… Il faudra que je demande à Maître Alber, lorsque nous serons de retour à Barzaz-Breiz. Et toi, Thorkeil, risques-tu toujours de virer au mago noir sans prévenir ? veut savoir la jeune fille.

– Je ne crois pas : je me sens de nouveau comme avant. Je pense que c'était une

propriété inhérente au Kriss qui créait cet effet.

– Tant mieux. À propos, comment Sidhi ibn Thaïs est-il arrivé jusqu'à Maadath ? demande Lominak.

– Nous ne le saurons jamais, je crois. Peut-être par un pouvoir spécial qu'il détenait ? Peut-être que le Kriss l'attirait vers lui tout comme le Caducée attirait David ? Quant à Schipolonza, Al Drorg l'a sûrement récupéré après notre départ pour Wace, propose Thorkeil.

– Puisqu'on parle de Schipolonza : qui aurait pu croire qu'un Goule se mettrait à aimer un humain au point de donner sa vie pour lui ? dit pensivement Lominak.

– Peut-être est-ce le conditionnement que Monseigneur lui a imposé qui a créé cet amour ? Ou peut-être pas ? Peut-être ce genre de créature est-elle capable de reconnaissance ou d'amour, malgré son mode d'alimentation et la réputation de son espèce ? Après tout, on raconte bien que les Érébien sacrifient leurs enfants et se mangent entre eux, alors que je n'ai jamais rien vu de tel depuis que je suis avec eux, intervient Hildegarde qui, regardant plus précisément David ajoute : Quant à ma robe, elle est certes en fourrure d'Érébien, mais qui sont tous morts de mort naturelle. Dans ces tribus, les enfants sont fragiles et peu résistants au froid et les produits de la chasse sont insuffisants pour procurer de quoi les protéger. Aussi, les adultes « lèguent »-ils leur fourrure pour la survie des générations à venir. Ce qui est plutôt noble, me semble-t-il, non ?

Le silence qui suit est interrompu par Da Yinn :

– C'est normal de vouloir que les enfants vivent… C'est bien… Ah ! Je viens de comprendre ce que signifiaient les mots que les plantes m'ont soufflé à Nephilä : « armure » et « folie ».

– Ça, c'est évident. Quand on a vu comment étaient habillés ces deux fous, Monseigneur et Kaliyuna, le sens de cet avertissement devient lumineux : à la fois en armure et malades de la tête ! À croire que ces plantes connaissaient ton avenir et cherchaient à te prévenir, souligne le Dwerch sur un ton comique.

– Dans les enseignements sur la magie avec les plantes, on nous apprend que certaines d'entre elles sont capables de faire preuve de voyance. Il me semble que la preuve en est faite ! admet la jeune fille.

– Dis-moi, Da Yinn ! J'ai l'impression que tu nous as caché quelque chose depuis notre départ. Je me trompe ? demande David avec un sourire atténuant l'attaque.

Surprise, l'interpellée rougit et ne répond pas tout de suite. Elle semble en butte à un conflit intérieur. Puis elle lâche :

– Comment l'as-tu su ? Et quand ?

– Juste après la bataille, quand tu es allée vers le corps de Thorkeil en évoquant des runes. Quelque chose m'a fait comprendre que tu ne nous avais pas tout dit à ce sujet.

– C'était en quelque sorte convenu avec Maître Alber. Il y avait un des tirages de runes que je n'ai pas interprété quand on était dans son bureau. Et comme lui ne l'a pas fait non plus, j'ai compris qu'il ne fallait pas que je l'explique... **ThornOssBjarkn**…

Les autres attendent qu'elle se décide à dire la suite. Cela vient enfin :

– **ThornOssBjarkn** peut être traduit par : « Le tombeau est accueillant et il garde sa

proie avant le chant des pierres ». Quand j'ai vu Lominak et Thorkeil et que j'ai cru qu'ils avaient été tués, j'ai pensé comprendre ce que cela voulait dire, que la sentence annonçait la mort de certains d'entre nous. J'avais d'ailleurs eu peur de quelque chose comme cela tout au long de notre voyage, d'autant plus que ce même tirage de runes est réapparu à plusieurs reprises.

– Et tu as gardé cette inquiétude pour toi tout du long ? admire Lominak. Après tout, cela aurait pu être toi qui allait devoir mourir ?

– Oh, j'avais bien plus peur que ce soient certains de vous, mes amis. J'attachais beaucoup moins d'importance au fait que ce soit moi. Mon père m'a inculqué la noblesse de pleurer la mort des êtres chers et de mépriser la sienne propre.

– C'est comme chez moi, renchérit Shamaan. Un proverbe des Wakota dit : « Chaque jour est un bon jour pour mourir en défendant son peuple, la Mère-Nature et la vie ».

– Mais alors, interrompt David, que signifie cette sentence si elle ne se rapporte à rien de ce qui s'est produit jusque là ?

– C'est vrai : voilà une question qui doit être posée, admet Hildegarde.

Lorelaï, qui s'était bornée à écouter jusque-là, se joint à la conversation :

– Vous êtes venus à six et vous êtes toujours six. Cela serait-il pour la mort du Très Haut Mago à la peau noire ? Ou de tous ceux qui sont à présent sous le linceul de glace que vous avez suscité ? Un tombeau de glace ? Qui garde sa proie ? Avant que les pierres ne chantent ? Quelles pierres ? La roche cristalline de Maadath ?

– Attendez, attendez, s'écrie David, le cœur soudain battant. Il y a un tombeau ici ! Et il est en pierre : le sarcophage qui se trouve sous la statue de Glen Cro... Il y a une autre pierre encore : l'améthyste qui repose sur la poitrine de Wakanah. Allons-y tout de suite.

Ils partent donc vers la crypte, Taliésin portant sans aucun effort Lorelaï dans ses bras. Sur le chemin, le jeune homme explique à ses amis ce qu'ils vont trouver. En passant devant la statue de Glen Cro, ils peuvent constater que les crânes comportant les offrandes ont disparu et que des Érébien, montés sur des sortes d'échelles métalliques, sont en train de marteler le visage de l'effigie pour en effacer les traits. La Samyi explique :

– Ils ont rejeté leur faux dieu et répudié son culte. David a raison : descendons vite avant qu'ils ne s'attaquent au sarcophage central.

Mais il n'y a personne dans la salle souterraine, comme si la majesté funèbre du mausolée le protégeait encore de l'intrusion des iconoclastes. Le groupe va directement au sarcophage où repose le corps de Wakanah. David sent depuis un moment vibrer la tache mauve sur son sternum. Thorkeil prend l'améthyste dans ses mains, ferme les yeux et se concentre. Il y a un long moment de silence, puis il leur dit ce que la pierre lui inspire :

– C'est son amour de père, qu'il ressent malgré lui pour Monseigneur, qui a vaincu cet homme... Je perçois quelque chose que je ne comprends pas. Cette pierre violette voit ce que Wakanah ne voyait plus, ses yeux étant fermés et son cœur arrêté : il se passe quelque chose du côté de chacun des six sarcophages vides en même temps que des Érébien soulèvent le corps pour le coucher dans ce sépulcre...

Déjà, David est allé examiner l'un des six tombeaux vides, imité en cela par Da Yinn,

Teglath et Shamaan. Mais il ne voit rien d'autre qu'une fosse rectangulaire, taillée dans le basalte, sur un socle dont les bords sont artistiquement décorés d'une frise de visages sculptés représentant toutes les races de Bréchéliante. Il fait le tour, regarde dedans. Il y a bien quelques irrégularités, striures, fissures, par-ci par-là, mais elles sont de toute évidence liées à une usure de la pierre. Chacun passe d'un sarcophage à l'autre – et toujours rien à signaler.

Teglath pousse soudain une clameur stridente qui les fait tous sursauter. Ils se retournent pour voir ce qui l'a provoquée, mais ils ne voient rien de particulier. Le Dwerch s'est mis la main sur la bouche, sans doute pour étouffer son cri et il fixe un point du flanc du socle du sarcophage auprès duquel il se tient. Tous se précipitent à son secours, mais ils ne voient vraiment rien qui soit offensif ou même qui seulement bouge. Que se passe-t-il donc qui puisse éveiller une telle réaction ? Teglath prend subitement conscience de la proximité de ses amis et souffle :

– Non, non ! Ce n'est rien. Tout va bien. C'est seulement que c'est le fantôme !

– Le fantôme ? Quel fantôme ? Le Spectre de Tolund ? s'enquiert Lominak.

– Non. Le fantôme... Regardez ! – il désigne de l'index un des visages de la frise du socle, devant lui, une face de Dwerch au nez froncé et à la bouche grande ouverte en une expression de colère.

– C'est un fantôme, ça ? rigole Da Yinn.

– Ben oui. En tout cas, je l'appelle comme cela parce que j'ai vu cette figure quand j'étais petit. J'étais tout seul à batifoler dans les prés quand c'est descendu du ciel, une énorme tête coupée au ras du cou. Ça avait cet air-là – cette horrible mimique – et c'était affreusement silencieux ! Cela m'a fait très peur. Quand j'en ai parlé à mes parents, ils m'ont dit que j'avais juste fait un cauchemar et que je devais l'oublier. C'est sûrement le truc qui m'a fait le plus peur dans ma vie !

– C'est étrange de trouver cela ici, non ? dit Thorkeil d'un air pensif.

– Examinons soigneusement ces frises de visages, suggère David... Je remarque que ces faces ont des expressions très variées. Certaines sourient en plissant les yeux, d'autres sont impassibles, d'autres ont l'air en colère, etc. Sur ce socle-ci, les seuls qui sont identiques sont deux visages de Raha qui ont tous la bouche ouverte. Les autres se différencient tous les uns des autres.

– Ah ! Sur celui-ci, seules les deux faces d'Érébien ont cette particularité, remarque Hildegarde.

– Ici, ce sont deux têtes de Sirine, précise Thorkeil.

– Et là, ce sont celles des Nordbotnien ! ajoute Shamaan avec excitation.

– Attendez ! Ce n'est probablement pas un hasard ! propose Teglath. Réfléchissons...

– Mais de quoi parlez-vous ? s'étonne Da Yinn. Quelles frises de visages ? Moi, je n'en vois qu'un seul sur chacun de ces socles !

– Oh ! Il y a de l'illusion dans l'air ! profère David.

Lorelaï prend la parole :

– Je le crois aussi. Ce que tu as vu quand tu étais enfant, Teglath, ressemble bien à une illusion.

– Oui, oui ! Mais bien sûr ! s'écrie Lominak d'un air inspiré.

Elle fait un geste vers le socle près duquel elle se trouve et toutes les têtes disparaissent, sauf une : celle d'une Raha, bouche grande ouverte. On l'entend dire : « C'est bien ça ! ». Elle fait le tour des cinq autres sarcophages et, quand c'est terminé, chacun peut constater qu'il ne reste qu'une seule face sur chaque frise, toutes les autres ont disparu :

– Des illusions, en effet ! Vous voyez : il n'y a qu'un seul visage réellement sculptée dans la pierre par socle. Et, regardez : ils ont tous la bouche grande ouverte et chacun représente une espèce différente. Il y a là trois visages féminins – humaine, Raha et Sirine – et trois masculins – Nordbotnien, Dwerch et Érébien, explique Lominak. Qu'est-ce que tout cela signifie ?

La Samyi intervient :

– Cela a tout l'air d'être un sort à combinaison. J'ai vaguement entendu parler de cela sur un des mondes où je suis allée. Si la combinaison n'est pas juste, ça ne marche pas. Laissez-moi réfléchir... Il y a ici un membre de chacune des espèces représentées dans les sculptures et aussi des Érébien à proximité. Je vais chercher l'un d'entre eux et on va essayer ce à quoi je pense. Attendez-moi, je reviens.

Elle revient en effet, accompagnée par un Érébien trapu qu'elle poste près du socle où se trouve le visage de cette espèce. Da Yinn et les autres ont compris et sont déjà en place près de la face correspondant à leur race. Taliésin s'est agenouillé pour que Lorelaï soit à bonne hauteur – de toute évidence, il répugne à l'idée de déposer son précieux fardeau sur le sol de pierre. Hildegarde annonce :

– Bien. Tout le monde est en place. Alors, à trois, vous mettrez tous ensemble une main dans la bouche de la sculpture. Et on verra bien si ça donne quelque chose... Un... Deux... Trois !…

Et le chant des pierres s'élève !!!

De chacun des sarcophages vides émane une sonorité différente, chacune si vibratoire que, bien plus qu'avec l'ouïe, elle entre en résonance avec la surface totale des corps de ceux qui sont rassemblés là, comme si leur épiderme ou leur fourrure était une peau tendue sur un tambour. L'Érébien s'écroule au sol, évanoui : c'est trop fort pour lui. Les autres doivent fermer les yeux tant la sensation est intense, mélange d'ébranlement et de plaisir. Taliésin, les dents serrées, crispe ses bras de toutes ses forces pour éviter à la fois de lâcher Lorelaï et de trop l'enserrer. L'ensemble des notes s'unit au-dessus de Wakanah en un accord, mais un accord dont personne n'aurait su dire si c'est une musique d'amour ou de malédiction. Cela dure étrangement longtemps et ils ne peuvent que s'abandonner aux roulis secouant tout leur système nerveux. Puis cela cesse. Quand les amis parviennent enfin à ouvrir les yeux, Wakanah est debout sur le socle, adossé à son sarcophage.

Grand. Majestueux. Souriant.

Sorti de stase. Vivant !

Les amis ont encore besoin de longues minutes avant de pouvoir reprendre possession de tous leurs esprits. Le géant attend patiemment : sans doute savait-il quel effet le chant des pierres peut produire sur ceux qui lui sont soumis. Puis il parle :

– Cordwainer Voragine ! C'est une grande joie pour moi de te voir enfin en chair et en

os. Je salue aussi tes amis.

Il ouvre les bras et, d'instinct, David se jette contre la large poitrine accueillante. En ce moment, il se sent totalement heureux. Personne ne parle, tous regardent avec plaisir l'homme revivifié et David qui a du mal à s'en séparer. Il s'y contraint tout de même.

– Nous avons des choses à nous dire, me semble-t-il, affirme Wakanah. Mais il y a beaucoup plus urgent : quitter cet endroit. Dans quelques jours, il ne sera plus que cendres et roches en fusion.

– Que voulez-vous dire ? s'inquiète Hildegarde. Il y a de nombreux Érébien qui vivent ici !

– Ils devront partir ou mourir. C'est ainsi, je n'y peux rien. Alors, préparons leur exode. Je sais où les conduire.

Avec l'aide des prêtresses mineures, Hildegarde parvient à rassembler tous les Érébien vivant sous le Mont Érébus. C'est même avec une facilité qui la déconcerte qu'ils l'écoutent et qu'ils préparent leur voyage en accumulant rapidement de la nourriture, des hottes de peaux pour porter les tout petits, des sièges à porteurs pour les vieillards et les souffrants et tous les autres bagages utiles. Wakanah a précisé qu'ils devront marcher pendant plusieurs jours jusqu'à leur destination. Quand la Samyi cherche à savoir quelle est cette destination, elle doit se contenter de cette réponse :

– Le retour à eux-mêmes.

Hildegarde n'en demande pas plus car des grondements souterrains commencent à se faire entendre, confirmant les dires de Wakanah quant à une éruption prochaine du volcan. Tout le groupe a ainsi fort à faire pendant les heures qui suivent la sortie de stase de Wakanah. Moins d'une vingtaine d'heures plus tard, près d'un millier d'Érébien précédés par les six amis et leurs nouveaux compagnons sortent à l'air libre par le portail sud et entreprennent leur longue marche vers le sud-ouest à travers les paysages étranges et tourmentés de cette partie de Thaun. Taliésin a refusé de laisser Lorelaï être emmenée par des Érébien dans un siège à porteurs, préférant la porter lui-même.

Pendant presque six journées, ils entendent les grondements et ils sentent sous leurs pieds les trépidations du sol, phénomènes avant-coureurs annonçant l'éruption prédite par l'homme aux yeux violets. C'est au soir du septième jour que l'explosion se produit et qu'ils voient l'horizon du nord s'embraser d'un geyser de feu liquide qui monte jusqu'à la nue. Ce splendide et létal panache retombe, mais fort heureusement pas assez loin pour atteindre la troupe des migrants.

Ils ont à longer des lacs de soufre et à contourner des solfatares, à traverser des tourbières, à passer par-dessus des crevasses, à grimper sur des moraines, à maintenir leur équilibre sur la glace, à patauger dans de la neige et de la boue, à fuir des fumerolles et des émanations de gaz. Ils doivent chasser et camper et peuvent, selon leur espèce, assainir leur fourrure ou laver leur épiderme dans des laugars, ces lacs d'eau chaude. Plusieurs bébés Érébien naissent et plusieurs vieillards meurent pendant le voyage. Au fur et à mesure de leur avancée, des bandes d'Érébien nomades se joignent à la troupe initiale et ils sont bientôt plusieurs milliers à fouler ensemble le sol inhospitalier

de cette partie de Thaun par des climats allant du tiède au glacial, selon qu'ils passent près de manifestations du volcanisme ou à proximité des glaciers.

Au soir du neuvième jour, un jeune Érébien vient dans la partie du campement où David et ses compagnons se sont installés pour la nuit. Pendant toute cette journée-là, il était d'ailleurs resté dans le voisinage du groupe de tête, comme si quelque chose l'attirait dans ses parages et Thorkeil, tout particulièrement, semble le fasciner. Il s'assied auprès du Nordbotnien qui le laisse faire. Quelques instants plus tard, l'enfant prend une poignée de cailloux par terre et les fait couler d'une de ses mains dans l'autre – où ils se transforment en or ! Puis, il se met à rire aux éclats comme si ce prodige était tout juste une bonne plaisanterie.

– Ah, mon jeune ami, tu as un talent, lui dit Thorkeil avec gravité.

Hildegarde, qui a observé le manège, sourit. Wakanah demande :

– Quel est ton nom, enfant ?

Après avoir hésité un instant entre l'option de détaler à toutes jambes et celle de répondre, le jeune Érébien choisit de regarder crânement le géant aux yeux violets et de répondre :

– Nagaloka.

– Nagaloka... Ta destinée sera grande... Mais pour l'instant, retourne auprès de ta famille et va dormir.

L'enfant se redresse tout sourire et s'en va à petits pas s'enfoncer dans l'obscurité vers le centre du campement.

Au soir du quinzième jour, Wakanah prévient le groupe que leur but sera atteint le lendemain. Malgré toutes les tentatives faites en ce sens depuis leur départ des flancs de l'Érébus, il a toujours refusé de donner des explications sur leur destination ou sur son fils, ni n'a voulu écouter les leurs. « Plus tard, plus tard. Je dois me concentrer pour rouvrir la voie », est la phrase sibylline qu'il disait à chaque fois. Il accepte seulement, un soir, d'éclaircir en quelques mots lapidaires comment il a su que le volcan allait entrer en éruption : Monseigneur avait lié le sort des Érébien à celui de sa statue de dieu – « Destruction de la statue, destruction des Érébien vivant sous le Mont Érébus ! », avait-il édicté !

Au milieu de ce seizième jour, sous un ciel traversé de nuages tumultueux, ils parviennent à l'orée d'une région d'éboulis rocailleux particulièrement difficile pour la marche. Elle est si rébarbative et d'aspect si hostile que l'on peut sentir une onde de découragement se répandre parmi les Érébien et des murmures s'élever. Wakanah, à l'avant, se met à rire, fait un geste et lance un son mélodieux tout en pointant l'améthyste et...

Et c'est prodigieux !! Les lignes de l'impitoyable paysage se brouillent et se transforment progressivement en un tout autre site...

Au premier plan, il y a trois étendues d'eau liquide contrastant avec les plaques d'eau le plus souvent gelée qu'ils avaient croisées auparavant. Au plus loin, ils voient de douces collines couvertes d'une végétation vivace et saine. À gauche, s'étend une forêt assez dense d'arbres feuillus mêlés à des résineux. À droite se déploie un vaste terre-plein en

terrasse, fait de grandes dalles de matière vitrifiée noire et luisante. Et, au milieu de tout cela, une ville... mais une ville comme aucun d'entre eux – à part sans doute le géant aux yeux violets – n'en avait jamais vue, même dans ses rêves les plus extravagants.

Une cité... Elle naît dans une immense demi géode posée en conque sur le sol et son architecture donne l'impression paradoxale d'être à la fois totalement anarchique et totalement ordonnée. Aucun des édifices monumentaux n'est identique à un autre, tous semblent avoir surgi dans la géode en cristaux d'améthyste mauve et violette, de citrine jaune, de péridot vert, de quartz transparent, de topaze ambre, d'aigue-marine bleue, de tourmaline rose et noire... Certains s'élèvent extrêmement haut, d'autres sont très bas. Tous ont des ouvertures et des terrasses ornées de jardins suspendus, avec des fruitiers grimpants et des ruissellements de lianes fleuries. Entre les pointes courent des ogives, des arcades et des ponts soutenus par d'extraordinaires cariatides et décorés de sculptures en forme de feuilles, de dentelures, de motifs géométriques. Entre les édifices, il y a des parcs et des esplanades, des jets d'eau, des fontaines et des statues d'êtres de toutes les races – et même d'espèces inconnues. La structure générale évoque celle d'une montagne, avec à la périphérie les flèches les moins élevées et les plus foncées et au centre les plus hautes et les plus claires qui, pour l'heure, se perdent dans les nuages et semblent comme éclairées de l'intérieur.

Cela respire la perfection – perfection de brillance, de poli, de limpidité et même... David hésite entre deux mots : propreté, pureté – comme si la poussière des siècles avait renoncé à se déposer sur la ville pour en respecter l'éclat et la préserver intacte et nette jusqu'à cet instant même.

Aucun mouvement, à part celui de l'eau, n'est perceptible. La ville est inhabitée, déserte, seulement minérale et végétale. La température ambiante est, mais oui, printanière, vraiment...

Quand les exclamations extatiques se sont apaisées, Wakanah dit simplement :

– Voici Shangri-Lâa.

– Shangri-Lâa, répètent plusieurs voix, comme pour écouter encore la musique de ce mot et l'associer intimement au miracle qui s'offre à eux.

Maître Solon

Les six compagnons viennent de raconter toutes leurs aventures à Wakanah, à un vieil Érébien silencieux et voûté, à Hildegarde, à Lorelaï et à Taliésin qui ont écouté leur récit avec beaucoup d'attention. Wakanah s'est esclaffé en entendant l'épisode des frelons géants :

– C'est là une de ses créations que Monseigneur vous a envoyée ! Sans doute voulait-il juste vous asticoter un peu, car il n'était pas sans savoir que vous étiez bien protégés par le champ de force.

À mi-hauteur de la plus haute tour de Shangri-Lâa faite de tourmaline rose : c'est une salle circulaire dont les vastes baies dévoilent le paysage et qui contient une table ronde en grenat environnée de treize sièges en tourmaline noire. C'est là qu'ils sont assis, tous les onze.

Trois golems viennent de déposer des boissons et des fruits auprès d'eux. Ces créatures étranges, au langage simpliste, sont les serviteurs à Shangri-Lâa et tous ceux que le groupe avait pu apercevoir sont bipèdes et d'allure plus ou moins humanoïde, mais ils diffèrent les uns des autres en de nombreux points. Faits avec de la céramique, du métal, du corail, de l'ambre, des pierres fines et d'autres matériaux encore, inconnus de David, ils sont certainement animés par des formules magiques et ont visiblement été créés par des Maîtres à la fois en magie et en statuaire : ce sont d'authentiques œuvres d'art, chaque golem étant unique. L'un de ceux qui attendent à présent, immobiles auprès des compagnons, a une tête qui semble à David représenter un métissage de lion et de chien, avec une crinière de mèches bouclées en ambre rouge, des yeux de jade fendus en amande et une bouche entrouverte sur un sourire énigmatique laissant apercevoir des crocs nacrés de fauve. Il y a une étonnante parenté entre lui et les deux Chiens de Fhô qui flanquent l'entrée de Barzaz-Breiz. Le deuxième golem présent arbore une tête de bélier surmontée de lourdes cornes et le troisième présente, sur une tête d'allure humaine, un masque de castor très stylisé. Ces serviteurs sont manifestement nombreux à Shangri-Lâa et ils étaient apparus, sortant des édifices et venant à leur rencontre dès l'entrée de la troupe dans la ville. Ils avaient pris les fardeaux, s'étaient chargés des sièges à porteurs, avaient invité des groupes à les suivre dans les différentes tours, y répartissant les Érébien et veillant à leur confort. Curieusement, ces derniers leur avaient confié sans réticence aucune leurs maigres possessions et leurs enfants en bas âge comme si, d'instinct, ils savaient pouvoir leur accorder une pleine confiance.

– Nous sommes ici dans la salle du Conseil des Sages de Tyr-Na-Nog, annonce le géant aux yeux violets.

– Tyr-Na-Nog ? répète David.

– Autrefois, il y a longtemps, le peuple que vous connaissez sous le nom d'Érébien était la race la plus évoluée de tout Tyr-Na-Nog, c'est-à-dire du cercle des treize mondes attenants dont Bréchéliante et la Terre font partie.

– Ah ! Et le monde où je suis né s'y trouve aussi ? s'informe le jeune homme

avidement.

– Non. Il ne fait pas partie de Tyr-Na-Nog mais d'un autre cercle de mondes qui comporte plus d'une centaine de planètes : le Cercle de Kalah.

– Oh ! Et quand pourrais-je m'y rendre pour rencontrer Doonin de Mayence et découvrir ma terre natale ?

– Plus tard ! Tu n'as pas été éduqué là-bas, tu es jeune et inexpérimenté et tu dois encore apprendre beaucoup de choses avant d'y songer. N'oublie pas que Monseigneur en est le tyran depuis qu'il a décimé ta famille et que son second, son âme damnée, tient toujours ton monde : en l'absence de son chef, c'est lui qui commande les redoutables guerriers et les éminents magos et psichics qui servent toujours fidèlement mon fils.

Dans son regard intérieur, David a la brève vision d'une troupe menée par un homme d'une prestance impressionnante, sabre ensanglanté au poing et dont les longs cheveux sombres flottent autour des épaules dans les voltes du combat. Il a une moue de dégoût, secoue la tête pour chasser ces images et reporte son attention sur ce que dit Wakanah :

– Quant à Doonin, il ne se trouve pas en Awalon : il doit rester en exil, bien loin des mondes appartenant à l'Union Voragine, comme les autres Manta qui ont survécu aux exactions de ton cousin. Maintenant, Cordwainer, s'il te plaît, laisse-moi parler, ajoute le géant aux yeux violets avec un rien d'impatience dans la voix.

Awalon ! Awalon !... Le cœur de David s'est mis à battre la chamade. C'est donc là qu'il est né ? Et que voulait donc dire Mayah de Hamelin quand il avait dit : « Tu fermes Maadath. Je ferme Awalon » ? Il va ouvrir la bouche pour poser sa question quand Da Yinn lui met la main sur le poignet et fait « Chut. Attends ». Il reprend alors contact avec ce que dit Wakanah :

– ... Nog est donc un cercle de mondes parallèles, c'est-à-dire qui existent quasiment l'un dans l'autre, ou plutôt dans la même portion de l'espace. Mais ils sont dans des dimensions différentes. C'est là quelque chose de difficile à comprendre. Imaginez que l'univers, qui est un continuum avec toutes ses étoiles et ses mondes, est comme une immense et flottante bande de tissu sauf que, et seulement à certains endroits, ce tissu est plus ou moins plissé ou chiffonné. Dans ces plissures, il y a des mondes et parfois certains d'entre eux se touchent. Mais chacun est dans une autre partie du tissu, ce qui fait qu'ils ne peuvent pas se catapulter ni se mélanger. Il faut savoir aussi que le temps n'est pas homogène dans les pliures et que certains mondes sont en plus décalés dans le temps les uns par rapport aux autres. C'est comme si votre voisin de table vivait dans un temps décalé, ne serait-ce que d'une milliseconde par rapport au vôtre : vous ne pourriez alors plus le percevoir parce qu'il serait dans une autre dimension temporelle que vous.

Un cercle de mondes est donc composé de tous les mondes qui sont à proximité les uns des autres dans un de ces replis du tissu de l'univers. On pense d'ailleurs – même si on ne peut pas le prouver – que les cercles de monde sont en nombre infini dans un univers qui lui aussi est infini, et que nous n'en connaissons qu'une infime partie : ce que nous nommons l'Univers Connu, qui comporte tout de même des milliers de cercles.

Chaque monde dans un même cercle reste donc généralement indépendant des autres et évolue à sa manière propre. S'il y a des êtres intelligents dans ces mondes, ils peuvent ne pas avoir conscience de cette proximité avec d'autres mondes. Il existe

toutefois des possibilités de contact et de passage d'un monde à l'autre. Ces passages peuvent être ouverts aléatoirement par une convergence de hasards ou délibérément par des moyens magiques. Ainsi, des êtres peuvent passer d'un monde du cercle à l'autre ou, plus simplement, percevoir de façon plus ou moins nette et comme à travers une fenêtre des images, des sons, des odeurs d'un monde d'à côté. De ce fait, il y a donc toujours des ressemblances entre les mondes d'un même cercle, ressemblances de langages, de traditions, de légendes ou de culture comme Cordwainer a pu le constater entre la Terre et Bréchéliante. Vous aussi, Hildegarde, vous pouvez confirmer cela, n'est ce pas ?

– C'est vrai, c'est bien ce que j'ai constaté, admet la Samyi. Mais j'ai vu tant de choses laides pendant mes périples dans les mondes de ce cercle-ci que je préfère les oublier ! Poursuivez, Maître Wakanah, s'il vous plait.

– Un de ces points de contact entre les treize mondes de Tyr-Na-Nog est Shangri-Lâa. Il y a des sonorités dans les cristaux qui forment les édifices de Shangri-Lâa qui ouvrent parfois les passages et transfèrent alors tout ce que vous voyez ici, la cité, les collines, les plans d'eau, la forêt et la piste sur d'autres mondes de ce cercle. Ainsi, la ville des sages et des philosophes visite chacun des treize mondes, même si sa présence concrète n'y est jamais que temporaire. On la connaît donc dans chacun de ces mondes, le plus souvent à travers des contes ou des légendes. Mais c'est ici, sur Bréchéliante, que sa présence est la plus stable, pour des raisons qui restent d'ailleurs inconnues. Ainsi, le son est un des moyens pour ouvrir le passage entre deux mondes d'un même cercle ou, plutôt, certains sons qui ont pour propriété de créer une « porte », c'est-à-dire une brève jonction entre deux mondes adjacents. Le type des sons produits par l'harmonica ou par la flûte de Mayah de Hamelin a aussi cette propriété – mais encore faut-il jouer la mélodie utile au passage.

– Et les Intihuatanas ? ne peut s'empêcher de demander David.

– Oh, pour ceux-là, c'est différent. Ils permettent de passer, non pas d'un monde du même cercle à un autre, mais d'un cercle à un autre et cela quelle que soit la distance objective entre eux. Pour vous donner une comparaison, voyager à l'intérieur d'un cercle, c'est comme d'aller d'ici à la tour en jade qui est juste à coté : les deux sont rassemblées sur un même lieu. Alors que d'un cercle à l'autre, c'est comme de sauter presque instantanément du nord de Thaun au sud de Stobin. Pour franchir les incommensurables distances interstellaires et même intergalactiques entre deux cercles de mondes, il faut deux Intihuatanas qui ont pour propriétés magiques de courber entre eux le tissu de ce continuum qu'est l'univers – son espace et son temps. Ils le font jusqu'à ce que le point de départ et le point d'arrivée voulus se touchent presque et ils mettent en place le tunnel qui permettra le passage entre les deux cercles de mondes. Quant le trajet est effectué, le tissu de l'univers reprend sa forme initiale et le tunnel disparaît.

– Mais alors, où est donc Monseigneur en ce moment ? s'écrie David.

Une ombre passe dans le regard de Wakanah et c'est d'une voix légèrement altérée qu'il répond :

– Tant que le tunnel perdure, la courbure de l'espace entre l'Intihuatana de Maadath et l'autre – celui de Mayence, en Awalon – est maintenue. Et comme il n'y a plus d'issues, puisque les deux Intihuatanas ont été clos simultanément, il est rejeté de l'un à l'autre

comme une balle qui heurte un mur puis est renvoyée à l'autre mur en face. Ceci dit, le tissu de l'univers est soumis à certaines lois, en particulier à celle de la mémoire de sa forme initiale : il ne restera donc pas indéfiniment courbé et fera en sorte de se déployer à nouveau.

– Mais alors, s'il reprend sa forme, Monseigneur va mourir, éjecté dans l'espace et le vide ! s'exclame le jeune homme qui, voyant le pli amer que prend la bouche de Wakanah, préfère dissimuler le contentement qu'il ressent à cette perspective.

– Non, Cordwainer. Un des Intihuatanas devra céder pour le redéploiement de l'espace et mon fils sortira alors par là.

– Dans combien de temps cela se passera-t-il ? s'enquiert Da Yinn.

– Nul ne peut le dire avec certitude. Mais ce n'est certainement pas imminent.

– Mais s'il reste si longtemps emprisonné là dedans, il va mourir de faim ou de soif ? s'exclame Lominak.

– Non, et peut-être même faudrait-il le regretter… Il reste conscient en permanence, mais les besoins de son corps sont suspendus dans le tunnel intermondes. C'est terrible : il ne peut que rester là, à souffrir…

Cette constatation n'est pas pour déplaire à David, mais il ne le laisse toujours pas paraître. Il veut savoir autre chose encore :

– Donc, rien ne peut sortir ton fils de là ? Il devra attendre que le tunnel se rouvre de lui-même ?

– Toi, tu pourrais le faire sortir. Ou encore celui qui a fermé l'Intihuatana de Mayence et tu dis que c'est Le Maître de Musique ! Voilà qui est très inattendu... En fait, seuls ceux qui ont procédé à l'enfermement peuvent l'annuler. Mais je ne crois pas pouvoir te le demander, n'est ce pas ?

– Je ne saurai même pas comment faire ! s'exclame David.

Il est heureux de pouvoir offrir cette raison à son refus, car rien ni personne ne pourrait l'inciter à libérer Monseigneur. Wakanah le regarde tristement, il n'est pas dupe des sentiments du jeune homme. Il poursuit :

– Quant à Mayah de Hamelin… S'il s'est mis de ton côté, inutile d'y penser – sans même compter que je n'ai aucune idée de l'endroit où on peut le trouver...

David préfère changer de sujet :

– Pour autant que nous le sachions, Monseigneur a la possibilité de voyager dans le temps, puisque il déjà est intervenu dans le lointain passé de Bréchéliante. Quand il sortira du piège dans lequel il se trouve en ce moment, pourquoi ne reviendrait-il pas en arrière pour changer à son avantage le déroulement de notre bataille à Maadath ? demande David.

– Oh non, le temps de se laisse pas circonvenir si facilement ! Pour changer un événement important du passé et tous les événements ultérieurs qui en sont issus – si toutefois c'est réellement possible, ce dont je doute ! – j'imagine qu'il faudrait des pouvoirs tels qu'ils demanderaient la puissance magique de toute une immense armada de Très Hauts Magos agissant tous ensemble. Or, il n'existe pas autant de Très Hauts Magos et une telle réunion est d'ailleurs impensable. De toutes façons, dans les faits jamais mon fils n'a pu revenir en arrière pour corriger sa défaite après avoir été contré

par ton père.

– Mais... Il n'en demeure pas moins que Monseigneur avait déjà agi dans le lointain passé de Bréchéliante ?! insiste David.

– ... Oui... Tous ces mouvements dans le temps qui se sont produits ici sont sans exemple : j'ai fait des recherches et, à ma connaissance et mis à part dans les légendes racontant les hauts faits des Anciens Inconnus mythiques, personne n'avait jamais ouï-dire ou prétendu que ce genre de chose était possible et jamais rien de tel ne s'est manifesté ailleurs. Personnellement, je ne peux que constater les faits et, je l'avoue, sans les comprendre ni pouvoir les expliquer. Ton père, Cordwainer, fut un très grand créateur de sorts et de charmes et mon fils a pensé que ce contrôle du temps était un nouveau pouvoir développé par Faez grâce au Caducée et c'est aussi pour cela qu'il s'est mis à vouloir ton bâton de pouvoir avec une telle avidité.

Wakanah se tait un instant. Il semble être entré en lui-même, une expression de peine sur son noble visage. Les autres respectent son introspection. Au bout d'un moment, le géant reprend :

– Je me suis interrogé de nombreuses fois pour essayer de comprendre pourquoi mon garçon si gracieux, si charmant et si agréable est devenu cet odieux tyran, ce monstre impitoyable, ce destructeur. Est-ce parce que l'amour d'une mère lui a manqué ? Ou parce que j'ai peut-être été trop absorbé par mes études, mes recherches et mes livres et qu'il a donc été trop seul et livré à lui-même ?... Et donc vulnérable... Je l'ai pourtant aimé – et je l'aime toujours. Une partie de moi saigne quand je pense à ce qu'il subit dans le tunnel. Une autre partie de moi est soulagée parce qu'il y aura ainsi plus de paix et d'harmonie dans les mondes...

– Wakanah, pardonne-moi de te poser cette question : pourquoi as-tu choisi de prendre mon parti et celui des purs Voragine et pas celui de ton fils ? – David n'ose évoquer la scène vue dans le coffre du mental de Monseigneur et qui incrimine le jeune Faez.

Comme s'il avait lu dans sa pensée, le géant affirme :

– Je sais à quoi tu penses. Faez croyait aussi qu'il était responsable de toute cette cruauté, de toute cette haine. Non, ce n'est pas la faute de ton père, Cordwainer. Je pense plutôt que quelque Esprit très maléfique a pris possession de mon fils – et c'est contre celui-là qu'il faut lutter. Non pas en tuant Monseigneur, ce que je ne permettrai pas ! Mais en chassant de lui cet Esprit du Mal. Pour sauver mon fils, j'aurais certainement besoin de toi quand tes pouvoirs et ta maîtrise du Caducée se seront développés.

Wakanah se tait un instant avant d'ajouter :

– Et, tu sais, je ne peux pas accepter les barbaries, les crimes et les dévastations sauvages – toutes ces choses horribles que je l'ai vu accomplir en compagnie de cette vipère de Kaliyuna !... De plus, avant tous ces événements, les parents de Faez et de Pandora étaient de mes amis. J'ai vu naître ton père, j'ai vu jouer mon fils et lui ensemble comme les cousins qu'ils étaient bel et bien. Je t'ai vu naître, toi aussi. J'ai aimé Faez et je t'aime, toi, le fils de Faez. C'est aussi pour toutes ces raisons que je t'ai aidé.

– J'ai une autre question à te poser : pourquoi Monseigneur ne t'a-t-il pas tué alors

qu'il en avait l'occasion et s'est-il contenté de te faire entrer en stase ? Voilà qui est étonnant, non ? N'aurait-il pas été plus simple pour lui de t'annihiler alors qu'il en avait l'occasion parfaite ?

– Je me suis souvent posé cette même question depuis ma sortie de stase et je n'ai pas trouvé de réponse. Je ne sais vraiment pas et il est vrai que ce n'est pas logique. Peut-être n'a-t-il pas pu aller jusqu'à ce forfait extrême qu'est le parricide ? Je voudrais le croire...

Le chagrin de Wakanah est presque palpable. David préfère changer de sujet :

– Mais comment se fait-il que, ni ici ni sur Terre, on n'ait jamais entendu parler des Intihuatanas et de ce que tu appelles l'Univers Connu ?

– Beaucoup des cercles de mondes sont abondamment reliés entre eux par des Intihuatanas et leurs habitants peuvent voyager des uns aux autres, librement et en toute connaissance. D'autres cercles, et c'est le cas pour celui de Tyr-Na-Nog, sont à l'écart pour des raisons que j'ignore et, d'ailleurs, il ne s'y trouve que très peu d'Intihuatanas, généralement impossibles à reconnaître pour tels par les habitants. Ceux-là ignorent donc l'existence des autres cercles et ne peuvent se rendre, comme nous, dans la multiplicité de nos mondes. Ils ne reçoivent pas non plus de visiteurs en provenance de l'Univers Connu, ou alors très peu.

David pense qu'il connaît déjà un des Intihuatanas de son cercle de mondes : celui de l'île du lac Muckross où, bébé, on l'avait trouvé.

– Et comment active-t-on un Intihuatana ? veut-il savoir.

– Par des moyens magiques de très haut niveau. Ou par ce qu'on appelle le Vâk, c'est-à-dire la Puissance du Verbe, que seuls maîtrisent les Maîtres-Poètes. Mais la plupart des gens n'en sont pas capables et ce sont donc en général des magos spécialisés, des nautes, qui les font transiter de monde en monde lorsqu'ils veulent s'y déplacer. Un bon mago peut aussi créer des sortes de « clés » qui peuvent ponctuellement être utilisées par des non-magos, mais elles permettent seulement des déplacements très limités.

– Tu m'apprendras tout cela ?

– Plus tard. Désolé Cordwainer, mais je pense que cela n'est pas encore à ta portée – même si tu es le quatre-sangs Voragine. Il te faudra mûrir et en apprendre bien davantage avant de maîtriser l'usage des Intihuatanas. Cela te viendra de toutes façons inévitablement parce que c'est là une des capacités inhérentes à ton Caducée.

David est désappointé. Il se voyait déjà dans la peau d'un nouveau Marco Polo et en mesure de découvrir les mondes passionnants de l'Univers Connu. Il ravale toutefois sa déception car il a d'autres questions encore :

– Il doit y avoir des milliards et des milliards de personnes et des milliers de races dans l'Univers Connu ! Des millions de mondes, des millions de langages ! Et il est facile de voyager et de rencontrer d'autres peuples, si je comprends bien. Comment font les gens pour se parler, se comprendre et communiquer entre eux ?

– Ce n'est pas un problème : il suffit de payer un mago pour obtenir un sort de compréhension des langues analogue à celui dont tu as visiblement bénéficié.

– Ah oui, en effet. C'est vraiment extraordinaire… Mais dis-moi : comment ais-je fait pour prendre contact avec toi à deux reprises ?

– Ce n'est pas toi, c'est moi qui ai noué ce contact. Il m'a fallu attendre que tu entres dans une certaine sorte de transe pour parvenir à communiquer avec toi : je voulais t'alerter. Projeter faiblement ma pensée était la seule chose que je parvenais encore à faire dans ma stase.

– D'autre part, comment se fait-il que j'aie trouvé l'harmonica qui m'a mené à Bréchéliante ? Et si Mayah de Hamelin savait que j'étais sur Terre, pourquoi Monseigneur ne le savait-il pas ?

– Oh, il le savait. Cela faisait longtemps déjà qu'il t'avait déniché. En fait, après ton départ, il a mis toutes ses équipes de magos au travail pour qu'ils mettent au point un moyen de te retrouver. Le résultat de leurs travaux a été l'harmonica magique, avec lequel tu devais nécessairement entrer en contact s'il se trouvait sur le même monde que toi. Mais te repérer ne suffisait pas : Monseigneur avait besoin de toi pour le mener au Caducée. Il a probablement semé des harmonicas dans tous les mondes dans lesquels tu aurais pu parvenir à partir de l'Intihuatana de Kulkatan. Ta nature de Voragine et l'harmonica, se rejoignant, devaient créer une sorte de résonance qui ne manquerait pas de parvenir jusqu'à mon fils. Alors, dès la première fois où tu as tiré un son de ton instrument, c'est comme si tu lui avais transmis ton adresse !... Ce qui m'étonne davantage c'est que Aditih, elle aussi, ait repéré ta trace au point de disperser les morceaux du Caducée dans le monde adjacent à la Terre – de toutes façons, personne ne sait pleinement de quoi les Elfes sont capables et celle-ci est éminemment étrange et mystérieuse. Mais en fait, c'est probablement le pouvoir du Caducée, qui t'attire forcément à lui, qui a tout simplement agi en ce sens ?

David revoit la splendide Elfe et cela l'émeut : elle a couru bien des risques pour cacher son Caducée afin qu'il le trouve Un jour il la rencontrera et lui exprimera toute sa reconnaissance, il se le jure.

– Où vit-elle ?

– Le plus souvent dans son habitation, le Prisme, en Awalon.

– Aditih est apparue à Nephilä il y a des milliers d'années...

– Comme je te l'ai déjà dit, on ne sait pas grand choses sur ses pouvoirs. On l'appelle « La Non-Liée »... C'est certainement pour cela que ton père a couru le risque de la choisir pour lui confier le Caducée : il savait que personne ne peut contraindre Aditih et il a dû miser sur le fait qu'elle voudrait bien se charger de la mission et qu'elle garderait le secret. À mon avis, ce pari était vraiment audacieux !... À moins que Faez ait seulement pensé à mettre son bâton de pouvoir à l'abri dans le Prisme, l'inexpugnable demeure de cette Elfe ?... On dit que Aditih est peut-être la seule créature de chair dans tout l'univers qui peut se rendre là où elle veut sans avoir besoin de passer par des Intihuatanas. Quant à ses mouvements dans le temps... Là aussi, je ne sais pas comment elle s'y prend pour accomplir ces choses censément impossibles.

– Et Mayah de Hamelin ? Qui est ce donc ?

– Ah... Mayah de Hamelin, Le Maître de Musique... Il est bien un Elfe, lui aussi : personne ne comprend ces êtres-là ! Quels sont ses pouvoirs, ses buts ?... Constatons seulement qu'il a bien fermé l'Intihuatana de Awalon en même temps que tu fermais celui de Maadath, ce qui a neutralisé Monseigneur au moins provisoirement. Comment a-

t-il pu connaître le moment exact où il devait agir pour synchroniser à la perfection vos deux actions ? Cela aussi est un mystère. Il est certainement un très grand mago et sa flûte doit avoir des pouvoirs étonnants. Je soupçonne d'ailleurs même Mayah de pouvoir lui aussi se passer d'Intihuatanas pour transiter d'un cercle de monde à l'autre, et cela grâce à sa flûte !

– Et l'oracle Seneth ? J'y ai vu des scènes...

– Ah oui, le Seneth… On l'appelle aussi l'Oracle du Destin. Voilà une autre énigme encore… Je ne l'ai jamais vu personnellement, mais j'en ai entendu parler et je possède aussi quelques très anciens textes mythologiques qui le mentionnent. Le peu dont j'ai connaissance, c'est qu'il est magique, qu'il apparaît et disparaît et qu'il semble lié à des événements importants – mais tout cela, tu le savais déjà. Ce qui est étrange, c'est qu'on a raconté que Mayah de Hamelin avait déjà été au moins deux fois en contact avec le Seneth avant que je n'entre en stase, du moins tels étaient les bruits qui couraient à son sujet. Or, des magos ont vécu de très longues vies sans jamais voir l'Oracle du Destin et lui, trois fois déjà ?... Il faudra que je me penche là-dessus… Peut-être y a-t-il quelque part des magos avec des intentions inconnues de nous et qui envoient le Seneth dans nos mondes ? Faut-il imaginer qu'ils sont les marionnettistes et nous les marionnettes ? Je n'aime pas cette idée, décidément...

– Une autre chose m'intrigue : comment se fait-il que nous six, nous nous soyons rencontrés. Précisément nous six ! De toute évidence, s'il avait manqué un seul d'entre nous, Monseigneur – ou l'Esprit du Mal qui le possède – détiendrait aujourd'hui le Caducée. Curieusement, il semblerait que chacun d'entre nous ait eu, directement ou indirectement, un rapport avec ton fils dans le passé : moi par ma famille, Da Yinn par le meurtre de son père, Lominak par le rapt de son frère, Shamaan par sa grand-mère, Thorkeil par le Spectre de Tolund et Teglath par sa terreur d'enfant, ce qu'il appelait « le fantôme » et qu'il a revu sur un des sarcophages sous l'Érébus. Quel hasard miraculeux nous a-t-il réuni d'emblée à Barzaz-Breiz pour que chacun amène ses capacités au service de la mission ?

– Cela m'évoque bien quelque chose… Mais c'est impossible... Cela ressemble à un enchantement en faisceau avec effet rétroactif. D'autant plus d'ailleurs si on ajoute la disparition de ton harmonica à l'extraordinaire concours de circonstances qui t'a fait rester ici et rencontrer tes amis... Et en y incluant aussi les objets dispersés il y a longtemps dans les régions de Bréchéliante et qui semblaient attendre votre arrivée depuis tout ce temps…

– Et même Mayah qui a regretté, dans mon rêve, d'avoir manqué de vigilance pour me prévenir de rester tranquillement dans mes pénates sur la Terre !... Ce dont tu parles, c'est un sort ?

– Un enchantement en faisceau avec effet rétroactif, c'est comme de donner à l'univers l'ordre magique de tout préparer depuis le tout commencement des temps pour que certaines choses se produisent dans l'avenir. C'est le problème qu'on a évoqué tout à l'heure : manipuler le passé. Mais ce genre d'opération magique fait partie des sorts mythiques que seulement les Magos Suprêmes, les Anciens Inconnus, ceux qui ont mis en place les Intihuatanas, sont supposés avoir su réaliser. Personne à ma connaissance ne

sait pratiquer un tel sort et moi, je ne crois pas cela même possible. Voilà encore un mystère de plus ! Car il est vrai que la quantité de coïncidences qui a présidée à votre rencontre et à votre mission est inouïe...

Il se tait un instant, semble réfléchir puis ajoute :

– Je regrette de ne pouvoir vous éclairer davantage au sujet de Mayah de Hamelin, du Seneth ou de votre quasi-miraculeuse rencontre. Tout semble s'être organisé pour vous amener, avec Hildegarde et Lorelaï, à Maadath pour combattre Monseigneur.

– Nous devions donc gagner, forcément ? interroge Thorkeil.

L'Érébien, qui s'était tu jusque là, prend la parole. Il a l'air âgé et fatigué. Ses trois yeux aux pupilles jaunes pailletées et cerclées de noir manquent d'éclat et ses joues s'affaissent. Pourtant, sa voix est ferme quand il dit :

– Je ne pense pas que cela ait été aussi simple qu'une fatalité de l'emporter, pour vous. Non. Ce sont vos capacités et votre intelligence qui vous ont donné la victoire. Pour l'instant en tout cas. Mais, jeunes gens, souvenez-vous de ce que je vais vous dire : rien, jamais, n'est gagné définitivement – le chaos menace toujours ! Le chaos est tapi aux lisières et il cherche en permanence à s'engouffrer dans l'harmonie des mondes.

– Maître Solon est le Philosophe Majeur du peuple des Daïkinih, explique Wakanah. Il a pu – et de justesse ! – s'enfermer avec Shangri-Lâa dans un nœud du temps juste avant le basculement de l'axe de Bréchéliante qui a presque détruit toute vie sur la planète. Vous, mes amis, qui avez évité une nouvelle dévastation, vous avez le droit d'entendre ce qu'il a à dire.

Le vieillard parle à nouveau :

– Si vous préférez, vous pouvez continuer à appeler les gens de mon espèce « Érébien ». Nous ne renierons pas notre âge obscur qui devra aussi nous apporter ses enseignements. Toutefois, le temps est venu pour mon peuple de retrouver sa sagesse perdue.

Les jeunes gens observent amicalement et avec curiosité le vieil Érébien – non : Daïkinih – et les gestes lents qu'il fait avec certaines de ses quatre mains pour appuyer ses paroles. Ils attendent la suite.

– Shangri-Lâa est notre cité. Elle a été érigée dans un temps ancien, alors que nous étions encore les sages et les philosophes de Tyr-Na-Nog. Chacun des treize mondes de notre cercle nous a connus et honorés pour notre sagacité. Nous étions consultés quand des problèmes de discernement, de spéculation philosophique, de haute justice ou de haute magie se posaient, quand des questions concernant l'individu ou la société, l'intelligence, le libre-arbitre ou la fatalité apparaissaient. C'était au temps où Maadath était encore une capitale vivante et animée, où il faisait bon vivre. Puis, le mago maléfique que vous appelez Monseigneur est venu. Il a menacé les habitants de Maadath et nous, les Daïkinih, nous avons voulu les défendre. Nous avons projeté des ondes offensives. Mais nous ignorions alors qu'il existait un bouclier contre cela. Pire encore, le bouclier nous a renvoyé nos ondes, ce qui a dévasté nos propres cerveaux. Nous, les Daïkinih, qui étions l'élite de la sapience, nous avons vu nos enfants naître avec leur intelligence altérée et nous nous sommes transformés en brutes stupides, bornées, superstitieuses et idolâtres de Glen Cro… Mais voici que l'heure est venue de nous

régénérer...

Il regarde alternativement chacun de ceux qui sont présents puis :

– Les runes vous l'avaient annoncé : « Au nord est le pouvoir de vaincre le passé ». Avec votre courage, mes jeunes amis, vous avez accompli cette sentence et nous vous en sommes très reconnaissants.

Se tournant vers la Samyi, le vieil Érébien fatigué ajoute encore :

– Les miens ont besoin d'être enseignés à nouveau. Hildegarde, resterez-vous avez eux pour les aider à sortir de la barbarie et de la pauvreté d'esprit ?

– Avec votre aide, Maître Solon, oui, répond la Samyi.

– Merci à vous.

– Je pense que cela devrait être une tâche facile, car j'ai déjà vu des changements chez beaucoup de Daïkinih depuis qu'ils sont entrés à Shangri-Lâa. J'ai également repéré plusieurs jeunes avec des talents, dont Nagaloka qui est celui qui semble le plus avancé.

– Oui... Dans ma bulle de temps, j'ai eu presque une éternité à ma disposition pour mettre au point un cristal magique qui vibre à un niveau si subtil qu'il est capable d'aider à réveiller la raison dans l'esprit des miens. Cela vous assistera dans votre tâche, Hildegarde.

– Et vous, Maître Solon ? – la voix de la mago est alarmée.

– Oh moi, je suis épuisé et si vieux. À présent, ma mission est terminée et la vôtre commence. Je vais m'en aller.

– Oh non, Maître Solon ! gémit Hildegarde.

– Tout est bien, amie. Ainsi est la nature des êtres ici-bas.

Le Daïkinih se tourne alors vers David :

– Jeune homme venu de la Terre, je vais te donner ce qu'il faut pour éveiller Yemanja, la Dame de l'Eau. Il est heureux que, grâce à ton père, Monseigneur n'ait pu lui prendre son collier, sinon il aurait été en mesure de détruire à tout jamais toute vie aquatique sur notre monde. Tu rendras ainsi son amour et son bonheur à l'Esprit du Lac, ce qui vivifiera aussi toutes nos eaux.

Il donne à David un petit cristal de forme pyramidale, précise qu'il devra être jeté dans le Neith où il ira de lui-même se poser sur le front de Yemanja, même s'il devait pour cela traverser des masses de métal ou de roches. Où que gise la Dame de l'Eau, il la trouvera et la réveillera. Le jeune homme remercie avec émotion, tout à la joie de pouvoir tenir la promesse faite à l'Esprit du Lac. Il ajoute :

– C'est donc mon père qui a planté le Kriss dans le bras de Monseigneur pour l'empêcher de prendre le collier ?

– Oui, répond Maître Solon avec simplicité. Je le sais parce que j'ai eu une vision de cet événement. J'ai eu beaucoup de visions pendant que je vivais dans le nœud du temps…

Thorkeil a une question :

– Très Haut Maître Wakanah, comment avez-vous su, pour cette cité?

– J'ai aidé Maître Solon à fermer le nœud du temps autour de Shangri-Lâa. Je savais donc à peu près où chercher et surtout comment le rouvrir. Mon fils a détruit la cité et il n'a pas su qu'elle avait été dupliquée dans une bulle de temps et ainsi préservée.

Da Yinn intervient :

– Oh ! Mais alors, vous pouvez peut-être nous expliquer ce qui s'est produit à Murath el Quaire ? Comment le nœud du temps qui nous a sauvés s'est-il mis en place ? Le Djinn ?

– Jeune fille, comment veux-tu que je le sache ? Je n'y étais pas, répond Wakanah.

– Ah mais... Oui, bien sûr, vous n'y étiez pas, – le ton est désappointé.

– C'était peut-être le Djinn – une bien étrange espèce dont je n'ai jamais entendu parler. Ou le Très Haut Maître Sidhi ibn Thaïs ? Ou l'un de vous qui ignore qu'il a ce talent ? Je crois que personne ici ne sait ce qu'il en a réellement été. Voilà donc un mystère de plus, conclut le géant aux yeux violets.

– Attendez ! intervient Lominak. Si Maître Solon est toujours vivant parce qu'il s'est trouvé enfermé dans la bulle de temps, c'est forcément pareil pour Maître Sidhi ibn Thaïs !

– Oui, le nœud du temps duplique ce qu'il enclôt et le cours des évènements s'y modifie par rapport à ce qui se poursuit hors de cette bulle temporelle. Alors, il y a un Sidhi ibn Thaïs qui vit sa vie dans le double de son monde, alors que celui qui est resté ici est mort à Maadath. Et, égaillés sur le sable de l'oasis qui se trouve dans le nœud du temps, il y a certainement les os de vos doubles...

– Retournons à l'oasis avec vous, Maître Wakanah, pour rouvrir la bulle dans laquelle le Très Haut Maître se trouve et le ramener, – la voix de la Raha est vibrante d'enthousiasme.

– Je crains que cela ne soit pas possible, jeune demoiselle, dit Maître Solon.

– Mais pourquoi ?

– Aucun de nous ne sait comment le sort s'est mis en place. En d'autres termes, nous ne connaissons pas la combinaison d'éléments dont on aurait besoin pour le lever et amener ainsi ce double de Maître Sidhi ibn Thaïs dans notre cosmos. Seul celui qui a jeté le sort détient le pouvoir de le défaire. Je suis désolé, conclut le Daïkinih.

Il y a un moment de silence, puis il demande :

– Qu'allez-vous faire à présent que votre mission est remplie, jeunes gens ? Et vous, Lorelaï ? Wakanah ?

C'est Taliésin qui s'exprime en premier :

– Je vais porter Lorelaï jusqu'à la mer pour qu'elle retrouve son élément et les siens, ce qui est certainement la chose qu'elle souhaite le plus au monde. N'est ce pas ?

– Oui. Donnons-nous tout de même rendez-vous au Sud du Huon, si tu veux bien, Taliésin ? répond la Sirine.

Le Raha s'épanouit à cette perspective :

– Oh oui Lorelaï, avec joie. Ensuite, je vais escorter ma sœur et ses amis jusqu'à Barzaz-Breiz et puis je retournerai chez moi, à Stobin. Je serai si heureux de revoir les miens. Ils m'ont tellement manqué pendant toutes ces années !

– Nous allons rentrer à Barzaz-Breiz avec Taliésin : nous devons poursuivre notre formation et la mener à terme. Nous emmènerons Kaliyuna avec nous, affirme Thorkeil, parlant ainsi pour Da Yinn, Teglath, Lominak, Shamaan et David. Il ajoute encore : Si mes compagnons me le permettent, je souhaite faire un petit détour pour voir ma famille

à Pinguis ?

Chacun acquiesce en souriant.

– Avant de vous mettre en route, rappelez-moi de vous donner le moyen de franchir la Passe de Helmsdal pour rentrer en Samyiland, rappelle Hildegarde.

David prend la parole à son tour :

– Oui, bien sûr. Hildegarde, je voudrais te remercier de m'avoir offert ton harmonica. Ainsi, je pourrai retourner en Irlande, embrasser et rassurer ma mère adoptive. Ensuite, je reviendrai poursuivre ma formation à Barzaz-Breiz : je veux devenir un très bon mago. Mais auparavant et comme je l'ai promis, je dois rendre son Djinn à Ogotemmeli et libérer la Dame de l'Eau.

Il pose le Caducée sur la table, se tourne vers Wakanah et Maître Solon et ajoute :

– Dites-moi ce que je dois faire du Caducée pour l'instant. Je suis loin de savoir ce que je peux réaliser avec lui et je ne veux pas l'emmener sur Terre. C'est un monde où la magie n'a pas droit de cité et je ne veux pas risquer de perturber l'ordre des choses là-bas.

Maître Solon répond :

– Il n'existe pas, dans tout l'univers, d'endroit où il y a de la vie et où la magie n'ait pas droit de cité, mon enfant. J'ai pu lire dans tes pensées et je peux te dire qu'il y a beaucoup, beaucoup, de magie sur Terre et aussi de grands pouvoirs magiques – même s'ils dorment encore pour l'instant. Mais tu as raison : il n'est pas judicieux d'emmener le Caducée là-bas.

– Voulez-vous me le garder ? Wakanah ? Maître Solon ?

Le géant en violet secoue négativement la tête, avec un peu de précipitation semble-t-il :

– Non ! Ne me tente pas, Cordwainer !

– Te tenter ? Je ne comprends pas. Je croyais que seul un Voragine pouvait l'utiliser ?

– Certes. Et tu es le seul obstacle entre mon fils, qui descend des Voragine par sa mère, et ce bâton de pouvoir ! Ne me fais pas une confiance aussi aveugle.

– Oh !... Et vous, Maître Solon ? Dois-je aussi vous refuser ma confiance ?

Le vieux Daïkinih sourit pour la première fois et on peut voir ses dents de félin, contrastant avec la douceur du regard de ses trois yeux. Il tient le Caducée avec ses quatre mains, l'examine soigneusement sous tous ses angles, puis il dit :

– Je pense que tu devrais confier le bâton de pouvoir de ta lignée à Maître Alber le Grand ou au Vénérable Al Gilgamesh parce que le champ de force et les chatons qui protègent Barzaz-Breiz et Nephilä sont une sécurité supplémentaire.

– Je vous remercie de ce conseil, Maître Solon. Je le suivrai.

David regarde Wakanah. Il ne sait que penser de la réaction de celui-ci. Se pourrait-il qu'après tout ce qu'il avait fait pour aider David et Bréchéliante contre Monseigneur, il puisse changer de camp ? Wakanah a à nouveau un air paisible et il répond à Maître Solon qui l'interroge sur la signification du cartouche aux deux bouquetins qui est l'emblème de la pure lignée Voragine :

– En décryptant des documents extrêmement archaïques, je suis parvenu à comprendre que ce cartouche symbolise une cosmogonie. Les œufs, en bas et au centre,

ont donné naissance aux cercles de mondes de l'Univers Connu et c'est à partir des fruits de l'arbre qui y prend racine – L'Arbre de Djêssé qui est censé se trouver au centre mythique de l'univers – que sont nées toutes les créatures vivantes. Le bouquetin de gauche représente la Magie et celui de droite l'Intelligence. Il sont face-à-face et ils dialoguent pour s'enrichir l'un l'autre : leur alliance nourrit leur grandeur et leur pouvoir. Ils se nourrissent de l'Arbre de Djêssé et ils gardent chacun une patte posée sur celui-ci, ce qui signifie que l'Intelligence et la Magie ne peuvent trouver leur source que dans l'Arbre Premier. Tout au sommet se trouve la Fleur d'Or qui symbolise le pouvoir de l'Amour.

– Y a-t-il un rapport entre l'Arbre de Djêssé et l'Arbre de Nephilä ? veut savoir Shamaan. La Fleur d'Or que j'y ai cueillie ressemble vraiment beaucoup à celle de ce cartouche.

– Je le pense. L'Arbre de Djêssé a certainement existé – on sait que les mythologies s'appuient le plus souvent sur quelque chose de réel – et L'Arbre de Nephilä est manifestement issu d'une de ses graines. Tombée là par hasard ou amenée intentionnellement ? Je ne sais pas.

– Comment ce cartouche s'est-il trouvé en Irak au temps de la reine Pu-Abi ? interroge David.

– Je crois me souvenir, que dans la généalogie des Voragine, il y a un aïeul qui a été amoureux d'une reine de ce nom et qui a longtemps vécu dans le monde de celle-ci.

– Ah, c'est joliment romantique ! sourit le jeune homme.

Maître Solon intervient :

– Je suis fatigué, permettez-moi de me retirer. Auparavant, je voudrais vous demander une faveur : accepteriez-vous de me donner la sphère lumineuse que mon vieil ami, Maître Lof Kraft, vous a confiée ? Je me demande si elle ne contiendrait pas un message pour moi.

– Bien sûr. Prenez-la, elle est à vous, acquiesce Teglath en poussant quelque chose d'invisible vers le Daïkinih qui fait un geste d'un de ses index.

Le globe de lumière devient visible bien qu'il fasse clair, il se met à palpiter, grossit et des signes deviennent visibles sur sa surface. Puis la sphère éclate en une gerbe d'étincelles de toutes couleurs et elle s'évapore ainsi. Maître Solon éclate alors d'un rire qui semble inextinguible. Il en a des larmes aux yeux, tant son hilarité est grande. Quand enfin il parvient à se calmer un peu, il murmure entre deux éclats de gaieté :

– Je te reconnais bien là, mon vieux compagnon ! Il sera donc dit que toi, tu es tranquillement allé te reposer et que moi, tu me condamnes à me remettre au travail ! Ce n'est pas juste ! Mais c'est si drôle... Vieux forban...

Le Daïkinih a considérablement changé. Il parait rajeuni : il n'y a plus aucune trace de lassitude en lui, ses yeux sont pétillants et brillants, ses gestes vifs et sa posture énergique. Il ajoute encore d'une voix joyeuse :

– Eh bien, Hildegarde, nous serons donc tout de même à deux pour éduquer mon peuple !

Il se lève, fait un geste circulaire qui doit être un salut et il sort de la salle en étant encore par moments secoué par son fou rire. Ceux qu'il laisse ainsi derrière lui regardent

Wakanah qui fait un signe pour marquer son incompréhension de ce qui vient de se passer. Hildegarde se lève son tour, prend congé et s'en va.

– Et toi, Wakanah, quels sont tes projets ? s'enquiert David.

– Je vais retourner sur Xandria, le monde où je suis chez moi et où se trouve ma bibliothèque. Là, je vais continuer à chercher comment libérer mon fils de l'Esprit mauvais qui a pris possession de lui. Je reprendrai contact avec toi en temps utile. Nous nous reverrons, Cordwainer.

– Comment partirez-vous d'ici, Maître Wakanah ? veut savoir Da Yinn.

– Par l'Intihuatana de Shangri-Lâa qui est au sommet de cette tour centrale, la plus haute de la cité.

– Ah !... Vous serez alors vite de retour chez vous, énonce Teglath, comme à regret à la perspective du long trajet vers Barzaz-Breiz qui attend les compagnons.

– Le vrai nom de Monseigneur est donc Glen Cro ? interroge David.

– Non... Le vrai nom de mon fils est... C'est... C'est...

Le géant fronce les sourcils et semble contrarié. Puis il regarde David avec une expression effarée et ajoute :

– Je... Je ne m'en souviens pas !... J'ai oublié comment j'ai nommé mon enfant ! Mais comment donc est-ce possible ? !

Lorelaï glisse alors :

– Pardonnez-moi. Je crois que je sais pourquoi vous ne retrouvez pas ce nom. Votre fils a dû parvenir à obtenir de quelqu'un d'autre le sort que je n'ai pu terminer pour lui. Il m'avait demandé un charme pour l'oubli d'un nom. Ce qui fait qu'il doit rester le seul dans l'univers entier à savoir comment il se nomme vraiment. Mais pourquoi donc ?...

– Je ne sais pas. Il y a des sorts et des enchantements qui nécessitent, pour être efficaces, d'utiliser le nom de celui sur qui ils sont dirigés. Mais ceux que je connais ne sont, de très loin, pas assez puissants pour nuire à un mago de l'envergure de mon fils : il les renverrait d'une pichenette à leur expéditeur... Je ne comprends pas…

Après un moment de silence, Thorkeil propose :

– Nous avons tous une destination et des objectifs à remplir. Le moment est sans doute venu de nous apprêter à partir ?

– Oui, disent en même temps Wakanah et David en se levant.

Ils sortent tous à leur tour après un dernier regard à la somptueuse salle du Conseil des Sages de Tyr-Na-Nog.

Épilogue

Le retour vers Barzaz-Breiz est un périple émaillé de moments très heureux.

Kaliyuna marche comme un automate auprès des compagnons, obéissant aveuglément à Lominak. Elle ne parle pas. Ses mains bleuies attestent du fait qu'elle ne sait même plus activer de magie ou de psi pour se réchauffer dans la température glaciale de Thaun et elle souffre vraiment du froid. Les autres ayant estimé que ce genre de torture n'était pas utile, ont voulu jeter sur elle le sort de réchauffement mais, curieusement, cela n'eut pas d'effet. Ils l'ont donc recouverte de multiples pelisses.

Le Raha, par contre, bénéficie très fréquemment de ce sort et il est reconnaissant de pouvoir ainsi échapper aux morsures du froid. Il porte Lorelaï comme si elle était son trésor et c'est les larmes aux yeux qu'il la dépose sur la grève, près de Pinguis, juste à la lisière de la banquise. La Sirine remercie avec effusion chaque membre du groupe, murmure quelques mots à l'oreille de Taliésin qui semble se rasséréner et elle se glisse ensuite dans la mer avec une évidente délectation. Après un dernier signe de la main, elle plonge, reparaît un peu plus loin, se met à chanter en nageant sur le dos et ce chant a le pouvoir de chasser la tristesse de cette séparation chez les compagnons. Puis elle plonge à nouveau et ne reparaît plus.

À Pinguis, les amis sont accueillis en grande pompe. Les parents de Thorkeil sont aux anges de revoir leur fils et chaque foyer du village veut recevoir les compagnons pour les fêter. David trouve merveilleux d'être en compagnie de ces êtres magnifiques, à l'épaisse fourrure toute blanche, et il se dit que tous les enfants de la Terre – et sûrement pas uniquement les enfants ! – aimeraient être là, à sa place. Il rencontre l'étourdissante petite sœur de Thorkeil, Solveig, une future mago, et il a pour elle tous les élans fraternels qu'il n'avait jamais pu manifester, ayant été élevé seul. Elle va pouvoir profiter de leur retour à Barzaz-Breiz pour les accompagner, le moment d'entamer sa formation étant venu pour elle.

Ces quelques jours à Pinguis sont de vraies vacances et une fête permanente, sauf peut-être pour Teglath qui ne trouve que des algues à se mettre sous la dent et dont la gourmandise est donc vraiment frustrée.

À Avignon, ils sont reçus avec une grande joie et comme des rois par Aye, à qui ils peuvent donner le salut et les bonnes nouvelles de Hildegarde. Leur hôte ne croit pas vraiment les compagnons quand ceux-ci lui expliquent que les Érébien ne sont plus les barbares sanguinaires dont il avait connaissance. Il ne leur montre toutefois pas trop qu'il les juge naïfs et crédules, à accepter de croire que de tels monstres plus ou moins cannibales pouvaient s'amender. Après leur court séjour chez lui, le Samyi les emmène en bateau sur le continent et les compagnons doivent batailler ferme pour ne pas avoir à s'alourdir de tous les cadeaux et marchandises qu'il veut leur donner. Aye et les amis sont fêtés dans le village de Shamaan où Maître Witshasha les attend : les signes l'avait

prévenu de leur arrivée. Le Très Haut Mago prend les jeunes gens à part et leur conseille de taire ce qu'ils avaient appris pendant leur périple à Thaun – l'Univers Connu, les cercles de mondes, les Intihuatanas... –, sauf naturellement en ce qui concerne les Hauts Magos : il estime que point n'est besoin de jeter le trouble dans les pensées.

La séparation d'avec Aye est émouvante – décidément, cet homme a le cœur sur la main et beaucoup de tendresse et d'affection à donner...

Accompagnés par des Wakota portant un grand canot, les compagnons marchent vers le sud pour rejoindre la Hella Blanche. Arrivés à la rivière, ils embarquent et leur escorte les quitte. Ils doivent ramer, parfois durement pour remonter le courant, font escale pour une nuit à Barklona – la ville de Gothie la plus réputée pour ses constructions à l'extraordinaire architecture – et ils parviennent enfin à Barzaz-Breiz. Ils accostent à l'embranchement entre les deux Hella et là, ils sont reçus avec joie par Maître Alber le Grand, Ogotemmeli, Oniramou, Roussalka et Al Khwarizmi car, là encore, les signes avaient anticipé leur retour triomphal. C'est ensuite dans le bureau du Très Haut Maître que les jeunes gens racontent leur odyssée et qu'ils délivrent les messages qu'ils avaient pour Oniramou et Al Khwarizmi qui en sont très heureux. Roussalka, entendant le nom de Lorelaï, s'exclame :

– Quoi !? Ma célèbre sœurette est de retour ? ! Quelle joie de l'apprendre. Je crois que je vais aller faire un tour en mer pour la rencontrer. Me permettez-vous de m'absenter pour une ou deux semaines, Maître Alber ?

Celui-ci donne son accord.

C'est cérémonieusement que David rend le Djinn à Ogotemmeli. Il veut exprimer à l'homme noir toute sa reconnaissance, mais l'Abourhamlo lui met le doigt sur la bouche et le serre simplement dans ses bras sans un mot. Quand David ouvre le réceptacle du Djinn afin de procéder à la « passation d'amitié », il essaye encore une fois d'avoir quelques informations sur ce qui s'était passé à Murath el Quaire. En vain : le Djinn ne livre aucun renseignement utile.

Maître Alber accepte de garder le Caducée :

– Sépares-en les éléments et viens avec moi, David : nous allons ensemble les répartir dans le hall des chatons et je vais y apposer un glyphe. Si quelqu'un de non autorisé cherche à s'en emparer, ce glyphe éveillera les chatons et l'intrus y laissera son entendement ou même sa vie. Ton bâton de pouvoir t'attendra là, en toute sécurité. Quant à Kaliyuna, elle restera ici sous étroite surveillance. Si elle se montre dangereuse, ce sera également aux chatons de nous résoudre ce problème. Par ailleurs, si elle redevient elle-même et recouvre sa mémoire et ses pouvoirs, je réunirai le conseil des Très Hauts Magos qui la jugera pour ses crimes – il est hors de question de juger quelqu'un qui n'a plus toute sa tête.

Le lendemain matin, un merveilleux Nephilym aux écailles violines atterrit sur l'esplanade qui se trouve devant la pyramide. David le reconnaît aussitôt : c'est Al Miraï, celui qui l'avait emporté sur son dos de Nephilä jusqu'au mont Providence. Il est porteur de ce message pour Maître Alber :

– Notre Vénérable m'envoie pour vous annoncer l'éclosion d'une nouvelle Fleur d'Or. Elle est la plus grande de toutes celles qui ont éclos à ce jour et elle porte en elle les radiations unifiées de vos six émissaires. Je suis également chargé de porter le jeune homme venu d'un autre monde où il le voudra.

C'est donc sur le dos de Al Miraï que David survole le lac Neith plein est. Vers le milieu du lac, il voit un embrouillamini de tentacules brunâtres s'agiter convulsivement près de la surface, mais il est trop haut pour bien distinguer ce que cela peut être. Parvenu à Wace, il laisse glisser dans l'eau, à une petite distance du rivage, le cristal pyramidal que lui a donné Maître Solon. Il attend en demandant à Al Miraï de rester à planer quelques instants au-dessus du lac. Ce n'est pas long : un petit tourbillon se forme, au centre duquel David croit voir un couple enlacé en train de danser. De longs cheveux tout blancs flottent derrière la femme.

La fête de Yul commence quand le jeune homme et le Nephilym atterrissent à Barzaz-Breiz. Ils participent donc avec les autres aux traditions pour chasser l'hiver et pour inviter le printemps à revenir. David se dit que, à quelques mois près, il a dix-huit ans – il se sent beaucoup plus fort et, il en a conscience, bien plus mature qu'à son arrivée.

Maître Alber a refusé de laisser les autres accompagner David jusqu'au pré qui le vit arriver à Bréchéliante.

Al Miraï s'y pose et convient avec David de revenir six semaines plus tard pour ramener celui-ci à Barzaz-Breiz. Ils se saluent et le jeune homme observe l'essor majestueux du Draken s'envolant, plein sud vers Nephilä. Le Draken disparaît très vite à sa vue.

David va revoir sa mère Morgan. Il se sent à la fois inquiet de ce qu'il va trouver et heureux de revoir cette femme qu'il aime, déjà triste de quitter Bréchéliante et aussi joyeux d'y avoir tant appris et tant gagné en maturité, en force et en pouvoirs. Il reviendra pour poursuivre sa formation de mago. Il veut se rendre digne de l'identité qu'il s'est découverte : Cordwainer Voragine, le porteur du Caducée...

Il vérifie qu'il a bien les cadeaux dans ses poches et il saisit l'harmonica…

Eux

Ils se trouvent tous deux dans l'un des jardins du **Temps** et de **L'E**spac**e** de la très belle Elfe :

– Voilà donc le vainqueur du jeu en possession du prix, de son héritage, dit **Aditih** à son interlocuteur.

Celui-ci lui répond :

– Enfin, peut-être… Tu connais mon opinion à ce sujet : tu aurais mieux fait de profiter de l'occasion pour mettre le **Caducée** en un lieu si sûr que plus jamais aucun **V**oragine ne l'y retrouverait ! Qui sait quels genres de problèmes cela va maintenant nous créer ?...

– Cela m'importe peu.

– Tu n'ignores pourtant pas ce qui a été **prononcé et arrêté**?! Et l'importance qu'ont ce bâton de pouvoir et son porteur pour l'actuel Seigneur de Awalon ! Ah, ce satané **Caducée** !

Aditih hausse les épaules :

– Renoncer à observer ce que les deux **V**oragine allaient faire pour récupérer cet objet m'aurait manqué : j'ai trouvé cela drôle et… instructif.

– Tu fais courir bien des risques pour un peu d'amusement…

– Allons, mon frère ! Ne sois pas si grognon ! Tu n'as aucune chance de me gâcher mon plaisir.

Il la regarde avec une expression un peu désolée dont elle ne prend pas conscience. Elle poursuit :

– J'imagine que j'en ai maintenant terminé avec la mission que les morts m'avaient confiée. Et je suis d'ailleurs plutôt satisfaite de l'issue.

Elle sourit. Avec une réelle chaleur. Il la regarde, étonné maintenant :

– Ne me dis pas que tu attaches de l'importance au fait que ce soit ce **V**oragine, et pas l'autre, qui ait gagné !

– Allons, mon frère, tu sais bien que je n'attache de l'importance à rien ni à personne d'autre qu'à moi…, répond-elle distraitement tout en continuant à observer le jeune vainqueur avec attention.

Elle murmure encore rêveusement et comme pour elle-même :

– Il est beau… Comme il ressemble à celui dont il est issu…

Il n'a pas souvenir de l'avoir vue regarder quelqu'un avec ce regard chaleureux, avec cette lumière dans les yeux. Il constate aussi que la respiration de sa sœur est légèrement haletante. Il est un peu intrigué…

– Le sort en est donc jeté, conclut-il avec philosophie en haussant les épaules.

Puis, c'est avec un évident plaisir que tous deux observent David/Cordwainer – magnifique jeune humain à la crinière rouge et blanche et tout à fait digne d'être un **V**oragine – porter l'instrument de musique à sa bouche…

Découvrez la suite de la Saga d'Awalon de

Erica Guilane - Nachez

Après

AWALON—PROLOGUE

LILITH

lisez

AWALON—I

Beauté de Loolân

et

AWALON—II

Le Crépuscule des Dieux

Heroic-Fantasy

Autres ouvrages de l'auteur

Awalon – Prologue : Lilith
Awalon I : Beauté de Loolân
Awalon II : Le Crépuscule des Dieux

WWW.AWALON.FR

© copyright Erica Guilane-Nachez – Strasbourg – 2011

Éditions Neo Cortex
7 place d'Austerlitz
F-67000 Strasbourg – France
www.neo-cortex-editions.com

Saga Awalon - première époque : Prologue

David O-Hara...

Il n'aurait vraiment pas dû s'occuper de musique ! : la si belle sonorité qui l'attire « ailleurs » l'entraîne dans un monde, paradoxalement étrange et néanmoins familier, où cette aberration qu'est la magie semble fonctionner. Après avoir vu son sens de la logique voler en éclat, le transfuge de la Terre doit maintenant apprendre et s'adapter... Il entame un parcours initiatique qui va l'amener à rencontrer de Très Hauts Maîtres du Pouvoir, à développer ses propres capacités et à découvrir qui il est vraiment...

Pendant ce temps l'ennemi guette et affûte ses pièges : Monseigneur s'apprête à entrer en possession de ce qu'il convoite depuis si longtemps – cet héritage appartenant à David et qui est...

« Awalon Prologue – LILITH » vous emmène vers la glaciale Île de Thaun, là où l'Ombre du Chat dissimule ses secrets, là où l'Esprit du Blizzard souffle comme jamais et où le buveur de sang – le Goule – doit choisir entre trahison et sacrifice...

Découvrez les personnages de la Saga dans la galerie Awalon : www.awalon.fr

Neo Cortex Éditions
ISBN : 978-2-918535-11-9