

Le Nabolo-blog présente :

Une fan-fiction librement inspirée de l'univers d'ANKAMA

Roman DOFUS –
Bonta VS Brakmar

Merci à toute l'équipe ANKAMA

(www.ankama.com)

Prologue

Le monde des Douze n'a pas toujours été tel qu'il est. Il fut même un temps où il se résumait à la région d'Amakna : il n'y avait que dix classes de personnages, pas beaucoup plus de monstres et le background se limitait à : « Six œufs de dragons sont cachés sur cette terre, sauras-tu les retrouver ? ».

Quelques années plus tard et des milliers de joueurs plus loin, le monde des Douze pulule d'histoires, de hauts faits, de monstres et d'objets magiques. Les sortilèges ont évolués, certains joueurs atteignent le niveau deux-cent plus facilement que les pionniers du jeu n'atteignaient le niveau soixante.

L'histoire que vous allez lire, contrairement à beaucoup d'autres qui ont été contées sur DOFUS, se déroule dans la réalité du jeu, celle que vous expérimentez en jouant, mais à une époque qui précède de loin celle d'aujourd'hui. De grandes portions de la carte n'étaient pas encore accessibles alors pourtant que, même ignorées des codeurs, elles existaient déjà... d'un point de vue « RP », « role-play » ou « jeu de rôle », c'est-à-dire du point de vue du monde des Douze lui-même plutôt que du point de vue de ses créateurs.

Mais ce récit n'est pas antédiluvien non plus, les événements s'y déroulent à une période que certains d'entre vous ont connu, une espèce de phase transitoire entre l'apparition d'un nouveau jeu flash sympathique et son évolution en référence du MMORPG tactique, ce qui peut se traduire, en RP toujours, par « l'immigration massive d'aventuriers vers Amakna ».

Ce voile du RP, je l'ai appliqué partout. C'est lui qui permet la transformation d'un « point d'action » en un « mouvement du bras » ; d'un « smiley » en « fou rire » ; d'une « épée 6 à 7 de dommages neutres/+20 agilité » en « lame émoussée mais néanmoins maniable ». J'espère que vous vous amuserez à reconnaître la réalité du jeu à travers lui, tout en apprenant davantage sur le monde des Douze que vous ne saviez déjà grâce aux multiples histoires qui existent sur le sujet. Il y a parfois des incohérences des unes aux autres ou des anachronismes : les vérités ne sont pas exactement les mêmes selon les conteurs et ça n'en est que plus réaliste ainsi. Mon récit n'échappe pas à la règle, toutefois, je me répète, sa référence c'est le jeu, pour que les joueurs s'y reconnaissent et que les autres aient envie d'y jouer.

Alors bonne lecture et bon jeu !

Nabolo,
ex-Oto Mustam du serveur héroïque, ex-Lead Community Manager de DOFUS, ex-béta-testeur et ex-joueur de DOFUS.

A tous les joueurs de DOFUS.

Nabolo

ANYOU WHOP

EPISODE 1

Chapitre 1 : Amakna

Les épis de blés se balancent au gré du vent sous le regard complice d'un épouvantail de paille et de papier. Le soleil brille au-dessus d'Amakna, dans la tranquillité dorée de Frauctor. Au loin, comme tous les jours, le coucou géant du Temple de Xélor beugle qu'il est midi. Un groupe de paysans se précipite dans les champs en hurlant jurons et menaces, mais ça, c'est plutôt inhabituel.

- Attrapez-le ! Attrapez-les !
- Qu'on la pendre, cette calamité !

Pendue ? Tapie au pied de l'épouvantail, dissimulée par une mer blonde de céréales ondulantes, Anyou avale sa salive en un gloussement sonore. Le tofu qu'écrase son coude est d'une taille inhabituelle, il lui adresse un coup d'œil intrigué.

- C'est pas le moment de te faire remarquer, chuchote-t-elle à son intention, c'est la corde qu'on risque s'ils nous prennent..., précise-t-elle en tirant la langue et en mimant l'effet d'un nœud qui se refermerait sur sa gorge.

La grimace n'impressionne pas beaucoup le tofu : il n'a pas de cou.

Un tofu s'apparente normalement à une petite boule de plumes jaunes pourvue de deux pattes et d'un bec, mais celui-ci est une sorte de réplique géante de la version classique. Anyou l'a invoqué quelques heures plus tôt, dans le bois voisin où elle a l'habitude, chaque semaine, d'éprouver les aptitudes magiques que lui confèrent sa dévotion au dieu Osamodas : le Grand Démiurge, père de toutes les créatures du monde des Douze ! Hélas, chaque semaine, elle se heurte au même problème : ses invocations sont trop grosses et trop fortes pour elle. Elle a beau jouer du fouet, rien n'y fait... En l'occurrence et pour la énième fois, son tofu géant a profité de la situation pour piller la grange de la famille Ingalsse, celle-là même qui leur donne la chasse.

Le tofu émet un petit cri aigu. Anyou lui clouerait le bec si elle avait un marteau... A défaut elle se contente de fermer son clapet :

- Chut je t'ai dit !

Mais quand, à son tour, elle entend comme un battement d'ailes accompagné d'un mouvement d'air, elle comprend pourquoi le tofu a gémi...

- Zeurg ?!
- Qu'est-ce que vous fichez ici, fille-de-cheffe ?

Au-dessus d'elle, nettement visible par delà la cime des épis de blé, une petite créature de type porcine agite les ailes de chauve-souris qui la maintiennent en l'air. Son corps est couvert d'un poil noir et soyeux, elle a des cornes sur la tête, des yeux de chat, et un anneau à chaque téton : c'est Zeurg.

- Fiche le camp Zeurg ! Tu vois pas que tu vas nous faire repérer ?!
- Repérer ? Mais par qui ?

Zeurg jette un coup d'œil désinvolte aux alentours et arrête son regard vers l'ouest. La patte cachant ses yeux aux rayons du soleil il commente :

- Aaah ! Vous voulez parler des paysans qui crient là-bas ? Olala ! Ils n'ont pas l'air content ! Qu'est-ce que vous avez encore fait, fille-de-cheffe ? Tiens ! L'un d'entre eux m'a vu. Il fait signe aux autres. Ah ! Les voilà qui approchent ! C'est étonnant comme ils courent vite malgré la hauteur des blés. M'étonnerait pas qu'il y ait de la magie là-dessous. Oh oh ! Le plus rapide brandit une fourche ! Ca doit faire mal ces petites pointes là... AIE !!

Les Ingalses s'en prennent à Zeurg qu'ils ont souvent vu traîner en compagnie d'Anyou. Tandis qu'ils le passent à tabac, un sillon tortueux se dessine à travers champs, filant à toute vitesse dans la direction opposée.

- Merci Zeurg... humph... Ton sacrifice n'aura pas été vain... han...

Anyou détail, à quatre pattes. Son tofu prend les devants et la soulève du bec pour passer entre ses jambes : Anyou s'accroche à ses plumes et les voilà qui déguerpissent à une vitesse prodigieuse.

- Ouais ! Combo ! se réjouit Anyou, Je vais appeler cette technique la « Super Mégavalcade du tofu géant ! » s'exclame-t-elle avant d'avaler toute une botte de blé au moment où son tofu prend un virage serré.

Chapitre 2 : Le clan du fouet d'Osamodas

Lorsqu'Anyou arrive sur le territoire du Clan, les cris de douleurs de Zeurg résonnent toujours dans le lointain. Elle soupire de soulagement en apercevant le « Rocher Sacré » surmonté des statues des trois grands dragons rouges... Elle est moins rassurée en constatant l'air mécontent qu'arborent deux de ses pères.

- Où étiez-vous passée fille-de-cheffe ? Nous nous apprêtions à partir à votre recherche. Zeurg a donné l'alerte... Il continue d'ailleurs.

Dans le lointain, les cris de Zeurg se font de plus en plus stridents.

- Ca se rapproche on dirait.

Alarmés, les membres du Clan se rassemblent autour d'Anyou. Ils sont vêtus de peaux de bêtes et tous, sans exception, portent un fouet enroulé à la ceinture.

Bien que l'après-midi ne soit guère avancé, le soleil ne pénètre pas partout à la lisière de la forêt : seules quelques bandes de lumières strient le sous-bois que l'ombre tapisse de mousse et d'épines de pins, renforçant ces nimbes d'effroi et de mystère qui auréolent l'existence des habitants du lieu. On les connaît sous le nom du « clan du fouet d'Osamodas ». Mais craintes et superstitions ne sont pas de taille à freiner une bande de paysans en colère.

- Ca commence à bien faire bierdiou, filez nous la même ou payez c'que vous d'vez !

Leur meneur, Farle, tient Zeurg, les yeux en croix, au bout d'une pique. Derrière lui, toute la famille Ingalsse brandit faux et fourches d'un air menaçant.

- Commencez par libérer Zeurg, réplique le père d'Anyou, Ce n'est pas parce qu'il aime ça que nous tolérons que vous le maltraitez !

Les Osamodas détachent leurs fouets de leurs ceintures.

- Hop ! Hop ! Hop ! Doucement ! Arrêtez ! Au nom du roi Allister baissez vos armes !

Comme sortis de nulle part, deux gardes royaux accourent au petit trot. L'un est aussi long que la hallebarde qu'il doit délivrer des branches dans lesquelles elle s'emmêle, l'autre, petit et rond, ajuste tant bien que mal sa ceinture qui ne cesse de glisser en même temps qu'il court. Ils arrivent tout essoufflés.

- Au nom du roi... han... Allister... Je vous somme de... euh... pas vous battre...

Personne ne leur prête plus d'attention. D'ailleurs au même moment Anyou s'écrie « Allez papas, massacrez-les ! » et la famille Ingalsse et le Clan font un pas de plus l'un vers l'autre, en même temps que le tofu géant bondit à l'attaque...

Le fouet claque trois fois.

Le premier coup met fin à l'existence du tofu qui disparaît dans un tourbillon de plumes.

Le second soulève la terre entre les deux factions prêtes à en découdre : la poussière ainsi projetée s'immobilise en l'air, comme un mur de particules, tandis que le troisième coup de

fouet claque bien au-delà de la foule, attirant son attention sur un panneau de bois où il est écrit, en toutes lettres :

SANCTUAIRE D'OSAMODAS

– ne pas déranger –

Le silence retombe avec la poussière. Le fouet, qui se rétracte, y glisse, comme un serpent de couleur, jusqu'aux pieds de sa propriétaire.

- Mère...

Anyou ne l'a pas dit fort. Pourtant, l'ombre qui s'avance avec majesté vers le groupe à moitié craintif, à moitié ébahi, lui répond aussitôt :

- Oui ma fille. Je vois que, comme d'habitude, tu nous amènes ton lot de tracas. Comme dans toute chose, ça a du bon et ça a du mauvais. Comme dans toute chose.

Celle qui vient de parler tient à la main le fouet rouge et vivace qui trépigne de ne claquer davantage. D'allure altière, elle porte sur ses épaules l'imposante fourrure du minotoror qu'elle a occis étant jeune ; son front en arbore les cornes et, quoique son visage porte les premières marques de l'âge, sa bouche, pareille à celle d'une jeune fille, commande avec la vigueur de son arme :

- Osamodas, pliez vos fouets. Ingalsse, pliez bagages : le tofu est mort et vous avez châtié un innocent. Le compte y est.

Farle Ingalsse n'aime pas qu'on touche à son grain. Mais force est de constater qu'en passant leurs nerfs sur Zeurg, ils ont commis une injustice. Le compte y est-il pour autant ? Un rapide coup d'œil en direction du cochon-chat volant (qui exhorte ses tortionnaires) l'incline à penser que non... Mais ayant perdu l'intime conviction qu'il est dans son bon droit, Farle fait signe aux siens de lâcher Zeurg (qui les implore de n'en rien faire) et, maugréant, repart à leur tête en direction des champs.

Les gardes royaux, toujours essoufflés, réalisent alors qu'ils ne sont plus que deux fois un devant ce clan d'Osamodas hostiles, qui n'apprécient guère que Sa Majesté Allister étende les frontières d'Amakna jusque dans sa forêt.

- Déguerpissez.

- Quittez ce sanctuaire.

- Nous ne sommes pour rien dans l'invasion des dragoeux ! Vous n'avez rien à faire ici.

De vieilles rancunes remontent à la surface. Les gardes prennent leurs jambes à leur cou avec encore plus d'entrain qu'ils ne l'ont fait à l'aller, tout en maudissant leur équipement trop lourd, mal adapté à la fuite : une technique de combat qui a pourtant leur préférence. Si les choses demeurent en l'état, pense le plus gros, Sa Majesté Allister devra sérieusement songer à équiper ses maigres troupes de collants et de chaussures lestes plutôt que d'encombrantes armures.

Au milieu de la foule de ses compagnons en colère, Madresalva regarde sa fille et Anyou regarde sa mère, avec des yeux remplis d'admiration. Elle ne rêve que d'une chose : pouvoir, à son égal, dompter bêtes et hommes, devenir une vraie cheffe, la digne héritière du Clan. Madresalva quant à elle, s'émeut de ce regard, bien qu'imperceptiblement sous son masque de sévérité. Anyou a le caractère bien trempé, comme une reine peut l'espérer pour sa fille. Elle n'a en revanche aucune maturité et ne se doute pas une seconde de la situation du pays, ni de la querelle qu'elle vient d'alimenter.

Son autre inquiétude, plus importante, concerne les pouvoirs d'Anyou. Ils ne ressemblent à rien de connu : un fervent adorateur d'Osamodas peut invoquer quantité de tofus féroces, ça n'a rien d'extraordinaire, mais des tofus de quatre-vingt kilos, ça c'est du jamais vu.

Le fouet rouge de Madresalva claque sur le sol. Il est semblable à l'antenne, nerveuse et puissante d'un grand dragon rouge. Les Osamodas saluent leur cheffe et Anyou disparaît à sa suite dans les tréfonds du Rocher Sacré.

Chapitre 3 : Dans les tréfonds du Rocher Sacré

Le Rocher a été « aménagé » par les Osamodas : dans la pénombre de ses souterrains, de féroces créatures claquent des mâchoires le long de couloirs mal éclairés de torches. Chaque recoin a sa paire d'yeux jaunes pour surveiller les faits et gestes de qui s'aventure par delà. De temps à autres, des rugissements se répercutent de caves en caves, comme des coups de matraques furieux et menaçants. Un nyctalope apercevrait, dans chaque tunnel, les bêtes enragées qui lui servent de gardiens. Anyou suit sa mère et n'a pas peur : tout ça, c'est son univers. En tant que fidèle d'Osamodas, le dieu créateur, elle a l'ambition de commander à toutes les créatures vivantes. Plus tard, elle deviendra une répercussion du pouvoir de son dieu, aussi humble soit-elle. C'est ainsi que les Osamodas adorent Osamodas, lequel, en contrepartie, leur accorde l'usage de sa magie. Difficile de dire s'il le fait volontairement d'ailleurs, mais son pouvoir coule sur le monde et ceux qui vivent selon les préceptes du Clan et cherchent à dominer les bêtes peuvent s'en abreuver à loisir.

Il y a bien d'autres dieux, mais ça, Anyou s'en contrefiche. D'ailleurs personne n'est vraiment d'accord sur leur nombre.

- Assieds-toi Anyou.

Des bougies s'élèvent au centre de la pièce où mère et fille viennent d'entrer. Elles s'y allument toutes seules, révélant les nombreux tapis de peaux qui recouvrent le sol. Madresalva s'assoit sur son trône, taillé dans la carcasse du minotoror dont elle s'est fait un costume. Anyou s'installe au creux de la fourrure d'une grosse peau d'ours.

Madresalva s'attarde sur sa fille. Une mèche de cheveux blancs lui tombe entre ces petites cornes qui pointent sur son front. Elle la rajuste de temps à autre en soufflant vers le haut, ce qui dévoile ses sourcils noirs, aussi bien dessinés que l'est son caractère. Les Osamodas sont des spécialistes du travail du cuir, et Anyou est vêtue en conséquence : elle porte la combinaison dont on affuble les enfants. Derrière elle, son élégante queue noire et fourchue bat la mesure, fouettant la peau d'ours : Madresalva a l'impression de se revoir, jeune.

- Anyou, entreprend Madresalva, le monde dans lequel nous vivons n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Ses lois sont complexes et sont souvent la conséquence d'une histoire tout aussi complexe...

- Vous voulez parler de la magie ? interrompt Anyou.

- Non. Pas les lois de la magie, il n'y a pas que la magie. La magie est une pratique qui sert à honorer les dieux, à l'égal de ce que nous faisons de nos vies. Voilà pourquoi les deux sont intrinsèquement liés. Les lois dont je te parle sont celles qui régissent les hommes : en provoquant les Ingalses, tu as réveillé une vieille querelle...

Anyou perd son teint clair pour virer au rouge, on dirait une petite tomate en colère :

- Mais j'ai pas provoqué les paysans ! C'est eux qui ont fait peur à mon tofu au moment où j'allais... le maîtriser !

- Tu dois savoir que les Ingalses n'ont pas toujours cultivé les champs voisins où, il y a peu, notre forêt s'étendait encore. Le village d'Amakna sur lequel règne Allister n'a pas toujours été là où il se trouve : les gens qui l'habitent sont venus d'une presqu'île, bien plus au sud, dont ils ont été chassés par les « dragoeufs »...

- C'est quoi un dragoeuf ? s'exclame Anyou, toute surprise d'entendre le nom d'une créature qu'elle ne connaissait pas encore.

- Ce sont des dragonides. A ce qu'on raconte ils n'auraient pas été créés par Osamodas (Anyou ouvre la bouche grande comme une maison) mais par l'un de ses adorateurs... Tu peux comprendre l'hostilité des villageois à notre égard à présent.

Anyou n'écoute même pas la fin de la phrase :

- Ca alors ! Mais je croyais qu'Osamodas était le créateur de toute vie sur cette terre ?!

- Eh bien, reprend Madresalva, il a créé les créateurs de ces créatures, alors tu vois, c'est tout comme.

- In-cro-yable ! s'extasie Anyou, alors ça veut dire que moi aussi je pourrai... ?

- Ca suffit, ordonne Madresalva sur le ton de la colère, Je ne t'ai pas parlé de ça pour que tu renouvèles tes bêtises mais, au contraire, pour que tu te contrôles. Zeurg (il y a soudain comme un bourdonnement en provenance du couloir) sera ton précepteur. En tant que fille-de-cheffe tu dois...

Zeurg déboule à toute vitesse dans la salle et se roule aux pieds de sa maîtresse :

- Vous m'avez appelé ma Reine ?

- Zeurg...

- Oh oui Maîtresse vénérable ! Répétez mon nom, encore et encore ! Moi qui ne suis qu'une crotte de tofu misérable pendue à vos pieds... Ohh Maîtresse ! Battez-moi ! BATTEZ-MOI !!

- Plus tard Zeurg. Je veux que tu t'occupes de l'éducation d'Anyou, qu'elle sache ce qu'une fille-de-cheffe doit savoir et qu'elle prenne la pleine mesure des conséquences de ses actes. Vous pouvez disposer.

Anyou se lève, hausse les épaules et marche droit vers la sortie tandis que Zeurg multiplie les révérences. Madresalva en profite pour ajouter, à son attention :

- Fais aussi en sorte qu'elle invoque des tofus de taille normale. Toutes ces fantaisies commencent à devenir sérieusement embarrassantes.

A suivre...

EPISODE 2

Chapitre 4 : Leçon d'histoire

Le lendemain, de bonne heure, Zeurg emmène Anyou en promenade, pour sa première leçon. Ils marchent ensemble un long moment. Anyou en a assez, mais Zeurg est intarissable.

- Il faut que vous sachiez, fille-de-cheffe, que le « monde des Douze », nommé ainsi en raison des douze dieux qui y jouent de leur influence, est bien plus vaste que vous semblez le croire ! Ses frontières ne s'arrêtent pas à la Montagne des Craqueuleurs, elle-même dominée par le mont Koalak, point culminant de notre continent situé à 3.544 mètres d'altitude. Il y a au-delà des terres habitées, au nord comme au sud. Allons, vous avez déjà entendu parler de ces deux grandes cités, Brâkmar la démoniaque et Bonta la pure ? Non ? Oh oh, que vous êtes sotté !

Anyou plante son regard le plus meurtrier dans les yeux jaunes et pétillants de celui qui est devenu son précepteur : un cochon-chat volant masochiste. Elle se demande quelles choses vraiment intéressantes ce truc là pourrait bien lui apprendre. En attendant, la bestiole ridicule se complait dans son nouveau rôle, et Anyou n'a jamais connu situation plus énervante.

- Brâkmar fut fondée en l'an 12 et en une seule nuit, reprend le précepteur, au nom de Rushu, le roi des démons et par l'entremise de Djaul, son serviteur dévoué. Bonta fut fondée peu après pour contrer l'expansionnisme de Brâkmar. La guerre que ces deux grandes cités se mènent n'a jamais cessé depuis. C'est l'éternel combat des dieux et des démons, du Bien contre le...

- Mais on s'en fiche Zeurg ! coupe Anyou, Mère t'a demandé de m'enseigner ce qu'une fille-de-cheffe doit savoir, pas tes histoires de démons rushtruc et djaulmachin ! Alors apprends-moi des choses utiles ! Apprends-moi la Magie, si tu peux, conclut-elle sur un air de défi.

Une étincelle passe dans les yeux de Zeurg qui virevolte toujours à mi-hauteur, puis il reprend, comme si de rien n'était :

- Bien sûr, vous vous demandez pourquoi les dieux n'ont jamais cherché à couper l'arrivée du flux magique qui les reliait à Brâkmar, privant ainsi les guerriers ralliés aux démons de leurs pouvoirs habituels. La vérité c'est qu'il y eut une tentative, en 505, qui conduisit les démons à développer leur propre science des sortilèges, aux résultats destructeurs et imprévisibles, suite à quoi les dieux préférèrent rétablir le flux et se désintéressèrent des conflits humains... AIE ! Que c'est bon...

Anyou cingle Zeurg d'un coup de fouet.

- Obéis-moi créature ! Car je suis l'héritière de Madresalva, cheffe du clan du fouet d'Osamodas !!

Les doigts largement écartés, la main tendue dans la direction de celui qu'elle essaye vainement de commander, Anyou adopte une position autoritaire et dominatrice. Zeurg apprécie d'un sifflement.

- Bravo, fille-de-cheffe ! Très impressionnant ! Mais nous n'avions jamais douté de vos aptitudes à froncer les sourcils.

Zeurg agite les siens de manière provocatrice.

- Grrr, ça suffit, j'en ai assez de marcher, peste Anyou en laissant retomber sa main, vaincue. Zeurg, s'il te plaît, entraînon-nous ici !

- Votre mère a suggéré de nous éloigner le plus possible des lieux habités, fille-de-cheffe, pour vous éviter de renouveler l'incident de la dernière fois.

Anyou relève l'allusion.

- Je te répète que je ne suis pour rien dans ce qui s'est passé. Maintenant allons où ça te chante, à condition que tu m'y portes.

Sur ce elle croise les bras et tourne la tête, tout en remontant sa lèvre inférieure, boudeuse. Zeurg comprend qu'ils ne sont pas sortis de l'auberge.

Chapitre 5 : Exercice pratique

Quelques minutes plus tard, c'est un étrange duo qui arrive dans la clairière, celui de Zeurg virevoltant, trainant la jeune Anyou par la cheville et dans la poussière, tandis qu'elle lui assène des coups de fouets en hurlant.

Zeurg relâche Anyou et va se poser sur une souche non loin. Maintenant qu'Anyou a cessé de crier, ils peuvent apprécier le calme serein qui règne sur la clairière, auquel se mêle, sans le troubler, la chanson d'un ruisseau voisin.

- Alors, fille-de-cheffe, vous êtes nulle en géographie, vous êtes pitoyable en histoire, voyons ce que vous valez en magie. Travaux pratiques, leçon numéro un...

Bien qu'Anyou fulmine d'entendre les commentaires de Zeurg, elle est trop impatiente de commencer les travaux pratiques pour protester. Elle se relève, s'époussette et se prépare à jeter un sort :

- A moi la magie ! Un, deux, trois, j'invoqu...

- Non, non, non, l'interrompt Zeurg, Mais où avez-vous la tête fille-de-cheffe ?

Anyou assassine la bestiole du regard. Zeurg n'y prête aucune attention :

- La leçon numéro un consiste en une prière à notre dieu, le plus grand de tous, Osamodas, qui a eu la bonté (et l'ingéniosité en ce qui me concerne) de nous donner forme. Sans cette prière quotidienne et matinale, sa magie nous est inaccessible. Chercher à invoquer quoi que ce soit avant cette prière et sans même mentionner le nom du Créateur ne sert donc strictement à rien.

- Même pas vrai. J'y arrive sans prière.

- C'est impossible, fille-de-cheffe.

- Si c'est possible.

- Non.

- Si !

- NON !

Zeurg quitte sa souche d'un battement d'ailes pour plaquer son front cornu contre celui d'Anyou. Groin à nez, cornes à cornes, maître et élève s'affrontent du regard : s'il y a bien une chose à laquelle Zeurg est attaché, c'est le respect qui est dû aux dieux. Anyou ne renonce pas et, se dégageant brusquement, elle s'écrie :

- A moi la magie ! Un, deux, trois, j'invoque... BAALTHOR ! Le bouftou de combat !!

Une explosion se produit, accompagnée d'un énorme nuage de fumée, comme si la famille Ingalsse venait de renverser l'intégralité de ses réserves de farine au-dessus de la clairière. Une odeur de soufre se répand aux alentours tandis que la fumée s'élève en colonne. On n'y voit plus rien. Toussant, hoquetant, Zeurg parvient à s'extraire du brouillard en trainant Anyou, à demi asphyxiée, jusqu'à la rivière. Il la laisse tomber sur la rive, et lui à ses côtés, pour contempler le spectacle.

- Par les trois grands dragons rouges, fille-de-cheffe ! Qu'avez-vous fait ?!

Anyou entrouvre ses yeux larmoyants pour voir ce que leur révèle la brise, chassant la fumée : il s'agit d'une gigantesque boule de laine avoisinant les trois mètres de haut. Cette boule de laine est pourvue de cornes, de chaque côté à angles droits, et d'une bouche, gigantesque, avec des dents massives qui, à peine la fumée disparue, se mettent à dévorer tout

ce qu'elles trouvent sur leur passage. C'est bien un bouftou qu'Anyou vient d'invoquer, mais il est de taille.

- J'ai fait comme d'habitude Zeurg, déclare Anyou une fois relevée, Ne sois pas surpris, je t'ai déjà expliqué le problème : mes invocations sont trop grosses.

Ca n'a pas l'air d'aider Zeurg à revenir de son étonnement. Il demeure immobile, bouche bée. Anyou le dépasse pour s'approcher du bouftou qui s'attaque maintenant aux arbres. Elle retire son fouet de sa ceinture et interpelle son précepteur.

- Hey, « professeur », c'est le moment de m'aider !

Zeurg, encore sous le choc, rejoint péniblement Anyou qui prend position.

- Bon alors, c'est bon là ? Je tiens correctement le fouet ? Mouvement de haut en bas on a dit, hein ?

Mais Zeurg n'a pas l'air de s'y intéresser.

- Anyou, il est impossible d'utiliser la magie d'un dieu sans s'être d'abord connecté au flux qui en émane. C'est à ça que servent les prières... Tu me fais une blague là, pas vrai ?

Anyou est surprise de s'entendre appeler par son prénom, ce que Zeurg, d'ordinaire, ne fait jamais. Il a l'air vraiment secoué le pauvre, et Anyou est impatiente de passer à l'étape suivante.

- Rhoo ! Mais oui je t'ai fait une blague Zeurg ! J'ai mentionné « Osamodas » à voix basse, tu l'as pas entendu ? Haha ! Tu verrais ta tête ! Bon alors, ce fouet, j'ai bon là ?

Zeurg a un moment d'hésitation avant de secouer vigoureusement le groin. Il se reprend :

- Ah c'est malin, fille-de-cheffe ! On prend du retard avec tout ça. Bon. C'est un gros bouftou que nous avons là. Inclinez un peu le manche, restez souple sur le poigné. Il faut que ça claque, voilà, ça devrait être bon.

Anyou exécute un ample mouvement du bras et le fouet claque sur les fesses du bouftou qui leur tourne le dos. Au début il ne se passe rien. Le bouftou continue d'arracher et mâcher des branches d'arbre. Puis, tout à coup, il s'arrête, écarquillant les yeux, pour lâcher le pet le plus nauséabond qui ait été senti jusqu'alors : sans corrélations aucune avec le coup de fouet.

- Hmm, ça commence mal, fille-de-cheffe. Faites voir un peu votre fouet ? Mais c'est un fouet de gamin que vous avez là !

- C'est que, à douze ans, beaucoup croient toujours que je suis une gamine.

- Pas faux, mais vous êtes la seule gamine connue à invoquer des bouftous grands comme une maison. Il va falloir qu'on vous équipe correctement pour vous permettre de surmonter votre handicap.

Anyou fait volte-face :

- Ca n'est pas un handicap Zeurg ! Au contraire, c'est comme... des superpouvoirs !

- Des superpouvoirs ? Haha ! Je ris ! (Zeurg rit) Il n'y a pas de pouvoir qu'on ne sache maîtriser fille-de-cheffe, ce que vous avez là, c'est un handicap jusqu'à ce que vous en preniez le contrôle. Mais pour l'heure, vous ne savez même pas donner un coup de fouet !

Anyou rugit :

- Un coup de fouet peut-être pas, mais un coup de pied, si !

Et prenant son élan, elle inflige un violent coup de botte à l'arrière-train de Zeurg qui, projeté dans les airs, disparaît quelque part, loin au-dessus de la forêt, sans autre forme de protestation qu'un long « aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah » qui va en s'affaiblissant.

- Wahou ! se réjouit Anyou, très impressionnée par sa propre performance, Ca c'est du coup de pied...

Elle regarde la pointe de sa botte puis les fesses du bouftou qui lui tourne toujours le dos.

- Couché ! hurle-t-elle en tapant de toutes ses forces.

Le bouftou grogne et s'assoit. Anyou, le cul par terre elle aussi, s'esclaffe de joie devant sa demi-réussite :

- C'est la première fois qu'il m'obéit !

Chapitre 6 : Mauvaise rencontre

Pendant ce temps là, à Bonta, la pure, le Général Amayiro a sollicité une entrevue secrète avec Monseigneur Danathor. Les deux hommes ont le poids des ans pour parure, l'un sous la cuirasse qui couvre ses épaules, l'autre au bout du bâton clérical qu'il brandit comme un sceptre. Leurs longues moustaches rousses et blanches, soigneusement entretenues, tombent au-dessus de la carte sur laquelle ils sont penchés. Amayiro, le plus âgé des deux et pas le moins sage, explique ses inquiétudes :

- Monseigneur, nos espions sont formels. L'armée de Brâkmar dynamise son recrutement. Quelque chose se prépare.

- Vos inquiétudes ne sont pas nouvelles Général, vous êtes toujours sur le pied de guerre, c'est tout à votre honneur. Mais enfin, pourquoi s'alarmer ? Les plaines de Cania sont sous contrôle, elles offrent une vue dégagée sur plusieurs lieues autour de Bonta, ce qui court-circuite toute tentative d'invasion surprise.

- Monseigneur, si vous permettez : le danger est plus grand qu'il n'y paraît. Les plaines de Cania s'étendent au sud, jusqu'aux landes de Sidimote... (le couteau d'Amayiro survole le papier) ...à l'est, elles couvrent tout le territoire qui nous sépare d'Astrub, une ville pleine de mercenaires, toujours prêts à mettre leurs épées au service du plus offrant...

- Où voulez-vous en venir Général ? Vous voyez bien que Bonta est protégée par tous ces territoires.

- Avec tout le respect que je vous dois Monseigneur, elle n'est pas protégée : elle est isolée. Qu'arriverait-il si les forces brâkmariennes parvenaient à rallier Astrub ? Elles bénéficieraient d'un contingent tout frais qui surpasserait largement le notre.

Amayiro plante son couteau au travers de la carte et recule d'un pas. Il croise les bras et conclut en lissant sa moustache :

- Une alternative alléchante à laquelle Oto Mustam, mon éternel rival, a sûrement déjà pensé. Et s'il veut mettre ce plan à exécution, alors, il devra passer par là.

D'un geste de la main, le militaire invite Danathor à regarder l'endroit où il a planté sa lame. Danathor constate qu'il s'agit de la région d'Amakna, de la forêt qui avoisine le village et, plus précisément (le hasard l'ayant voulu ainsi), d'une clairière avec un ruisseau où une jeune Osamodas essaye désespérément de faire obéir un bouftou géant au grand nombre de ses injonctions.

Au bord de la rivière, quelques animaux se sont rassemblés, curieux, pour observer le spectacle.

- Debout Baalthor ! En garde ! Tu es un bouftou de combat : debout, j'ai dit !

Depuis qu'il a découvert la position assise, « Baalthor » n'en démord pas. Il mâche ce qu'il reste de comestible à sa portée puis se traîne en avant avec ses sabots antérieurs, jusqu'à toute nouvelle chose qu'il peut ingurgiter. Ecureuils et petits lapins éclatent de rire. Anyou s'énerve et les choisit pour cible :

- ATTAAAAQUE BAALTHOR !!!

Hélas, Baalthor s'enfuit dans la direction opposée. Anyou a juste le temps d'attraper sa queue pour le retenir, mais elle ne parvient qu'à lui arracher quelques touffes de laine.

- Viens ici sale bête où je te coupe les cornes ! Obéis je te dis !!

Sur le bord de la rivière, les petits lapins sont tellement hilares qu'ils manquent tomber à l'eau.

- J'en ai marre ! hurle Anyou en dégainant son fouet, Pourquoi personne ne fait comme je lui dis ?! COUCHÉ, MAINTENANT !

Tout à coup, pour une raison inconnue, Baalthor valdingue dans les fourrés... Propulsé en arrière par un énorme choc, il disparaît dans un nuage de fumée semblable à celui qui l'a vu naître. A travers le rideau de poussière qui masque de nouveau la clairière, Anyou perçoit le son d'une voix.

- Ca alors, vous avez vu la fumée ? Ce bouftou géant... C'était une invocation !

Un groupe de trois personnes fait son apparition. De toute évidence ils sont à l'origine du coup qui a fait chanceler Baalthor. Il y a là deux hommes en armures légères rouges et noires, et une jeune femme, sans signe distinctif particulier si ce n'est le voile qui lui couvre une partie du visage et que surmontent deux très beaux yeux clairs : ils dégagent quelque chose de doux, triste et vulnérable, qu'on ne s'attend pas à trouver chez l'un des plus fameux assassins du pays... Anniki est une adoratrice de Sram, dieu des voleurs. Elle est présentement accompagnée de deux éclaireurs brâkmariens. Mais tout cela, Anyou ne le sait pas.

- Regardez ! Une petite Osamodas ! s'écrie le premier éclaireur, apparemment le plus bavard de la bande, Hahaha ! Ca n'est quand même pas toi qui a invoqué cette grosse bête... ?

Anyou recule, cherchant des yeux le retour inespéré de Zeurg.

- C'est dangereux les petites comme toi poursuit le soldat, alors le mieux, c'est que tu grandisses pas.

Il s'avance à présent, avec l'intention évidente de porter un coup à Anyou. Derrière lui, la Sram s'écrie : « Non, attend ! », mais avant qu'il puisse faire quoi que ce soit, Anyou, bien qu'effrayée, a eu le temps de formuler une invocation :

- CORBEAU !

Un point noir apparaît sur le front du brâkmarien, grossissant à vue d'œil. Bientôt, une ombre le recouvre de la tête aux pieds et le soldat a tout juste le temps de bondir pour éviter la chute d'un gigantesque oiseau noir, lequel vient percuter le sol à l'endroit précis où il se trouvait.

Les yeux écarquillés, le guerrier regarde le corbeau, colossal et immobile, qui est planté par le bec à quelques centimètres de lui. Anyou en profite pour s'enfuir en courant, tout en répétant « CORBEAU ! CORBEAU ! » aussi rapidement que son souffle le lui permet.

- Vite, attrape-la ! ordonne la Sram à l'éclaireur, sans cacher son air amusé tandis que le soldat poursuit la jeune fille en évitant de peu les oiseaux géants qui s'abattent sur son chemin.

Finalement, couvert de poussière, l'éclaireur rapporte Anyou, qu'il a coincée sous son bras, jusqu'à ses deux compagnons. Il pousse un petit cri de surprise lorsqu'elle lui mord les fesses avec fureur, puis la laisse rouler à terre.

- Intéressante cette petite, constate la Sram avec un regard absent, mais dangereuse, incontrôlable... conclut-elle en s'écartant.

Derrière elle, l'autre soldat a sorti son épée. Il en vérifie le tranchant et l'abat sur Anyou... Un éclair de métal jaillit lorsque sa lame heurte l'extrémité d'une lance de fer. L'épée du soldat vole dans les airs : il est désarmé.

Anniki n'a pas besoin de tourner la tête pour deviner l'identité de celui qui vient d'intervenir.

- Tu en as mis du temps, estime-t-elle simplement.

- C'est que vous n'êtes pas les seuls à faire du grabuge dans cette forêt, répond une voix grave, presque métallique.

Celui qui vient de parler est revêtu d'une armure de plate complète. Ses mains tiennent fermement la lance avec laquelle il vient de sauver la vie d'Anyou. Son visage est protégé

d'un heaume d'argent qui scintille sous le plein soleil de midi. Il s'en échappe une barbe blanche, tombant en cascade sur la partie supérieure de son plastron.

- Mais qui... qui êtes-vous ? bredouille Anyou, encore sous le choc des évènements.

- Ah ! Merci ! J'attendais que quelqu'un me pose la question ! répond le combattant, Je suis : Neuthr. James Neuthr, chevalier errant, protecteur d'Amakna et de tous les sages qui refusent de prendre part à une guerre de fous qui ne connaîtra jamais de fin.

- Tu es surtout un vieux fantôme ahuri qui se mêle de ce qui ne le regarde pas, renchérit l'éclaireur qui vient de ramasser son arme, et puisque ces bons à rien de Bontariens ne sont pas fichus de t'éliminer, nous allons faire ça nous-mêmes, ajoute-t-il en faisant signe d'avancer à son compagnon, lequel brandit son sabre à son tour.

A suivre...

EPISODE 3

Chapitre 7 : Le chevalier Neuthr

Anyou est perplexe. Devant elle, le chevalier Neuthr, miraculeusement intervenu pour lui sauver la vie, tient tête à deux éclaireurs brâkmariens. C'est la première fois qu'elle rencontre un garde d'Allister aussi courageux. Elle lui doit beaucoup. Se tournant vers Anniki, la Sram qu'elle rend responsable de la situation, elle prédit, menaçante :

- Voilà ! C'est bien fait ! Les gardes d'Allister n'interviennent jamais seuls, ses copains vont arriver et tout sera fini pour vous...

Anniki éclate de rire :

- Un garde d'Allister ! Tu entends ça Neuthr ?

- Oui, confirme le chevalier, apparemment embarrassé par les propos d'Anyou (à moins que les deux guerriers qui lui tournent autour ne le mettent mal à l'aise).

- Tu n'as rien compris petite... s'amuse Anniki.

A l'écart des trois combattants, elle s'intéresse au dernier des corbeaux géants qui se sont plantés dans le sol et, ce faisant, récite à l'intention d'Anyou :

- ...le chevalier Neuthr agit toujours seul, au service de son idéal...

- Bien dit ! ponctue le chevalier qui vient d'éviter un premier coup d'estoc.

- Ce qui m'étonne surtout c'est qu'une petite Osamodas comme toi espère quoi que ce soit de la garde « royale » (Anniki prononce le mot avec une ironie évidente). Je croyais le Clan en froid avec « Sa Majesté » ?

Elle ôte une plume du corbeau géant qui disparaît aussitôt. Anyou l'observe, sur ses gardes. Elle s'étonne qu'Anniki connaisse l'existence du Clan, voire son différent avec les Amakniens, mais ce qui la sidère franchement c'est son regard bleu, triste et vulnérable qui ne change pas d'expression lorsqu'elle lance, glaciale, à l'intention des soldats :

- Oto Mustam a mis trois cent cinquante mille kamas sur la tête de Neuthr. Qu'est-ce que vous attendez ?

Un hurlement précède le premier assaut digne de ce nom. Le chevalier pare. Sans détacher sa lance de la lame qu'elle contre, il utilise le manche pour faucher la jambe de son adversaire. L'éclaireur perd l'équilibre. Il n'a pas le temps de tomber qu'un deuxième coup le frappe au bras. Le plus violent, porté avec toute la longueur du manche, le percute au niveau du menton : Neuthr a de nouveau désarmé le premier éclaireur. Le deuxième en profite pour lui planter son épée dans l'épaule, entre les jointures de son armure... Le chevalier pousse une sorte de rugissement, caverneux sous son heaume, puis il riposte en faisant basculer son adversaire.

- Oh ! s'exclame Anniki sur le ton de la conversation, tandis qu'elle se promène dans l'ombre des arbres qui bordent la clairière, Serait-ce la fin du chevalier Neuthr ?

Les deux soldats se relevent en rigolant (mais pas tant que ça pour celui à la mâchoire percluse). Anyou est bouleversée : le rouge glisse sur l'armure de son sauveur, tachant son plastron et sa large barbe blanche, mais le chevalier semble prêt à faire face, quel qu'en soit le prix. Il déclare :

- Vous devriez peut-être y aller...

Les Brâkmariens s'étonnent, puis s'esclaffent.

- Tu dérailles papy... répond l'un d'eux.

Anyou sent qu'il voudrait poursuivre sur une note humoristique : ça se voit au sourire en coin qu'il perd lorsqu'une flèche le frappe au mollet. La douleur est brève, rapidement endiguée par une pellicule de glace de plus en plus épaisse qui remonte bientôt jusqu'au niveau du genou. Le bras qui tient l'épée est touché lui aussi, par une seconde flèche. Au

premier mouvement, les deux membres se brisent en mille glaçons. L'infirmes donne l'impression de vouloir protester, il prononce quelques mots, incompréhensibles, puis s'évanouit avant de réaliser que, derrière le chevalier Neuthr, un véritable bataillon de cavaliers montés sur dragodindes s'extirpe du sous-bois : leurs têtes sont surmontées d'auréoles plus ou moins floues et chacun d'eux possède une grande paire d'ailes translucides déployée dans le dos. Leurs écus, enfin, portent les symboles bontariens.

Anyou n'est pas bien sûr de comprendre ce qui se passe mais la terreur qu'elle lit sur le visage de ses ennemis l'incline à penser que c'est plutôt bon pour elle.

- Des Bontariens ?? Alliés au chevalier Neuthr ?? s'exclame le Brâkmarien qui conserve bras et jambes, en proie à un désarroi certain.

- Je ne suis l'allié de personne, proteste Neuthr, toujours en garde.

- Il dit vrai...

Un cavalier vient d'avancer sa monture (une sorte de reptile haut sur patte, au long cou et aux yeux exorbités complètement grotesques, mais dont la vitesse de pointe rivalise avec celle des oiseaux de proie). C'est un disciple de Crâ, déesse des archers. Il a fort belle allure.

- ...mais pour une fois que Neuthr se rend utile on ne peut que l'encourager, plaisante-t-il en ôtant son casque pour dévoiler sa chevelure de feu ainsi qu'un visage jeune et bien dessiné.

- Waaah ! Qu'il est beau !!! s'écrie Anyou, des cœurs au fond des yeux.

Le Crâ poursuit :

- Alors c'est ça les hordes invisibles de Brâkmar ? Danathor a toujours eu le goût des discours imagés. Qu'avons-nous là ? Un éclaireur unijambiste et manchot, un second qui ne va pas tarder à l'être, et...

Son regard se fige sur la Sram.

- Anniki !?

Le Crâ est très surpris. A peine prononce-t-il son nom qu'Anniki invoque une brume impénétrable et subite. Le Crâ décoche une série de flèches dans sa direction, mais il est trop tard : la Sram et l'éclaireur blessé ont disparu. Reste le plus bavard qui s'est trop avancé.

- Lui, on l'emmène, décrète le Crâ avec autorité.

Il a l'air mécontent tout à coup, ou inquiet. Un de ses hommes prononce une prière magique : un faisceau de filaments rouge sang se détache de son torse pour agripper et attirer à lui le Brâkmarien qui n'a pas le temps de fuir. Il est ensuite ligoté à l'aide de liens plus conventionnels et hissé sur une dragondinde.

- Tu vas nous révéler quelques petits secrets, se réjouit le Crâ, Quant à toi Neuthr...

Le beau soldat n'a pas l'air de vouloir annoncer une bonne nouvelle au chevalier songe Anyou. Mais elle n'en saura jamais plus car il s'interrompt, coupé dans son élan par un léger bruit de métal qu'accompagne une foule d'exclamations rageuses : le prisonnier vient de rendre l'âme, la gorge tranchée par une main invisible.

- Anniki ! s'écrie le Crâ, Elle est encore ici ! Vite ! Fouillez la forêt !

Délaissant Neuthr et Anyou, les cavaliers se dispersent en ordre : les Ecaflips, adorateurs du dieu-chat, mettent le museau au vent tandis que les Srams brandissent les lanternes magiques qui leurs permettent de révéler l'invisible.

- Hey ! Mais attendez !! Toi le beau là !!

Anyou se manifeste trop tard, la troupe est déjà partie.

- Mais pourquoi personne m'écoute aujourd'hui ?? se plaint-elle, s'adressant au chevalier Neuthr qui justement l'ignore, tout occupé qu'il est à épousseter son armure.

- Grrr ! Ca suffit ce comique de répétition ! Il faut quoi pour avoir un peu d'attention ??
CORBEAU !!

Un corbeau géant s'abat du ciel... Le chevalier l'esquive d'un pas de côté mais pas Zeurg, qui a choisi ce moment pour surgir de nulle part :

- Me voilà ! C'est moi ! J'arrive à la rescousse!! AIE ! a-t-il le temps de crier avant d'être écrasé, la tête enfoncée sous une épaisse couche de terre qui couvre le reste de ses mots :

- Arfg qqe mfé bon...

- Oh excusez-moi ! Je ne vous avais pas entendu, reprend le chevalier, c'est que je suis un peu dur de la feuille sous mon casque !

Quel étrange personnage pense Anyou. Elle songe à le remercier, mais n'est-ce pas normal qu'un chevalier cherche à sauver une fille-de-cheffe, quasiment une « princesse » comme c'est son cas ?

- Dites papy ! demande-t-elle plutôt, Je veux savoir : comment s'appelle le cavalier à l'arc ?

- Vanthar Fésastar, capitaine bontarien, disciple de la déesse Crâ, répond Neuthr avec dédain. Je crois que c'est tout ce qu'il y a d'intéressant à savoir sur lui, si ce n'est qu'il est dangereux pour tous ceux qui ne partagent pas ses opinions.

- Ah bon ? Qu'est-ce que vous voulez dire ?

- Que la guerre entre Bonta et Brâkmar est une guerre de fanatiques et que je préfère ne pas m'en mêler. Voilà ce que je veux dire.

- Mais c'est quand même les Brâkmariens les méchants. Non ?

- Oh, je préfère garder un avis neutre sur la question.

- Ah bon, vous pensez que les Bontariens sont plus méchants ?

- Oh, je préfère garder un avis neutre sur la question.

- Vous répondez toujours la même chose. Vous vous payez ma tête ou quoi ?!

- Oh, je préfère garder un avis neutre sur la question.

Le chevalier s'éloigne d'Anyou pour aller rincer la plaie de son épaule dans la rivière. Anyou remarque qu'il conserve son heaume lacé et sa lance à portée en toutes circonstances.

- Drôle de bonhomme... murmure-t-elle.

- Toi-même ! répond le chevalier qui l'a entendue, Ça n'est pas commun d'invoquer des corbeaux de cette taille. Ton bouftou n'était pas mal non plus... Un bon conseil : écoute bien ce que te dit ton ami, ça s'arrangera.

- Quel ami ? s'étonne Anyou.

Le chevalier désigne du doigt quelque chose derrière elle : Zeurg, qui vient de dégager sa tête du sol dans lequel elle était coincée.

- Ca n'est pas mon « ami »... entreprend d'expliquer Anyou, mais le chevalier a profité de la seconde qu'elle le quittait des yeux pour disparaître.

Anyou est perplexe. Décidemment, ce Neuthr a le don pour susciter la perplexité.

Chapitre 8 : L'éclairage manquant

- Bravo fille-de-cheffe ! s'exclame Zeurg qui virevolte autour d'elle, Vous vous en êtes très bien sortie aujourd'hui, sacré coup de pied !

- Je crois que j'ai failli mourir Zeurg...

- Pour un coup de pied ? Oh non ! C'est plutôt moi qui...

- Comment ça Zeurg, tu n'as pas vu ? Les éclaireurs, les cavaliers, le chevalier Neuthr... Tout ça ?

- Allons fille-de-cheffe, qu'est-ce que vous me racontez-là ?

- Mais enfin ! Quand tu es arrivé tout à l'heure, tu as bien crié « j'arrive à la rescousse » ? Tu es venu pour essayer de me sauver, non ?

- Ah mais pas du tout ! Vous sauver de quoi ? J'ai crié « Attention les secousses ! ». Quel fantastique coup de pied fille-de-cheffe, j'en ai encore le coccyx en ébullition !

Anyou a du mal à croire ce qu'elle entend. Ce qui est certain en tous cas, c'est qu'un grand nombre de choses lui échappent complètement.

- Peut-être que nous devrions continuer la leçon de ce matin Zeurg...

- Un autre coup de pied ?

- Non. Je te parle de ce que tu disais sur Bonta, Brâkmar, le monde etc. L'histoire et la géographie. Ca m'aiderait peut-être à comprendre ce qui s'est passé aujourd'hui...

- Vous avez vraiment rencontré le chevalier Neuthr ?

Anyou hoche la tête.

- Alors c'est que vous avez aussi croisé les soldats de l'une ou l'autre des deux Cités en guerre... ?

Anyou confirme. Zeurg a l'air soucieux. Il jette un coup d'œil à la clairière saccagée. Il y a des cratères un peu partout, les larges empreintes d'un troupeau de dragodindes et des traces de sang par endroit.

- Groupes, constate-t-il, On ferait peut-être mieux de rentrer...

Sur le chemin qui les ramène au Clan, Anyou songe aux dernières paroles du chevalier. Qu'a-t-il voulu dire ? Ce peut-il que Zeurg et lui se connaissent ? Que Zeurg lui cache quelque chose ? Ou bien le chevalier les a-t-ils épiés, un peu plus tôt ? Après tout, il a mentionné l'existence de Baalthor... Et si c'est le cas, à quoi fait-il référence avec ses conseils ? Toutes ces questions trouvent un oubli total dans le souvenir du beau visage de Vanthar. Quel homme ! Neuthr a beau dire, c'est à Vanthar qu'ils doivent la vie sauve. Un vrai héros de conte ce Vanthar ! Anyou s'imagine déjà en train de lui passer la laisse au cou : c'était toujours comme ça que sa mère procède avec ses papas.

Chapitre 9 : Une décision inattendue

Dans la salle du trône où siège Madreselva, Zeurg est prosterné. Anyou se tient debout à ses côtés. Il y a foule autour d'eux, comme d'habitude en cas d'assemblée ordonnée par la cheffe du Clan : Anyou a terminé son récit et c'est sa mère qui parle à présent, tout en caressant machinalement le crâne du dragonnet tapis à ses pieds.

- Il est inhabituel que des soldats fréquentent nos contrées. Il faudra remercier Neuthr pour son intervention. Je vois qu'il ne désespère pas de conserver l'indépendance d'Amakna. Si seulement on pouvait en dire autant d'Allister...

- Mère... s'autorise Anyou.

- Je ne t'ai pas donné la parole.

Anyou hésite, certains membres de l'assemblée paraissent contrariés qu'Anyou bouscule sans cesse le protocole. Ils pâleraient de connaître par avance les mots qu'elle s'apprête à prononcer. D'ailleurs Anyou se lance :

- Mère. Je veux aller à Bonta.

Stupeur dans l'assemblée. De surprise, Madreselva stoppe net ses caresses au dragonnet. Un brouhaha croissant monte bientôt des tréfonds du rocher. Il se dissipe lorsque Madreselva lève l'index pour imposer le silence :

- C'est d'accord.

La surprise est générale. Madreselva sourit. Elle regarde sa fille droit dans ses yeux qui ne la voient déjà plus : Anyou s'imagine aux côtés de Vanthar.

Zeurg a le souffle coupé par l'étonnement. Quid de la succession ? De la formation d'Anyou qui vient à peine de commencer ? Des risques du périple ? Lorsque l'assemblée aura quitté la

salle du trône, Zeurg demandera les raisons de sa décision à sa Reine, non sans supplier le fouet pour l'impertinence de sa question.

- Le voyage est le meilleur des maîtres, lui répondra-t-elle alors, avant de le punir comme il le réclame.

Cité de Bonta : un petit groupe de Seigneurs est rassemblé au pied de la Tour des Ordres. Vanthar, casque sous le bras, leur donne des instructions qui ont le mérite d'être claires :

- Exposez le corps place du marché, que tout le monde le voit. Dites qu'il s'est égaré dans les plaines de Cania, ça divertira la foule. Mais pas un mot sur notre rencontre avec Anniki, à qui que ce soit. Pas même Amayiro. Surtout pas Amayiro. Sinon, vous tiendrez compagnie à notre ami, place du marché.

Vanthar plonge son regard d'acier dans les yeux de chacun de ses subordonnés. Assuré de leur silence, il pénètre ensuite dans la Tour de Bonta, au sommet de laquelle l'attend Monseigneur Danathor, disciple de Jiva, intendant de Bonta, et homme ambitieux, s'il en est.

Vanthar met genou à terre.

- Monseigneur.
- Capitaine.
- Nous n'avons rencontré que deux Brâkmariens...
- Je m'en doutais, maugrée Danathor, Amayiro devient vieux, il n'a plus toute sa tête et surestime notre ennemi. Sans compter qu'il ne cesse de mettre un frein à toutes mes initiatives...

- ...mais Anniki était avec eux...

Vanthar marque un temps. Danathor lève un sourcil, étonné.

- ...elle ne devait pas être là par hasard, poursuit l'archer.
- Peut-être pas, coupe le prêtre, mais tu sais comme moi que la réussite de Brâkmar n'est pas le principal souci d'Anniki. Ses propres intérêts lui sont chers avant tout.
- Monseigneur, elle était accompagnée d'éclaireurs de l'armée régulière...
- Et alors ? Elle les aura corrompus sans doute !

Danathor délaïsse la fenêtre près de laquelle il aime à s'appuyer, ce qui lui permet d'observer l'activité fébrile de la Cité blanche tout en conversant. Il s'approche de Vanthar, toujours genou à terre, et pose une main paternelle sur son épaule.

- Ne t'en préoccupe pas Vanthar. Tu sais que je vois en toi le successeur d'Amayiro ? Fais-moi confiance. Et parlons plutôt de tes prochaines campagnes... Dans les landes de Sidimote, c'est ça ?

Danathor relève Vanthar et passe son bras sous le sien pour l'entraîner jusqu'à la fenêtre.

- Regarde Bonta ! N'est-elle pas magnifique vue d'ici ? Je veux que le front soit le plus éloigné possible de notre belle Cité !

Vanthar n'a rien à redire aux propos de Danathor. Bonta est blanche, Bonta est belle. Il est fier d'en assurer la protection, du quartier des tailleurs à celui des bijoutiers, de la Porte du Levant à la Porte Sud, cette même porte qu'une petite Osamodas s'apprête à franchir, escortée par un étrange cochon-chat volant.

A suivre...

EPISODE 4

Chapitre 10 : Bonta, la blanche

Anyou et Zeurg en ont le vertige : plus ils approchent, plus les murailles de Bonta leur paraissent prodigieusement hautes ! Eux qui ont passé la majeure partie de leur vie sous terre et dans les bois n'ont jamais ne serait-ce qu'imaginé des édifices pareils à ceux qui dépassent de derrière les remparts.

- Woho ! s'exclame Zeurg, le voyage n'était pas de tout repos mais la destination est à la hauteur de vos attentes, fille-de-cheffe !

Effectivement, le voyage a été exténuant. Surtout pour de petites jambes qui ne sont pas habituées à aller beaucoup plus loin que le bosquet voisin. Heureusement, aux abords d'Astrub, sur la route qui longe le village pour obliquer vers le couchant, ils avaient pu se joindre à un train de marchands et voyager par chariot jusque dans l'ouest des plaines de Cania. Anyou et Zeurg ont fait leurs adieux un peu plus tôt, lorsque leurs compagnons de route ont établi un campement et déballé leurs marchandises.

- Mais c'est gigantesque Zeurg ! Comment je vais faire pour retrouver mon prince au milieu de tous ces châteaux !?

Anyou a eu le temps de potasser son « roman » au cours du périple qui la rapprochait de Vanthar. Les quelques pages illustrées qui le composent, cousues entre elles avec des brins de paille, méritent à peine le titre de livre. La jeune fille avait chapardé cette vieilleries des années plus tôt, lors d'un raid secret dans la cour des Ingalses. C'est un des seuls bagages qu'elle a emporté, en plus du fouet, flambant neuf, que lui a confectionné sa mère. Dans le « roman » d'Anyou, il est question d'une princesse, titre qu'Anyou considère porter, et d'un beau chevalier venu à sa rescousse, ce qui correspond parfaitement à l'image qu'elle se fait de Vanthar. Quoique l'histoire soit plutôt simpliste, Anyou ne s'explique pas pourquoi le chevalier s'en prend au dragonnet de la princesse. Elle en conclut qu'il s'agit d'une épreuve rituelle visant à tester la motivation du chevalier, et elle s'impatiente à l'idée de pouvoir invoquer son propre dragonnet, le lâcher sur Vanthar et voir de quoi il retourne.

- Nous n'aurons qu'à demander aux gardes qui sont là-bas, à la porte. Ils nous renseigneront.

Zeurg met un point d'honneur à avoir réponse à tout. Il est comme ça depuis que Madreselva en a fait le précepteur d'Anyou. Mais bien qu'il n'en laisse rien paraître, Zeurg est tout aussi perdu que la jeune Osamodas : lui non plus n'a jamais beaucoup voyagé. Si Anyou s'amuse de ce comportement en général, elle a déjà eu plusieurs occasions de s'en plaindre, lorsqu'elle a surpris Zeurg à compléter son manque de connaissances avec de l'imagination par exemple, alors qu'elle même est désormais friande de tout savoir de l'histoire, réelle, du « monde des Douze ».

- Halte-là ! On n'passé pas ! s'écrie l'une des deux sentinelles qui veillent au trafic de la porte, Pas de démons dans Bonta !

Anyou et Zeurg échangent un regard interloqué.

- Qui est-ce que tu traites de démon face de pet ?

Zeurg reconnaît là toute la spontanéité de sa jeune disciple.

- Humhum, toussote-t-il en écartant Anyou d'une patte et la hallebarde de la sentinelle de l'autre ; puis il se pince la base de la truffe pour se donner des airs d'académicien et entreprend de jouer les diplomates (il a déjà fait le coup-là lors de leur rencontre avec les marchands) :

- Pardonnez la franchise de ma jeune élève, la vérité sort de la bouche des enfants comme on dit ! Pas de panique, nous ne sommes pas des démons mais de simples voyageurs fourbus, avides de...

- Silence démon ! Les démons sont interdits à l'intérieur ET à l'extérieur des remparts !

Le garde a rabaissé sa hallebarde, menaçant. Zeurg comprend qu'il a affaire à quelqu'un d'obtus. A vrai dire c'est assez normal pour une sentinelle, celles d'Astrub sont même choisies sur ce seul critère. Heureusement, la seconde sentinelle arrive à la rescousse.

- Mais arrête de crier comme ça, tu vois bien que la fille n'a pas d'ailes ! Qu'est-ce que je me tue à te répéter ? Les démons ont une queue pointue, des cornes, ET des ailes de chauve-souris ! Ca c'est une disciple d'Osamodas.

La première sentinelle semble incrédule. Elle le fait savoir en adoptant une multitude de moues tout à la fois suspicieuses et sévères, un répertoire qu'elle a acquis au cours de ses nombreuses années de service. Malgré cela, elle ne donne pas l'impression d'avoir rencontré beaucoup de « démons » (l'autre nom des Brâkmariens) et semble désireuse de sauter sur ce qui ressemble à une première occasion.

- T'en es sûr ? C'est peut-être un démon qu'a planqué ses ailes, l'autre en a bien lui. Et pis cette queue tout d'même...

Anyou entortille la sienne, passablement agacée d'être auscultée de la sorte.

- Mais bien sûr que oui que j'en suis sûr : j'ai un cousin qui est dévot d'Osamodas, il lui a poussé des cornes et une queue tout pareil !

La nouvelle fait comme un électrochoc au premier garde dont le casque se soulève de quelques centimètres pour lui retomber en travers de la tête. Il le remet maladroitement en place et, arborant une autre de ses grimaces, il s'enquiert :

- Et des ailes de chauve-souris... ?

- Qu'est-ce que tu insinues ?

Son compagnon ne semble pas apprécier qu'on lui pose cette question. Anyou et Zeurg ignorent qu'une parenté douteuse a tôt fait de vous mener un homme à la potence de Bonta.

- J'n'insinue rien du tout, j'dis juste qu'avoir un cousin à qui l'pousse des cornes c'est plutôt louche si tu veux mon avis. J'ai un vieil oncle disciple d'Enutrof et il lui est jamais rien poussé que la barbe!

- C'est parce que les Enutrofs n'ont pas de cornes, imbécile !

- Imbécile ? Moi ? Tel cousin, tel fils comme on dit : j'aurais du m'en douter ! Tu révèles ton vrai visage démon, vade retro !

La hallebarde de la première sentinelle change brusquement de direction pour croiser celle de la seconde. Zeurg et Anyou restent perplexes en voyant les deux gardes s'entretuer devant eux. Le spectacle est de maigre qualité, il dure jusqu'à ce que la première sentinelle roule à terre. Une armée de petits hommes jaillit alors des remparts pour effacer les traces du carnage, évacuer le corps et nettoyer l'armure du survivant auquel est aussitôt affublé un nouvel acolyte.

Ceci fait, et avec son plus beau sourire, la sentinelle vainqueur invite Anyou à pénétrer dans Bonta, honneur qu'elle refuse à Zeurg en lui faisant remarquer qu'il est affublé d'une queue, de cornes ET d'une paire d'ailes de chauve-souris.

Zeurg veut retenir Anyou, mais sans avoir de vraies alternatives à lui proposer. Anyou, quant à elle, s'amuse de le faire bisquer: c'est en lui tirant la langue et en agitant la main en guise d'adieu qu'elle disparaît de sa vue au-delà des remparts.

Chapitre 11 : Des retrouvailles contrariées

Anyou sait que Zeurg ne repartira pas sans elle, mais elle est trop impatiente de retrouver Vanthar pour délayer encore davantage son entrée dans Bonta. Anyou franchit donc sans plus tarder la Porte Sud et embrasse la ville du regard.

Sa première surprise est le contraste entre la foule qui se presse en tous sens et la propreté ambiante. Bonta brille comme un sous neuf nonobstant les milliers de personnes qui abondent dans ses rues. Tout le monde court quelque part ou s'affère à quelque chose, et malgré les animaux familiers qui s'évertuent à déféquer un peu partout avec une intensité impressionnante, la rue reste blanche comme une coquille d'œuf grâce à l'intervention constante d'agents de maintien hyper maniaques.

Anyou ne manque pas non plus de remarquer la présence de nombreux miliciens aux tenues irréprochables. Elles contrastent avec celles de ces aventuriers dépenaillés qui n'en sont pas moins des héros de la cité et ses fervents défenseurs. Ceux-là sont arrivés d'Astrub des années plus tôt, en tant que mercenaires et, à force de survie, ont accumulé galons et kamas. Les kamas ont été judicieusement investis dans des équipements magiques ou tape-à-l'œil qui permettent aisément de distinguer ces fiers-à-bras de la population native de la ville.

Bien qu'elle puisse passer des heures à s'étonner de chacune des étrangetés que recèle ce tableau, Anyou en franchit le cadre d'un pas pressé, va droit à la personne la plus proche et lui demande où se trouve « Vanthar ».

Un autre qu'elle pourrait s'étonner qu'on lui réponde instinctivement « A la milice », comme si la population de Bonta ne comptait qu'une seule âme, mais un autre qu'elle n'aurait probablement pas posé de question aussi naïve.

Anyou se dirige donc vers la milice une fois qu'on lui en a indiqué le chemin, en se repérant aux enseignes des guildes et des corps de métiers qui informent des différentes affiliations des quartiers de la ville : celui des boulangers, des forgerons et des tailleurs, celui de la milice enfin.

La « milice », à proprement parler, est le bâtiment le plus ancien de Bonta. Plusieurs éléments en témoignent : elle a été érigée en son centre historique, dans des matériaux moins nobles et moins couteux que ceux qui composent les immeubles alentours. Par ailleurs, sa composition est plus simple que la plus modeste des maisons bontariennes : elle se résume à une enceinte rectangulaire surmontée de trois tourelles. On devine que la petite forteresse a protégé les fondateurs de la ville, menés par la célèbre Jiva, jusqu'à ce qu'ils aient de quoi élever une muraille plus audacieuse.

Anyou franchit le pont qui la sépare de l'entrée et s'approche sans se défier des canons perchés dans les tourelles. Canons et canaux, ceux qui jouent les douves du fort, sont des vestiges du temps, révolu, où la milice était le premier des bastions bontariens. Bien qu'une observation plus attentive puisse inspirer à Anyou de passionnantes réflexions architecturales, la petite Osamodas accélère le pas : elle vient de reconnaître Vanthar, juste au devant d'elle, qui a mis pied à terre et confie les rênes de sa dragondine au palefrenier.

- Ici Vanthy ! Couché ! crie Anyou en détachant son fouet.

Malheureusement (ou heureusement pour elle), Vanthar ne devine pas qu'il est l'objet de ces invectives et, suivant son élan, il disparaît dans le fortin. Tout en pestant contre la désobéissance de son « prince », que, tôt ou tard, elle finirait bien par mâter, Anyou replie son fouet et entreprend de rattraper le Crâ. Pour la deuxième fois de la journée, une sentinelle lui barre le passage :

- Halte-là ! On n'passe pas !

- Mais tu vois bien que je n'ai pas d'ailes de chauve-souris, idiot ! veut anticiper Anyou, ce qu'elle ne fait pas, en définitive, lorsque le garde l'envoie valdinguer d'un coup de botte dans l'arrière-train.

- Mais ?! AY-EUH !! proteste-t-elle.

- C'est des ailes blanches et une auréole qu'il faut pour entrer dans la milice, explique le garde, sans animosité particulière et bien que les fesses d'Anyou souffrent durement de son intervention.

Anyou n'est pas bien sûre de comprendre, mais les attributs évoqués par le garde lui rappellent sa première rencontre avec Vanthar et sa troupe : effectivement, tous arboraient des ailes d'anges et des auréoles en cette belle journée qui a changé sa vie.

Anyou se relève en se frottant le postérieur, et s'informe :

- Alors où je peux les avoir moi, l'auréole et les ailes ?
- C'est Maître Amayiro qu'il faut voir pour ça.
- Et il est où Maître Amayiro ?
- A la milice bien sûr.
- Mais puisque... Tu te moques de moi ou t'es juste débile ?

Le garde réfléchit puis répond :

- Toi-même !

Ce sur quoi Anyou réplique du tac au tac :

- Benêt !
- ...toi-même !
- Ah, je comprends ! Tous les incompetents de la ville sont enrôlés de force, c'est ça le truc ?

- Trop pas. Et en plus on dit pas « Il est où ? » mais « Où est il ? ». « Il est où ? » c'est malpoli.

A ce dernier commentaire, Anyou estime qu'elle n'a plus rien à attendre de la sentinelle et, tout en soupirant de dépit, elle fouille du regard la cour intérieure qui est visible depuis l'entrée. Vanthar s'y trouve... Il y est en pleine conversation. Il y est en pleine conversation, avec une femme. Une femme aux cheveux roux, au visage aimable, à la peau brune et surtout, surtout, aux formes charnues et rebondies. Le fait que Vanthar et elle soient visiblement en train de se disputer n'enraye en rien la fureur d'Anyou : une autre qu'elle tente de capturer son prince !

Le garde s'interpose de nouveau lorsqu'Anyou bondit en brandissant son fouet. Il lui met une main au col, une pogne aux fesses et la balance dans le canal voisin tandis que la petite Osamodas vocifère des insultes, qui, à son grand désarroi, n'attirent qu'à peine l'attention de Vanthar et de sa compagne.

Plouf.

L'eau est froide. Anyou gagne la rive en grelottant et entreprend de se sécher. De l'autre côté du canal, la sentinelle l'invective :

- Toi-même !

Anyou s'interdit de chercher à comprendre pourquoi.

Vanthar, enfermé dans la milice... Elle attendra simplement qu'il en sorte, c'est son nouveau plan : sa mère lui a jadis expliqué que ce n'est pas tout de jouer du fouet avec les hommes, il faut aussi faire preuve de patience, beaucoup de patience parfois, et Anyou vient de se rappeler la leçon.

La nuit tombera bientôt. Le soir en l'épousant, altèrera la blancheur de la ville. Des cris de guerre s'élèvent de la milice, précédant la sortie en trombe d'un régiment de guerriers montés sur dragodindes. Les passants qui s'attardent dans les rues s'écartent sur leur passage ou les encouragent en reconnaissant l'élite de leur armée, bannières et ailes blanches déployées au vent. Les cavaliers traversent Bonta qu'ils quittent par la Porte Sud, filant droit à travers les

Plaines de Cania en direction des landes de Sidimotes où plusieurs bataillons alliés les rejoindront au petit matin. Au sommet de la Tour de Bonta, Monseigneur Danathor joint les mains en signe de prière... ou peut-être de satisfaction.

Chapitre 12 : Première nuit à Bonta

Anyou n'a pas le temps de réagir que Vanthar et sa troupe déferlent, puis disparaissent dans le lointain. A peine retrouve-t-elle son amoureux qu'il lui préfère la compagnie de ses camarades ! Voilà qui n'augure rien de bon pour l'avenir de leur couple et certainement pas pour celui de Vanthar : Anyou lui fera payer son dédain en temps voulu.

Cependant la nuit tombe et Anyou se met en quête d'un arbre sous lequel dormir ou d'un bout de terre molle sur lequel s'allonger. Elle ne trouve ni l'un ni l'autre : Bonta est hermétique à la nature. Ce constat la frappe avec tant de violence qu'Anyou se sent mal : pas de hibou qui hulule dans le lointain, pas de hurlement de milimulou alors pourtant que la lune est pleine... Prise de vertige, la jeune Osamodas se met à courir en tous sens, cherchant la bouffée d'air qui lui manque.

Bonta a pris une couleur bleutée, presque artificielle. Les pas d'Anyou heurtant le pavé résonnent entre les édifices, comme dans une cage... Mais si d'aventure elle s'arrête de marcher, le silence la rend folle. Pas âme qui vive dans les rues. On dirait que la population grouillante du jour a escorté le soleil. Anyou est seule, seule et perdue. Si seulement elle pouvait retrouver le chemin de la Porte Sud... peut-être Zeurg l'attend-il là-bas ? Mais une rue ressemble à une autre. Anyou emprunte celle de gauche, puis celle de gauche et celle de gauche encore, si bien qu'elle revient sur ses pas sans même s'en apercevoir. Ce qui est naturel aux citadins ne l'est pas pour Anyou : elle n'a jamais vu la ville. Les enseignes qui lui ont permis de s'orienter jusqu'à la milice ont disparu à la tombée de la nuit, à moins qu'Anyou n'ait dévié dans un quartier tout à fait différent. Des rares qui restent aux portes des maisons l'une d'elle retient son attention. Ce n'est pas une enseigne à proprement parler, plutôt une pancarte. Anyou en déchiffre facilement l'inscription, malgré l'obscurité, mais sans en comprendre le sens :

« Rec. Osamodas ; pond. et serv. div. sal. sur rés. Contacter : Miche »

Elle reconnaît bien sûr le terme d' « Osamodas ». Elle n'a pas le temps de trouver un sens aux autres que des bruits de pas accompagnés de cliquetis métalliques l'avertissent qu'une patrouille de miliciens approche.

- Couvre-feu ! Couvre-feu ! Il est dix heures bonnes gens, dormez ! Le guet veille !

Cette présence pourrait la rassurer, mais l'inconfort et la nouveauté de sa situation l'ont mis dans un tel état qu'Anyou, qui ne manque pourtant pas de courage, prend ses jambes à son cou. Sa fuite rencontre bientôt la muraille d'enceinte. Anyou pense qu'elle n'a qu'à la longer pour retrouver la porte et sortir de la ville, si toutefois une sentinelle imbécile ne lui bloque pas le passage : elle commence à assimiler les us et coutumes locaux.

Cependant qu'elle avance en rasant l'intérieur du rempart, elle entend comme un cri étouffé, juste de l'autre côté, immédiatement suivi d'un chuchotement sec :

- Silence, nom d'une targe ! Tu vas nous faire repérer !

Anyou s'immobilise. A-t-elle bien entendu ?

De longues minutes passent sans qu'elle se décide à bouger. L'ouïe d'Anyou, habituée aux murmures des bois, est particulièrement affûtée. Elle finit par percevoir comme un grommèlement, qu'elle associe immédiatement à celui d'un sanglier. Le grommèlement se répète deux fois puis se mue en ce grincement caractéristique qu'émettent les bouftous

lorsqu'ils frottent leur mâchoire contre leurs molaires supérieures, signe qu'ils hésitent entre deux aliments situés à portée égale. Le grognement devient un piaillage de tofu, puis un bourdonnement de mosquito et enfin le boléro d'un tournesol sauvage...

- C'est quoi cette ménagerie ?! appelle Anyou, suffisamment haut pour que sa voix parvienne de l'autre côté.

Le silence revient. Puis il y a comme un battement d'ailes et Zeurg apparaît entre les créneaux, au sommet du rempart. Il regarde à gauche, à droite, fait un saut périlleux avant et atterrit à côté d'Anyou.

Zeurg a revêtu des habits de garde bontarien, évidemment beaucoup trop grands pour lui, et un casque que ses cornes ne lui permettent pas d'enfiler complètement. Anyou ne l'aurait pas reconnu s'il ne s'agissait du seul cochon-chat volant de sa connaissance.

- Zeurg ! C'est quoi cette tenue ?

Zeurg affiche son sourire le plus énigmatique.

- Héhé, fille-de-cheffe ! C'est la récompense d'une longue journée de négociation avec la sentinelle de la porte. Elle me rendait marteau : ça m'a incité à lui montrer comment je joue de cet instrument.

Anyou sourit, elle n'est pas fâchée de retrouver sa bestiole, même avec sa suffisance et ses grands-airs.

- Tu étais avec quelqu'un de l'autre côté ? demande-t-elle, j'ai entendu une voix...

- Pas du tout : « grommèlement du sanglier », « grincement du bouftou », « piaillage du tofu », « bourdonnement du mosquito » et « boléro du tournesol sauvage »... Vous me décevez fille-de-cheffe ! A votre âge vous devriez déjà être en mesure de reconnaître ça.

- Mais il y avait aussi une voix qui disait...

- Pas le temps fille-de-cheffe ! L'heure est grave, il faut partir d'ici : les Bontariens sont fous ! Ils voient des démons partout et quand j'ai assommé la sentinelle de la porte, une tribu de sauvages est sortie de la ville pour essayer de me manger ! Je les ai mis en déroute (quoi qu'ils ne fussent pas moins d'une centaine) mais je crois que vous comme moi en avons vu assez pour savoir que Bonta n'est pas pour nous.

- Et bien tu te trompes réplique Anyou qui n'a pas l'intention de céder à Zeurg l'avantage du nombre des exploits, moi je me sens très bien ici. Et pendant que tu jouais les démons à la porte, je suis allé jusqu'à la milice, j'ai retrouvé Vanthar, et j'ai même trouvé un temple consacré à Osamodas.

- Ah oui ? Vous avez retrouvé Vanthar ? Et alors, il vous a reconnu...?

- Pfff ! feule Anyou, bien sûr qu'il m'a reconnu ! Nous sommes fiancés figure-toi, oui, comme dans mon roman ! s'exclame-t-elle triomphante, emportée par son propre délire.

Zeurg reste incrédule.

- Allons, cessez ces histoires et rentrons. Bonta n'est pas pour nous, c'est évident.

- Bonta n'est pas pour TOI ! Rien d'étonnant avec tes cornes, ta queue et tes ailes de chauve-souris.

Zeurg hausse les sourcils : Anyou fait sa tête de mule et sa connaissance des sciences occultes, aussi étendue soit-elle, ne lui permettra pas de remédier à cela.

- Hmph. J'ai compris. Eh bien restez si ça vous chante : vous n'êtes pas si bête, vous finirez par voir que j'ai raison.

Et Zeurg s'envole par dessus le créneau.

- Tu t'en vas ? s'inquiète Anyou, mine de rien.

- Oh, pas loin ! Je ne donne pas trois jours pour que vous reveniez les cornes basses, la queue entre les jambes, ailes de chauve-souris ou pas, en me suppliant de repartir !

- Ah ouais ? Eh ben nous verrons !

- Oui, nous verrons !

Et Zeurg disparaît vers la plaine tandis qu'Anyou, plus déterminée que jamais, s'enfonce dans les rues de Bonta.

A suivre...

EPISODE 5

Chapitre 13 : Barbra

Le général Amayiro tortille ses moustaches avec une certaine anxiété. Quelque chose ne va pas. Des rides nouvelles sillent son large front, causées par des tracas auxquels le grand homme n'a pas l'habitude d'être confronté : c'est à dire étrangers aux fracas des armes et aux charges de cavaleries.

- Trouve-moi le lieutenant Mazone, intime-t-il à l'un de ses subordonnés, lequel s'exécute aussitôt.

Une demi-heure plus tard, le lieutenant Mazone se présente à son supérieur : c'est une femme solidement bâtie, au regard franc, à la peau noire et à la chevelure hirsute, dont la tunique est marquée de la croix de Iop, dieu de la bravoure et de la force.

- Vous m'avez fait demander, mon général ?

Amayiro l'invite à pénétrer à sa suite dans les quartiers de la milice qu'il réserve à son usage personnel.

- Oui lieutenant.

Le général fait le tour de son mobilier avant de planter ses yeux dans les yeux de son invitée.

- Y-a-t-il du nouveau concernant le projet P.A.F. ?

Barbra Mazone se raidit imperceptiblement en tentant de réfréner sa contrariété :

- Eh bien, les choses progressent, mais comme je l'ai déjà dit à Monseigneur Danathor...

- Danathor vous a interrogé à ce sujet ? bondit Amayiro.

- Oui mon général.

- Quand cela ?

- Il y a quelques jours à peine.

- Et que lui avez-vous dit ?

- Qu'il n'était pas prêt.

Barbra prononce cette dernière phrase avec une fermeté qui la distingue nettement des autres de ses réponses, dont le ton hésitant montre qu'elle ne s'explique pas la vive réaction de son supérieur.

- Et qu'a-t-il répondu ? s'enquiert encore le général.

- Qu'il le serait bien assez le moment venu.

Son regard clair affronte un instant celui d'Amayiro, puis le vieil homme congédie Barbra avec la bienveillance qui le fait aimer et respecter de tous ses soldats.

Barbra ne s'attarde pas à la milice, elle a à faire ailleurs, mais une fois dehors, quelqu'un l'aborde en suppliant. Malgré ses habits déchirés et ses cheveux hirsutes, Barbra reconnaît Miche-le-Boulangier, qu'épaulent deux miliciens : d'abord parce qu'ils l'ont pris pour un mendiant tentant de forcer l'entrée de la milice, ensuite parce que le pauvre homme ne parvient plus à se soutenir tout seul.

- Ô lieutenant ! Que Iop soit loué c'est bien vous ? Aidez-moi s'il vous plait, aidez-moi !

Barbra n'a pas le temps. Elle n'est pas insensible au malheur d'autrui, au contraire : elle a passé sa vie à combattre le mal et espère même la conclure en l'éradiquant. Mais des projets l'appellent ailleurs, ceux-là même qui lui donnent de bonnes raisons de croire en l'accomplissement de son ambition.

- Adressez-vous à la milice, résume-t-elle.

- La milice ne peut pas m'aider ! Et les anges sont partis... C'est un tofu géant, il dévaste tout... Il n'y a que vous, oh s'il vous plait ! Il va raser la ville !!

- Raser la ville ?
- Oui... hésite Miche, avant de confesser : même si pour l'instant il se contente de mon magasin.

Barbra examine le boulanger. Il est en piteux état, avec des marques de griffures et des ecchymoses. Des blessures superficielles mais qui corroborent ses dires, bien que les tofus géants n'existent pas... Une idée saugrenue traverse pourtant l'esprit de Barbra. Il y a peu de chance que cette idée se vérifie, mais le jeu en vaut la chandelle.

- Ce soi-disant tofu, c'est une invocation ?
- Oh oui, sans doute ! Un monstre pareil ne serait pas venu tout seul ! s'empresse le boulanger qui reprend, rageur : Je suis sûr que c'est à cause de la nouvelle... Je ne l'ai engagé qu'hier et me voilà ruiné !

Les jérémiades du boulanger irritent Barbra. Bien qu'elle soit d'un naturel affable, elle est une fidèle de Iop, et à ce titre un exemple de courage et de détermination qu'aucune larme n'a jamais souillé, autre que celles d'ennemis vaincus. Le désespoir lui étant une chose étrangère, elle le considère comme une sorte de folie, et plutôt que de perdre son temps avec une victime de ce mal, elle préfère agir : claquant des bottes contre le pavé, elle se propulse jusque dans les airs, jusqu'aux nues.

Tandis qu'elle s'élève, le boulanger et les deux gardes suivent sa trajectoire des yeux, bouches ouvertes par son départ soudain. Barbra dépasse les maisons et les toits jusqu'à dominer la ville, apercevant même les plaines de Cania qui s'étendent partout au-delà des remparts. Elle repère rapidement la boulangerie de Miche et amorce une descente dans cette direction. Sa cape de feutre bleue se dresse au-dessus de sa tête alors qu'elle achève sa courbe dans le ciel... Elle repasse sous le niveau des toits, troisième étage, deuxième étage, premier... et atterrit avec fracas, en frappant la terre du plat des pieds, une main sur le sol pour amortir sa chute.

La foule curieuse dessine un cercle autour de la boulangerie de Miche, d'où s'échappent de longs piailllements stridents et furieux. A l'intérieur du cercle des badauds, une jeune Osamodas fait face à la porte du bâtiment, fouet en main. L'arrivée de Barbra fait sensation, de sorte que toutes les têtes se retournent vers elle, celle de l'Osamodas y compris.

Barbra se relève, et constate que le regard de la jeune fille se charge de courroux.

Chapitre 14 : Boulangerie et pétrin

Anyou a passé une très mauvaise journée. Rien pourtant ne l'avait laissé présager, surtout pas les succès qu'elle avait remportés la veille.

On l'avait réveillée du bout du pied, aux aurores. Un monsieur bien nourri lui avait demandé si elle « était là pour l'annonce », tout en précisant que ce n'était pas une raison, ni des manières de dormir devant sa porte, laquelle venait de s'ouvrir, à la pressante requête des citadins, sur une vaste boulangerie garnie de pains et de brioches.

Le temps de servir ses premiers clients, Miche-le-boulangier avait installé Anyou dans l'arrière boutique où, morte de faim, elle avait englouti des kilos de pâte d'amande et vidé les pots de fruits confits... D'après Miche, l'incident avait résolu la question du salaire pour les trois prochaines semaines.

Plus tard dans la matinée, Anyou l'avait suivi dans le hangar contigu à la boulangerie. Miche y avait entreposé des dizaines de cages vides, sur des étagères en bottes de paille.

- Te voilà promue Cheffe de Production, petite, Responsable de la Pondaison chez Miche, Maître Boulanger, avait-il déclaré en présentant les lieux.

Anyou s'était réjouie : elle était devenue « cheffe », comme sa mère !

- Et... qu'est-ce que je dois faire... ?

- T'invoques des tofus, tu t'arranges pour qu'ils pondent un maximum, tu nettoies leurs miasmes et tu balais le plancher : toute cette paille ça fait désordre. Hésite pas à briquer les œufs, ça fera gagner du temps à mon apprenti, la concurrence est rude dans le quartier.

Miche avait refermé la porte derrière elle et passé un tour de clef. Anyou ne s'en était pas offusquée : elle s'était tout de suite concentrée sur sa nouvelle tâche. Mais au moment où elle allait prononcer les premières paroles d'une formule magique, elle avait retenu son élan et dédié une longue prière à Osamodas, père de toutes les créatures vivantes, qu'elle avait répétée une deuxième et une troisième fois, juste pour être sûre. Quelques instants plus tard, un tofu de taille « normale » était apparu dans une cage, pondant son premier œuf.

Lorsque Miche était passé pour s'approvisionner, Anyou, des larmes de joie au fond des yeux, lui avait présenté l'œuf, poli, lustré, au point qu'il en était presque transparent. Le boulanger, compte tenu de l'équilibre mental (apparemment fragile) de sa jeune employée, avait mis tout son tact pour lui expliquer qu'il attendait d'elle de plus amples résultats. Anyou avait fait son possible dans l'après-midi, allant jusqu'à invoquer deux tofus à la fois, lesquels n'avaient pas rechignés à la tâche. Ce n'est que le jour suivant qu'elle avait décidé de passer à la vitesse supérieure en invoquant un tofu de plus gros gabarit. Mal lui en prit : le tofu géant a défoncé la porte du hangar et occupe désormais la boulangerie dont il fait un festin.

Ca fait même un bout de temps qu'il squatte. Anyou, a bien tenté de le déloger à deux reprises mais le tofu géant s'irrite qu'on l'interrompe en plein repas. La petite Osamodas s'est donc résignée à le laisser achever son pillage avant de tenter une nouvelle intervention. L'arrivée de Barbra lui fait changer d'avis : elle reconnaît la femme qu'elle a surprise en compagnie de Vanthar, à la milice, deux jours plus tôt. Mater le tofu récalcitrant aura désormais un second intérêt : celui de montrer à sa concurrente de quel bois elle se chauffe.

- Sors d'ici Bêlzébuth ! MAINTENANT !

Anyou accompagne ses paroles d'un coup de fouet déterminé. Le fouet noir, confectionné par Madreselva elle-même, se déroule sur toute sa longueur. Il traverse le mur de la boulangerie comme s'il était immatériel et claque bruyamment. Le tofu émet un grondement sourd, puis, dans une explosion de poutres et de pierres, sort par le toit de la maison.

La foule pousse un cri de terreur en plongeant dans l'ombre du tofu, non seulement géant mais obèse, qui la surplombe. La mine du monstre exprime une satisfaction certaine. On devine les kilos de brioches entassées dans ses joues gonflées. Perché sur ce qui reste de la boulangerie, il semble rêveur, attendant peut-être une nouvelle injonction de celle qui l'a invoqué. C'est comme ça qu'Anyou l'interprète en tous cas, et avec la confiance que lui insuffle son premier succès, elle ordonne :

- AU PIED !!

Un vrombissement tonitruant couvre le brouhaha du public lorsque le tofu agite ses ailes, s'élève de quelques mètres puis, suspendant son vol au-dessus d'Anyou, s'apprête à atterrir, ou plutôt à se laisser tomber, comme une masse, sur ce qu'il y a dessous.

Anyou, d'abord ravie qu'il lui obéisse, perd son sourire en comprenant, trop tard, que son dernier ordre sera peut-être le tout dernier.

Elle verse une larme de frustration en voyant le tofu amorcer sa chute assassine... Mourir si jeune, au seuil d'une romance qui ne faisait que commencer !

Mais le drame n'arrive pas, évidemment, puisque Barbra est restée attentive aux événements. Frappant successivement de son index et son majeur tendus trois des extrémités de la légendaire épée de Iop (qu'une grande croix vermeille symbolise sur sa tunique), Barbra déchaîne son aura sur le monstrueux volatile qui est foudroyé par une tempête de puissance. Le tofu explose comme un sac au moment où il allait aplatir Anyou, répandant ses plumes sur toute une partie de la ville.

Chapitre 15 : Cania by night

Ses ennemis le savent, Bonta est une forteresse. Quand le soleil baigne ses remparts, hauts et larges, ils brillent jusqu'aux portes d'Astrub. Alors les bardes l'appellent « l'Etoile des plaines ». Bonta devient une pépite qui attire les ambitieux du monde entier. Ce n'est qu'en touchant au but que l'aventurier découvre la supercherie : Bonta n'est pas d'or, elle est de pierre, et ses créneaux ont leurs pics et leurs pièges cachés... Zeurg, pour son plus grand ravissement, vient de tomber dans l'un d'entre eux.

Il s'agit d'une chasse-trappe toute bête, une dalle factice qui donne sur un trou bardé de lames. Zeurg se délecte de la douleur en sentant le fer mordre la chair de son postérieur. Il déclenche ensuite d'autres pièges et, bondissant de créneaux en créneaux, s'amuse comme jamais. Qu'un garde s'inquiète du bruit et Zeurg imite le croassement des corbacs qui rodent aux alentours de la ville. Les gardes s'y laissent prendre en général, du moins en fut-il ainsi le long de cette dernière semaine où Zeurg est revenu, toujours à la même heure, pour son rendez-vous officieux et nocturne avec Anyou. Hélas, la jeune fille n'est reparue qu'une seule fois : le lendemain de leur rencontre fortuite. Elle lui avait alors annoncé qu'elle était devenue « cheffe de protection » ou quelque chose dans le genre... Zeurg ne l'avait pas cru bien qu'il s'attende à tout avec cette petite. Sans nouvelles fraîches, s'attendre à tout est d'ailleurs la meilleure chose qu'il ait à faire, car retourner seul chez Madreselva lui est inenvisageable.

Sa persévérance porte ses fruits en cette énième nuit de patience, lorsqu'il entend un hululement monter de l'intérieur de la muraille, tellement mal imité qu'il en perd ses moyens.

- Mais enfin fille-de-cheffe ! Que voulez-vous que je réponde à ça ?! Appliquez vous bon sang ! crie-t-il sans se soucier le moins du monde de qui pourrait l'entendre.

Anyou répond plus fort encore :

- Ca n'est pas le moment Zeurg ! Tu m'as parfaitement entendu alors descend de là, je dois te par...

- Chuuut ! coupe Zeurg dont l'esprit de contradiction l'incite maintenant à murmurer, Vous perdez la raison fille-de-cheffe ! C'est l'alerte que vous voulez donner ?!

Au même instant une voix proche et sévère lance, au hasard de la nuit :

- Qui vive ? QUI VIVE ?!

Comme la voix s'impatiente, Zeurg émet d'étranges croassements. Silence. Puis une deuxième voix demande à la première :

- Qu'est-ce que c'était ?

- Oh rien. Juste un corbac qui a la diarrhée. Il vient faire ici parce qu'il a honte de faire ça au nid, mais il a promis de tout nettoyer en repartant.

- Pff ! Tu parles ! Ca finit toujours sur le dos de ma dragondinde ce genre de trucs...

- Comment ça, tu n'as pas mis la tienne en enclos ?

- Si, j'avais oublié.

- Alors allons-nous en, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Au pire, l'équipe de nettoyage repassera.

Des bruits de pas et leurs cliquetis métalliques s'éloignent. Zeurg est aux pieds du rempart en un battement d'ailes. Si Anyou s'accommode de l'obscurité, lui y voit comme en plein jour. Quoiqu'il en soit, les deux comparses se regardent, sans que chacun sache vraiment par où commencer.

- Alors ? finit par interroger Zeurg.

- Haha ! s'exclame Anyou, triomphante, qui vient de reprendre le fil de ses idées. Tu ne devineras jamais !

- Hmm... Je dirais que vous avez quitté votre « poste de cheffe », qui impliquait je ne sais quoi avec du caramel et de la vanille pour vous engager dans l'armée.

- Mais, balbutie Anyou, comment le sais-tu...?

- Parce que vous portez un uniforme et que vous sentez nettement moins les épices, bien que vous ne vous soyez pas lavée depuis des jours.

Anyou considère cet étrange cochon-volant, présentement gonflé d'importance, qui est décidément plein de ressources. Mais il ne sait pas tout. Anyou lui raconte l'incident de la boulangerie et comment elle a été secourue par le lieutenant Mazone, maîtresse Iop.

- Et après, le lieutenant m'a proposé d'entrer dans son école de formation, le « P.A.F. », spécialement pour les futurs soldats d'élite, et tu sais quoi ? Il n'y a que deux élèves, et je suis l'un des deux !

Anyou vérifie l'impact de cette nouvelle sur Zeurg : il se cure le nez. Le sourcil d'Anyou s'agite de soubresauts nerveux, mais elle contient sa colère, recule, puis prononce ces mots :

- Par Osamodas tout puissant, dont je scande le nom, j'invoque... Tofu ! Tofu ! Tofu !

Il y a trois petites explosions, bientôt suivies de légers paillements, et les trois tofus qui se matérialisent entre Zeurg et Anyou viennent se percher sur les épaules de cette dernière.

- Alors ? Qu'est-ce que tu dis de ça EX-professeur ? C'est pas toi qui aurais pu m'apprendre tout ça ! fanfaronne la jeune fille.

Zeurg ne relève pas. Il est ravi de voir qu'Anyou invoque des tofus de taille normale : Madreselva sera contente.

- Ohoh ! Fille-de-cheffe ! Bravo, bravo ! C'est pas mal du tout.

- ...et je sais faire plein d'autres trucs encore. Bon et, merci pour le tuyau, si je m'applique à la prière c'est vrai que ça facilite tout, concède-t-elle en voyant que Zeurg n'est plus d'humeur querelleuse.

- De rien fille-de-cheffe, de rien ! Et vous dites que vous suivez une formation militaire maintenant ? Combien de temps cela va-t-il durer ?

- Oh, je ne sais pas... Le lieutenant se plaint souvent qu'on nous en laisse peu en tous cas. On a déjà reçu des visites d'un de ses supérieurs, très encourageant d'ailleurs, qui souhaite qu'elle presse notre formation. Il veut que nous accomplissions une mission spéciale, je ne sais pas trop quoi... D'ailleurs tout ça concerne plus Pouille que moi vu qu'il a commencé les cours il y a deux ans déjà.

- Pouille ?

- C'est mon camarade de formation.

- Haha, vraiment ? Quel nom ridicule !

Anyou se fâche à ce dernier commentaire, comme s'il la ciblait directement. Pouille lui a fait un excellent accueil au « P.A.F. » et leur solidarité a rapidement été renforcée par les défis journaliers que leur impose le lieutenant. Il faut dire aussi qu'Anyou manque rarement une occasion de rabrouer Zeurg :

- Non mais tu t'es vu ? « Zeurg » ?! Haha, c'est moi qui ris là ! Bon, je m'en vais. Je voulais juste te dire que ça ne sert à rien de rester dans les parages, j'ai trouvé meilleur Maître que toi et en plus elle m'explique tout sur les démons et pourquoi il faut combattre les Brâkmariens, qui sont les serviteurs du mal. Franchement, tu corresponds pas mal à toutes ces descriptions alors ça m'étonnerait pas qu'un jour « on se retrouve pas du même côté de l'épée », si tu vois ce que je veux dire...

Anyou a emprunté cette expression au lieutenant. Elle la lui avait entendue dire à deux soldats qui s'étaient un jour présentés dans leur petit établissement, suite à quoi ils étaient partis sans demander leur reste et Barbra était revenue, apaisée, pour annoncer à Pouille et elle-même que leur entraînement était prolongé de deux bonnes semaines.

La phrase n'a pas le même effet sur Zeurg qui se contente de regarder Anyou d'un œil atone.

- Comme vous voulez fille-de-cheffe. Je vous laisse donc. Mais je ne serai pas loin, au cas où vous reviendriez à la raison.

Et Zeurg s'élève tranquillement au-dessus des remparts, laissant Anyou à sa frustration de ne pas avoir réussi à le surprendre ni à l'irriter, ce qui l'amuse beaucoup, au fond.

Anyou, toute égoïste qu'elle est, ne se préoccupe pas du sort de Zeurg. Il faut dire qu'elle aurait tort de s'inquiéter : la plaine est aussi sauvage que le bois du Sanctuaire et Zeurg s'y sent comme un coincoin dans l'eau. Sa première initiative a été de réduire en esclavage une meute de Kanigrous (de redoutables félins humanoïdes) qui l'avaient d'abord pris pour une proie facile. C'est vers eux qu'il s'en retourne à présent, car il a faim, au point qu'il se jure de ne pas les molester s'ils lui ont préparé le repas.

Bien qu'il soit tout à ses pensées, Zeurg aperçoit deux silhouettes qui se faufilent non loin. Il les a déjà vues, presque tous les soirs en fait : elles croisent généralement sa route aux abords de la muraille en prenant mille précautions ridicules pour ne pas se faire repérer. Zeurg s'était systématiquement amusé à leur faire peur en imitant le grondement caverneux d'un craqueueur en ruth, ce qui est un vrai générateur de panique pour qui connaît la sexualité de ces massives créatures rocheuses. Toutefois, il n'a jamais réussi à s'approcher suffisamment du binôme pour distinguer les êtres qui le composent. Mais ce soir il est en veine, peut-être est-ce sa chance ? Zeurg atterrit sur ses petons de velours, replie ses ailes et tortille sa petite masse grasseuse et poilue à travers les hautes herbes.

Une troisième silhouette vient de rejoindre les deux premières. Zeurg redouble d'excitation et, toujours sans un bruit, à la manière d'un chacha, il allonge le pas en se laissant guider par son flair. Il débouchera bientôt aux pieds des inconnus, il jaillira d'un buisson... Oh, ce sera drôle ! Il leur fichera la peur de leur vie ! Mais quand il arrive là où doivent se tenir ses victimes, il ne trouve rien que leur absence. Plus un son, plus une âme, plus une odeur... Comme si tout avait été effacé, par magie. C'est alors qu'il s'aperçoit que, battant des ailes, il s'éloigne des murailles de Bonta, exactement comme il l'avait fait plus tôt. Il continue sa route, cherchant à se rappeler quelque chose sans vraiment savoir quoi. Ce qui importe finalement, c'est qu'il meurt de faim... Ah ! Si ses kanigrous lui ont préparé la popote, il ira jusqu'à les épargner de ses mauvaises farces !

« Tic. Tac. »

A suivre...

EPISODE 6

Chapitre 16 : Dernier jour d'entraînement

Anyou se lève, enfle ses bottes et lisse l'uniforme d'apprenti beige qui ne la quitte plus. A côté d'elle, Pouille dort toujours. Il est encore tôt. Mais c'est leur vingtième jour de formation en commun et Barbra leur a promis « quelque chose de spécial ». Anyou est tellement excitée qu'elle n'a pas dormi de la nuit.

Depuis qu'elle est devenue la disciple du lieutenant Mazone, elle se comporte en jeune fille modèle, ou plutôt en parfaite petite recrue : avide d'apprendre d'un maître dont elle a pu constater l'expérience et la force, une force à qui elle doit la vie sauve.

- Pouille... ? Tu dors... ? Ohé Pouille ? Tu dors, dis ?

Apparemment oui, il dort, comme en témoigne la grosse bulle qui lui pend au nez. Anyou l'éclate du bout de l'ongle avec une moue de dégoût. La bulle reparaît dans la narine d'à côté.

- Beurk...

Anyou considère son camarade. C'est un jeune disciple de Sacrieur, déesse de la souffrance et du sacrifice de soi. Une des douze Divinités majeures donc, même si son culte a éclot beaucoup plus tard que celui d'Osamodas, à une période de grande souffrance justement, lorsque les démons avaient failli imposer leur domination au monde... comme ça leur arrive souvent.

Pouille a à peu près l'âge d'Anyou et des muscles particulièrement saillants pour un enfant de treize ans, ce qui est d'autant plus flagrant qu'il ne cesse de les exhiber : Anyou ne l'a jamais vu porter autre chose que sa vieille culote grise rapiécée et son bandana, ce qui fait qu'il se balade à moitié nu la plupart du temps. Si on lui fait la remarque, il invite son interlocuteur à regarder ses cicatrices... ce qui l'amène à constater que sa peau mate n'en a pas la moindre trace, fait rarissime chez les disciples de Sacrieur qui ont pour habitude de s'exposer aux coups adverses dont ils tirent leur remarquable puissance. Mais Pouille, lui, est un maître de l'esquive. A part ça il a des cheveux en bataille, bruns, tout comme ses yeux qu'Anyou essaye d'ouvrir en vain.

- TU DORS ?! lui gueule-t-elle en pleine face après l'avoir bombardé de coups de pieds.

Pouille a comme un soubresaut, il se réveille avec une moue de dégoût :

- Bworf, quelle horreur ! C'est ton haleine qui pue comme ça... ?

Anyou s'écarte rapidement et lui tourne le dos, tout en lui expliquant qu'il est temps de se lever, qu'il est paresseux, etc. Mais ce n'est qu'un prétexte pour souffler discrètement sur la paume de sa main et constater que l'odorat de Pouille ne l'a pas trompé.

- Hola, hola, c'est bon ma sœur, doucement, oppose-t-il à toutes ces remontrances.

Pouille a la langue pâteuse. Il promène ses yeux endormis sur la chambre à l'ameublement spartiate qui l'a hébergé ces trois dernières années, Mastigrin et lui, puis lui seul quand Mastigrin avait disparu, puis lui et Anyou depuis qu'elle l'a rejoint sous le tutorat du lieutenant Mazone, ce qui fait qu'il l'appelle « ma sœur », lui-même n'ayant pas de famille. Oui, c'est bien la même vieille chambre du P.A.F. avec ses deux matelas posés côtes à côtes et puis rien d'autre que ses grandes fenêtres qui donnent sur la cour, en bas, au pied d'une maison bien plus grande que ne le requiert trois personnes dont deux n'occupent quasiment que quinze mètres carrés de plancher. Les autres chambres sont réservées aux livres, aux armes, à des salles d'entraînement et laboratoires divers...

Pouille se met deux-trois gifles et bondit sur ses pieds. Il s'étire, d'abord les bras puis les jambes, et il rejoint Anyou près de la fenêtre.

- Ben ? Il fait toujours nuit !

- Mais non, c'est l'aube. Regarde.

Il faut de l'imagination pour la voir mais une lueur pâle se répand à l'horizon de la ville. La fraîcheur inonde la pièce quand Anyou ouvre les carreaux (et la pièce en a bien besoin car les deux enfants ne sont pas des exemples de propreté). Alors Pouille appuie son pied sur le rebord et bondit à l'extérieur. Il a sauté du premier étage et doit faire un roulé-boulé pour ne pas se briser les os. Puis il s'agenouille sur la petite place, étend les bras sur ses cuisses, intérieur vers le haut, en « position de souffrance » et entame sa prière matinale à sa déesse. Anyou hésite un instant à imiter son acrobatie. Elle se décide finalement pour les escaliers quand Pouille la rappelle près de la fenêtre :

- T'occupe ma soeur, j'ai fini ! J'te transpose.

A peine Pouille achève-t-il sa phrase qu'Anyou est envahie d'un froid intense, incomparable à celui de l'air : c'est le froid de l'espace. L'opération ne dure qu'une seconde, durant laquelle Anyou entrevoit une infinité d'étoiles puis, retrouvant ses esprits, elle réalise qu'elle se trouve en bas, dans la cour, alors que Pouille a pris sa place en haut, dans la chambre. Il s'apprête à sauter de nouveau par la fenêtre, et s'exécute finalement dans un cri enthousiaste.

- Déjà debout ? intervient Barbra qui, du coin de la place, les observe en souriant.

Pouille et Anyou accourent vers elle et, lui rendant son sourire, une main sur la tempe, ils déclament en cœur :

- Lieutenant !! Oui, lieutenant !!

- Très bien, c'est très bien affirme Barbra en leur rendant leur salut, repos.

Les disciples baissent le bras pour écouter le maître :

- Aujourd'hui est un jour très spécial pour nous tous : c'est notre dernier jour d'entraînement.

Anyou et Pouille émettent un petit cri de surprise.

- Même pour moi ? s'enquiert Anyou avec espoir.

- Oui, pour toi aussi Anyou. Monseigneur Danathor juge qu'il est préférable que tu nous accompagnes. Et pour ma part, eh bien, tu as fait beaucoup de progrès...

De toute évidence, Barbra ne partage pas l'avis de Danathor, mais l'intéressée ne le remarque pas, tant elle est heureuse de participer à l'aventure qui se prépare et bien qu'elle en ignore les composants.

- Nous partirons demain, tout équipés pour le sud. Suivez-moi à l'intérieur, j'ai quelque chose à vous montrer.

Pouille et Anyou savent que tout ce qui touche à eux, leur formation, et leur mission doit rester secret. Ils emboitent le pas de Barbra sans poser de question.

Dans la salle des cartes qui ressemble vaguement à un débarras, Barbra sélectionne plusieurs rouleaux de parchemins. Anyou aussi, bien qu'elle n'y soit pas invitée.

- Regarde Pouille, chuchote-t-elle en lui montrant une récente carte d'Amakna, c'est de là que je viens, enfin, juste à côté quoi. Et toi, tu viens d'où ?

- Euh, ben...

- Ah voilà celle que je cherchais ! s'exclame Barbra, votre attention s'il vous plait.

Et le lieutenant leur explique le chemin qu'ils auront à parcourir le lendemain. Un chemin semé d'embûches : il faudra traverser les Plaines de Cania en direction du sud, passer les massifs et s'arrêter au village des Brigandins pour la nuit, leur première étape.

- Je préfère vous prévenir que la faune ne nous fera pas de cadeau. Nous partirons le matin et voyagerons à pieds, déguisés en aventuriers quelconques... Je vous dévoilerai notre destination finale en temps voulu. Ne soyez pas trop inquiets pour ce qui concerne les Brâkmariens : le gros de l'armée bontarienne se trouve en ce moment au sud de notre future position, et le capitaine Fésastar remporte succès sur succès. La voie nous est ouverte.

Au nom de « Fésastar », Anyou émet un petit cri : c'est donc là-bas qu'il est parti ! Spécialement pour lui ouvrir la voie et s'assurer qu'elle ne court aucun danger ! Dans son transport, Anyou entend à peine Pouille qui murmure entre ses dents :

- J'sais où nous allons. Nous allons là où Mastigrin a échoué...

En revanche elle voit Barbra sursauter : le lieutenant a très bien entendu les paroles de Pouille, elle, qui décide de jouer la transparence.

- Eh bien c'est exact Pouille, tu as deviné. Nous allons au mont Koalak. Mais cette fois pour réussir. Tu as été entraîné spécialement dans cet objectif... Anyou et moi, nous t'épaulerons.

Chapitre 17 : Pouille

Anyou et Pouille passent la matinée à s'entraîner. Après avoir pratiqué une série d'« assauts », un sortilège qui conjugue coup de poing et mouvement d'air, Pouille essaye de matérialiser une épée éthérée par la seule force de sa concentration, tout en lui insufflant suffisamment de colère pour que, devenue autonome, elle attaque sans relâche une cible désignée. Quant à Anyou qui maîtrise le fouet plus ou moins bien désormais, elle s'est essayée au sortilège de « laisse spirituelle » afin de ramener ses invocations à la vie. Sans succès. A présent elle tente d'invoquer un taon de taille normale, de façon à ce que ses piqures stimulent la combativité d'un bouftou de taille normale. Il s'agit d'une astuce on ne peut plus pratiquée chez les Osamodas, mais qui nécessite un maximum de doigté.

Bien qu'elle sache parfaitement que Pouille a reçu une formation autrement plus complète que la sienne, Anyou jalouse la facilité avec laquelle il conjure les excès de son pouvoir dont les symptômes extravagants sont semblables aux siens : c'est cette particularité qui réunit les deux enfants sous la protection de Barbra.

Pouille a raconté à Anyou qu'il était, avant de commencer sa formation, aussi dépourvu qu'elle en matière de pratiques magiques. Les effets de ses sortilèges étaient dévastateurs et incontrôlés, au point qu'il avait décidé de renoncer à la magie et à sa foi, ce qui n'est pas commun dans un monde dont les habitants s'adonnent tous plus ou moins à la sorcellerie, même de manière anecdotique, pour augmenter leurs chances au loto ou résoudre certains problèmes de virilité par exemple. Et puis Pouille avait rencontré Mastigrin.

Mastigrin était une célébrité en son temps. Lui aussi souffrait des mêmes maux que Pouille et Anyou mais, quasiment en autodidacte, il était parvenu à contenir ses excès, voire à les maîtriser. Cela avait fait de lui un guerrier remarquable, ce qui n'avait pas échappé aux grands de la cité. Danathor et Amayiro étaient venus lui proposer la tutelle de Barbra... Pour ne pas dire imposer. Mastigrin s'y était résolu à contrecœur. Il avait tout de suite pris Barbra en grippe et mis un point d'honneur à contester son autorité. Les choses avaient changé lorsqu'il avait rencontré Pouille à qui il voua toute la tendresse d'un frère jusqu'à ce qu'on l'envoie exécuter la mission pour laquelle il avait été formée, et dont il ne revint jamais, il y a de cela presque deux ans.

C'est à peu près tout ce qu'Anyou sait au sujet de Pouille et Mastigrin : la « fille-de-cheffe » n'est pas quelqu'un qui se préoccupe beaucoup de la vie des autres tant que celle-ci n'interfère pas directement avec la sienne. Malgré tous ces détails qui justifient amplement leur différence de niveau, elle n'accepte pas l'idée que Pouille la surpasse.

- Piqure motivante !

Anyou fait un geste bref mais autoritaire en direction du bouftou et à l'intention du taon. Sans doute y met-elle trop de cœur car le taon s'emballa, vrombit comme une fusée et perfore le bouftou d'une quinzaine de coups d'aiguille. La réaction est immédiate : les yeux du bouftou virent au rouge, sa bouche écume. Il charge sans même prendre le temps de gratter le

sol ! Sa cible, c'est Pouille, qui heureusement l'a vu arriver. Il esquive d'un pas de côté. Le bouftou freine lourdement et attaque de nouveau, encore et encore. Pouille esquive toutes ses offensives avec aisance, jusqu'à ce que, à la surprise d'Anyou, Barbra vienne prêter main forte au bouftou.

Pouille s'en étonne lui aussi, tout en évitant un premier coup : Barbra a frappé de sa main droite, au bout de laquelle s'est matérialisée une lame psychique. Ce sortilège, connu des Iops sous le nom de « pression », est un sort rudimentaire mais un sort de combat tout de même. Barbra n'y va pas pour rigoler. Alors que Pouille se trouve à mi-chemin entre elle et le bouftou qui reprend son souffle, elle déclare :

- Pouille, c'est le dernier jour de ton entraînement. Si tu ne survies pas à nos coups aujourd'hui, c'est que tu serais mort demain.

Pouille hoche la tête et se concentre. Le bouftou porte un nouvel assaut. Barbra calque son mouvement sur le sien et fait pleuvoir les coups... Aucun ne touche. Pouille les esquive avec une rapidité et une incroyable souplesse. Si d'aventure il se sent acculé, il utilise une technique similaire à celle qu'il a déjà employée sur Anyou le matin même et « transpose » le bouftou et Barbra qui s'y perdent à chaque fois, tant et si bien que Barbra finit par appeler Anyou en renfort.

La petite Osamodas hésite puis, après avoir pompeusement scandé le nom de son dieu, père de toutes les créatures vivantes etc., invoque une série de corbeaux (de tailles normales) qui sortent du néant, à proximité de ses mains, pour foncer, bec en tête, en direction de Pouille. Alors, Anyou se sent de nouveau mordue par un froid glacial qui la paralyse l'instant qu'elle échange de place avec Pouille qui vient d'échanger la sienne avec le bouftou pour transposer Barbra à nouveau, toujours en utilisant ce même sortilège de « transposition » que les disciples de Sacrieur appellent « coopération » lorsqu'ils l'emploient contre des créatures hostiles (les profanes s'abstiennent de faire la distinction). Les transpositions de Pouille sont effectuées avec une telle rapidité que ses adversaires ne cherchent même plus à le frapper, de peur de s'estropier eux-mêmes. Dans des explosions de nuit qui transpercent le temps et l'espace, il met successivement ses adversaires à la place des uns des autres en renouvelant l'opération de plus en plus vite. Il ne s'arrête que lorsque Barbra pulvérise le bouftou d'un geste maladroit et qu'Anyou vomit son petit déjeuner.

- Très bien, Pouille, affirme Barbra encore chancelante, car toute cette danse lui fait tourner la tête, Je crois qu'il n'y a rien à redire sur la pratique. Nous nous occuperons du reste cet après-midi.

Et elle s'éloigne d'un pas peu assuré.

Anyou finit de cracher ce qui lui reste en bouche, Pouille s'approche pour prendre de ses nouvelles.

- C'est bon, ça va. Je suis un guerrier moi aussi, dit-elle fièrement en relevant son menton dégoulinant.

Pouille acquiesce, peut-être pour ne pas la vexer.

- Tes corbeaux étaient vraiment rapides. J'ai failli m'faire avoir... Mais j'ai vu partir le coup, explique-t-il.

- N'empêche, c'était impressionnant, avoue Anyou, mais si tu peux tout esquiver comme ça, tu es quasiment invincible ?

- Oh non, répond simplement Pouille, j'ai juste énormément d'entraînement et j'connais parfaitement bien les vingt sorts majeurs des onze confessions. Alors j'peux les deviner, les anticiper... et donc les esquiver.

- Ah, je comprends mais... Il y a douze confessions, n'est-ce pas ?

Anyou cherche à se remémorer ce qu'on lui a inculqué durant le temps de sa formation qui s'est déroulé sur les bancs de la classe aménagée dans leur résidence personnelle.

- Chaque confession pour un dieu ou une déesse... Il y a Osamodas... Iop et Sacrieur bien sûr... Crâ pour les archers comme mon beau Vanthar (sourir)... Sram pour les assassins et les voleurs, Eniripsa pour les rebouteux et les médecins, Sadida : dieu de la nature et des plantes, Féca et son bouclier protecteur... Xélor, le dieu du temps, Pandawa, déesse des boissons fermentées et... Enutrof ? Ah oui j'allais oublier Enutrof, dieu de l'ambition et de l'aventure. Oh ! Ca fait onze ! Mais alors... ?

- Non, il y en a bien douze mais t'en as oublié un et c'est justement les sorts de cette confession que j'peux pas anticiper et esquiver, tout simplement parce qu'ils sont imprévisibles !

Anyou cherche mais sans trouver. Pouille lui sourit :

- Alors ma sœur, tu donnes ta langue au chat ?

Elle sursaute :

- Ah-mais-oui-bien-sûr ! C'est Ecaflip, le dieu-chat : dieu du hasard et des jeux ! Oui, effectivement, ça colle avec ce que tu disais... Donc les Ecaflips sont plus forts que toi ?

- C'est difficile à dire, le seul que j'ai connu c'était Mastigrin. J'l'ai jamais battu mais les pouvoirs de Mastigrin, comme les tiens et les miens, n'étaient pas normal.

Pouille se donne le temps de la réflexion.

- Pour te répondre, j'dirais que pas forcément, mais qu'ils ont un petit avantage que les autres n'ont pas.

Pouille est plutôt confiant en ses capacités. Il fait un clin d'œil à Anyou.

Chapitre 18 : Trois ombres

L'après-midi se passe dans la salle de classe, jusqu'au soir. Pouille et Anyou y étudient leurs leçons d'histoire. Ils revisitent toutes ces fois où les démons brâkmariens ont failli l'emporter sur les forces de la lumière : s'ils sont mêlés à la prochaine il leur faudra imiter l'exemple de leurs ancêtres. Oui, leurs ancêtres, car, déjà, Bonta, la blanche, l'enchanteuse Bonta a fait d'eux un fils et une fille, protecteurs de sa pureté et de ses murs pour lesquels ils sont prêts à donner leur sang et leur vie.

Avant de se coucher, Barbra les convoque dans la salle d'armes pour leur rappeler ses instructions quant au départ du lendemain et chanter avec eux l'Hymne bontarien.

*Concitoyens de la blancheur
Anges gardiens et saints guerriers
Contre la foule des pécheurs
Levons nos bras immaculés ! (bis)*

*La pureté n'est pas un don
Qui se transmet de père en fils :
Chacun fait le choix d'être bon
Ou de mourir en sacrifice ! (bis)*

*Qu'on se le dise, il n'est pour nous
Rien de plus sacré que la vie.
Mais si vous gênez nos bouftous,
Nous vous massacrons à l'envie ! (bis)*

*L'amour, toujours, guide nos pas.
Nous ne désirons que la paix.
Mais ceux qui contrarient Bonta
Ils finiront tous étripés ! (bis)*

Bonta ! Bonta ! Bon ! T'as bon !

- Mieux vaut entendre ça que d'être sourd, dit la première.
- Quel chant grotesque, fait la seconde.

La troisième de ces trois ombres, qui observent Barbra, Pouille et Anyou à travers une lézarde du mur, préfère s'abstenir de commenter.

- Ca y est, ils vont se coucher ! s'exclame de nouveau la première ombre dans un chuchotement, alors que Pouille et Anyou repartent vers leur chambre.

- Oui, ils vont se coucher ! répète la deuxième.

- Mais nom d'une targe, tu vas arrêter de répéter chacune de mes paroles ?! s'énerve la première.

- C'est que... avec tous ces retours en arrière, ces minutes qui avancent et ces scènes qui se répètent je finis par m'y perdre moi !

La troisième silhouette ne se mêle pas de la conversation. C'est pourtant à elle que la première silhouette s'adresse, un peu plus tard :

- Allez Anniki, à toi de jouer. Yesterday te couvre, il n'y a rien à craindre.

- Oui, dit la deuxième ombre, il n'y a rien à craindre, je... euh... pardon, finit-elle par s'excuser en remarquant le regard sévère que la première silhouette fixe sur elle.

Anniki ne prête pas attention à ces échanges qu'elle juge pathétiques. En un clin d'œil elle appelle une brume magique qui l'enveloppe comme un costume taillé sur mesure, la dissimulant aux yeux de ses comparses. Elle crochète la serrure et entre au P.A.F. : tel est le nom écrit sur le fronton de la maison.

Anniki avance avec le pas assuré de quelqu'un qui connaît déjà les lieux. Ses acolytes ont fait un travail de repérage irréprochable. Ca leur avait coûté plusieurs semaines de va et vient périlleux, des plaines de Cania jusqu'au sein même de la ville... S'ils ont craint, plusieurs fois en chemin, d'être capturés par un craqueueur en rut, au final le jeu en valait la chandelle.

Anniki se dirige directement vers la porte de Barbra, restée entrebâillée. Barbra est allongée sur son lit, endormie sur des draps qu'elle n'a pas défait. Les Iops qu'Anniki a connus ronflaient tous comme des bêtes sauvages. Ce n'est pas le cas de Barbra : elle a trop de choses sur la conscience pour dormir d'un sommeil profond. Anniki flaire le danger. Son premier réflexe est de matérialiser un piège magique qui neutralisera Barbra au cas où elle se réveillerait. Cette précaution prise, la Sram se penche sur la Iop. Elle glisse la lame de son couteau jusqu'à sa gorge. Barbra ne bronche pas. Alors, d'un seul geste d'un seul, Anniki tranche le fil qui pend au cou de la guerrière pour libérer l'objet qu'elle y a attaché. C'est une clef, d'apparence peu ordinaire, mais une clef tout de même. La voleuse s'en empare et quitte la chambre sans demander son reste.

Toute à sa joie d'avoir réussi sa mission, Anniki a oublié de maintenir le sortilège qui la rendait invisible. Or, cependant qu'elle repousse derrière elle la porte de la chambre, elle entrevoit un mouvement sur sa gauche, en haut des escaliers : Pouille, dans un demi-sommeil, s'est levé pour aller faire pipi. En tournant brusquement la tête, comble de la déveine pour Anniki, elle laisse glisser le châle qui voilait son visage...

- Wow, le canon ! s'exclame Pouille à qui aucun détail de la beauté d'Anniki n'échappe et avant même de réaliser que la présence d'une étrangère au P.A.F. est tout à fait anormale.

L'intervention du garçon alerte les complices d'Anniki qui attendent à l'extérieur. Yesterday, sur le qui-vive, réagit promptement, par une formule magique :

- Raulebaque de Xélor !! Tic.Tac.

Des cloches sonnent aux oreilles du jeune Sacrieur... Des bruits de montres qui explosent, la course folle d'une trotteuse... Il se retrouve dans son lit avec une terrible envie d'uriner et, sans savoir pourquoi, collée sur sa rétine, l'image d'une très belle femme qu'il ne se rappelle pas avoir déjà rencontrée. Il descend les escaliers pour aller se soulager et ne croise personne.

Une heure plus tard, Barbra, livide, les réveille, lui et Anyou, pour leur annoncer que la patrie est en danger.

A suivre...

EPISODE 7

Chapitre 19 : La mission se poursuit

Barbra est entrée dans une colère folle que seul son état semble atténuer : elle est toute pâle. Sa peau, d'ordinaire d'un beau brun, vire au gris maladif. Les forces lui manquent, mais pas la rage.

- La clef... Elle a volé la clef... ! rumine-t-elle en brisant le mobilier et le silence de la nuit.

Pouille est à ses côtés. Il l'a déjà retenue une première fois d'appeler la garde en lui rappelant le secret qui entoure leur mission et tente de la calmer :

- Lieutenant... Ca n'va pas, vous devez voir un Eniripsa.

Barbra cesse son va et vient. Elle frappe sa poitrine en préambule à l'utilisation de la magie de Iop et invoque un sortilège de vitalité qui lui rend un peu d'aplomb.

- Ca ira. Le voleur a piégé ma chambre... Les effets de son poison ne dureront pas.

Pouille acquiesce bien qu'il ne soit pas tout à fait convaincu : il sait son mentor plus courageux que réfléchi. Anyou, quant à elle, reste à l'écart. Elle ne sait pas comment réagir, ni ce que représente cette clef mais elle est prête à foncer tête baissée dans la direction qu'on lui indiquera. C'est Barbra qui se charge de ça :

- Anyou, prépare nos affaires. Pouille, selle deux montures. La mission n'est pas annulée, elle est avancée. Nous allons simplement faire un détour pour récupérer la « clef ». Le ou les voleurs n'auraient pas pu approcher Bonta à dos de dragodinde sans se faire repérer et la ville est fermée pour toute la durée du couvre-feu. L'ennemi est forcément parti à pied. Je vais trouver la garde et faire en sorte que les portes de Bonta restent closes sous un prétexte quelconque. On se retrouve ici dans un quart d'heure.

Les adeptes de Iop ne sont pas connus pour leurs capacités intellectuelles qu'ils ne prennent guère la peine de développer. Barbra ayant vécu avec la hantise qu'on lui vole cette clef pendant toute une partie de sa vie elle vient de réagir avec une vivacité peu commune pour quelqu'un de sa confession. Alors qu'elle quitte le P.A.F. en trombe, Pouille ne peut néanmoins s'empêcher de relever :

- J'sais pas à quoi sert cette clef mais ça m'étonnerait qu'on la retrouve un jour... Les plaines de Cania sont immenses, y a des rochers et des cachettes partout. Et de nuit en plus, c'est même pas la peine...

Cette remarque frappe Anyou comme un éclair :

- Pouille, occupe-toi des affaires, je reviens tout de suite !

Et avant que le jeune Sacrieur puisse dire en mot, Anyou imite Barbra en disparaissant à son tour.

Chapitre 20 : Pas de bivouac sans feu

- Yiaha ! C'est bon, arrêtons-nous là pour bivouaquer, nous sommes sortis d'affaire.

Yesterday s'en remet toujours à sa maîtresse, il obtempère sans rechigner. L'avis d'Anniki est différent.

- Nous ne devrions pas présumer de nos forces, l'impie.

- Je ne présume pas, répond l'impie. Nous avons plusieurs heures d'avance, il fait nuit noire et nos éventuels poursuivants n'ont aucune idée de la direction que nous avons pu prendre. Au pire nous cherchent-ils au sud, vers Brâkmar... Mais certainement pas dans la direction d'Astrub. J'en profite pour rendre grâce à tes efforts Anniki, qui permettront que nous soyons bien accueillis là-bas.

- Si nous y parvenons l'impie. Entends-tu ces mulous qui hurlent à la mort et les kanigrous qui aboient ? La faune se réveille et s'agite depuis une heure... Ca ne me dit rien qui vaille.

Le visage de l'impie se fend d'un rictus moqueur.

- Allons Anniki ! Ce ne sont pas quelques cabots mal peignés qui vont te faire peur à toi, si ? Tu en as vu d'autres. C'est pour ça que je t'ai engagée.

L'impie accompagne ses mots d'un frottement de son pouce à l'intérieur des quatre doigts de sa main tendue, ce qui évoque immédiatement à Anniki le montant qu'elle va percevoir pour son implication dans les manigances brâkmariennes. Mais cette idée ne la fait pas même sourire. L'impie a quelque chose de malsain dans son visage maigre et sa petite voix fluette, quelque chose qui est profondément désagréable à Anniki. Si elle-même est la froideur incarnée, c'est le démon qui habite cette femme décharnée à la peau couverte de tatouages noirs, que laisse entrevoir une robe du plus pur style vampirique, pourtant recouverte dans le dos et sur les flancs d'une cape de jute grossière à la capuche relevée. Anniki se trouve en sa compagnie parce qu'elle veut gagner de l'argent, pas pour mourir. L'impie, elle, est une fanatique.

Quant à Yesterday, c'est un jeune disciple de Xélor, d'une centaine d'années à peine. De petite taille, vêtu d'une robe de mage, d'un chapeau pointu, et qui s'est évertué à allumer un feu pendant que les filles bavardaient. Elles ne lui en sont pas du tout reconnaissantes :

- OMG et WTF ! Mais qu'est-ce que tu fais imbécile ?! s'écrie l'impie tandis qu'Anniki se précipite pour étouffer le feu de sa cape et dissiper la fumée.

- Ben... J'allume un feu... C'est toi qui as dit qu'on allait bivouaquer... Un bivouac sans feu c'est pas un vrai bivouac...

Yesterday a du mal à s'exprimer car l'impie le secoue dans tous les sens. Elle s'arrête en sentant la terre qui tremble sous ses pieds, comme pour vérifier que ce n'est pas de son fait. C'est celui d'une silhouette qui a fendu l'air dans un bond prodigieux et qui vient d'atterrir à leur côté.

- Barbra ! hurle l'impie, tant elle est surprise.

- L'impie ! rugit Barbra en reconnaissant son ennemie de longue date.

Aucun des protagonistes n'esquive plus le moindre geste. Tous sont sur leurs gardes. La scène en est là quand deux dragodindes arrivent au galop. La première est montée par Pouille et Anyou, la deuxième, sans cavalier, suit derrière. Les jeunes gens s'arrêtent aux abords du petit groupe. Leurs regards dévisagent chacun des personnages en présence, et plus particulièrement Anniki que Pouille et Anyou ont déjà rencontrée mais en différentes occasions. Anniki ne s'explique pas la présence d'Anyou. L'Osamodas ne cherche pas à s'expliquer la sienne :

- C'est elle lieutenant ! C'est elle ! La Sram qui m'a attaquée dans les bois d'Amakna !

- Décidément c'est la nuit des retrouvailles conclut Barbra avec le plus grand sérieux.

Tu remercieras bien ton ami le cochon-chat pour son aide précieuse.

A ces mots, Barbra déploie dans son dos de grandes ailes blanches et fluorescentes qui viennent perturber l'obscurité de la nuit. Les pupilles de ses yeux disparaissent tandis qu'une auréole circulaire se dessine lentement au-dessus de son front.

- Rends-moi la clef, grince-t-elle.

- Tu peux courir, réplique l'impie.

Des cornes se dressent sur le front de cette dernière, une queue noire comme l'ombre claque au niveau de ses jambes, et une paire d'ailes rouge sang recouvre ses épaules. Anyou reconnaît alors ce que les sentinelles de Bonta redoutent tant et qu'ils désignent sous le nom de « démon ». Toute la vigilance de ses concitoyens qu'elle jugeait autrefois obtus, voire idiots, n'ont pas suffi à empêcher que l'ennemi s'infiltré jusque dans Bonta pour y commettre

ses méfaits. Anyou comprend qu'il va falloir se battre. Pour de bon cette fois-ci. Yesterday et Pouille se sont fait la même remarque puisqu'ils déploient leurs ailes respectives en avançant l'un vers l'autre. Même Anyou voit les siennes briller du coin de l'œil, preuve qu'elle a acquis la bénédiction de Bonta, que sa ville d'adoption chérie communique avec elle. Seule Anniki reste à l'écart. Comprenant que la Sram ne souhaite pas se battre et bien qu'Anyou lui en veuille personnellement, elle juge plus opportun de prêter main forte à l'un de ses amis. L'impie voit Anyou hésiter et Anniki qui n'intervient pas... Peut-être même songe-t-elle à s'enfuir ? Elle préfère prendre les devants :

- Je double ta solde Anniki et je ne minimiserai pas ton aide devant le seigneur Mustam. Ca ne peut pas te laisser indifférente !

Voyant qu'elle y perd à attendre, Barbra déclenche les hostilités :

- Par Iop, épée destructrice !

- Par Féca, armure incandescente !

Une explosion d'une violence rare souffle Anyou qui est projetée dans les airs. Elle n'a que le temps de voir l'impie parer le coup de Barbra d'un bouclier d'énergie avant de retomber la tête la première dans les hautes herbes. Anyou manque tourner de l'œil mais se relève. Les coups que Barbra portent à son ennemie résonnent dans la plaine comme ceux d'un marteau qui s'acharnerait sur une plaque de taule. Grâce à ses yeux perçants, Anyou voit les ailes des quatre combattants s'agiter dans le noir et s'éloigner du lieu initial de la rencontre. Les dragondindes ont fui. Anniki n'est plus là non plus... Elle a imprudemment laissé tomber sa cape dans les flammes et le feu commence à prendre. Une large colonne de fumée blanche s'élève dans le firmament, visible à une centaine de lieues.

- De toute façon c'est fichu pour la discrétion, commente une voix juste à côté d'Anyou.

L'Osamodas se retourne. La Sram est là qui jauge la scène et Anyou en son centre, un doigt sur le menton. Elle s'amuse de la surprise qu'affiche la jeune fille.

- Tu ne croyais pas que j'allais rechigner devant un travail facile et aussi bien payé ? s'amuse-t-elle.

Anyou comprend qu'elle ne parle rien de moins que de l'assassiner. Cette femme doit avoir l'enfer à la place du cœur ! Pourtant Anniki s'exprime avec le froid et la distance qu'Anyou lui connaît déjà. La jeune Osamodas est d'autant plus perplexe qu'Anniki n'arbore aucune sorte d'ailes.

- Pas pressée d'attaquer ? s'enquiert la voleuse, Peu importe, je vais t'attendre.

Anyou ne sait pas ce que ça signifie. La Sram est là devant elle, qui se livre à une danse sensuelle et envoutante. Elle fait un pas puis deux, relève le genou et étend la main au ciel. Parfois, des filins brillants apparaissent au bout de ses doigts. Pensant qu'elle cherche à l'hypnotiser, Anyou décide d'agir :

- Par Osamodas le grand demiurge, j'invoque... Bouftou !

Un bouftou apparaît dans une explosion de fumée. Il est de taille normale et Anyou n'a aucun mal à s'en faire obéir. Le bouftou gratte le sol et fonce sur Anniki. A peine a-t-il fait quelques pas que la terre se soulève. Un millier de filins verts scintillent et Anyou est prise dans l'explosion. A moitié ensevelie, elle parvient à s'extirper des décombres suffisamment vite pour ne pas donner à Anniki l'occasion de l'achever. La Sram n'y a même pas songé, elle n'a pas bougé.

- Ca se présente mal pour toi, petite, s'amuse Anniki.

Anyou est aussi en colère qu'elle a peur. Elle fait une deuxième tentative :

- Par Osamodas le grand demiurge, j'invoque... Tofu ! Tofu ! Tofu !

Trois tofus apparaissent. Le premier ne fait pas un pas que les deux autres explosent, à son instar. Anyou ne subit pas moins qu'eux les effets de ce nouveau piège.

- Ce sortilège s'appelle « piège de masse » petite. Et tu es en plein dans sa zone d'effet, explique Anniki avec dédain.

Son ennemie bluffe-t-elle ? A sentir la douleur qui irradie son corps, Anyou part du principe que non. Elle regarde autour d'elle pour voir si Barbra ou Pouille reviendrait. Elle ne voit que le feu qui prend des airs d'incendie. Une colonne de flammes s'élève puis vacille. La lumière devient floue et disparaît. C'est alors qu'Anyou réalise qu'elle est de nouveau à dos de dragodinde, juste derrière Pouille, dans l'exacte même position qu'au moment où ils ont rejoint l'impie, Barbra et les autres. Les deux femmes se font face à nouveau. Pendant un instant, Anyou croit qu'elle revit en rêve son passé récent. Mais Pouille qui est devant elle bondit à terre et se rue sur Yesterday, chose qui n'est pas arrivée plus tôt.

- Sale petit démon ! Cesse de jouer avec le temps !! exige-t-il.

Yesterday prononce une formule et tend les bras vers Pouille qui rebrousse ses trois derniers pas en reproduisant chacun des mouvements qu'il vient de faire, mais en marche arrière, un peu à la manière d'un mime. La scène serait presque comique, dans une autre situation.

- Méfie-toi Pouille, l'avertit Barbra, il utilise le sortilège du « Raulebaque », le vingt et unième de sa confession, tu n'y es pas préparé.

A la lueur de ces informations, Anyou comprend qu'ils viennent tous de remonter le temps : ils sont revenus aux positions qu'ils occupaient cinq minutes avant le début du combat ! Le feu n'a pas encore pris, Anniki tient toujours sa cape. Quant à l'impie et Yesterday, bien qu'ils aient bel et bien remonté le temps dans l'espace, leurs corps souffrent toujours des contusions de leur récente bataille : Yesterday est couvert de plaies et de bosses, l'impie est sauvé mais tremble de tout son corps.

- C'est... c'est cette clef que tu veux, bourrique ? bégaye-t-elle en exhibant le précieux trophée devant Barbra, et bien la voilà.

Chapitre 21 : La clef

L'impie brandit la « clef » devant Barbra. Les mouvements malhabiles de son corps chétifs indiquent qu'elle se remet mal de son face à face avec cette lionne. Bien que la Iop ne soit pas blessée à proprement parler, la pâleur qu'elle avait affiché au P.A.F. est revenue hanter son visage au teint d'ordinaire si uni.

- Ah, tu la veux cette clef, pas vrai ? Haha !

L'impie rit d'un rire forcé. Sans doute cherche-t-elle à se donner confiance. Anyou distingue mal l'objet qu'elle agite en l'air : on dirait une sorte de fourche stylisée à peu près grande comme une largeur de main.

- Et tu as dit à tes petits shushumanciens ce que tu comptais en faire ? continue l'impie, J'en doute.

De ce passage-là, Anyou ne comprend rien. C'est à elle et à Pouille que l'impie s'adresse à présent :

- Alors les petits, vous qui êtes corps et âmes dévoués à votre Maîtresse, avez-vous ne serait-ce que la moindre idée de ce que cette clef représente ?

Barbra veut interrompre l'impie mais elle s'affaisse bizarrement, comme si ses forces la quittaient. Pouille qui se tient tranquille pour éviter que Yesterday n'use de son sortilège contre lui proteste :

- On s'en fiche ! Nous sommes Bontariens et nous ferons tout pour protéger Bonta !

- Belle vocation de foi, minus. Tu serais moins rageux si tu savais que c'est cette clef qui a coûté la vie à ton ami Mastigrin.

Pouille reste interdit. Anyou ne sait que penser. Tout paraissait si clair jusqu'à présent : eux c'était Bonta, les gentils, qui combattaient Brâkmar, les méchants. Mais l'impie et sa clique

ne ressemblent pas à ces soldats féroces que l'on tue ou qui vous font tuer, ce sont vraisemblablement de vieilles connaissances, qui en savent bien plus long sur Bonta et ses secrets que des Bontariens en herbe. Et les voilà qui se mettent à discuter maintenant, à révéler des secrets dont Anyou subodore qu'ils vont compliquer la situation.

L'impie poursuit, Barbra ne semblant plus en état de l'interrompre :

- Mastigrin était un shushumancien lui aussi. Comme vous, il avait hérité du pouvoir des démons. Voilà pourquoi vos supérieurs l'ont recruté, parce qu'ils savaient que seul un démon pourraient utiliser cette clef...

L'impie leur montre ce qu'elle appelle la « clef ». L'objet est facilement visible dans l'obscurité parce qu'il s'est mis à luire. C'est bien une sorte de fourche miniature, qui ressemble à celles qu'utilisent les bergers Féca pour conduire leurs troupeaux de bouftous. Au milieu du manche scintille une rune de couleur rouge.

- Car cette clef, écoutez-moi bien les enfants, cette clef, c'est celle des fers d'Uk Not Allag.

Ce nom évoque à Anyou un de ses récents cours d'histoire : Uk Not Allag est un démon d'envergure qui avait jadis soumis toute une province. Un berger du nom d'Allister avait mis fin à son entreprise, en lui présentant des offrandes dont le démon se gava, puis en lui passant des fers magiques aux poignets et aux chevilles. Ces fers empêchaient la digestion : Uk Not Allag s'était retrouvé gonflé comme une baudruche et prisonnier de son propre pouvoir.

- Qu'est-ce qu'on en a à faire ? gronde Pouille, Vous pouvez bien libérer Uk Not Allag. S'il a été vaincu par le roi Allister, il ne tiendra pas une seconde face à l'armée de Bonta !

Anyou n'avait pas jusque là compris le lien entre le berger de l'histoire et le roi de son propre pays. Allister est donc le héros de la légende ? Il remonte dans son estime. Cette pensée la ramène un instant vers les bois et le clan du fouet d'Osamodas, toutes à ses ambitions, elles les avaient passagèrement oubliés. L'impie éclate de rire :

- Que m'importe, jeune sot, que nous libérions Uk Not Allag ? Il ne me manque rien de plus. Cette clef est le sceau qui a retenu et contenu sa rage de s'évader pendant des années et des années ! A l'heure qu'il est le démon mugit toujours, dans les caves de Brâkmar, en essayant vainement de se délivrer. Et s'il ne le peut pas c'est parce que ce ne sont pas de simples chaînes de fer qui le retiennent, mais ce sceau magique, d'une puissance rare, que j'ai maintenant en ma possession ! Chacun de ses efforts, chacun de ses gestes et de ses imprécations pour briser ses entraves là-bas est contenu ici par cette clef que tu vois là, qui se gave de son pouvoir et qui le stocke. Elle renferme désormais une énergie et une haine démoniaques telles qu'il suffirait de les libérer au bon endroit et au bon moment pour raser toute une cité...

A ces mots, Anyou et Pouille ouvrent la bouche de frayeur en comprenant où l'impie veut en venir. Son sourire exprime la folie à son plus haut degré.

- Quelle erreur d'avoir pensé que Mastigrin pourrait l'utiliser contre Brâkmar. Il était trop faible et inexpérimenté. Mais moi, qui suis une vraie Brâkmarienne, et donc une démons, je saurai l'employer à mauvais escient... YIAHAHAHA !

- Mentreuse ! proteste Pouille, Mastigrin était plus fort que dix comme toi !

Dans un bruit sourd, Barbra tombe à terre comme vidée de ses forces. Pâle comme la mort, elle gémit un nom dans un effort couteux :

- Anniki...

Pouille et Anyou regardent Barbra puis Anniki qui n'a pas bougé : debout près du feu elle tient toujours sa cape entre les mains pour dissiper la fumée. Une telle passivité est d'ailleurs incongrue...

- Ton fouet ! s'exclame Pouille.

Anyou n'est pas sûre de comprendre : Pouille sait bien que son fouet n'a d'effet que sur les invocations. Néanmoins elle réagit, vite, presque spontanément : c'est le résultat de son entraînement. Le fouet jaillit de sa main et claque sur le visage d'Anniki qui disparaît dans un nuage de fumée.

- C'était un double ! crie Pouille, l'impie nous parlait pendant qu'Anniki assassinait le lieutenant !

Pouille peine à contenir son désespoir devant le résultat de leur fatale inadvertance.

- Occupe-toi d'elle dit-il à Anyou en s'approchant de la dragondinde sur laquelle elle est assise ; puis il se retourne et transpose Barbra qui tombe au pied de la monture d'Anyou.

Pouille quant à lui, a pris la place de la Iop et frappe dans le vide qui l'entoure. Anniki pare mais perd son invisibilité.

- YIAHAHA ! s'exclame l'impie devenue, avec ses acolytes, maîtresse de la situation, il est trop tard pour résister à présent. Rendez-vous !

Suivant la recommandation de Pouille, Anyou saute à terre pour prendre soin de Barbra. La pauvre Iop est livide, rongée de l'intérieur par un poison paralysant et mortel :

- Laisse pas... Pouille... perdre contrôle... murmure-t-elle avant de s'évanouir.

Anyou relève immédiatement les yeux sur son compagnon. En face de lui, Anniki s'adonne à cette danse envoutante qu'elle a déjà exécutée plus tôt.

- Attention Pouille ! Elle invoque un piège de masse !

Pouille tourne la tête avec un demi-sourire, « Je sais » peut-elle lire sur ses lèvres. Il attend encore un instant qu'Anniki parfasse son sortilège puis il s'écrie :

- Attrance !

Anyou a déjà vu les effets de ce sort, le jour de sa première rencontre avec Vanthar : un des hommes du beau capitaine l'avait utilisé pour capturer leur adversaire. Mais, serait-ce parce qu'il n'a pas mentionné le nom de sa déesse avant d'utiliser ce sort, ce n'est pas un faisceau de filaments rouges qui jaillit du corps de Pouille, c'est une véritable pieuvre de chair qui se saisit d'Anniki et la traîne jusqu'au Sacrieur. Sur la courte distance de son voyage forcé, Anniki déclenche tous les pièges qu'elle vient de poser. Elle en perd connaissance. Pouille la laisse tomber à ses pieds, vaincue. Il semble à Anyou que les ailes blanches du jeune homme prennent une nouvelle envergure. Toujours est-il que, lorsqu'il se retourne pour faire face à l'impie et Yesterday, son regard a changé.

A suivre...

EPISODE 8

Chapitre 22 : Pouille le Shushumancien

Les retournements de situation vont bon train. Il y a d'abord eu le vol de la « clef », une opération qui faillit mal tourner pour les voleurs. Néanmoins, grâce aux capacités de l'un d'entre eux à contrôler le temps, ils purent mettre les voiles sans crainte d'être retrouvés... Ce que leurs poursuivants réussirent à faire malgré tout, avec le soutien de Zeurg et de son ascendant sur la faune locale : mulous et kanigroux ayant balisé la piste à grand renfort de hurlements nocturnes. Une fois la bataille engagée, la victoire avait changé de camp à plusieurs reprises. A présent, Anniki et Barbra sont hors de combat. Tandis qu'Anyou veille leur mentor, Pouille fait face à l'impie et Yesterday avec une détermination nouvelle. Le jeune Sacrieur émet une aura étrange.

Qu'attends-tu pour le neutraliser ?! questionne l'impie à l'intention de son complice.

- Mais j'essaye ! Seulement depuis le début il esquive tous mes sorts comme s'il les connaissait par cœur... A part celui du « Raulebaque ».

- Eh bien voilà ! C'est tout simple ! Paralyse-le, je me charge de l'achever.

L'ennemi ignore parfaitement Anyou. Pouille aussi. Il semble avide de régler cette affaire tout seul. Yesterday lui jette son sortilège : chaque mouvement de Pouille régressera désormais, à peine les esquissera-t-il. Pouille n'essaye même pas de bouger. L'impie s'arme du bâton qu'elle dissimulait sous sa cape : de petites étincelles jaillissent de ses mains lorsqu'elle les pose sur le manche. De toute évidence, elle sait se servir de cette arme-là. Elle en fait la démonstration en portant un premier coup à Pouille.

- Châtiment... bredouille-t-il en encaissant.

Ce mot n'est pas innocent. Il s'agit d'une incantation dont les effets se déclenchent en même temps que la douleur. Les muscles de Pouille se contractent et doublent de volume. Craignant qu'il s'agisse d'une contre-attaque, l'impie frappe de nouveau, par réflexe. Cela ne fait qu'augmenter les effets de la mutation. Plus l'impie s'acharne sur lui, plus l'enfant gagne en volume... Pouille prend désormais des proportions extravagantes, ses muscles saillent de toute part, de façon grotesque, tandis qu'il grandit, grandit pour dépasser la taille d'une maison ! Sa peau mâte prend une couleur noire, comme la nuit, comme l'espace : elle est pailletée de constellations et d'étoiles filantes, on dirait que Pouille contient un petit univers... L'impie cesse de le frapper. Yesterday crie qu'il échappe complètement à son contrôle. Pouille, ou plutôt la chose qu'il est devenu, grandit toujours. Son corps aux proportions immenses, semble partiellement immatériel. Un croissant de lune vient se fixer sur son front tandis que des milliers de comètes strient ses avant-bras.

Le sortilège du « châtiment » permet normalement aux Sacrieurs de convertir leur douleur en force. Mais Anyou reconnaît dans la pratique que Pouille en fait toutes les caractéristiques de ce qui les classe, elle et lui, dans une catégorie à part : une propension à libérer des effets magiques excessifs dont ils ne peuvent assurer le contrôle. Chez Anyou, en tant que disciple d'Osamodas, ces caractéristiques se révèlent au travers de ses invocations. Mais Pouille, disciple de Sacrieur, est la propre cible de ses enchantements. Anyou n'a pas à attendre longtemps pour se convaincre que les conséquences en sont d'autant plus terribles.

Un grondement d'outre-tombe résonne dans la plaine. Anyou y reconnaît les syllabes qui forment le mot « at-ti-rance ». Des filaments de nuit jaillissent du corps de Pouille en direction de Yesterday et de l'impie. Cette dernière invoque un bouclier qui ne laisse pas prise aux tentacules. Yesterday, quant à lui, est aspiré jusqu'à l'intérieur du corps cosmique de son adversaire. Anyou le voit disparaître au milieu des étoiles, s'éloigner dans l'infini d'une autre

dimension dont Pouille est devenu la porte... jusqu'à disparaître. Celui qui était Pouille avance vers l'impie. La terre ne tremble pas sous ses pas : il est quasiment immatériel.

- Arrête ! N'avance pas où je brise le sceau ! crie-la démons en exhibant la fourche dont elle pointe l'extrémité en direction du monstre.

L'impie a abandonné son bouclier, elle joue quitte ou double par la menace de son artefact. Anyou trouve cette stratégie peu pertinente. Pouille n'est plus Pouille. C'est une gigantesque forme mue par les dernières volontés de ce qu'il a été, mais qui se décompose peu à peu. Une nébuleuse se dessine là où devrait se trouver le torse, dont les contours ne sont plus très nets.

Quelque chose de terrible se prépare. Anyou a pris les devants et hissé Barbra sur sa dragodinde. Elle met la monture au galop aussitôt qu'elle le peut.

A peine ont-elles fait quelques mètres qu'un deuxième grondement résonne. Elle reconnaît un mot, « punition », avant de perdre l'ouïe et de s'affaler au sol, projeté à bas de sa dragodinde qui elle-même tourbillonne en l'air à trente pas devant elle. Aucun son ne parvient plus à Anyou. Le reste des événements n'est plus pour elle qu'un spectacle muet.

La nuit fond sur elle-même à l'endroit où se tenait Pouille. Le ciel passe du noir au blanc, puis du blanc au noir.

Chapitre 23 : Des kanigrous à la rescousse

Zeurg grogne et aboie ses ordres. Après qu'il eut renseigné Anyou quant à la direction qu'avaient prise les voleurs et fait passer l'ordre à la faune qu'on signale leur piste à travers la plaine, il avait réuni toute une escouade de kanigrous et l'avait conduite sur les traces de la « fille-de-cheffe ». Au plus fort du combat, ces traces étaient devenues une explosion tonitruante. Zeurg et ses kanigrous s'étaient mis à couvert. Ils se précipitent en avant une fois le danger écarté.

En arrivant sur les lieux, Zeurg découvre un gigantesque cratère au milieu duquel fume une espèce de broche surmontée d'une rune rougeoyante. La broche est posée sur un matelas, fumant lui aussi, qui dégage une forte odeur de renfermé, de sueur et d'urine. Zeurg se pince la truffe, qu'il a sensible, ramasse la broche et, battant des ailes, il prend de la hauteur en même temps que les kanigrous se dispersent pour chercher Anyou. Ils trouvent la petite fille, hébétée, couverte de blessures et de terre, à une centaine de mètres du lieu de l'explosion. Bien que Zeurg ne le leur ait pas demandé, les kanigrous, pensant bien faire, lui rapportent deux autres corps inanimés. Celui d'Anniki et de Barbra. Toutes deux sont mal en point mais vivantes. Zeurg ne s'en préoccupe guère, son attention est pour Anyou.

- Vous m'entendez fille-de-cheffe ? Fille-de-cheffe ?

Anyou n'entend ni ne semble voir. Elle ne réagit à aucun stimulus. A l'est, un nouveau jour est né. A l'ouest, les kanigrous signalent la venue d'un détachement bontarien. Alertés par les événements récents, des « anges » viennent voir de quoi il retourne. Le détachement est de taille, conduit par Amayiro lui-même, qui jouit d'une funèbre réputation au sein de la culture kani. De sorte que, malgré ses imprécations, Zeurg ne parvient à retenir aucun de ses partisans. Lui-même ne souhaite pas rencontrer les Bontariens. Il sait déjà que les bêtes à cornes sont mal perçues chez eux.

Zeurg hésite à abandonner Anyou. Mais elle est des leurs à présent. Il glisse la broche dans la poche de la jeune fille et s'éloigne, jamais trop loin.

Chapitre 24 : Convalescence

Amayiro a le sentiment de jouer une partie d'échec dont il ne contrôle pas les pièces. S'il est le général en titre de l'Armée bontarienne, Monseigneur Danathor, l'intendant de la ville, a le

chic pour s'immiscer entre lui et ses subordonnés. De sorte que, les plaines de Cania étant sous contrôle, voilà que le gros de l'armée mène campagne au sud et que Danathor presse l'exécution du projet P.A.F. Pris de court, Amayiro n'a pas d'autre choix que de faire avec ce qui lui reste de moyens, augmentant le nombre de miliciens et concentrant leur vigilance à l'est, d'où seul, pense-t-il, peut venir le danger.

Enfermé dans son cabinet, au sein de la milice, Amayiro ne dort pas et mange peu. Un flux constant de messagers lui rapporte les succès du capitaine Fésastar qui continue sa progression vers le midi. Fésastar vient de reprendre le versant sud des massifs de Cania aux Brâkmariens, que les Bontariens leur avaient concédé en grande souffrance, il y a de cela deux ans. S'il y a lieu de s'en réjouir, Amayiro, qui voit plus loin que ce simple succès, s'inquiète du champ libre que les troupes mobilisées pour ces opérations laissent aux forces ennemies du côté d'Amakna et d'Astrub. Il demande aussi fréquemment des nouvelles du lieutenant Mazone dont il sait le départ imminent. S'il est défavorable au renouvellement d'une entreprise qui a déjà échoué par le passé en coûtant la vie d'un homme, il ne cherche pas non plus à s'y opposer. Le projet P.A.F. est porteur d'espoirs trop immenses pour qu'il ose prendre cette responsabilité.

Au beau milieu de la nuit, alors que, pour la énième fois, il met à jour son atlas stratégique en fonction de ses informations les plus récentes, une tripotée de miliciens frappe à sa porte. Les gardes sont en proie à une vive agitation et parlent d'un phénomène inhabituel qui se serait produit à environ trois heures de marche, à l'est. Amayiro prend la tête d'une colonne et se rend sur place.

A l'aube, il découvre les lieux comme Zeurg et ses kanigrous les ont laissés : Barbra est allongée près d'Anniki, Anyou reste silencieuse, assise, les yeux dans le vague. Il y a aussi un matelas au milieu d'un cratère. Amayiro fait installer les trois femmes sur des civières. Il laisse les Xélors et les Ecaflips qui l'accompagnent sur place, avec pour mission de reconstituer les événements, s'ils le peuvent, et de trouver d'autres survivants, s'il y en a.

Cependant qu'Anyou et Barbra sont rapatriées, une demi-douzaine d'Eniripsa s'affaire autour d'elles, prononçant des mots soignants et des mots de régénération. C'est par la magie du verbe qu'opèrent les fidèles de la Grande Curatrice. Comme leur bienveillance, leur apparence rappelle celle des fées. Grâce à leur aide, Barbra ne tarde pas à ouvrir l'œil, Anyou à retrouver ses esprits. Amayiro, qui marche non loin, vient aux nouvelles. Mais les convalescentes ont plus de questions que de réponses à lui offrir.

- Où est la clef demande Barbra ?
- Où est Pouille ? demande Anyou pour qui cette question est autrement plus importante.
- Nous n'avons trouvé ni l'un ni l'autre répond calmement Amayiro qui n'en est pas moins inquiet, J'ai bien peur que ce projet fou n'ait tourné au fiasco.

Anyou a du mal à croire ce qu'elle entend. Des larmes lui montent aux yeux. Elle ne connaissait Pouille que depuis quelques semaines, mais ces semaines lui avaient paru des années au sein de cet univers nouveau qu'est Bonta, dont elle s'est fait une patrie. Barbra semble sous le choc elle aussi, quoique ce ne soit pas pour les mêmes raisons.

- Alors je n'ai plus qu'à rejoindre la troupe de Vanthar et à mourir au combat, dit-elle simplement.

Vanthar ! Anyou pense au beau Crâ, à cet amour si spontané qu'elle a conçu pour lui et qui l'a conduite dans cette civière. Vanthar risque sa vie lui aussi, en ce moment même, pour le même idéal qu'elle. Anyou puise du réconfort dans cette conviction, et se réjouit des succès que le capitaine remporte et dont Amayiro les informe à présent.

Lorsque la colonne arrive à Bonta, Barbra et Anyou sont de nouveau capables de marcher. Amayiro les congédie en recommandant à Barbra de prendre quelques jours de repos avant de

partir pour le front, si toujours elle s'y résigne. Anniki n'a pas reçu de soin. Son état n'étant pas jugé critique, on la jette directement au cachot sous les insultes qu'Anyou trouve encore l'énergie de proférer.

Les rues de Bonta sont aussi animées qu'à l'accoutumé. Les citoyens ignorent tout du drame qui s'est produit pendant la nuit et des répercussions qu'il pourrait avoir sur leur quotidien. Anyou suit Barbra jusqu'au P.A.F. sans échanger un mot. Lorsqu'elles arrivent, Barbra s'enferme dans la salle des cartes pour s'instruire sur la topographie du sud de Bonta, bien décidée à faire fi des recommandations d'Amayiro. Anyou, elle, monte dans sa chambre, abattue. A peine entrée, elle pousse un hurlement.

Barbra laisse tomber ses cartes et gravit les escaliers d'un bond. Rejoignant Anyou elle la découvre, les larmes aux yeux, qui tient la « clef » dans sa main. Derrière elle, les vitres des fenêtres sont brisées et l'un des deux matelas a disparu. A sa place, Pouille dort, nu comme un vers, en position fœtale. Anyou explique à Barbra qu'en le trouvant ainsi elle s'est laissée tomber par terre de surprise et que la « clef », qui, elle ne sait comment, se trouvait dans sa poche, lui est rentrée dans les fesses. Ses larmes de douleur sont devenues des larmes de joie, et Anyou rit désormais, et pleure tout à la fois.

Chapitre 25 : Les explications du lieutenant Mazone

Quatre jours se sont écoulés. A présent qu'ils sont tous rétablis, les membres du P.A.F. tiennent conseil dans la salle d'armes où Pouille confirme qu'il ne sait pas ce que l'impie est devenue. Mais c'est Barbra qui aborde le sujet le plus délicat :

- Je sais que vous vous posez des questions depuis notre affrontement avec l'impie et ses sbires. Au sujet de choses qu'elle a évoquées durant le combat...

Pouille affirme que non, qu'il n'a pas besoin d'explications, que sa vie est toute entière dédiée à Bonta. Anyou l'imite. Ceci dit, il crève les yeux que le garçon meurt d'envie d'en savoir plus sur ce qui est arrivé à Mastigrin. Barbra poursuit, quoi qu'il en soit :

- Vous vous rappelez sans doute qu'elle a parlé de « shushumanciens » ?

La curiosité l'emporte sur la belle résignation de Pouille. Il approuve avec la même énergie qu'Anyou.

- La « shushumancie » est une science occulte très particulière. Comme vous le savez, notre monde compte dix dieux créateurs. Chacun d'eux apporta sa pièce à l'édifice, et une fois l'œuvre achevée, permit qu'un canal maintienne un flux entre le plan divin qui contient leurs essences et notre monde, où ces essences s'écoulèrent et s'écoulent toujours. C'est ce qui a permis la vie. C'est aussi ce qui permet la magie : lorsque nous nous connectons à ce flux, nous pouvons en détourner le cours pour en faire un usage personnel. Il y a autant de flux qu'il y a de dieux et plusieurs façons de s'y connecter. La prière en est une. La façon de se comporter en est une autre. Les braves et les courageux auront tendance à baigner dans le flux de Iop, les ambitieux dans celui d'Enutrof, les condescendants dans celui d'Eniripsa, etc. Et personne ne peut, sa vie durant, se connecter à plus d'un flux.

Anyou et Pouille observent un silence religieux. Ils connaissent plus ou moins ces concepts, mais leur savoir n'est que partiel. Barbra reprend :

- Ces flux conditionnent l'apparence de ceux qui y baignent. Plus quelqu'un correspond à l'essence de son dieu, plus son aspect se rapproche de la façon dont ce dieu conceptualise ses fidèles... Bref, ces flux et notre relation à eux sont au cœur même de notre existence. Or, il arrivât qu'un jour, ces flux soient coupés.

Anyou et Pouille sont intrigués à présent, attendant la suite.

- Pour comprendre, il faut savoir que, au moment où notre monde fut créé, il existait une onzième entité. Cette entité n'avait pas l'importance des autres, ni leurs pouvoirs créateurs.

Cette entité était mauvaise, simplement et purement mauvaise... et jalouse ! Envieuse ! Rushu, que son nom soit maudit !

Barbra laisse poindre de la colère, mais elle se reprend.

- Rushu donc, était le plus puissant des démons. Il l'est toujours malheureusement. Voyant que les dieux refusaient de le considérer comme un des leurs et qu'il n'avait pas voie au chapitre, il se jura de nuire au monde qu'ils venaient de créer, et jusqu'à ce qu'on reconsidérât sa candidature au statut de dieu. Bien qu'un pacte de non-intervention existât entre les dieux et lui, Rushu multiplia les manœuvres pour essayer de le contourner. Sa rage de nuire augmenta encore lorsque deux nouvelles divinités rejoignirent les dix premières au panthéon : Sacrieur, née du désespoir et de la souffrance des Amakniens par une période de grand froid, et Pandawa, que la foi des habitants de l'île de Pandala suffit à diviniser. C'est d'ailleurs depuis ce temps qu'on appelle notre monde le « monde des Douze », plutôt que le « monde des Dix ».

La Iop fait une pause. Elle n'est pas habituée à parler aussi longtemps : la plupart des membres de sa confession s'expriment par monosyllabes. Pouille et Anyou, quant à eux, l'écoutent captivés.

- Par un malheureux concours de circonstance auquel Rushu et Djaul, son fidèle serviteur, ne furent pas étrangers, notre monde connut un cataclysme. Ce que les sages ont depuis baptisé le « rayon cosmique » frappa notre planète à l'endroit où Brâkmar se dresse aujourd'hui, dans le sud-ouest du continent. La croûte terrestre y est morcelée et la lave y jaillit des entrailles de la terre. Djaul, qui avait droit de séjour sur le monde des Douze grâce à son titre de « Protecteur des mois » trouva que les circonstances et le lieu se prêtaient parfaitement à l'élévation d'une Cité en l'honneur de Rushu...

Anyou lève la main, elle a une question :

- C'est quoi « Protecteur des mois » ?

Pouille lève la main à son tour, en signe qu'il veut répondre. Il règne décidément dans cette salle une discipline exemplaire. Barbra fait signe à Pouille qu'il peut parler.

- C'est simple ma sœur, enchaine-t-il à l'intention d'Anyou, les protecteurs des mois, c'est les douze héros, choisis par Xélor, qui veillent à ce que les saisons suivent le rythme de la Grande Horloge Cosmique dont découle le temps.

- Ah bon, et ils sont où alors ?

- Ben... Ils sont là et pas là, un peu partout à la fois quoi : comme ils sont hors de notre temps à nous, ils n'évoluent pas pareil... C'est ça ?

Pouille qui n'est pas bien sûr demande confirmation à Barbra. Elle approuve et complète :

- Oui, il y en a douze autant qu'il y a de mois. Jiva pour javian, Silvosse pour flovor, Ménalt pour martalo, Silouate pour aperirel, Rosal pour maisial, Sumens pour juinssidor, Hecate pour joullier, Pouchecot pour fraouctor, Raval pour septange, Maimane pour octolliard, et Brumaire pour novamaire. La Grande Horloge de Xélor prévoyait onze mois à l'origine, mais Rushu a fait en sorte qu'il y en ait un douzième, glacial et noir : « descendre », dont il confia la charge à Djaul. Lequel, depuis, s'escrime à faire durer son mois le plus longtemps possible. Il a été jusqu'à corrompre Brumaire, le protecteur de novamaire, et assassiner Solar, le premier protecteur de javian. Descendre aurait alors pu durer éternellement si Silvosse, le protecteur de flovor n'était pas intervenu...

Pouille lève fébrilement la main, signe qu'il connaît la suite et qu'il veut la raconter. Il est de nouveau un petit garçon, loin du terrible combattant des nuits de Cania. Barbra le laisse raconter à sa camarade :

- Silvosse, il a choppé Djaul et l'a frappé avec son marteau. Djaul a paré avec sa réplique de... Ah ouais, parce qu'en fait on t'a pas dit mais les protecteurs y zont tous une horloge miniature qu'y est connectée à la Grande Horloge Cosmique de Xélor, t'as vu, parce

que sinon forcément ils sauraient pas quand c'est le tour de leur mois... Enfin bref, donc Silvosse il a frappé l'horloge miniature de Djaul, sans faire exprès. Après Djaul il a fui et flovor a commencé, donc ça c'était bon, mais ce qui était pas bon, c'est qu'la mini horloge, quand Silvosse, il l'a frappé, ç'a abimé la Grande Horloge...

Pouille commence à se noyer et à chercher ses mots. Il préfère conclure rapidement, avec une assurance feinte :

- En tous cas j'connais bien cette histoire parce que c'est celle de l'avènement de ma déesse.

Il laisse le soin à Barbra de clarifier. Ce qu'elle fait, presque avec un sourire :

- Comme l'a dit Pouille, c'est Silvosse qui mit fin à descendre et aux ambitions de Djaul. Jiva remplaça Solar en tant que protectrice de Javian et les mois reprirent un cours normal... Mais descendre avait été long et rude, les Amakniens souffraient du froid et c'est ainsi que naquit le culte de Sacrieur : il leur permit de puiser de la force dans leur douleur.

Pouille hoche la tête comme si c'était exactement ce qu'il avait dit.

- Par ailleurs, poursuit le lieutenant, la Grande Horloge de Xélor avait souffert de la confrontation entre Djaul et Silvosse. Cette horloge était dotée d'une mécanique hyper minutieuse qui avait pour objectif de... Hmm... Laissez-moi vous faire un dessin.

Barbra saisit d'une main le tableau noir qui a tôt fait de transformer la salle d'armes en salle de classe. Avec une force iopesque, elle le soulève et l'enfonce dans le mur, comme à son habitude. Puis elle saisit une craie et dessine trois cercles concentriques.

- En fait, la Grande Horloge de Xélor, en plus de servir de point de repère aux protecteurs des mois dans leur mission de gardien des saisons, sert aussi à régler la rotation des portes de chacun des plans. Je m'explique. Ici, c'est le monde des Douze.

Barbra appuie son doigt à l'intérieur du plus petit des trois cercles, celui du milieu.

- Le monde des Douze est au centre du « plan matériel ». Au-delà de ce plan il y a... (son doigt glisse dans l'interstice entre la première et la deuxième ligne, au sein du deuxième cercle) ...le « plan éthérique ». Ici (elle tapote le tableau). Puis encore au-delà il y a le « plan astral » et enfin le « plan divin », conclut-elle en achevant de faire glisser son doigt. Mettons que le « plan divin », où existent les dieux, soit une sorte de grand réservoir qui contienne leurs essences... Comme je vous l'ai dit plus tôt, les dieux ont veillé à ce qu'elles s'écoulent sur le monde par des canaux. Mais ces canaux ne sont pas une bête rigole qui maintiendrait un flux en ligne droite, non ! L'essence des dieux est bien trop volumineuse et puissante pour s'écouler en ligne droite jusqu'à nous, voilà pourquoi il y a des plans : en guise de paliers, ils ralentissent l'écoulement du flux. Chacun de ces plans possède une porte, symbolisée par une étoile, et qui laisse passer le flux. Ces étoiles tournent autour du monde, empêchant que l'essence des dieux s'y déverse en flux tendu, et la mécanique de l'Horloge de Xélor veille à ce que ces étoiles ne s'alignent jamais... Elles le furent cependant, à cause du dérèglement que le coup du marteau de Silvosse sur l'horloge miniature de Djaul avait causé à la Grande Horloge en s'y répercutant. Cela eut pour conséquence, lorsque le flux s'engagea dans le couloir que formaient les portes alignées des plans, de condenser l'essence divine et de donner naissance à un phénomène, jamais répété depuis, que les mages de l'époque baptisèrent le « Rayon Cosmique ».

Anyou voit des étoiles. Pouille tente de lui réexpliquer la chose avec ses propres mots, ce qui ne l'avance pas beaucoup.

- On va faire simple Anyou, poursuit Barbra, retient simplement que le « Rayon Cosmique », c'est l'essence des dieux qui est arrivée jusqu'à nous en flux tendu, et qu'il a failli détruire le monde des Douze. De plus, en traversant les différents plans, et en particulier le plan éthérique où vivent les démons et dont il escamota les frontières, le rayon s'est chargé d'une énergie corruptrice qu'il a répandu chez nous, à l'endroit de l'impact. Voilà pourquoi

Djaul trouva le lieu si propice à la construction d'une ville en l'honneur de Rushu, et qu'il réussit l'exploit de l'édifier en une seule nuit. C'est de cet événement que sont nés la plupart des maux que nous connaissons aujourd'hui, et qu'est née Brâkmar, bien évidemment.

- Euh... Et les « shushumanciens » ? s'enquiert Anyou qui se rappelle que c'est censément le motif de toutes ces explications.

- J'y arrive, repart Barbra, Brâkmar créée, une menace pesait sur le monde. Si Rushu, en vertu de son pacte avec les dieux, n'avait pas le droit de nous nuire directement, ses fidèles, que Djaul rassemblait dans Brâkmar et dont le chiffre était croissant, pouvaient le faire à loisir. Pour contrer les plans de Djaul et la menace qu'ils faisaient peser sur le monde, Jiva, Pouchecot et Menalt, que leurs noms soient bénis, fondèrent notre Cité bien aimée: Bonta, la blanche.

Barbra se recueille brièvement.

- Comme nous l'avons déjà vu lors de votre formation, il y eut plusieurs grandes batailles entre Bonta et Brâkmar. En voyant ce que leurs fidèles enduraient, les dieux prirent une initiative que nous allions tous payer au prix fort : ils décidèrent de limiter l'arrivée de leur flux sur terre, et d'en priver les Brâkmariens...

- Oh oui ! bondit Anyou, Je me souviens ! Zeurg m'a déjà raconté ! Même que les démons décidèrent de créer leur propre magie pour se défendre mais que comme ils sont pas des dieux, ils n'ont fait qu'une imitation qui était incontrôlable, grotesque... et... destructrice...

Anyou, dont l'intervention était d'abord portée par l'enthousiasme de montrer qu'elle « savait », se termine dans un silence confus, lorsque la petite Osamodas s'aperçoit que la description qu'elle fait de l'invention des démons ressemble très fortement à celle qu'elle pourrait faire de ses propres pouvoirs. Pouille garde la bouche ouverte, abasourdi par ce que raconte Anyou, mais aussi du fait qu'elle sache quelque chose que lui ignore tout à fait.

- C'est ça, annonce Barbra, la « Shushumancie ».

Silence. Pouille et Anyou nagent en plein désarroi. Leurs regards implorèrent qu'on leur dise s'ils ont fait quelque chose de mal. Barbra veut abréger les explications :

- Les Shushus étaient des démons dépêchés par Rushu dans notre monde pour soutenir les Brâkmariens. Devant l'embargo sur la magie imposé par les dieux à leurs alliés mortels, les Shushus développèrent pour eux une nouvelle essence magique, sur le modèle de celle des dieux, mais dont les effets étaient... monstrueux. Les Brâkmariens qui l'utilisèrent détruisirent tout sur leur passage, amis comme ennemis. Les effectifs humains de Brâkmar en prirent un sacré coup, mais les démons ne regardent pas à la dépense dans ce domaine, et les Bontariens périssaient tout autant. Finalement, les dieux cédèrent au chantage qu'on leur imposait avec cette arme destructrice : ils rétablirent leur flux. De leur côté, les Brâkmariens interdirent la pratique de la Shushumancie, et elle fut oubliée...

Barbra devine la question qui se dessine sur les lèvres de ses disciples.

- Les Shushus furent ensuite battus. Comme ils étaient immortels, leurs vainqueurs décidèrent de les briser en milliers de particules: on retrouve aujourd'hui un grand nombre de ces particules dans les objets magiques auxquelles elles confèrent des vertus spéciales. On suppose qu'il est possible que ces particules aient aussi affecté des êtres vivants...

- On suppose ...? s'inquiètent Pouille et Anyou.

- On en est sûr, admet Barbra en appuyant son regard vers eux, ce qui ne laisse plus de place au doute.

- Mais... Mais alors... ? Ca veut dire qu nous sommes impurs ?! Corrompus ! gémit Pouille qui examine ses mains avec dégoût.

- Et moi qui pensais que j'avais des superpouvoirs !! pleure Anyou en songeant à ce qu'elle avait dit à Zeurg à ce sujet, et comme elle était fière alors de ce qui, aujourd'hui, la

dégoute tout à fait tant elle est emprunte de cette conviction bontarienne que tout ce qui touche à Brâkmar et aux démons est purement et simplement mauvais.

- Calmez-vous, calmez-vous ! ordonne Barbra avec sévérité, son côté Iop rejaillissant : elle ne supporte pas la faiblesse et les apitoiements, Ce que vous avez est un don, une chance si vous parvenez à le maîtriser. Je ne vous ai jamais menti, vous êtes bien ces héros dont Bonta à besoin, car cette essence démoniaque qui vous imprègne n'existe que chez les démons, et c'est celle qui vous permettra d'utiliser la clef.

Barbra sort de sous son surcot la fourche miniature qu'elle s'est rattachée au cou, avec une chaîne de fer cette fois, pour éviter qu'on la tranche.

- Vous voyez cette rune rouge qui brille à la base de la pointe ? Elle est gavée d'énergie magique, comme l'a raconté l'impie. Il s'agit de l'énergie d'Uk Not Allag, un démon très puissant, ce qui ne permet pas qu'un mortel la libère. Seul un démon pourrait...

- Pourtant l'impie était mortelle, et elle nous a menacés de le faire ! objecte Anyou qui se souvient de son face à face avec Pouille.

- Mais l'impie fait erreur : il y a démon et démon, réplique Barbra, Cette idiote a toujours cru que le surnom de « démon », dont on affuble les Brâkmariens, implique qu'ils ont la qualité nécessaire pour faire usage de la clef. C'est pour ça qu'elle a voulu devenir brâkmarienne, à l'époque où la clef était toujours en sa possession.

- Mais, comment ça ? demande Pouille, ça signifie que cette clef était à elle, à l'origine ?

- Non, pas plus à elle qu'à moi en tous cas : elle lui fut confié par notre père.

Anyou avale ses larmes de travers. Pouille laisse échapper un son inarticulé qui ressemble à : « Hein ? »

- Eh bien oui, l'impie est ma sœur cadette, confirme Barbra en ajoutant plus bas, comme pour elle-même : C'est bien connu que les histoires les plus tordues sont toujours des histoires de famille.

Anyou se demande comment Barbra et l'impie peuvent être sœurs, elles qui, physiquement, sont tellement dissemblables. Puis elle se rappelle l'histoire sur les apparences qu'a racontée la Iop. Anyou ayant grandi au sein d'un clan dont les adeptes n'adorent qu'une seule et même divinité, elle avait cru que les traits communs aux siens s'expliquaient par leur appartenance à une même famille alors qu'ils sont en fait la conséquence de l'appartenance à une même foi.

- L'impie a toujours été dévorée par l'ambition. Elle a pensé qu'en devenant capable de libérer la force destructrice contenue dans la clef, elle pourrait faire chanter n'importe qui... au moins une fois.

- C'est à dire ? s'interroge Pouille dont l'intérêt pour la conversation redouble encore.

- Une fois le pouvoir de la clef libéré, la clef disparaîtra, sans aucun doute... probablement avec son utilisateur et tout ce qui se trouve à la ronde compte tenu de l'incroyable masse de puissance qu'elle contient.

Pouille tente de lire dans les yeux du lieutenant.

- C'est cette partie de l'histoire qui explique la disparition de Mastigrin... ?

Barbra répond sans détour :

- Oui Pouille. On suppose que Mastigrin a voulu faire usage de la clef mais qu'il a été détruit avant d'y parvenir.

Silence.

- Mais... ? invite Pouille.

- Il n'y a pas de « mais ». Mastigrin était un guerrier d'élite, même avant que je lui apporte mon aide dans la maîtrise de ses pouvoirs de shushumancien. Il avait refusé d'être accompagné pour cette mission. Nous ne savons pas exactement ce qui s'est passé : il est

probable que l'énergie de la clef ait consumé Mastigrin avant qu'il ait pu la libérer complètement. Nous n'avons retrouvé que la clef en tous cas...

- Où ça ?

- Au mont Koalak. Notre prochaine destination. Il n'y a que de là-haut, le point culminant de notre continent, que l'œil peut embrasser d'un coup toute l'étendue de la ville de Brâkmar. Le capitaine Fésastar a été chargé par Danathor de nous ouvrir la voie qui était occupée par les Brâkmariens depuis notre précédente tentative.

- Mais qui a retrouvé la clef ? Comment savez-vous que Mastigrin est mort ? Comment ça s'est fait qu'on apprenne tout ça que maintenant ?

A la surprise d'Anyou, Pouille s'est levé et donne de très nets signes d'énervement. La jeune Osamodas subodore que, au delà de son dévouement à Bonta, Pouille met quelque chose de très personnel dans son acharnement à accomplir la mission que Mastigrin, l'ami qu'il a longtemps considéré comme sa seule famille, a laissé inachevée. Il est visiblement bouleversé d'apprendre les circonstances de sa mort, qu'on lui a jusque là toujours cachées. Du coup il en oublie ses vœux pieux habituels et son dévouement aveugle. Barbra s'énerve elle aussi. Elle lui répond, un ton plus bas, ce qui ajoute encore à la fermeté de ses paroles :

- Tiens ton rang Pouille. Tout ce que je viens de vous raconter est couvert par le plus grand secret. Si je ne faisais pas une entière confiance à votre abnégation pour notre cause, je ne vous en aurais pas dit la moitié. Mais si tu veux savoir qui a retrouvé la clef, eh bien, vous la connaissez : c'est Anniki.

Stupéfaction chez les disciples.

- Anniki a travaillé pour nous dans le passé. Peu après l'échec de Mastigrin, l'accès au mont Koalak est de nouveau passé sous contrôle brâkmarien. Seule une voleuse de son envergure pouvait tromper la vigilance de l'ennemi, sans compter qu'elle avait déjà vu la clef, pour l'avoir volée à l'impie, la première fois. Aussi nous n'avons pas hésité à faire appel à ses services, pour Bonta, au nom des dieux et du bien absolu, précise Barbra, comme pour justifier un procédé qu'on pourrait juger contestable.

En songeant à l'intrigante beauté qu'il a surprise, quelques nuits plus tôt, dans cette maison, Pouille ne peut s'empêcher de soupirer :

- Quel dommage qu'elle soit morte...

- Hélas elle ne l'est pas, réagit vivement Anyou, le général l'a mit au cachot, à la milice. Ca fait quatre jours...

Pouille sursaute. Il paraît bien agité tout à coup. Il remercie Barbra pour ces informations, et de manière très formelle, pour son enseignement, tout en renouvelant son désir de mourir pour la patrie. Barbra acquiesce et Pouille bondit hors de la maison. Anyou regarde Barbra avec des yeux ronds. La Iop fronce les sourcils. Anyou demande :

- Mais qu'est-ce qui lui prend ?

Puis elle ajoute :

- Et quand est-ce que nous repartons ?

Epilogue

Les jours passent, des nouvelles inquiétantes arrivent du sud, toujours avec un léger décalage sur les événements, compte tenu de la distance qui sépare le front de la cité blanche. Les Brâkmariens ont repris le territoire perdu et l'accès au mont Koalak est de nouveau fermé. La mission de Barbra, Pouille et Anyou est donc reportée à un prochain succès militaire. Pendant ce temps, les apprentis continuent leur formation. Quant à Anniki, elle parviendra bientôt à s'échapper. Son geôlier ne saura jamais comment il a atterri à sa place, dans sa cellule, alors qu'elle prenait la poudre d'escampette...

FIN
De la première partie...

L'IMPIE CONTRE-ATTAQUE

EPISODE 9

Chapitre 26 : En permission

Octolliard succède à Septange, Novamaire à Octolliard. Cependant, Bontariens et Brâkmariens se disputent sans relâche le versant sud des massifs de Cania. Il s'agit d'une région aride, pauvre en ressources, qui ne présente qu'un intérêt stratégique... Mais il est de taille : à la jonction entre les plaines de Cania et les landes de Sidimote, cette zone est la porte obligée de toute entreprise expansionniste vers l'une ou l'autre des deux cités en conflit. C'est aussi le seul accès praticable jusqu'au mont Koalak.

La situation militaire oblige Barbra et ses apprentis à reporter leur mission. Danathor lui-même, malgré son impatience et sa frustration, appuie le lieutenant dans son choix d'attendre l'année suivante : il veut avant tout que l'opération réussisse. Rien ne serait moins sûr si les courageux membres du P.A.F. la conduisaient en descendre, le douzième mois de l'année, le mois maudit, dominé par Djaul, premier serviteur de Rushu. Il n'y a pas moment plus défavorable pour entreprendre quoi que ce soit contre Brâkmar, et l'état-major bontarien ne l'ignorant pas, il a fait cesser la lutte et cantonne l'armée sur le versant nord des massifs de Cania.

De son côté, Amayiro tempête. Contrairement à ses subordonnées, le général sait sur quel pari les troupes ont été engagées dans ce face à face incertain. Mais il est impuissant à se faire entendre : Danathor tient les rênes de la cité, soutenu par un peuple qui appuie aveuglément toute tentative de nuire à l'ennemi... Le prêtre en profite pour affermir son influence à grand renfort de discours emportés et de cérémonies pompeuses, comme celle qui a célébré le retour du capitaine Fésastar, héros de la campagne du Sud, et qu'Amayiro a, bon gré, mal gré, promu au rang de colonel.

Anyou n'aurait manqué cette cérémonie pour rien au monde. Elle a beaucoup changé en quelques mois. Elle a muri, dans tous les sens du terme, et espérait que Vanthar s'en apercevrait... Ce qu'il ne fit pas, évidemment, étant donné que tous les regards étaient tournés vers lui et premièrement le sien. Anyou n'en avait pas dégainé le fouet pour autant : sans avoir rien perdu de son caractère, elle a appris à se tenir en société.

L'hiver finit, le printemps passe. Chaque camp procède à des mouvements d'armée, la plupart n'ayant d'autre but que de leurrer les espions ennemis et de maintenir les soldats sur le pied de guerre.

Bien que Danathor n'attende que leur signal pour faire rouvrir, par les armes, la voie qui mène au sud, Barbra, Pouille et Anyou se refusent à un départ anticipé : il ne suffira pas d'atteindre le mont Koalak pour garantir le succès de leur mission, encore faudra-t-il survivre aux pièges de la montagne... A sa faune surtout, à ceux qui donnent leur nom au lieu : les koalaks. Tels que les a décrits Barbra, les koalaks sont des créatures évoluées, vivant au sein d'une société complexe qui goute très peu la présence d'étrangers sur son territoire. Les koalaks ont, toujours d'après Barbra, un aspect comique auquel il ne faut pas se fier. Une autre de leur particularité est qu'ils hibernent en hiver. A ce titre, il serait plus prudent de se mettre en route à la mi-septange, soit une année complète après leur précédente tentative.

Ce supplément de temps que leur offre le calendrier, les membres du P.A.F. le mettent à profit pour s'entraîner, et cet entraînement profite grandement à Anyou. Elle parvient à neutraliser pleinement ses facultés de shushumancienne pour pratiquer cette forme de magie qu'elle appelle « classique ». Ce succès lui impose le souvenir de sa mère à qui elle meurt d'envie d'exposer ses progrès. Aussi, par un beau matin de fraouctor, Anyou s'en va trouver Barbra pour lui demander la permission de dragodinder jusqu'à Amakna. Cette dernière n'y

voyant pas d'inconvénient, à condition qu'Anyou soit de retour d'ici trois jours, la jeune Osamodas bondit sur sa monture.

En traversant les plaines de Cania, Anyou s'attend à croiser Zeurg, toujours à la ronde dès qu'elle sort de la ville. A peine s'éloigne-t-elle de Bonta qu'une petite tête velue et cornue jaillit à la surface des champs.

- Ah ! Fille-de-cheffe ! s'exclame Zeurg, Quand je vous vois ainsi le pied à l'étrier, avec tous vos bagages en croupe, je me prends à rêver que vous rentrez au Sanctuaire !

Anyou sourit et Zeurg virevolte de joie lorsqu'elle lui annonce que c'est justement le cas, même si cet aller précède un retour. Qu'importe, Zeurg se pose derrière elle, et tandis qu'Anyou met leur dragodinde au galop, il chante ses propres louanges ou comment lui, Zeurg unique du nom, a réussi à faire d'Anyou Whop une jeune femme forte et belle.

Car c'est ce qu'est devenue Anyou. Certes, on change vite à son âge, mais dans ce cas le phénomène a atteint des extrêmes depuis qu'Anyou s'applique, chaque jour, à vénérer son dieu par la prière : Osamodas le lui a bien rendu, en arrondissant chez elle toutes ces formes dont il a savamment doté les créatures femelles de son règne.

Anyou et Zeurg traversent les plaines. En obliquant vers le sud, ils dépassent la forteresse de Tainéla qui domine la route d'Astrub. Impatiente, Anyou dédaigne une halte dans la ville des mercenaires et fonce jusqu'à rejoindre la rivière Kawai qu'elle longe avant de bifurquer, toujours vers le sud. Ils sont presque arrivés. Anyou, toute excitée à l'idée des retrouvailles, s'autorise encore un détour, comme on retarde un plaisir qu'on sait inéluctable. Zeurg proteste. Ils arrivent en vue de la ferme des Ingalses avant qu'il soit devenu convainquant : leur dragodinde file comme le vent.

La famille Ingalsse quitte les champs avec l'arrivée du soir. En voyant la belle cavalière qui attend à l'entrée de sa ferme, Farle s'approche, incline respectueusement la tête et demande en quoi il pourrait être utile à la voyageuse. Anyou lui sourit, ravie de son effet. Farle a comme un déjà-vu. La petite tête narquoise de Zeurg qui dépasse de derrière Anyou lui ôte son dernier doute et le paysan s'exclame :

- Bierdiou !

Anyou ne peut retenir un rire tant la situation l'amuse. Farle est la première personne qu'elle revoit depuis son départ pour Bonta et lire dans son regard tous les changements de son anatomie est particulièrement jouissif, et présage positivement des compliments qu'elle va recevoir de ses pères et surtout de sa mère à qui elle doit ressembler de plus en plus.

Anyou détache une sangle et fait rouler un gros sac de toile à bas de sa dragodinde.

- Je vous ai ramené des graines de houblon. La dernière fois, vous en manquiez. Je sais que c'est peu en comparaison des soucis que je vous ai causé par le passé, mais... C'est l'intention qui compte, pas vrai ?

Elle adresse à Farle son clin d'œil le plus charmeur. Farle toujours sous le choc finit par lui sourire.

- Oui bierdiou, c'est sûr. Merci mam'zelle, dit-il en soulevant son chapeau de paille.

Alors Anyou éperonne sa monture et fonce vers le bois voisin. Dans son dos, Zeurg fait des grands gestes d'au revoir à Farle, tout en battant exagérément des paupières, avec son sourire effrayant de petit cochon-chat sadomasochiste volant.

Chapitre 27 : Compter sur ou avec

Les retrouvailles se déroulent comme Anyou les a imaginées : on donne une grande fête en son honneur et ses pères la couvrent d'éloges. Le Clan a pris en importance, de jeunes aventuriers fréquentent désormais le rocher sacré : la population d'Amakna croît rapidement

ces temps-ci, avec l'afflux de chercheurs de trésors venus du monde entier, et les habitants du Sanctuaire accueillent volontiers leurs frères Osamodas, de quelque origine qu'ils soient. Anyou peut ainsi se faire admirer d'une foule de jeunes gens qu'elle ne connaît pas mais dont elle accueille les claquements de fouet et les sifflements avec le sourire aux lèvres et le nez levé.

On devine dans son regard doux, presque envieux parfois, que Madreselva est très fière de sa petite princesse. Elle voit bien qu'une nouvelle tranche de vie a commencé pour sa fille, et non des plus ennuyeuses, d'après ses propres souvenirs.

Depuis qu'il est rentré, Zeurg ne quitte plus les pieds de sa maîtresse. Il croit mourir de plaisir lorsqu'elle lui donne une tape pour le féliciter du travail accompli.

Au cours de la veillée, on laisse tout loisir à Anyou de raconter ses aventures. Elle même ne se fait pas prier. Et pour conclure son histoire elle fait une démonstration de ses progrès en invoquant un « bwork savant », petit, vert, au crâne dégarni, qui salue bien bas l'assemblée sous un tonnerre d'applaudissements.

Anyou est partagée. D'un côté elle se sent vraiment chez elle au Sanctuaire, en sécurité, chérie sans condition... De l'autre, au-delà de ses projets amoureux avec le beau Vanthar, elle sent que sa place est à Bonta, que là-bas on compte sur elle alors qu'ici, au sein du clan, on compte avec elle. Il ne passe pas une journée avant qu'elle selle à nouveau sa dragodinde. Aucun de ses parents ne s'en offusque : ils sont là pour elle et le seraient toujours comme en témoignent leurs vœux de réussite au moment du départ.

Avec l'appui d'Anyou, Zeurg obtient l'autorisation de rester au Sanctuaire. Le cochon-chat en fait des galipettes de joie, tout en remerciant la jeune femme, elle-même soulagée d'être débarrassée de lui. Anyou n'a rien contre Zeurg, il fut même un temps où elle aurait admis y être attachée. Mais depuis quelques mois elle se pose des questions sur la vraie nature de cette bestiole. Sans pour autant le théoriser de cette façon, elle a développé une telle méfiance vis-à-vis des êtres à queue, à cornes, et à ailes de chauve-souris qu'elle se défie instinctivement de son ancien ami. Elle est même allée jusqu'à profiter de son passage au Sanctuaire pour interroger sa mère sur les origines et la fiabilité de celui qui passe pour son plus fidèle serviteur. Madreselva est restée très évasive. Le fait qu'elle consente à le garder auprès d'elle règle le problème toutefois, en ôtant Anyou d'un poids : aucune de ses accointances bontarienne ne voyait d'un bon œil qu'elle entretienne des relations avec une créature d'apparence démoniaque. Tout cela explique qu'elle ne rende pas son étreinte à Zeurg au moment des adieux :

- Vous allez me manquer fille-de-cheffe ! Mais ne vous inquiétez pas, si votre mère le veut, je viendrai régulièrement vous rendre visite... Sans compter que je n'ai pas dit au revoir à mes petits kanis.

Anyou ne veut pas qu'on en fasse trop pour son départ, elle reviendra souvent promet-elle. Ce n'est qu'une fois en chemin qu'elle se rappelle qu'au final, si le projet P.A.F. réussit, elle ne reviendra pas du tout. Anyou frémit. Comme à chaque fois qu'elle est touchée par le doute, elle pense à Vanthar, au fait que leur amour communie dans leur dévouement à servir les forces du bien... Ca l'aide à raffermir sa détermination, même si elle préférerait que leur amour communie aussi de manière plus concrète.

Sa dragodinde l'emporte vers Bonta au petit trot et Anyou est toute à ses pensées quand, longeant la rivière Kawai et passant auprès d'un moulin à vent, sa vue est éblouie par un scintillement sur le bord de la route. En y regardant à deux fois, Anyou s'aperçoit que ce scintillement a forme humaine : c'est un soldat, tout de fer vêtu, avec une barbe blanche qui dépasse de son heaume. Anyou reconnaît James Neuthr, le chevalier qui lui a sauvé la vie. Ravie d'avoir une dernière fois l'occasion de créer la surprise chez une de ses anciennes connaissances, elle bombe le torse et avance dans sa direction.

- Salut gamine ! dit la voix du chevalier, rendue caverneuse sous son casque.

Anyou ne s'attendait pas à ça. Elle vérifie d'un coup d'œil que son pourpoint est suffisamment entrouvert pour que le chevalier ne doute pas qu'elle soit entrée dans l'âge adulte. Le chevalier voit son mouvement de tête et s'exclame :

- Ca pousse dis-donc !

Ces deux interventions successives ont tôt fait de réveiller, chez la damoiselle, l'enfant énervée qu'elle était encore il y a quelques mois.

- Et toi Papy ? Toujours vivant ? Ca va l'épaule ? ajoute-t-elle, railleuse, avant de se rappeler que c'est en la secourant que Neuthr s'était blessée au bras, et d'en ressentir un certain embarras. Heureusement, le chevalier ne laisse pas peser le silence :

- On fait aller. Et toi gamine ? Je vois que tu n'as pas suivi mes conseils.

Le chevalier désigne du doigt l'auréole bontarienne qui vient d'apparaître au dessus de la tête d'Anyou, suite aux contrariétés que lui occasionnent ses provocations. Anyou mésinterprète le geste et croit qu'il lui fait la leçon.

- Si, si, je les ai suivis. J'ai écouté mon « ami » Zeurg et j'applique maintenant avec soin les recommandations du lieutenant bontarien qui me sert de mentor. J'écoute mes aînés si c'est ce que tu veux dire, et si toi-même tu es assez sage pour entendre l'avis d'une cadette, en voici un : tiens-toi à l'écart des Bontariens.

Alors qu'Anyou le met en garde, l'armure du chevalier trépide. Anyou entend le cliquetis et se persuade que le chevalier tremble sous sa ferraille. Elle poursuit avec d'autant plus d'assurance :

- Tu es connu à Bonta. Si certains t'y louent pour tes pieds-de-nez aux Brakmariens, d'autres t'y exècrent pour l'humiliation que tu aurais récemment fait subir à une patrouille de nos soldats...

- L'humiliation ? s'étonne le chevalier, Ah ça ! Je jure d'avoir épargné leur honneur, mais du reste, je n'ai laissé que les os.

Anyou a un mouvement de recul, elle pâlit, incrédule.

- Mais... Si ce que tu dis est vrai... Tu es donc mon ennemi?

Sans doute le chevalier la soutient-il du regard par delà sa visière mais Anyou ne peut le vérifier.

- Je suis l'ennemi de tous ceux qui s'en prennent à qui ne partage pas leur point de vue.

- Si tu es l'ennemi de Bonta tu es l'ennemi du bien !

Le chevalier éclate de rire.

- Oui. Je suis l'ennemi du bien.

Anyou ne sachant plus quoi dire, elle tourne bride en toisant son interlocuteur et éperonne sa dragodinde qui part au grand galop.

- ...et du mal, ajoute le chevalier en lui faisant un dernier geste d'au revoir, que la jeune femme ne lui rend pas.

Chapitre 28 : Le trio réformé

Anyou galope presque toute la nuit. Elle ne s'accorde qu'une halte de quelques heures dans le campement d'un de ces groupes de marchands qui font constamment des va-et-vient d'Astrub à Bonta, de Bonta à Astrub, et qui accueillent à bras ouverts les voyageurs fourbus : autant d'épées en plus contre les kanigrous et les voleurs de grand chemin.

Au matin, alors qu'elle ne distingue pas encore les murailles de Bonta, Anyou aperçoit une section de l'armée bontarienne qui se dirige droit vers elle. La section est commandée par le lieutenant Mazone, secondée de l'aspirant Pouille. Tous les deux sont affublés de leur uniforme beige mais font grise mine.

- Nous venions à ton avance dit Barbra lorsqu'ils l'ont rejoint.
- Mais Danathor ne veut plus que nous sortions sans escorte, ajoute Pouille pour expliquer la présence de la troupe, il était furieux de te savoir seule dans la nature.

Barbra approuve du menton tandis que la section, qui les a rattrapés, se range en ordre derrière elle. Anyou fait fi de cet inconvénient. Elle est heureuse de retrouver ses amis, surtout Pouille. Il lui a manqué. A force de partager son quotidien avec lui elle a senti comme un grand vide en son absence.

- Eh bien me voilà, finit par dire Anyou, qu'attendons-nous pour faire demi-tour ?
- C'est-à-dire... commence Pouille, mais Barbra lui fait signe de mettre sa monture au trot, et surtout à bonne distance des hommes à pied.

Barbra donne l'exemple, Anyou et Pouille l'imitent, après quoi Pouille reprend :

- Nous ne retournons pas à Bonta...
- Tu te rappelles d'Anniki ? coupe Barbra.

Anyou s'étonne qu'elle puisse en douter. Sans doute la Iop a-t-elle trop souvent risqué sa vie pour se rappeler de tous ceux qui l'ont menacée mais Anyou n'oubliera pas facilement celle qui, à deux reprises, a mis la sienne en péril.

- Eh bien, comme elle s'est échappée, et qu'elle savait ce que nous préparions... Et que nous-mêmes nous ne savons pas vraiment qui des généraux brakmariens est au courant de nos projets... enfin tu comprends ?

Anyou ne comprend rien justement. Barbra simplifie :

- Nous ne savons pas si l'impie agissait pour son propre compte, ce qui est très possible, auquel cas les Brakmariens ignorent peut-être que nous avons un moyen de les dét... Ignorent peut-être tout du projet P.A.F., disons. Si ça n'est pas le cas, il se peut au contraire qu'ils sachent parfaitement ce qui nous a retenus jusqu'à présent et qu'ils fassent en sorte que ça dure. Nous allons à Astrub pour en savoir plus. A trois semaines du départ il est encore temps de nous renseigner sur les éventuels guets-apens qu'on nous prépare. Astrub est un véritable nid d'espions et comme personne d'autres que nous ne doit être au courant du projet P.A.F., il était plus sage que nous allions nous renseigner nous-mêmes.

Par ces derniers mots la jeune femme comprend que cette expédition est une idée de Barbra et les soldats qui la suivent toute la réticence qu'a pu exprimer Danathor. Malicieuse comme l'est Anyou, elle lui emboîte le pas :

- Et évidemment vous avez jugé qu'une opération nécessitant la plus extrême discrétion serait moins périlleuse avec le soutien d'une quarantaine de soldats.

Le sourire amer de Barbra lui montre qu'elles se sont comprises.

- On les sème ? propose Anyou.
- Pas question, répond Barbra, ce serait désobéir aux ordres.
- Tu as peur ? surenchérit Anyou avec un sourire coquin.

Pouille sourit aussi et les deux élèves regardent leur maître, stupéfiée qu'on puisse lui poser pareille question, à elle, officier bontarien et disciple de Iop. Remise de sa surprise, elle comprend la provocation et, décidant de jouer le jeu, elle donne de l'épéron à sa dragodinde. Anyou et Pouille l'imitent à grand renfort de « YAAHOU ! » et de « HUUUE ! » et les voilà qui filent tous trois en direction d'Astrub, laissant leur suite pantoise, derrière eux.

A suivre...

EPISODE 10

Chapitre 29 : Astrub

Astrub, la cité des mercenaires. Un chahut monumental, sans parler des odeurs. Ça sent le poisson, le sang et l'odeur âcre du métal qui a trop vécu, qu'il sonne dans les bourses où tonne contre les boucliers. Malgré les brutes féroces qui peuplent l'endroit, Astrub compte aussi son lot de bourgeois biens nourris et de jeunes filles proprettes. Non, Astrub n'est pas le coupe-gorge que l'on pourrait croire, car elle jouit de la milice la plus efficace au monde : toute la ville y participe. Si des querelleurs dégainent l'épée, la pelle ou le marteau comme ça les démangent parfois, leurs voisins se proclament aussitôt gardiens de la paix publique, se jettent sur eux et, les ayant mis en pièces, s'en vont toucher la prime qui pèse sur la tête de chaque fauteur de trouble, non sans avoir pris la peine de les dépouiller au passage : c'est ce que les Astrubiens appellent « la prime de risque ».

Au-dessus du méandre des rues, du marchandage des équipements, de duels amicaux et des histoires plus ou moins inventées que des héros improvisés racontent aux comptoirs des tavernes, une silhouette bondit de toits en toits. Anniki connaît sa ville par cœur. C'est là qu'elle a grandi et qu'elle a fait ses premières armes. Astrub n'est pas très grande, mais Astrub est en mouvement, toujours, et comme un vieux loup de mer navigue à son aise sur l'océan des flots, Anniki navigue sur le tumulte des rues et des rumeurs qui les submergent lorsque les armées de Bonta et de Brakmar s'entretuent quelque part aux quatre coins du monde, ce qui promet de l'embauche pour les épées à vendre. Il en va de même lorsqu'un aventurier prétend avoir retrouvé la trace d'un dofus, ce qui concentre immédiatement jalousie et admiration à son endroit. Ce phénomène est toutefois plus récent.

Les dofus font beaucoup parler d'eux dernièrement, il s'agit d'œuf de dragons aux pouvoirs prodigieux, dit-on. Rassembler les six permettrait de devenir l'égal d'un dieu ! La légende n'est pas neuve, elle date de la Création et passionne les idiots, les fous, les puissants ou les fanatiques... Tout ce qu'Anniki n'est pas : la Sram sait se contenter de butins plus modestes.

Agile comme un chacha de gouttière, s'accrochant aux cheminées pour ne pas le perdre de vue, Anniki poursuit sa filature : celle d'un gros bourgeois qui risque de perdre du poids d'ici peu, en or, si Sram le veut. Quoiqu'il soit de temps en temps avalé par la foule, Anniki devine toujours quelle ruelle finit par le recracher et, dans un dernier saut, s'accroche élégamment au rebord du balcon de l'immeuble dont il vient d'ouvrir la porte.

D'après son apparence, l'homme est un adorateur d'Enutrof, dieu des trésors et des ambitieux. Ceux de sa confession sont connus pour leur avarice et les richesses que la bonne fortune leur permet d'amasser. Lorsqu'ils ont du bien au point d'en faire spectacle, c'est qu'ils méritent l'attention des voleurs, et la bague que celui-ci porte au doigt confirme à Anniki que son homme fait partie de cette catégorie. Elle l'observe à travers la fenêtre, toujours suspendue au balcon qui ne laisse dépasser que ses yeux. L'Enutrof porte la barbe longue, d'autant plus fournie qu'il est bon croyant. Avec la minutie d'un maniaque, il remet ses effets personnels à leur place, chapeau, cape, puis vérifie qu'il n'y a personne sous le lit ni dans l'armoire. Anniki se réjouit de ce cérémoniel : voilà qui est très bon signe pour la suite des événements ! Ses vérifications faites, l'Enutrof s'adonne à un nouveau rituel, magique cette fois : l'air crépite et un coffre apparaît sur le plancher de la petite chambre. L'homme s'en approche et l'ouvre avec une étincelle dans les yeux que le contenu du coffre lui renvoie, en nimbant son front et ses joues de lumière... Brusquement, l'Enutrof claque le couvercle et redresse la tête. Il a entendu du bruit. Dans son impatience il a oublié de tirer les rideaux de la fenêtre, oubli fâcheux auquel il remédie immédiatement, tout soupçonneux à l'encontre de ses voisins qui, ce matin encore, lui ont adressé le bonjour, probablement dans l'espoir d'obtenir

une place sur la liste de ses héritiers, songe-t-il, liste vide, au demeurant, l'économe ayant prévu de conserver son trésor jusqu'à la mort et par-delà. Il s'approche de la fenêtre, tire les rideaux d'un coup sec et s'empresse de faire demi-tour : ce geste lui sera fatal. Deux coups de couteau se succèdent tandis que l'invisibilité d'Anniki se dissipe. L'Enutrof gémit de douleur mais fait volte-face en criant des incantations. Anniki bondit derrière l'armoire qui est aussitôt criblée de pièces d'or auxquelles l'Enutrof donne, par magie, la célérité et le tranchant de la grêle. L'attaque est violente mais éphémère. La lame du couteau d'Anniki est empoisonnée. Sa victime est bientôt prise de démangeaisons terribles qui la paralysent tout à fait. Anniki s'en approche. Elle débarrasse ses propres vêtements des éclats de bois que les pièces frappant l'armoire ont logé dedans et, avec la même désinvolture, donne le coup de grâce à sa victime.

Anniki vide le coffre et disparaît par la fenêtre. Elle n'était pas obligée de le tuer. En d'autres temps elle se serait contentée de neutraliser sa victime, mais ces autres temps appartiennent au passé, à l'époque révolue qui précède sa première implication dans les guerres Brâkmo-bontariennes et cette mission au mont Koalak, pour les services secrets de Bonta, dont elle avait rapporté la fameuse clef que les deux camps se disputent toujours en secret et qui a causé son malheur. Mais tout ça c'est fini pour Anniki. Plus de Bonta, plus de Brâkmar mais Astrub, qu'elle est prête à aimer en comparaison ; Astrub et ses ruelles puantes, et ses commerçants bruyants ; Astrub et ses bars à vomis dont les fenêtres servent moins d'aération que de crachoirs géants ouverts sur la rue. Elles permettent aussi aux plus sensibles de sortir la tête pour un moment de répit lorsque la peste intérieure ne permet plus qu'ils la supportent, des têtes à l'exemple de celle qu'Anniki aperçoit à la fenêtre de la taverne d'Astrub, une tête étrangement familière d'ailleurs : la tête de Pouille.

Chapitre 30 : La taverne d'Astrub

- Ben alors Pouille, ça va ? Tu te remets ? raille Anyou en frappant l'épaule de son camarade.

Pouille n'en croit pas ses yeux. C'est bien elle qu'il vient d'apercevoir, bondissant de toits en toits. Son souvenir l'a suffisamment marqué pour qu'il en soit certain, c'était Anniki ! Il veut prévenir ses amis mais Barbra le repousse à l'extérieur pour qu'il finisse de se vider la bouche.

- Bravo pour la discrétion, grince-t-elle, faisant la sourde oreille aux moqueries qui parviennent des tables alentours.

- Moi ça va très bien, souligne Anyou qui a fini sa bière sans sourciller.

Pouille fait ce qu'il a à faire, puis se défend :

- C'est pas la bière, c'est l'odeur ! On est obligé de rester ici ?

- C'est le meilleur coin pour la pêche aux informations, pour peu que nous soyions un peu plus discrets... signale Barbra, non sans amertume.

- Au fait, qu'est-ce que tu voulais dire, tout à l'heure, quand tu nous as aspergées de tes postillons ? s'enquiert Anyou, ça avait l'air rudement pressé.

- Rien, rien, répond Pouille, j'ai juste vu passer un démon...

- Pas étonnant tranche Barbra, vous devriez vous y faire : Astrub est une ville neutre. Bontariens comme Brâkmariens y ont droit de cité.

Pouille a finalement jugé qu'il n'était pas opportun de parler d'Anniki. Le garçon a développé un certain intérêt pour la jeune femme, à l'évasion de laquelle il n'est à vrai dire pas tout à fait étranger... Il regrette de l'avoir aidé, c'était bête, mais c'est aussi trop tard pour y changer quoi que ce soit, et pour peu qu'Anniki soit reprise, rien ne l'empêcherait de vendre leur secret. Or Bonta punit sévèrement la trahison, même lorsqu'elle est motivée par la commisération... En était-ce vraiment, d'ailleurs ? Pouille se pose la question.

Il est tiré de ses réflexions par Barbra qui juge que persévérer dans leur quête d'information ici n'a plus d'intérêt :

- Il y a plus d'espions dans cette taverne que de gens à espionner, maugrée-t-elle en sortant.

- Moi j'ai pu pas mal espionner pourtant, se vante Anyou tout en sortant de sa poche un petit calepin proprement tenu, j'ai appris que « la bière d'astrub ne vaut pas le lait de bambou », que c'est « moins cher à Yeure », que c'est « plus propre à Yeure », et que c'est aussi plus « beau » (Anyou range son calepin)... Alors je sais pas où c'est, Yeure, mais on devrait peut-être y aller, tous les témoignages concordent : c'est mieux là-bas.

- Enfin Anyou, réfléchis ! s'emporte Barbra, Yeure n'existe pas, tu connais la carte du pays comme moi. Il s'agit forcément d'un nom de code. Peut-être faudrait-il tirer ça au clair... mais je ne crois pas que ça ait de rapport direct avec notre mission.

- Oui lieutenant !! approuvent ses subordonnés à l'unisson, effectuant machinalement le salut militaire auquel ils sont habitués et qui rend les capes et capuches dont ils ont pris la peine de se camoufler la tête et les épaules parfaitement inutiles : n'importe qui reconnaîtrait là des soldats, pour peu que n'importe qui y prête attention, et c'est ce que fait tout particulièrement Anniki, perchée, soucieuse, sur une gouttière en bois.

- Qu'est-ce qu'ils font là ces trois imbéciles ?

Voilà la question qu'elle se pose. Après l'échec de leur tentative de récupérer la clef, la disparition de l'Impie et son propre emprisonnement, Anniki s'était promise de ne plus interférer dans les affaires de Bonta et de Brâkmar, mais la présence de ces hurluberlus à Astrub change la donne, spécialement s'ils ont la clef sur eux. Au fur et à mesure qu'elle les observe, hésitant à travers les ruelles, Anniki retire la croix qu'elle avait mise sur certains espoirs, lesquels font frissonner son cœur de pierre.

Elle s'était trompée de camp, la première fois, en vendant ses services à Bonta, car Oto Mustam, général brâkmarien, paie aussi bien quand on le sert que bien mal quand on le dessert. Elle avait tout perdu, mais l'espoir de récupérer l'essentiel la remet à présent sur la piste de la clef, et du trio qui en a la garde.

Chapitre 31 : Les recruteurs d'Astrub

- Approchez Mesdemoiselles, Mesdames et Messires ! Approchez et venez mourir pour Bonta ! La grande, la superbe, la magnifique Bont...

- Ne l'écoutez pas Mesdames et Messires ! Venez plutôt verser votre sang pour Brâkmar ! Brâkmar c'est la liberté ! La félicité ! La richesse !

- Et Bonta aussi c'est la liberté ! Plus de liberté et plus de richesse ! Approchez Mesdames et Messires !

Les deux soldats qui s'égosillent aux portes d'Astrub le font sans la moindre velléité. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ils se contentent de brailler, sur le ton de la monotonie, des arguments qu'ils ont appris par cœur et que, par accord tacite, ils répètent à un rythme égal, de manière à s'épargner les tracas de l'innovation : voilà qui valait pour leur jeune temps, à l'époque où la fougue brûlait leurs entrailles. Ah ! Ils en avaient échangé des coups de poing ! Mais les coups qu'ils s'échangent aujourd'hui ne sont plus que des coups de dés, sur une pile de bouquins qui leur sert de table, le reste des exemplaires dudit bouquin faisant fonction de chaises : il s'agit du « Manuel de la parfaite recrue ».

Le soldat bontarien est équipé aux couleurs de sa ville. C'est un jeune Ecaflip fatigué avant l'heure. L'autre est une Pandalette pas tout à fait sobre dont l'équipement rouge est mieux poncé que la mine. De temps en temps, quelqu'un les interrompt dans leur partie de dés pour leur exprimer son désir de s'engager dans l'une ou l'autre faction, ce sur quoi ils se

débarrassent d'un de leurs manuels et le prient de s'informer directement à la milice de la cité de son choix.

- Y en a marre d'être dérangés, allez vous battre !
- Ouais ! Six et deux, à toi. Engagez-vous dans l'armée de Brâkmar !
- Non, allez chez Bonta, double quatre : perdu ! Quoi, qu'est-ce qu'il y a encore ??

Le trio qui les dérange est encapuchonné de telle façon qu'ils n'en distinguent pas les visages. Mais une brève ondulation de cape laisse entrevoir à l'Ecaflip les armoiries de sa ville. Il a affaire à des collègues, voire à des supérieurs, des supérieurs mécontents.

- Alors c'est comme ça que vous recrutez sergent ? grince une voix au timbre presque féminin, Vous êtes pathétique. De l'ordre, de la discipline !

La fermeté de ces paroles ne laisse pas planer le doute dans l'esprit du recruteur qui se sait déjà en tort : il est dans la mouise. L'encagoulée poursuit :

- Au lieu de faire votre travail, dont nous avons plus que jamais besoin, vous pactisez avec l'ennemi. C'est de la trahison.

A ces mots le recruteur bontarien devient livide. Son homologue brâkmarienne qui a fini de vider le flacon pendu à sa ceinture se mêle soudain à la conversation :

- Comment ça trahison ? Vous insinuez que je fais ami-amie avec cet imbécile ?

- C'est vrai surenchérit l'autre, reprenant du poil de l'Ecaflip, et puis qui êtes vous d'abord pour accuser-les gens ? Je la hais cette idiote.

- Et moi je le déteste, alors laissez-nous jouer tranquille vous qui parlez à visage couvert.

Remarquant l'auréole qui se dessine lentement au dessus de sa capuche, Anyou et Pouille tirent le lieutenant Mazone en arrière. Barbra ne se contient plus qu'à peine devant les grimaces conjointes des deux recruteurs qui retournent bientôt à leur partie de dés.

A présent qu'ils sont à l'écart, Barbra sombre dans un mutisme plus sérieux que celui que ses élèves lui ont jamais connu. Il y a presque de quoi les inquiéter. Barbra répètent les mots de « corruption » et de « trahison » qu'elle n'attribue pas qu'au seul recruteur, mais au monde entier. Durant les heures qui suivent, rien ne semble pouvoir la faire changer d'humeur, et la journée se passe ainsi, le trio rodant de ruelles en ruelles, de guinguettes en auberges, cherchant à surprendre les rumeurs que sème un peu partout la soif des mercenaires... Mais Barbra ne dit plus rien. En dehors de Bonta, qu'elle quitte rarement, Barbra réalise ô combien il est facile de céder à la tentation de la tolérance, du compromis, de la mollesse... En un mot : du malin. Même les plus fiers soldats de Bonta ne sont pas imperméables à la corruption. Et qu'en est-il de ses seigneurs ? Danathor ? Amayiro ? Elle qui n'a jamais douté de ses supérieurs, pour la première fois, s'autorise la prudence. L'arme qu'elle porte autour du cou, cette clé et son pouvoir destructeur pourrait à tout moment faire pencher le cœur des ambitieux d'un côté qui n'est pas conforme aux intérêts de Bonta, aux intérêts du bien.

Barbra ne ferme pas l'œil de la nuit. Au petit matin, elle est décidée. Elle fait lever Pouille et Anyou et leur ordonne d'harnacher leurs dragodindes. Puis une fois qu'ils ont quitté les murs d'Astrub, elle les prévint qu'ils ne retourneront pas à Bonta.

- Notre meilleure défense, c'est le secret. Nous devons accomplir notre mission, quel qu'en soit le prix. A partir d'aujourd'hui je ne me fie à plus personne d'autre que vous deux. Tant pis pour le calendrier convenu avec Danathor, nous partons pour le mont Koalak dès à présent.

A quelques mètres d'elle, rendue invisible par un de ces enchantements dont les disciples de Sram ont le secret, Anniki a tout entendu.

A suivre...

EPISODE 11

Chapitre 32 : Les projets de Danathor

- Répétez-moi ça ?
- Nous... Nous avons perdu leur trace Monseigneur...

Danathor crispe ses doigts crochus autour de son bâton de clerc. La nouvelle n'est pas bonne, son humeur non plus.

- Je vous avais chargé de les escorter. Echouer c'est désobéir caporal, désobéir c'est trahir, et trahir... c'est en payer le prix.

Un éclair jaillit du plafond marbré jusqu'au sol, comme un barreau de foudre qui empale le soldat. Le caporal bontarien reste suspendu en l'air quelques instants puis tombe à terre, comme une masse, tout congestionné dans son armure brûlante. Danathor frappe trois coups et un garde ouvre une porte.

- « Trahison », explique l'intendant.

Le garde s'incline, saisit l'inconscient par dessous les bras et le traîne jusqu'aux escaliers, où il s'arrête sur l'injonction de Danathor :

- Non, attendez. J'ai dit trahison ? « Tentative d'assassinat » plutôt, ça fera grimper ma popularité.

Le garde acquiesce et disparaît.

- A chaque chose malheur est bon, soupire Danathor à sa fenêtre, malheur est bon.

Malgré la gravité de la situation, le prêtre n'est pas inquiet. Certes, il s'étonne que Barbra ait dérogé à ses ordres, ce qui ne lui ressemble guère, mais il sait bien que le lieutenant ne reniera jamais la cause bontarienne. N'était-ce pas elle qui était venue, en premier lieu, pour trahir l'identité de sa sœur et les pouvoirs de la clef qu'elle avait en sa possession ? N'était-ce pas elle encore qui avait consacré sa vie, depuis, à former de nouvelles recrues dans l'objectif ni plus ni moins ambitieux que de rayer Brâkmar et ses habitants de la carte, ce que même les dieux n'osent pas faire ? Non, Barbra est au-dessus de tout soupçon et tant qu'elle est en possession de la clef, Bonta n'a rien à craindre.

- Si seulement ça ne tenait qu'à elle... grince Danathor.

Malheureusement, seul un démon peut libérer l'énergie contenue dans le sceau. Danathor ne le sait que trop bien, voilà pourquoi il a fallu faire appel à des shushumanciens, les seuls démons susceptibles de servir la cause bontarienne, attendu que tous les autres sont au service de Brâkmar. Mais quelle mésalliance ! Peut-être aurait-il mieux valu détruire la clef pour s'en remettre au seul fracas des armes comme on le faisait depuis toujours... C'eut fait la part belle à Amayiro, général déjà trop prestigieux, alors que c'est lui, Danathor, qui pourra se targuer d'avoir initié le projet P.A.F. et, une fois la mission réussie, d'avoir mis un terme à l'existence de Brâkmar. Décidemment cette option était trop tentante pour qu'on jette la clef aux bouftous... Même si le risque n'est pas absent lorsqu'on manipule des shushumanciens, d'abord à cause de leur incroyable puissance ; ensuite parce qu'ils sont d'essence démoniaque, ce qui les dote d'un caractère instable au contraire des loyaux soldats qui ont fait la réputation de Bonta, ceux qui obéissent aux doigts et à l'œil avec cette discipline qui est l'apanage du bien et qui fait jusqu'ici tous les intérêts de Danathor.

- Il ne faudrait pas que Pouille suive l'exemple de Mastigrin, rumine le régent en caressant la dépouille de « Paf », le chienchien qu'il a fait empailler après l'avoir retrouvé mort, renversé par un char brâkmarien, et dont il a fait un symbole de la guerre contre Brâkmar.

Jusque là, Pouille s'était montré irréprochable, prêt à s'immoler pour la cause à tout instant. Mais il avait fait son premier faux pas en aidant Anniki à s'échapper, événement que Danathor n'ignore pas, tant il est bien informé.

- Attention à toi mon petit... Attention à toi.

Sur cette phrase lourde de menaces, le prêtre sort un couteau de l'étui qu'il a caché sous sa robe et s'entaille légèrement l'avant-bras. Danathor ouvre la fenêtre et s'avance jusqu'au balcon. Sur la place en dessous, une centaine de personnes s'est amassée et accueille l'apparition du grand homme avec des cris de joie. Danathor laisse perler quelques gouttes de son sang sur le peuple qui s'en émeut jusqu'aux larmes et, galvanisé par la preuve concrète qu'on a tenté d'assassiner son maître, il jette le coupable inconscient dans une fausse où il est lapidé jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Chapitre 33 : Bworks !

- Tchac !
- Tchac !
- Tchac !

Trois flèches percutent la barrière derrière laquelle Anyou s'est blottie. Le bois est épais, ça lui sauve la vie. N'attendant pas la prochaine salve, elle se carapate jusqu'à une meilleure cachette : les archers bworks ne visent pas trop mal.

Dans sa fuite à quatre pattes, Anyou jette un coup d'œil rapide à la situation. Sur sa gauche, les deux bouftous qu'elle a invoqués tiennent tête à deux guerriers bworks, mais laissent le champ libre aux archers qui sont barricadés à l'entrée de leur hutte. Sur sa droite, Pouille affronte une demi-douzaine de bworks verts et ventripotents qui brandissent des cimenterres aux lames émoussées. Il serait plus exact de dire qu'il danse au milieu d'eux, esquivant chacun de leur coup et en distribuant quelques uns, lorsque l'occasion se présente. Barbra fait fureur, quant à elle. A peine sorti de la grotte qui menait à ce campement de montagne, elle a chargé les gobelins monteurs-de-carne et attaqué les gourbis où la plupart des « peaux-vertes » faisaient tranquillement la sieste. En ayant massacré une bonne dizaine, elle est à présent contenu dans son élan destructeur par deux bworks mages, les plus redoutables combattants de cette race, et leurs sortilèges aériens qui l'empêchent de bondir en avant pour leur trancher la tête.

Finalement en lieu sûr, cachée derrière un baril rempli d'une mélasse brune et odorante dont elle ne veut pas connaître l'usage (et encore moins l'origine), Anyou résume la situation : cela fait cinq jours qu'ils voyagent vers le sud, en longeant les montagnes avec tout ce que cela implique de rencontres désagréables, Barbra les ayant persuadés qu'un passage secret existe à travers le roc : il doit leur permettre de franchir la barrière naturelle les séparant du mont Koalak, l'autre accès étant occupé par deux armées en guerre. « Persuadés » n'est pas vraiment le mot juste. C'est elle qui commande, point. Depuis leur départ d'Astrub elle a maintenu une certaine distance avec ses disciples, et abandonné le rôle de grande sœur qu'elle empruntait parfois pour reprendre celui de supérieur hiérarchique. On voit que la terrible importance de la mission dont elle se fait le principal artisan lui pèse comme un porkos mort sur un coin de la tête. C'est peut-être pour ça qu'elle se bat avec une telle rage, pour évacuer la frustration de ne pas avoir encore trouvé ce mystérieux passage qui doit les conduire à leur destination finale, très très finale. Mais si le campement bwork en dissimule l'accès comme elle le prétend, il va falloir passer, coute que coute, et c'est à cette fin qu'Anyou se relève prudemment de derrière son tonneau protecteur. Elle doit prêter main forte aux autres. Ses bouftous sont parvenus à terrasser un des deux bworks avant de succomber aux coups de son comparse. Il s'approche maintenant à pas lourds et menaçants, couvert par le tir des archers

dont les flèches manquent de peu de transpercer Anyou qui se recroqueville à nouveau derrière son tonneau. Elle va devoir agir, vite. C'est l'occasion d'étreindre son nouveau tour :

Par Osamodas, dieu cornu et créateur, j'invoque... Bwork mage !!

Un bwork mage apparaît instantanément dans un nuage de poussière. Il est en tout point semblable à ceux que Barbra affronte en ce moment, si ce n'est qu'il est soumis à la volonté d'Anyou, dont le fouet punirait mortellement sa désobéissance. Il n'a pas de passé, pas d'avenir, et son existence est trop éphémère pour qu'il songe à la consacrer à autre chose qu'aux désirs de sa maîtresse : c'est une invocation. Le bwork mage salut Anyou d'une courbette, rote, pète, se gratte les coudes et bondit à l'assaut de ses semblables sur une simple injonction de la bontarienne. Il était temps : le guerrier bwork n'est plus qu'à quelques pas. Il est contraint de reculer lorsque le bwork mage déchaîne sur lui le vent et les foudres du ciel. La petite créature n'est pas à sous-estimer ! Mais quelle que soit la puissance de ses sortilèges, une flèche dans le crâne a sur lui les mêmes effets que chez la plupart des gens : ça tue. Le bwork mage se dissipe dans un nuage de fumée. Triste perte, rapidement vengée par Barbra qui, ayant achevé ses adversaires et ceux de Pouille, s'occupe des récalcitrants qui ont survécu à Anyou.

- En route, ordonne-t-elle en retirant son épée du corps dont elle a pris la vie, le passage doit être quelque part là-bas derrière.

Barbra désigne les rochers qui servent de barrière naturelle au campement bwork qu'ils viennent de transformer en cimetière bwork. Pendant plusieurs heures, les trois Bontariens vont fouiller la paroi à la recherche d'un tunnel, d'un chemin, d'un mécanisme quelconque... Mais de passage secret, ils n'en trouveront aucun.

- Par Iop, c'est impossible ! Il doit y avoir un moyen de passer par le versant est... Même un chemin escarpé, la montagne ne peut pas être hermétique à ce point !

Pouille et Anyou assistent, impuissants, à cet accès de colère. Pour finir de courroucer Barbra, l'écho de la montagne lui renvoie ses paroles à la figure, comme une insulte. Mais où que le lieutenant pose les yeux, elle ne voit que des monts, des monts, des pics et des monts.

- Continuons, grogne-t-elle en rebroussant chemin. A dragodinde ! Nous repartons vers le sud. Je finirai bien par trouver la faille dans ce tas de cailloux.

Anyou et Pouille lui emboîtent le pas, remontent à dos de dragodinde et reprennent leur route sinueuse qui longe la montagne, toujours vers le sud, toujours plus près des territoires Brâkmariens.

Chapitre 34 : Oto Mustam

Lorsque Djaul n'est pas là, onze mois de l'année sur douze, Oto Mustam règne en maître sur Brâkmar. Il y a bien un conseil ou quelque chose du genre qui a été instauré pour la forme, mais personne ne s'en soucie guère. C'est Oto qui commande aux armées, c'est Oto le plus fort, c'est donc lui le personnage le plus respecté de la ville : les chafers s'ôtent le crâne sur son passage, les vampires font la révérence et les crocs-blancs s'arrangent pour pisser dans la direction opposée. Tout le monde le respecte ! Ou meurt, c'est au choix. Cela dit, Oto ne se soucie pas de régner, c'est même le cadet de ses soucis. La seule chose qui l'importe dans son obsession de terrasser Bonta, c'est d'être obéi, ce qui n'a rien à voir. Lorsqu'il a besoin de quelque chose, Oto n'édicte pas de lois ni ne proclame d'édit, il ordonne et on lui cède, et si on ne lui cède pas c'est qu'on l'invite à vérifier qu'il est bien toujours le plus fort. S'il l'est toujours, il était stupide de ne pas obtempérer « ça gâche de la main-d'œuvre » comme il s'en plaint ; et s'il ne l'est pas, on ne sait, car Oto Mustam est toujours le plus fort.

Bien que de petite taille, il a la vivacité d'un serpent et la force d'un minotoror. S'il a la franchise des puissants, le parler-franc de ceux qui n'ont personne à craindre, il faudrait être

niais pour oublier son adage favori : « Tous les coups sont permis ». Voilà qui est parlé en digne adorateur de Sram, sans pour autant contrevenir à la philosophie de Rushu, ce démon candidat à la divinité dont Oto Mustam est le plus fidèle partisan humain. On prétend que le roi des démons lui aurait fait cadeau du sabre qui pend à sa ceinture, le seul bien auquel Oto soit attaché en dehors de son armure rouge et de son casque à cornes dont il prend un soin si particulier qu'il a poussé ses admirateurs à en imiter le port, au point de donner un semblant d'unité aux rangs des armées brâkmarienne. L'uniforme brâkmarien n'est donc imposé par aucun règlement : c'est juste l'expression du respect qu'a l'armée pour son chef et sa volonté d'en découdre avec l'ennemi.

Oto Mustam n'est pas seulement respecté parce qu'il est craint, mais parce qu'il représente le modèle du « démon humain », le plus haut degré de démoniaquerie qu'un non-démon puisse envisager d'atteindre. Chacune de ses paroles vaut de l'or aux oreilles de ceux qui rêvent de se distinguer dans le trou qui sert de cœur à Rushu, ou à Djaul : son ambassadeur dans le monde des Douze où Rushu n'a pas droit de cité, conséquence de la trêve qu'il a conclue avec les dieux. Ainsi, le jour où deux mamas bworks s'étaient disputées un bébé qui venait de naître, chacune prétendant en être la mère, on avait porté l'affaire devant le général. Oto Mustam avait rendu ce jugement, désormais célèbre :

- Coupez le bébé en deux et donnez la moitié à chacune.

Les deux mamas étaient reparties, ravies, chacune avec sa moitié de bébé sous le bras, et la sagesse d'Oto avait été louée dans tous les cimetières, les égouts, les tripots et les dépotoirs de la ville.

Malgré la réputation dont il jouit, et la jalousie qu'elle provoque parfois chez Djaul, Oto Mustam s'efface complètement devant le démon. Oto ne s'intéresse qu'aux affaires du monde des Douze et spécialement à la destruction de Bonta. Les querelles intestines pour le pouvoir ou les faveurs de Rushu ne l'intéressent pas, il est beaucoup trop concentré sur ses projets de destruction. Et ses projets lui prennent tout son temps justement : il les exécute avec passion. Les choses se présentent plutôt bien ces derniers temps. Bizarrement, les troupes bontariennes s'acharnent contre les retranchements brâkmarien du côté ouest du mont Koalak, à la jonction des plaines de Cania avec les landes de Sidimote, un territoire si bien fortifié qu'Oto peut se permettre d'en défendre l'entrée avec un minimum de troupe, ce qui lui laisse plusieurs régiments sous la main pour mener une campagne sur le versant est des monts, et pourquoi pas jusqu'à Amakna ? Et Astrub, tant qu'à faire ? Ca paraît presque trop facile. Oto Mustam imagine mal qu'Amayiro n'ait pas prévu le coup : qu'Astrub tombe entre ses griffes et il aura un contingent nouveau, suffisamment nombreux pour traverser les plaines de Cania et assiéger Bonta, voire pour la prendre, si les dieux ne s'en mêlent pas. Oui, ça paraît presque trop facile, mais il faudrait être fou pour ne pas saisir une occasion pareille et c'est loin d'être le cas d'Oto : il est juste démoniaque.

Une foule bigarrée attend ses ordres dans les caniveaux qui bordent la milice, les trottoirs étant réservés au dépôt des déchets. Il y a là les soldats dont la tenue imite celle de leur chef (les plus dévoués), des aventuriers ralliés à la cause brâkmarienne ainsi qu'une belle tripotée de monstres et de fantômes.

- Bande de larves ! s'écrie Oto en sortant du cabinet où il a fini d'arrêter son plan et en s'adressant à la foule, compacte, qui se masse autour de lui, Nous allons marcher vers le nord, sur Amakna, puis sur Astrub. Tous avec moi ! Qui me déteste me suive !

Le plan est assez simple : tout le monde a compris. Les guerriers se rallient au sabre d'Oto qui scintille dans la nuit, perpétuelle à Brâkmar, à cause de la fumée des cratères qui obscurcit son ciel. Oto Mustam marche vers la porte Est, accompagné du son des cors de brume et des malédictions de l'armée qui lui emboîte le pas. Ils n'emportent ni vivres, ni équipement autre

que celui qui leur servira à combattre, tuer, piller, et donc s'approvisionner sur place : ça permet de voyager léger.

A suivre...

EPISODE 12

Chapitre 35 : Crise de folie

Anyou se caleutre dans la motte d'herbe qui lui sert de matelas. Un tel confort n'a pas été facile à trouver car l'endroit, à la lisière que se partagent la montagne, les marais, la forêt d'Amakna et la forêt maudite, surabonde de cailloux pointus propres à satisfaire le derrière de Zeurg. Mais à présent qu'elle profite de ses rêves avec le beau Vanthar, Anyou ne regrette pas d'avoir cherché longtemps : sa satisfaction est complète et son sommeil profond. Jusqu'à ce que Pouille la réveille d'une main douce mais ferme à la fois.

Tu entends ? demande-t-il d'une voix inquiète.

Anyou n'entend rien, à part sa voix, qui l'a réveillée, ce qui ne l'encline pas à l'amabilité.

- Tu entends ? répète Pouilla.

- Quoi ? Mais non, j'entends-rien-là-qu'est-ce-que-tu-veux-laisse-moi-dormir !

Anyou roule sur elle-même pour tourner le dos à son camarade quand effectivement, elle entend comme une détonation, une explosion lointaine que répercutent les échos de la montagne.

- C'est elle, commente Pouille, elle n'arrivait pas à dormir alors elle s'est mise en tête de creuser la montagne... à mains nues.

Anyou se redresse, toujours énervée mais plus attentive. La détonation se répète.

- Je m'inquiète, poursuit Pouille d'une voix de plus en plus chevrotante, j'ai l'impression que Barbra devient folle...

- Mais qu'est-ce que tu racontes ?! s'indigne Anyou, au contraire, je trouve son dévouement admirable ! Elle est prête à attaquer la montagne elle-même pour exécuter sa mission et faire triompher Bonta... Vanthar n'en ferait pas moins, j'en suis sûre, et je n'en ferais pas moins non plus.

Même si l'intention n'est pas mauvaise, ces paroles sont loin de rassurer Pouille qui paraît sérieusement ébranlé.

- Tu te rends pas compte Anyou... Elle nous a pas parlé de la journée... Et on fouille toutes les pierres de cette maudite région ! On est presque en territoire brâkmarien je te signale...

- Et alors, tu as peur ? lance Anyou, provocante.

- C'est pas la question s'énervé Pouille, Je n'ai jamais vu Barbra dans cet état, en trois ans, jamais ! Elle a ses absences parfois mais là c'est carrément irrationnel...

Une explosion, plus violente que les autres, projette tout un pan de rocher dans dans le bosquet voisin. L'aube se lève sur un plateau encore plus caillouteux qu'il ne l'était la veille, parsemé de débris de rocs et nimbé de cette poussière que l'acharnement de Barbra à répandu partout. Pouille et Anyou s'approchent du lieu d'où viennent les explosions. A la lumière du jour naissant ils aperçoivent le lieutenant face à son œuvre : un trou béant qui s'enfonce de plusieurs mètres dans la roche... Impressionnant, mais guère utile. La Iop semble épuisée, pour autant que ses disciples puissent en juger à cette distance. Elle est courbée en deux, une main appuyée sur la paroi, l'autre sur le genou tandis qu'elle reprend difficilement son souffle...

- Ca fait des nuits qu'elle ne dort plus, commente Pouille.

Anyou n'aime pas changer d'avis. Elle s'apprête à réitérer l'opinion qu'elle a déjà émise, en insistant sur le côté épique de l'acharnement de Barbra, quand elle l'aperçoit qui décroche la clef qu'elle porte autour du cou pour la brandir face à la montagne...

- Pouille, la clef ! Elle va l'utiliser, fais quelque chose !!

Le sang de Pouille ne fait qu'un tour : il transpose Barbra à sa place, puis Anyou à la sienne : juste à temps pour arracher la clef des mains de la iopette.

- Mais qu'alliez-vous faire lieutenant... ?!

Barbra est abasourdie par la surprise et la fatigue :

- Je... voulais casser la montagne... bafouille-t-elle avant de s'effondrer sur le sol en ronflant comme le dragon-cochon.

Anyou, qui a été téléportée à la place de Barbra, les rejoint en courant. Elle souffle en constatant que la manœuvre a réussi.

- Bravo Pouille, on l'a échappé belle !

- Pas vraiment ma soeur : elle n'aurait pas pu utiliser la clef. Seul des démons le peuvent, rappelle-toi.

- Ah oui c'est vrai, j'avais oublié.

- Ca n'en est pas moins fou qu'elle en soit arrivée à cette extrémité...

Anyou s'apprête à expliquer que le geste est beau dans l'absolu, et qu'il y a quelque chose d'épico-romantico-poétique à sacrifier tous leurs efforts dans le but de vaincre la montagne... Mais elle préfère se taire, franchement.

Chapitre 36 : La capture

Anyou et Pouille se sont mis d'accord : elle ira chercher un Eniripsa pendant que lui veille sur le lieutenant.

Anyou ayant grandi à Amakna elle est mieux à même de trouver rapidement son chemin, ont-ils songé, ce qui ne l'empêche pas d'hésiter sur l'itinéraire : elle connaît mal cette partie de la forêt. Aussi se réjouit-elle de tomber sur ce panneau, vermoulu, qui dépasse péniblement des broussailles :

« Bienvenue au village d'Amakna »

Anyou met sa dragodinde au grand galop. A cette allure, elle sera rapidement de retour. Cependant le temps passe et la cavalière s'étonne que les panneaux qu'elle croise, tous vieux et vermoulus, persistent à l'entraîner vers le sud, à l'opposé de ce qu'elle tient pour la juste direction. Elle traverse la forêt d'Amakna, puis une sorte de plaine céréalière qui lui est inconnue. Il y a là une ferme, mais personne à l'intérieur. Anyou est sur le point de faire demi-tour lorsqu'elle aperçoit un autre de ces panneaux annonçant « Amakna ». Elle décide de s'y fier une dernière fois et distingue bientôt les toits puis les maisons du village de son souvenir. Seulement le site, lui, n'a rien à voir, comme si une main divine l'avait redessiné tout entier, retirant des arbres pour ajouter une rivière. Anyou emprunte un pont et s'avance en direction du village.

Pendant ce temps, Pouille veille sur Barbra, convalescente. Elle est à bout de force. Pouille étant incapable de la soulever il l'a traînée comme un sac à l'ombre d'un grand arbre où il lui éponge régulièrement le front. Même elle, l'invincible mentor, le soldat aguerrri, a craqué sous le poids que le devoir fait peser sur leurs modestes épaules. Bonta n'a jamais été aussi proche de vaincre, oui, mais sa victoire ne tient qu'à leur détermination, celle qui doit les conduire au sacrifice final.

Pouille n'a jamais songé à reculer. Il doit trop à Bonta pour ça, et surtout à son bienfaiteur personnel, l'éminent Danathor, l'homme qui l'a tiré des geôles où les crimes de ses parents l'avaient fait enfermer. Il y aurait passé le restant de ses jours si Danathor ne l'avait pas absout, pour lui permettre de rejoindre le P.A.F. Aussi le garçon considère-t-il sa vie comme

une dette à payer. Non, il n'hésitera pas une seconde : le moment venu, il brisera le sceau et libèrera l'énergie de la clef. Pourtant, aussi futile que cela puisse paraître dans ce contexte de guerre sans merci, le souvenir du beau visage d'Anniki tempère Pouille dans son empressement à mourir. Il retarderait la victoire, rien qu'un peu, pour savoir qui est vraiment cette femme. Ce n'est pas à proprement parler leur ennemie puisqu'elle n'est pas démons, c'est-à-dire brâkmarienne... D'ailleurs, à ce que disait Barbra, elle avait même aidé Bonta par le passé. Peut-être n'est-il pas impossible de s'entendre avec elle ?

Pouille se souvient avec nostalgie de leur entrevue, à la prison de Bonta. Rendre visite aux prisonniers est un droit reconnu à tous les citoyens de la Cité Blanche : pour qu'ils puissent se défouler. Seulement Anniki avait été placée au secret, dans une cellule spéciale à laquelle Pouille n'eut accès que sur présentation de son insigne du P.A.F., le geôlier n'ayant pas cherché à s'opposer au membre d'une organisation placée sous la protection directe de l'Intendant. Pouille était dans l'illégalité néanmoins. Une force irrésistible l'avait poussé à déroger aux règles pour la première fois de sa vie. Assise de l'autre côté des barreaux, recroquevillée sur elle-même, Anniki n'avait rien à lui dire. Pour qu'elle le voit, pour qu'elle le remarque, il s'était pris à fanfaronner, à prétendre que sa liberté était entre ses mains. Anniki avait relevé son joli visage dans sa direction, débarrassé du châle qui le masquait habituellement et qu'on lui avait ôté de force au moment de la mettre en cage. Elle était belle à mourir. Mais son regard resta froid comme la glace. Il ne fit qu'un passage dans celui de Pouille : pour lui renvoyer l'image d'un gamin qu'on ne prend pas au sérieux. Anniki était retombée dans l'indifférence, laissant Pouille souffrir de son mépris. Quand il avait entendu les pas du garde qui revenait, Pouille n'avait pas réfléchi. Anniki allait l'admirer : il se transposa à sa place, puis lui-même à la place du garde qui se retrouva du mauvais côté des barreaux sans comprendre comment, Pouille ayant décampé tout de suite après. Anniki avait disparu elle aussi, littéralement.

Ces faits remontent à près d'un an, mais Pouille n'avait rien oublié du visage de la Sram, jusqu'à ce qu'il le devine à nouveau sous le châle de la silhouette d'Astrub. Il espère qu'un jour, Anniki le regardera comme un homme. S'il doit mourir demain ce sera son seul regret...

Un nuage de fumée vient d'apparaître à l'horizon. Pouille se dit qu'Anyou a fait vite, et à voir la poussière s'élever en masse dans le ciel, elle s'approche au grand galop : Barbra sera bientôt rétablie ! Pouille se trompe hélas : ce n'est pas la dragondine d'Anyou qui soulève toute cette fumée, c'est l'armée brâkmarienne, en marche pour conquérir le monde ! En quelques instants, une douzaine de guerriers se matérialisent autour de Pouille, qu'ils se téléportent ou perdent leur invisibilité. Leurs cornes saillantes, leurs ailes rouges et leurs queues pointues battant le sol n'autorisent pas le doute : Pouille a affaire à des éclaireurs brâkmariens. Il déploie ses ailes à son tour, prêt à combattre. Les éclaireurs le reconnaissent aussitôt pour un ennemi et se jettent sur lui. Pouille pourrait esquiver leurs attaques, mais ne voulant pas s'éloigner de Barbra, toujours inanimée, il est limité dans ses mouvements : une ronce apaisante finit par lui attraper la jambe. La plante prend de la consistance, jusqu'à s'enrouler tout autour de lui comme un tentacule végétal. Dès lors Pouille est paralysé. Son seul recours est de prononcer la formule magique qui transformera sa douleur en puissance, quand bien même cela peut s'avérer dangereux : il va devenir incontrôlable.

- Châtiment...

Le mot est lâché. Mais il ne se passe rien. Pouille ne ressent pas la moindre douleur, au contraire : la plante qui l'enveloppe est plutôt confortable. Elle n'en resserre pas moins son étreinte, jusqu'à l'empêcher de parler. Ses bras comme ses côtes sont fermement maintenus ; sa bouche est bâillonnée. Pouille n'a plus qu'à assister, impuissant, au déploiement des forces brâkmariennes : des chafers de toutes sortes s'extirpent des fourrés, des tofus maléfiques, par légions, trottant entre leurs jambes... Une masse de Sacrieurs, de Fécas, de Iops, d'Osamodas,

de Sadidas avancent en rangs désordonnés mais à pas rapides, d'autant plus que leur marche est accélérée par la magie des disciples de Xélors. A l'écart de cette foule, des Crâs, des Ecaflips et des Srams se dispersent dans les bosquets ou les arbres, pour reconnaître le terrain. Enfin, à l'arrière, les Pandawas, les Enutrofs et les Eniripsas formaient un groupe compact et ivre, chacun versant quelque chose à boire dans le gobelet de son voisin... Et cependant, une odeur pestilentielle se répand dans la forêt. Pouille frissonne. Non qu'il ait peur pour sa vie, mais en songeant à la clef qui pend au cou de Barbra. C'est le gros de l'armée brâkmarienne qu'ils viennent de trouver sur leur route, c'est aussi ce qui pouvait leur arriver de pire. Il ne manquerait plus qu'Oto Mustam débarque à son tour.

Chapitre 37 : L'Amakna fantôme

Amakna, elle y est. Du moins est-ce que proclame le panneau à l'entrée... Mais à en croire ses propres yeux, Anyou dirait qu'elle est arrivée dans une version fantôme du village qui borde la forêt de son enfance. Le pavé des rues disparaît sous des touffes d'herbes et il manque des pans entiers aux murs des maisons dont la toiture, défoncée, s'effondre jusque dans la rue. Est-ce bien Amakna ? Quel terrible cataclysme s'est abattu sur la petite ville ? Anyou en a le ventre noué. La forêt du Clan n'est pas loin, et elle redoute que le malheur ait frappé là-bas aussi. Un mouvement sur sa gauche la fait sursauter. Anyou fait volte-face mais ne voit rien. Elle dégaine son fouet et invoque un prespic, une sorte de rongeur couvert d'épine, bien connu pour ses capacités de fouineur.

- Cherche Pépé, cherche !

Pépé le prespic se met immédiatement au travail. Pendant qu'il s'engouffre dans les décombres, disparaissant ici pour réparaître là-bas, en jouant avec les aiguilles du temps comme le ferait un disciple de Xélor, Anyou s'attarde sur ce rocher ovale qu'elle n'avait pas remarqué. Il est d'une couleur plus vive que les autres et étrangement poli. Bizarre. D'autant qu'il n'est pas le seul en son genre, Anyou en distingue de nombreux autres, dressés un peu partout au milieu des vestiges.

Comme Pépé ne revient pas, Anyou prend les devants. Elle décide d'escalader les décombres de ce qui a du être l'auberge pour avoir une vue d'ensemble du carnage et s'assurer qu'elle est dans le bon village. Arrivée au sommet du bâtiment, elle constate qu'en passant le pont, un peu plus tôt, elle est parvenue sur une île. La ville dans laquelle elle se trouve, ou plutôt ce qu'il en reste, ressemble trait pour trait à Amakna, mais une Amakna qui aurait été abandonnée ou détruite des années plus tôt. En tous cas ce n'est pas là qu'elle trouvera un Eniripsa. Elle s'apprête à redescendre quand un détail la frappe : les rochers ont bougé, ceux polis et brillants du moins, qui ne sont plus à la même place. Le phénomène paraît tellement invraisemblable qu'Anyou finit par douter de sa propre certitude, mais lorsqu'elle s'approche des fameux rochers pour en avoir le cœur net, le doute ne lui est plus permis : les rochers bougent ! Et même plus : ils bougent dans sa direction.

- Mais qu'est-ce que c'est que ces trucs ?!

En tant qu'héritière du clan du fouet d'Osamodas, Anyou peut se flatter de connaître la plupart, sinon la totalité des créatures du monde des Douze, même les plus rares, même celles qui ne fréquentent pas les bois d'Amakna. Disciple du grand demiurge, les Osamodas ont passé des siècles à étudier son œuvre. La plupart des connaissances rassemblées sur la faune du monde des Douze, on les doit à leur dévotion et leur acharnement à répertorier les créations du grand donneur de vie, comme la preuve gigantesque de la toute puissance de leur dieu. Mais quels que soient les travaux et les encyclopédies qu'Anyou ait pu étudier jusque là, ou les cours auxquels elle a pu assister dans les salles de classe aménagées sous le rocher sacré, il n'y a jamais été fait mention de rochers qui bougent, en dehors de ceux appartenant à

la grande famille des craqueleurs. Et ces rochers n'en sont pas : leur forme rappelle plutôt celle d'un oeuf, mais ils sont trop grands pour avoir été pondus par autre chose que... des dragons ? Anyou tressaille lorsqu'elle voit que deux pattes s'extirpent d'une de ces choses qui se massent autour d'elle. Ce sont bien des œufs, des coquilles qui se fissurent les unes après les autres pour laisser dépasser des bras, des jambes ou des queues, tout à la fois écailleuses et colorées. La plus proche s'ouvre au sommet, comme un couvercle, d'où émerge une tête reptilienne aux yeux jaunes, à la pupille fendue : une tête de dragon. Anyou est encerclée. Les œufs géants se pressent autour d'elle, poussant des rugissements terribles :

- GRUNT !
- GRUNT !!
- CHOUPI-CHOUPI !!!

A suivre...

EPISODE 13

Chapitre 38 : Pouille vs Oto

Anniki a eu chaud aux fesses cette fois-ci. Perchée dans son arbre au-dessus de Pouille et Barbra que les troupes brâkmariennes viennent tout juste de capturer, la Sram attend son heure.

Cela fait plusieurs jours qu'elle a quitté Astrub pour suivre les trois Bontariens dans leur quête insensée d'un passage à travers la montagne : s'il y a bien du y avoir jadis un Enutrof pour prétendre qu'un tel passage existe, le reste de la population douze-mondiale s'entête depuis à constater le contraire.

- Il faut une cervelle de Iop pour se lancer dans pareille entreprise, a songé Anniki, ou plutôt une tête, a-t-elle rectifié, pour ne pas présumer de ce qu'il y aurait dedans.

Anniki a ainsi suivi le trio à bonne distance tout le long de son parcours, ne s'approchant que de temps à autres grâce à ce sortilège d'invisibilité qu'elle maîtrise à la perfection. C'est ainsi que, la veille, elle a profité de l'accès de colère de Barbra et de son acharnement à frapper la montagne pour l'empoisonner : non par le biais d'une mixture comme ca se fait parfois chez les bourgeois d'Astrub, lorsqu'un héritage tarde à venir, mais par le biais d'un sortilège, qui noue le ventre, d'abord, donne la nausée, ensuite, et finit par ronger les sangs, les organes et le reste. La perte de conscience de Barbra est passée aux yeux de ses disciples pour de l'épuisement, exactement comme Anniki l'espérait, et Barbra meurt à petit feu sans qu'aucun d'eux ne réalise l'urgence de la situation. Le contraire ne changerait pas grand-chose, d'ailleurs, à moins de trouver un soigneur compétent plus tôt qu'il n'est plausible dans cette région déshabitée. Jusque-là tout s'est donc passé comme prévu et Anniki a pu s'imaginer en possession de la clef qui vaut si cher aux yeux de l'impie et qu'Oto Mustam, son supérieur direct, ne doit pas manquer de convoiter également. Elle aurait retrouvé les bonnes grâces de celui par qui son malheur est arrivé, et qui a encore le pouvoir de rendre à sa vie le bonheur dont il l'a privée pendant de trop nombreuses années... Malheureusement, l'arrivée impromptue des forces brâkmariennes prive Anniki de son exploit, et plus encore la présence d'Oto Mustam lui-même, étonnante, du reste, dans cette partie du monde, quoi qu'il faille au moins un commandant de sa trempe pour mener une armée de pareille envergure. Anniki a bien failli être surprise lorsque les Srams ont encerclé Pouille et Barbra et que les Ecaflips ont sécurisé le périmètre, selon leur habitude, en cherchant du flair ce que leurs compagnons ne trouvaient pas des yeux : grâce à leur sortilège de « perception ». Elle a eu le bon réflexe de grimper à un arbre, tout en conservant son invisibilité, et c'est de ce promontoire qu'elle voit Oto Mustam qui traverse les rangs de son armée pour s'approcher de Pouille, piégé par des ronces apaisantes, et de Barbra endormie.

- Par Rushu, s'esclaffe-t-il de sa voix puissante, qu'est-ce que c'est que ce gnome ? On s'est perdu ? MUAHAHA !

Au rire du chef, une rumeur traverse les rangs brakmariens, chaque soldat passant le mot à son voisin : « Oto vient de faire une blague » avant d'éclater d'un rire bruyant quoique peu spontané. Pouille, quant à lui, ne dit rien.

- Regardez ces ailes de pigeon et cette auréole, c'est un soldat bontarien ! suggère un chafer qu'on appelle Mak Gahan.

- Je le vois bien tas de calcium pourrissant, mais qu'est-ce qu'ils font là, lui et sa bonne femme ? Les Bontariens sont idiots mais pas au point de se promener en couple à nos frontières...

De nouveau on fait passer le mot d'ordre et les soldats éclatent de rire à cette nouvelle boutade.

- Silence vous autres s'indigne Oto, ce n'était pas une blague ! Je veux une réponse. Tout de suite.

Son regard, rougeoyant dans l'obscurité de son casque, se tourne vers Pouille qui, s'il frémit intérieurement, n'en laisse rien paraître. Il a en face de lui le pire ennemi de Bonta. Un homme à craindre, peut-être, mais sa présence n'en est pas moins une incroyable opportunité de le tuer, songe-t-il avec la fougue et la naïveté de la jeunesse. Voilà pourquoi il se réjouit en devinant les sévices qu'un tortionnaire improvisé s'apprête à lui infliger en application des ordres, mais pas sans plaisir.

Au premier coup de bâton qu'il reçoit, Pouille enfle comme un champignon ; au second il dépasse en stature les plus grands soldats brâkmariens ; au troisième il prend des airs de petite colline. Le bourreau abaisse d'un même coup son bâton et sa mâchoire.

- Ca alors s'étonne Oto Mustam, mais on dirait mal de la shushumancie !

Les ronces ont éclaté : Pouille en piétine les morceaux comme de vulgaires brins d'herbe. Il fait un pas vers l'avant et une demi-douzaine de soldat sont projetés dans les airs.

Chapitre 39 : Le secret d'Anniki

La plus grande armée brâkmarienne depuis peut-être une dizaine d'années s'adonne à une étrange manœuvre : confrontés à un soldat bontarien hors du commun, une sorte de Sacrieur géant, les premiers rangs valdinguent dans les airs où se replient sur les rangs suivants qui accourent pour leur prêter main forte. Oto Mustam, leur général en chef, désapprouve fortement.

- Vous me décevez les gus, dit-il non sans éviter de justesse, mais avec flegme, d'être écrasé par un nouveau coup de pied de Pouille, quand je vous vois bons à rien comme vous l'êtes vous me rappelez des Bontariens, MUAHAHA !

Personne ne rit à ce nouveau trait. Quelques soldats gémissent, tout au plus, avant d'expirer sous les coups du géant. Oto Mustam est contrarié.

- J'ai dit...

Il s'apprête à répéter plus fort quand un nouveau coup de Pouille le coupe dans sa réplique :

- Ah mais par Rushu, ça suffit maintenant !

Oto Mustam dégaine son sabre. A la jambe qui le menace, il assène un tel coup qu'il l'entaille. Pouille, malgré ses enchantements, est pris d'une douleur atroce. Si sa puissance et son corps augmentent en proportion, sa jambe demeure pantelante. Pouille rugit, avec une telle violence que ses plus proches ennemis s'envolent sous la force du souffle. Il a la taille d'une montagne désormais, et la rage d'un Sacrieur blessé. Oto Mustam n'attend pas d'en subir les conséquences : il bondit dans les airs jusqu'au genou de Pouille d'où il s'élanche contre son avant-bras puis de là jusqu'à l'abdomen. La manœuvre est exécutée avec une rapidité hors du commun :

- Par le coup sournois de Sram ! invoque le général, en même temps qu'il pivote sur lui-même pour donner toute la force de son élan au coude qu'il enfonce dans le ventre de Pouille.

Le Sacrieur est plié en deux, le souffle coupé, ses ailes blanches et son auréole qui masquaient une partie du ciel disparaissent et Pouille s'évanouit en retrouvant une taille normal. Alors un semblant de calme regagne les rangs brâkmariens.

- Ce minus ne l'était pas tant que ça conclut, Oto Mustam en rengainant son épée.

L'armée plébiscite ce bon mot d'un rire unanime.

- Allez, ordonne le général, brûlez tous les cadavres et en avant ! Nous avons assez perdu de temps.

Les Pandawas s'exécutent aussitôt. Brûler quelque chose est un plaisir pour eux, attendu que leurs sortilèges incinérateurs ne leur sont accessibles qu'en état d'ébriété, l'alcool les

connectant au flux de leur déesse plus efficacement que ne le fait la prière. Lorsqu'ils s'approchent des corps inanimés de Pouille et Barbra, une main les arrête : Anniki se matérialise sous leurs yeux.

- Seigneur Mustam appelle-t-elle, j'ai pour vous un présent de taille.
- Anniki ! s'étonne le général, décidemment, on fait des rencontres inattendues dans les parages (rires de l'armée), que m'apportes-tu ?
- La clef Seigneur, la clef ! triomphe Anniki en brandissant la clef qu'elle vient de retirer du cou de Barbra où, à sa grande surprise, Oto Mustam n'a pas pensé à la chercher.
- La clef ? Quelle clef ?
- Mais la clef... Celle des entraves d'Uk Not Allag, celle que j'ai d'abord volée à l'impie pour le compte de Bonta, avant que vous ne me fassiez comprendre mon erreur en me prenant mon époux...
- Ah oui, je me rappelle que l'impie cherchait cette clef, je la lui donnerai, ça lui fera plaisir.

Tandis que Mak Gahan vient la dessaisir du précieux artefact pour l'apporter à son maître, Anniki est frappé d'un double étonnement. D'abord parce qu'Oto Mustam semble ignorer les véritables pouvoirs de cette clef, ensuite parce que l'impie est vivante. Mais que lui importe après tout ? Ce qui compte c'est qu'on lui rende le seul être qu'elle a jamais aimé, et qu'Oto Mustam lui a ravi sur la suggestion de l'impie pour qu'elle s'amende d'avoir servi Bonta et qu'elle répare ce qu'elle avait fait. Aujourd'hui sa mission est accomplie.

- Seigneur Mustam, il y a quatre ans vous me fîtes comprendre mon erreur d'avoir servi Bonta, c'est une erreur que je n'ai jamais réitérée depuis, l'impie en témoignera. A présent j'ai réparé ma faute première, et j'ose vous demander de tenir votre engagement et de me rendre mon fiancé.

Anniki a des nœuds dans le ventre. Elle a tant attendu cet instant. Ses yeux froids, où pointent exceptionnellement les lueurs d'une flamme, tentent de percer les brumes du casque à cornes d'Oto Mustam. Le général Brâkmarien se gratte un instant le menton, comme s'il considérait intensément la requête ou fouillait sa mémoire, puis répond :

- Voilà qui est problématique... Je crois me rappeler l'avoir prêté à Bâfre, mon Crocodaille, et j'ai bien peur qu'il l'ait transformé en caca. Tu ne comptais pas l'embrasser sur la bouche des fois ? MUAHAHA !

Nouveau rire généralisé de l'armée pour accompagner celui de son chef. Anniki baisse les yeux pour cacher l'apparition d'une larme, une seule petite larme dans son regard de glace. Son espoir était mince, elle n'y croyait plus qu'à peine : elle savait déjà qu'Oto Mustam est sans pitié.

Chapitre 40 : Mafaldrag

Anyou est dans une situation complexe. D'abord encerclée par un troupeau de dragonides inconnus elle termine dans les bras d'une sorte de monstre de la même espèce qui l'étrangle par ses étreintes et l'étouffe de ses baisers. Il y en a des monstres dans le monde des Douze, mais celui là en est un beau. On dirait un dragon couvert d'un maquillage excessif, avec du far violet sur les paupières et du rouge à lèvres sur... les lèvres, certes, mais autour également. Anyou aurait baptisé la chose un « dragon clown » s'il n'était évident, au ruban noué sur le morceau de coquille qu'il a sur la tête, que le monstre se maquille par coquetterie plutôt que pour faire rire.

- TU ES TELLEMENT... CHOUPICHOUP ! rugit la bête en couvrant Anyou de baisers, GRUNT !

Les Œufs géants qu'Anyou avait d'abord pris pour des rochers et qui vraisemblablement ne lui voulaient pas du bien se sont écartés depuis l'intervention du monstre. Impuissante, Anyou est jusqu'à présent restée passive, mais le souvenir de Barbra inconsciente et de Pouille seul en territoire dangereux la décident à se rebeller.

- Excusez-moi Monsieur, dit-elle en écartant difficilement les gigantesques pattes de son ravisseur.

- « MADEMOISELLE » GRUNT ! corrige celui-ci, ou plutôt celle-ci.

- Pardon, « Mademoiselle », voulez-vous bien me lâcher... ?

- GRUNT ! MAIS TU ES TELLEMENT CHOUPI-CHOUPI ! insiste la bête, non sans consentir à la requête d'Anyou.

- Merci... Mademoiselle, poursuit la jeune femme dont les pieds viennent de retrouver le sol, et merci pour tout à l'heure, ces œufs bizarres m'auraient piétiné, mais maintenant je dois...

- GRUNT ! CE NE SONT PAS DES ŒUFS, précise le monstre, CE SONT DES DRAGOEUFS.

A ce nom qui lui rappelle la conversation qu'elle avait eu avec sa mère lors de son départ du Clan, la curiosité d'Anyou l'emporte sur tout autre sentiment :

- Alors c'est ça des dragoeufs ! Des œufs de dragons...

- GRUNT, AU CONTRAIRE, CE SONT PLUTOT DES DRAGONS D'ŒUF, ET MOI JE SUIS MAFALDRAG, LA DRAGUEUSE GEANTE, MAIS TU VEUX SAVOIR MON SECRET ?

Anyou s'intéresse aux dragoeufs parce qu'elle est curieuse de leur histoire, comme elle l'est de la faune en générale, en bonne adoratrice d'Osamodas et depuis que sa mère lui a révélé qu'ils étaient les uniques créatures qui ne soient pas directement la création du dieu. Elle n'a cependant pas spécialement envie de se lier avec l'une d'elles, et d'autant moins en songeant que ces monstres sont responsables de l'émigration de tout un village. Toutefois elle répond par l'affirmative, comme la plupart des gens le ferait à tout ce que demanderait un reptile de trois mètres de haut... et quand bien même ce reptile a le visage tartiné de rouge à lèvres.

- EH BIEN VOILA MON SECRET... GRUNT ! APPROCHE : JE VAIS CHUCHOTER.

Anyou n'est pas sûre de comprendre, mais appliquant la même philosophie que précédemment, elle s'approche. Mafaldrag met sa patte et ses longs doigts griffus contre sa bouche pour donner à ses paroles des airs de confiance, qu'elle prononce avec la même voix de ténor, audible à dix mètres à la ronde :

- EN FAIT JE NE SUIS PAS UNE VRAIE DRAGUEUSE, GRUNT, JE SUIS... UN DRAGON.

Mafaldrag prend un peu de recul pour vérifier la surprise d'Anyou qui n'est guère apparente. Elle est déçue.

- JE VEUX DIRE, explique-t-elle, QUE JE VAIS BIENTOT PONDRE UN DOFUS... et elle ajoute en se masquant le visage d'une manière presque féminine : DES QUE J'AURAI TROUVE L'AMOUR... GRUNT ! GRUNT ! GRUNT !!

Comme tous les Osamodas, Anyou sait qu'un Dofus est un œuf de dragon. Elle sait aussi qu'il ne s'agit pas de n'importe quel œuf, et qu'il n'est pas pondu par n'importe quel dragon : seuls les grands dragons pondent des Dofus, ceux qu'Osamodas a spécialement envoyés sur le monde dans cette perspective. Car les Dofus, hormis les pouvoirs incroyables qu'ils confèrent à celui qui les réunit, protègent à tout instant le monde des cataclysmes en même temps qu'ils préservent son équilibre. Les grands dragons n'en ont pondu qu'au compte-goutte : le phénomène ne se produisant que lorsque le sentiment d'amour pénètre leur cœur, ce qui est un fait rarissime. Autant dire que ce que prétend Mafaldrag tient du pur délire.

- Eh bien... Bonne chance ! souhaite Anyou dont la curiosité cède le pas au souvenir de ses amis.

- MERCI, GRUNT ! ET TU PEUX M'AIDER ! gronde de nouveau la dragueuse.

- Ah bon, et comment... ?

- J'AIME BIEN TON RUBAN, GRUNT-GRUNT !

Mafaldrag tend la patte en direction d'Anyou et l'arbre qu'elle bouscule par mégarde s'effondre bruyamment. L'objet qu'elle désigne est cette petite coquetterie qu'Anyou avait ajoutée à son vêtement lors de la cérémonie de promotion de Vanthar et qu'elle a conservée depuis. Anyou le décroche de son uniforme et le tend à Mafaldrag.

- MERCI, GRUNT ! LES HOMMES AIMENT BIEN LES FEMMES COQUETTES, GRUNT ! GRUNT !

Ayant reçu cette remarque pleine de vérité, Anyou cherche à regagner sa dragodinde et prendre la poudre d'escampette, mais Mafaldrag la retient :

- QUE VEUX-TU EN ECHANGE ? GRUNT.

Anyou ne voit pas bien ce que ce monstre aurait à offrir, et elle est pressée.

- Là tout de suite j'ai besoin d'un Eniripsa, alors si vous vouliez bien...

- BROUUUUUUHOUHOU ! gémit Mafaldrag, et de grosses larmes viennent s'écraser sur sa poitrine factice, en noix de kokotier, MON TRENTE-DEUXIEME MARI ETAIT ENIRIPSA... GRUNT ! IL A DISPARU COMME LES AUTRES, JE ME SUIS ASSISE ET IL N'ETAIT PLUS LA...

Anyou a peur de comprendre.

- AH NON, GRUNT, C'EST VRAI : LE VINGTIEME M'A QUITTE A CAUSE DE MON RHUME.

Comme Mafaldrag entreprend de se moucher et que, ce faisant, elle propulse une boule de feu à vingt pas devant elle, qui finit d'ébranler une maison déjà chancelante, Anyou peut se faire une idée assez précise de la manière dont la dragueuse a perdu ses maris, visiblement trop tôt hélas, pour qu'elle puisse accoucher d'un dofus : probablement le seul intérêt qu'il puisse y avoir à convoler avec une monstre pareil, songe Anyou.

- ATTENDS GRUNT, JE REVIENS ! dit Mafaldrag, et Anyou songe que c'est l'occasion ou jamais de filer en douce.

Elle n'a pas atteint sa dragodinde que la dragueuse est de retour, bondissant allégrement jusqu'à elle, ce qui fait sauter les toits au-dessus des maisons à chaque fois qu'une de ses gigantesques pattes reprend son élan sur le sol.

- VOILA ! GRUNT, NOUS SOMMES QUITTES A PRESENT ! dit Mafaldrag en tendant un ridicule morceau de bois tordu et malodorant à Anyou.

Anyou prend le bout de bois, remercie et grimpe en vitesse sur sa dragodinde qu'elle lance au grand galop pour éviter le câlin d'adieu que Mafaldrag se propose de lui administrer : elle est tellement choupichoupi !

A suivre...

EPISODE 14

Chapitre 41 : Le combat d'Anyou

Les troupes brâkmariennes ont cessé leur progression, beaucoup trop facile, vers le nord. Quelque chose ne va pas : c'est que tout va bien. Le bien étant l'apanage de ses ennemis, Oto Mustam est trop brâkmarien pour s'en satisfaire. Il a donc fait dresser le camp dans les bois giboyeux du sud d'Amakna et dépêché des contre-contre-espions, chargés de contre-contre-espionner les espions et contre-espions qui s'entassaient dans les tavernes d'Astrub, avec permission de s'arrêter pour boire, mais obligation de revenir avec des nouvelles. Ce n'est pas qu'Oto Mustam soit spécialement permissif, mais il est réaliste.

Laisant à Mak Gahan, son chafer à tout faire, le soin de coordonner les manœuvres, Oto Mustam prend la tête d'un petit détachement pour ramener Pouille et Barbra vers Brâkmar en qualité de prisonniers : il a renoncé à les brûler depuis qu'Anniki les a identifiés en tant qu'officiers, et donc comme monnaie d'échange potentielle auprès des bontariens. La Sram accompagne le détachement, pour toucher la récompense que l'impie lui a promise, dit-elle, et bien qu'Oto Mustam n'en croit pas un mot. Etre le plus fort offre l'avantage de ne pas avoir à se soucier des petits mensonges : Oto peut craindre d'Anniki autant qu'il peut craindre d'une souris, c'est-à-dire qu'il se désintéresse complètement de la vengeance que la rancune peut fomentier dans son esprit, et qu'il n'a qu'une vague conscience de sa fomentation probable. « Certaine », dirait quiconque connaît Anniki, car c'est exactement ce que son cerveau produit en ce moment même alors qu'elle marche en compagnie d'Oto, en tête du détachement : des plans de vengeance, des plans d'autant plus terribles qu'ils auront l'efficacité de son sang-froid et l'ardeur de sa rancœur. Elle est tirée de sa méditation, par une grande ombre qui s'étend rapidement tout autour d'elle. Anniki a déjà vu ce phénomène. Vite ! Elle se jette sur Oto Mustam pour le pousser de côté, au même instant qu'un titanesque corbeau vient planter son bec à l'endroit où il se trouvait. Un autre tombe en plein milieu du détachement, embrochant un soldat de son bec et en écrasant deux autres. Les rangs se dispersent dans la panique générale.

- Pas merci, lance Oto à Anniki, en se relevant et en réajustant les cornes de son casque.

Puis il s'intéresse au corbeau géant qui reste figé, immobile, le bec planté dans le sol.

- Ohoh ! C'est incroyable ! De nouveau de la shushumancie, deux fois en une journée...

Et c'est à toi que nous devons ce miracle ?

Cette question s'adresse à la jolie silhouette féminine, aux ailes d'anges, qui se dresse au beau milieu du chemin, barrant la route au détachement qui, mal remis de sa frayeur, se rassemble à pas prudents autour de son chef. Anyou a son fouet en main et l'écume aux lèvres. Ce n'est pas Oto Mustam qu'elle visait, elle ne sait pas qui c'est. Non : elle en a après Anniki qu'elle fixe avec toute l'ardeur de ses deux yeux.

- Cette fois Anniki, c'est moi qui vais te tuer.

Anniki garde son expression habituelle : froide. Elle sourirait presque en fait, connaissant le manque d'expérience de celle qui la menace, sans compter que son intervention vient de lui permettre de briller aux yeux d'Oto Mustam, ce dont elle se promet de tirer avantage plus tard. Reste qu'Anyou a beaucoup grandi depuis leur dernière confrontation et que l'usage, contrôlé, qu'elle fait de la shushumancie a de quoi impressionner... Mais pas quelqu'un comme Anniki, et encore moins comme Oto Mustam :

- Tu la connais Anniki ? demande le général en chef.

Anniki se contente d'hausser les épaules, ce qui pousse Anyou au comble de la colère.

- Tu vas apprendre à me connaître ! grince-t-elle avant de rugir : A moi Baalthor ! Le bouftou de combat !

Dans une explosion de fumée grise, Baalthor s'extirpe du néant. C'est un bouftou de plusieurs tonnes, aussi grand qu'une maison, à la mâchoire capable de broyer des forêts et aux cornes capables d'ébranler des monts... mais il a le regard paisible d'un Sadida quand sonne l'heure de la sieste, et l'appétit plus grand que sa rage de vaincre. Il attrape la première branche qui passe d'un coup de langue et la mâchouille tranquillement. Les Brakmariens éclatent de rire, après qu'Oto Mustam en a donné l'exemple. Anniki s'abstient : un énorme taon surgit de derrière Baalthor qui masque son invocatrice de son énorme carrure. Le taon vrombit comme une armée de mosquitos en marche, c'est à peine si les Brâkmariens entendent la voix d'Anyou qui crie :

- Piqure motivante !

A ces mots le taon enfonce trente centimètres de dard dans le derrière de Baalthor et plus aucun brâkmarien ne rit plus.

Chapitre 42 : Le combat d'Anyou (2)

Baalthor crache l'air de ses poumons en un hurlement terrible, putride, non dénué de projections salivaires et des restes de la branche qu'il mâchouillait un instant plus tôt. Baalthor a mal. Ses yeux rougissent et laissent échapper une grosse larme qui s'écoule jusqu'à ses lèvres retroussées sur des molaires à taille humaine. Sa laine se hérissé et prend par endroit une teinte dorée. Baalthor a mal et il ne va pas tarder à le faire savoir, Anyou lui en donne le signal :

- A l'attaaaque !!

Le bouftou géant fonce droit devant lui, cornes baissées. Il piétine tous ceux qui n'ont pas eu le temps de s'écarter, jusqu'à l'arrière-garde du petit détachement qui retient Barbra et Pouille ligotés à une paire de bâtons, en guise de civière. Il va les réduire en bouilli pour chacha quand un coup de fouet le rappelle à l'ordre. Baalthor fait demi-tour pour poursuivre ce qui reste de ses ennemis. Peu essayent de se défendre, tant ils sont surpris. Oto Mustam, qui s'est approché du cadavre aplati d'un de ses hommes, décolle le bras mou et flasque du sol où il est incrusté.

- Incroyable, tout simplement incroyable, se dit-il à lui-même en constatant de nouveau les effets destructeurs de la shushumancie.

Pendant ce temps, Anniki s'est parée du charme qui la rend invisible. Anyou la cherche des yeux sans la trouver, ce qui laisse à la Sram le temps de la réflexion. Elle envisage alors de saisir l'occasion de s'en prendre à Oto Mustam. Mais même avec l'aide qu'Anyou ne lui apporterait pas, ou pas de bon gré, il serait peu probable qu'elle l'emporte : autant qu'elle reste bien vue du général dont elle a fait semblant de sauver la vie, sachant pertinemment que le corbeau d'Anyou n'en serait pas venu à bout... A moins de tenter de récupérer la clef ? Mais qu'en faire ensuite ? Non, elle a un meilleur plan. Elle fait un petit détour pour passer derrière Anyou et, toujours invisible, elle s'approche d'elle en silence... Mais son pied rencontre un filin magique de couleur verte. Aussitôt un piège se déclenche : les filins se rabattent sur elle et sur Anyou qui est à côté. Il s'agit d'un sort de zone dont les effets frappent tous ceux à proximité : les filins saucissonnent les deux femmes en moins de temps qu'il n'en a fallu à Oto Mustam pour poser son piège, ou plutôt ses pièges : les filins ne se contentent pas de paralyser les membres des deux victimes, ils paralysent aussi leur volonté. Tel est le résultat de la combinaison d'un « piège de silence » avec un « piège ralentisseur », que seul un maître Sram peut avoir posé avec tant de vitesse et d'habileté.

L'intention était mauvaise, lance Oto à Anniki, et je t'en félicite.

A quelques mètres derrière lui, Baalthor s'apprête à dévorer trois de ses soldats. Oto Mustam leur épargne cette peine en balançant une calotte sur le crâne d'Anyou. Baalthor disparaît

dans un nuage de fumée aussitôt qu'elle a perdu connaissance. Alors, d'un claquement de doigt, Oto débarrasse Anniki et Anyou de leurs liens. Au sujet de cette dernière, il ordonne :

- Qu'on l'attache avec les autres, on la ramène aussi.

Puis, à Anniki :

- Décidément, je ne sais pas ce que cachent ces trois personnages et cette histoire de clef, mais il va falloir tirer ça au clair avec l'impie. J'attends de ta part toute la coopération possible, et j'ajouterai un petit bonus à l'argent qu'elle t'a promis.

Anniki, tout juste libérée de l'emprise du piège d'Oto a les bras et les jambes qui lui font mal. Elle acquiesce le plus humblement possible. Quelle brute cet Oto Mustam ! Mais quelle que soit l'étendue de sa force il ne tarderait pas à payer cher de lui avoir gâché la vie.

Chapitre 43 : Bonne surprise pour l'impie

Dans sa coquette petite maison brâkmarienne, joliment décorée d'ossements et de toiles d'araignées, l'impie se morfond. Il n'y a rien d'autres que le mobilier pour lui tenir compagnie : tout le reste a été entassé dans de gros sacs en toiles de jute. Cela fait près d'une année, depuis que sa tentative pour récupérer la clef a échoué, que l'impie s'attend à ce que Brâkmar soit menacée de destruction. Pour sa part, elle est prête au départ. Sur la table devant elle, entre les deux coudes qui soutiennent péniblement sa tête, il y a un parchemin avec un nom et une carte. Ce parchemin est magique. L'encre, qui compose l'inscription qu'on peut y lire, glisse fréquemment à sa surface pour en modifier la signification. La carte est celle du monde des Douze, le nom est celui de « Barbra Mazone ». Soudain l'encre se déplace et la tête de l'impie se redresse. Elle soulève le papier et le porte à la hauteur de ses yeux, comme pour vérifier qu'elle n'a pas la berlue.

- Impossible !

L'impie quitte aussitôt son appartement et descend les escaliers. Elle loue le squelette d'un tabi (une monture de ville dont la version non-squelettique, employée à Bonta, a le mérite d'être plus confortable) et se précipite vers la milice de Brâkmar au travers de rues noires et mal éclairées de réverbères plus inquiétants qu'efficaces. Elle ignore les morts-vivants qui, la reconnaissant, lui lancent des « maljours » ennemicaux, et se présente aux gardes à l'entrée.

- Vous n'avez vu passer personne ? s'enquiert-elle toute essoufflée.

- Maljour l'impie ! Si, si Oto vient de rentrer avec un petit détachement, il était parti en campagne, tu savais... ?

L'impie n'entend pas la question, elle est déjà à l'intérieur de la milice. Oto y donne des instructions :

- Posez ça où vous pouvez, dit-il en parlant des prisonniers, puis en apercevant l'impie : Ah ! L'impie ! Tu tombes bien, j'allais justement te faire chercher ! Regarde qui j'ai rencontré en route...

Suivant l'index d'Oto Mustam, le regard de l'impie rencontre Anniki qui se tient discrètement de côté. De surprise, elle laisse échapper son « parchemin de recherche ».

- Anniki ! Je te croyais morte...
- Idem, admet la Sram.

Les yeux de l'impie interrogent. Anniki comprend et désigne discrètement Oto Mustam : c'est lui qui a la clef. L'impie pousse un soupir de soulagement : le général ignore qu'en dehors de sa fonction première, à savoir de libérer Uk not Allag des entraves magiques qui le rendent impotent et inutile, dans les caves de Brâkmar où il est maintenu depuis qu'on l'a fait évader des geôles d'Amakna, quelques décennies plus tôt, cette clef a le pouvoir de changer la face du monde. Le secret n'était connu que du père de l'impie et Barbra, peu de chances

qu'Oto soit au courant bien qu'il y ait eu plusieurs fuites depuis. Voilà qui arrange bien les affaires de l'impie, laquelle se fait déjà fort de récupérer la « clef » bientôt.

- Ne sois pas si confiante, pense Anniki tout bas.

La Sram a désormais son propre plan.

A suivre...

EPISODE 15

Chapitre 44 : Baguette Rhon

Anyou se réveille avec un sacré mal de crâne... Et des hallucinations ? Le paysage qui l'entoure est zébré de noir. Ca sent la poussière. Elle est dans une sorte de ville dépourvue de ciel, au pavé battu de créatures dont la plupart sont mortes depuis un bout de temps, lorsqu'il ne s'agit pas de gardes en uniformes ou d'aventuriers opportunistes tels qu'elle a pu en rencontrer à Bonta. Et si le tout est strié de noir, c'est parce qu'elle est derrière des barreaux, dans une cage suspendue à un carrefour.

- Yo ma soeur...

Pouille est là lui aussi, avec sa jambe blessée, ainsi que Barbra qui est toujours inconsciente.

- Ca ne s'arrange pas, commente Pouille qui a surpris le coup d'œil d'Anyou en direction de leur mentor, On est arrivé hier, je crois.

- Mais... où ça ?

- A Brâkmar, s'attriste Pouille, et sa voix, en prononçant ce mot, est un mélange d'animosité, de désespoir et de dégoût.

- Silence là-haut ! ordonne une voix en contrebas de la cage en même temps qu'on cogne à son plancher.

Il s'agit d'un chafer lancier, un squelette-vivant spécialisé dans le maniement de la lance et apparemment chargé de monter la garde. Il est en pleine conversation avec une espèce de crâne flottant, un « kwan » qui lui lance des clins d'œil amoureux. Cédant à la panique, Anyou attrape les barreaux de sa cage avec force, devant Pouille tout surpris elle se met à hurler :

- JE VEUX SORTIR LAISSEZ MOI SORTIR JE VEUX RENTRER CHEZ MOI
AAAAAAH !!!

Des passants s'arrêtent en l'entendant, et apprécient le geste :

- Beau hurlement !

- Ca me rappelle la mise à mort de mon père, on l'a torturé au moins quatre heures avant qu'il expire, tu aurais du voir ça !

Anyou s'arrête de crier pour pleurer, puis s'arrête de pleurer lorsqu'elle entend ce mot, prononcé avec la voix d'un mourant :

- Di...gni... té...

C'est Barbra qui vient de parler. Pouille et Anyou se précipitent à son chevet, ce qui, dans cette toute petite cage, consiste à faire un demi-tour en pliant les jambes pour ne pas se marcher dessus ou frapper le plafond de la tête.

- Elle a repris conscience ! s'écrie Anyou

- Ou presque, poursuit Pouille en constatant qu'elle conserve les paupières closes.

- Son état va peut-être en s'arrangeant... hasarde Anyou tout en séchant les quelques larmes qui lui reste et pour faire bonne application du dernier mot du lieutenant.

- Je ne crois pas ma sœur, mais regarde plutôt.

Pouille désigne un point de la main de Barbra qui, contrairement au reste de son corps, n'a pas cette couleur malade due à l'empoisonnement d'Anniki, ni aucune des marques qu'ont laissées partout ailleurs les affres du voyage et de leur captivité. Ce bout de peau est miraculeusement propre et sain, quoiqu'il dégage une forte odeur d'excrément.

- Lève-toi s'il te plait.

Anyou se redresse, c'est le mieux qu'elle puisse faire dans les cinquante centimètres qui séparent le plancher du plafond. Pouille lui passe la main sur les fesses et un frisson passe

dans la nuque d'Anyou : d'un geste réflexe, elle écrase sa queue fourchue sur la joue de son camarade en un claquement sonore auquel elle ajoute :

- Non mais ça va pas la tête ?! Et dans un moment pareil en plus !
- Aïe ! C'est pas ce que tu crois... Regarde plutôt ! C'est quoi cet objet qui pend à ta ceinture ?

L'objet dont parle Pouille est un petit morceau de bois tordu. Il sent fort le derrière, un peu comme la main de Barbra.

- Oh ça... C'est... il faut que je te raconte, c'est dingue, quand je suis parti chercher l'Eniripsa, en fait...

- C'est une baguette rhon ! s'exclame Pouille, certain, cette fois, de l'avoir reconnue.
- Une baguette quoi ?

- Si tu t'y connais en animaux, moi qui suis Sacrieur, je m'y connais en armes... et ce que tu as là c'est une baguette rhon ! Attends, fais voir.

Pouille prend la baguette qu'Anyou a détachée de sa ceinture et l'agite en l'air... Mais il ne se passe rien, sauf que ça ne sent pas bon.

- Zut ! s'exclame Pouille, je ne m'y connais pas assez.

Anyou voudrait essayer mais l'odeur la repousse.

- Pourtant, réfléchit Pouille, ça a marché sur sa main...

Ce disant il passe la baguette sur un autre des doigts de Barbra qui perd sa couleur pâle et se colore aussitôt.

- Ca marche !

- Mais ça pue, commente Anyou tandis que Pouille s'efforce de frotter Barbra avec la baguette, tant et si bien que Barbra finit par se réveiller.

- Qu'est-ce que c'est que cette odeur ? s'exclame-t-elle aussitôt en se bouchant le nez.

- Baguette rhon ! s'exclame Pouille en lui tendant l'objet, un grand sourire sur la figure en la voyant revenue à la vie.

Barbra saisit la baguette qu'elle emploie à quelques mouvements compliqués au-dessus de sa tête jusqu'à se retrouver en parfaite santé. Elle répète le procédé au-dessus de Pouille et d'Anyou et voilà les trois Bontariens au meilleur de leur forme mais néanmoins enfermés dans une cage (qui pue) au milieu de la cité ennemie.

Ses disciples expliquent à Barbra comment ils en sont arrivés là quand la cage se met en mouvement. Elle est descendue au bout de sa chaîne jusque sur un petit chariot amené en dessous, lequel est attelé à des squelettes de tabi et escorté d'une bonne dizaine de gardes qui les emportent vers le conseil de guerre extraordinaire où Oto Mustam les a convoqués.

Chapitre 45 : Conseil de guerre extraordinaire

Au sommet de la tour de Brâkmar, dans une salle dont l'épaisseur des murs ne laisse pénétrer ou sortir aucun son, ils sont sept personnes et demie prêtes à débattre du destin du monde. L'un d'eux n'est qu'à moitié là, c'est Djaul, le démon, fondateur de Brâkmar, premier serviteur de Rushu. Il est le seul démon officiellement autorisé à pénétrer le monde des Douze en sa qualité de protecteur du mois de descendre. Mais comme on n'est qu'à la fin d'aouctor et pour éviter un esclandre en contrariant les onze autres protecteurs, Djaul ne s'est matérialisé qu'à moitié, dans le bloc de glace au travers duquel son visage apparaît par intermittence et qui fond lentement au milieu d'une grande table carrée, en répandant son eau partout autour. Les autres personnes en présence sont les trois dignitaires brâkmariens, hommes de paille encapuchonnés qui composent l'inutile conseil de la cité ; l'impie qui, comme eux, est assise autour de la table ; Oto Mustam et Anniki, qui se tient debout, légèrement en retrait.

L'impie s'était opposée à sa présence, peu commode compte tenu du grand nombre de mensonges qu'elle prévoit de proférer au cours de la réunion, et dont Anniki connaît la nature. L'impie s'était également opposée à ce qu'on interroge les prisonniers, prétextant qu'on pouvait se contenter de lui faire confiance, étant donné qu'elle était la seule brâkmarienne à connaître toute l'histoire, mais Oto Mustam avait l'air décidé à mener une enquête poussée. Vrai que la rencontre de trois ennemis en territoire brâkmarien, dont deux pratiquent la shushumancie et le troisième est possesseur d'une clef qui peut délivrer un des démons les plus féroces de son temps, a quelque chose de louche.

On frappe à la grande porte de bois. Oto Mustam l'ouvre et une demi-douzaine de gardes apporte la cage à l'intérieur de la salle, à l'aide des lances en fer qu'ils ont passées dessous. Oto Mustam les remercie pour leur diligence, leur donne un pourboire et accepte un coup de tampon sur sa carte de fidélité : c'est un habitué des livraisons de prisonniers à domicile. Puis Oto referme la porte et claque des mains :

- Mal, nous allons pouvoir commencer !

L'esprit de Djaul, qui pour un temps avait disparu du glaçon, s'y matérialise de nouveau. Djaul est un démon du froid qu'il convient d'invoquer dans ces conditions. L'impie proteste :

- Je ne peux pas révéler ce que j'ai à vous dire en face de ces bénis bontariens ! Faites les sortir Seigneur, il y a des choses qu'ils ne doivent pas entendre.

- Qu'importe puisque nous les tuerons après ? Allons-y l'impie, nous écoutons tout ce que tu as à dire, termine Oto en se laissant tomber sur sa chaise, suite à quoi le silence laisse la parole à l'impie.

Voilà qui ne fait pas ses affaires. Impossible de mettre au point un nouveau mensonge sous les yeux de Djaul et d'Oto Mustam : ce ne sont pas des personnes qu'on trompe aussi facilement. L'impie n'a pas d'autre choix que de raconter celui qu'elle a préparé de longue date, en espérant qu'aucun commentaire des prisonniers ou d'Anniki ne vienne le contrarier.

- Eh bien voilà. Comme je vous l'ai déjà dit à l'époque, quand vous m'avez engagée en tant que milicienne de Brâkmar, j'étais quelque jours auparavant porteuse d'une clef, que je vous apportais en présent, mais qui hélas m'avait été dérobée en chemin, par Anniki...

L'impie désigne la Sram du doigt pour s'assurer que Djaul comprenne de qui elle parle.

- Qu'on l'écartèle sur le champ ! juge Djaul, du fond de son glaçon.

- Du calme Djaul, tempère Oto, écoute la suite de ce que l'impie va nous dire.

Et l'impie de reprendre :

- Anniki travaillait pour Bonta. Pas régulièrement mais pour cette occasion : c'était la plus fine voleuse d'Astrub et Barbra avait loué ses services pour qu'elle dérobe la clef que m'avait confié notre père...

- Ohoh ! s'exclame Oto Mustam, Barbra est donc ta sœur ? Je ne connaissais pas ce détail.

- J'ai toujours dit que les histoires les plus tordues étaient des histoires de famille commente Djaul du fond de son glaçon.

- Bref, poursuit l'impie, la clef, cette clef que vous avez là Seigneur Mustam, est la clef des entraves d'Uk not Allag, le démon légendaire qu'Allister réduisit à l'impuissance. Après qu'Uk not Allag ait été délivré des geôles d'Amakna pour être transposé dans les nôtres, il ne manquait que cette clef pour lui rendre la liberté... Et c'est cette clef que je vous apportais...

A ce moment là du récit, un silence bizarre survole les personnes en présence. Anniki, Pouille, Anyou et Barbra songent que l'impie vient de proférer son premier mensonge mais qu'il sera encore temps de la démentir plus tard, une fois qu'ils sauront où elle veut en venir ; Djaul songe qu'Uk not Allag est un démon plus puissant qu'il ne l'a jamais été et qu'il n'a aucune envie qu'on le libère, quand bien même ce serait un allié de taille ; Oto de son côté, pense que toute cette histoire est bien plaisante, mêlée de trahisons fratricides, de suspense,

etc., le genre d'histoire que lui racontait sa mère quand il était petit ; quant aux trois encapuchonnés du conseil, ils se gardent bien de penser quoi que ce soit, ça pourrait leur coûter leur place, et surtout leur tête.

- ...j'espérais, reprend l'impie, que grâce à cette clef vous me prendriez sous votre aile. C'est ce que vous avez fait malgré tout, maudit soyez vous, et vous m'avez fait confiance lorsque je vous ai raconté mes déboires.

- Oui, oui, je connais cette partie de l'histoire. Tu peux la raconter à Djaul recommande Oto.

L'impie se tourne vers le glaçon qu'elle a du mal à fixer dans les yeux : c'est difficile de parler à un glaçon.

- Avec l'appui du Seigneur Mustam, donc, je suis allé voir Anniki. Puisqu'elle avait été assez habile pour me voler la clef, elle serait assez habile pour la reprendre. Mais Anniki refusa mon or. Elle venait de mettre fin à ses activités de voleuses, au prétexte qu'elle avait trouvé l'amour (l'impie, Oto et les trois dignitaires crachent par terre) et allait se marier.

- J'ai donc fait enlevé le bellâtre, plaisante Oto à l'intention de Djaul qui s'exclaffe :

- Ahah, je te reconnais bien là Mustam.

Les trois encapuchonnés rient aussi, mais pas Anniki dont le visage reste impassible. Barbra et Anyou n'ont pas moins d'indifférence ou de haine à son égard, mais Pouille est blessé jusqu'au cœur en entendant le terrible récit.

Chapitre 46 : Conseil de guerre extraordinaire (2)

La surprise de Barbra et d'Anyou fut totale en pénétrant dans la salle du conseil pour y découvrir non seulement Anniki mais aussi l'impie, toutes deux aussi vivantes que nuisibles à leurs intérêts. Pouille savait Anniki vivante mais ne s'attendait pas à la retrouver à Brâkmar. Il ne s'intéresse aux autres personnes présentes que dans la mesure de leurs interactions avec elle. Barbra, en revanche, mesure parfaitement la taille du guêpier dans lequel ils se sont fourrés. Elle attend le bon moment pour jouer ses dernières cartes. L'impie poursuit son récit.

- Pour récupérer son époux, Anniki a accepté de travailler pour nous, et je dois dire qu'elle a fait un travail remarquable, tant d'espionnage, de voleuse, que de préparation du terrain...

L'impie salue Anniki de la tête en espérant que ce compliment judicieusement placé l'incitera à ne pas révéler ses secrets. Anniki s'incline pour montrer qu'elle accepte le compliment, tout en se disant que l'impie est bien sotte si elle croit lui faire oublier qu'elle a gâché sa vie.

- Nous avons récupéré la clef, à Bonta, de nuit, quand nous sommes tombés dans un guet-apens. Des centaines de bontariens nous attendaient en embuscade... Nous avons lutté comme nous pouvions : Yesterday, le Xélor qui m'accompagnait, n'en est pas sorti vivant. Anniki et moi avons été séparées, je la croyais morte jusqu'à son arrivée à Brâkmar. J'ai pu m'enfuir mais, me sachant traquée, j'ai glissé la clef dans le bec d'un corbac qui se trouvait par là en espérant le retrouver plus tard. Je suppose que les bontariens ont deviné la feinte et qu'ils ont traqué le corbac jusqu'en territoire brâkmarien où vous les avez capturés... Voilà toute l'histoire !

L'impie pense bien que son dernier mensonge est un peu fantasque, mais se dit que sur un coup de bol ça peut passer. De toute façon elle n'a pas eu le temps d'en mettre d'autres au point, ni, en général, beaucoup d'imagination.

- Ingénieux le coup du corbac, reconnaît Djaul, moi-même je n'y aurais pas songé.

Les encapuchonnés approuvent.

- Oui, bien vu, mais je me demande comment ils ont fait pour traquer le corbac jusqu'à la forêt d'Amakna... Un an après que tu as caché la clef dedans, ça fait long pour une chasse à la volaille.

Les encapuchonnés gloussent en entendant ce bon mot, puis s'interrompent lorsqu'Oto Mustam reprend :

- Et ça n'explique pas la shushumancie.
- La shushumancie ?? s'exclament Djaul et l'impie d'une seule voix.
- La shushumancie ??? répètent les encapuchonnés.

L'impie n'avait pas prévu qu'Oto serait au courant pour la shushumancie. Voilà qui va compliquer ses mensonges, déjà tarabiscotés. Barbra, qui la voit réfléchir, veut la prendre au dépourvu. Elle éclate d'un rire qui attire toutes les attentions.

- Tu as quelque chose à dire bontarienne ? demande Oto, je vais te faire torturer, tu parleras.

- Inutile de vous donner cette peine, je vais tout vous raconter...
- Certes, gagnons du temps ! Je te torturerai après.

Anyou et Anniki suivent ces différents échanges avec de la glace dans le sang. Selon ce que les deux sœurs vont révéler ou non, la face du monde des Douze risque de changer. Quant à Pouille, il est perdu dans les beaux yeux d'Anniki qui ne le regardent pas.

- Vous croyez vraiment qu'elle a caché la clef dans le bec d'un corbac ? Vous êtes vraiment des idiots à Brâkmar. L'impie vous ment depuis le début : ce n'est pas pour délivrer Uk not Allag qu'elle veut la clef, mais parce que la clef accumule son énergie depuis qu'il est captif, au point qu'elle a aujourd'hui un énorme pouvoir destructeur. Voilà pourquoi l'impie veut la clef, pour pouvoir s'en servir ! Et pas au nom de Brâkmar, croyez-moi, je la connais...

- Hmm hmm, fait Oto en jetant des coups d'œil rapide de l'un à l'autre du visage des deux sœurs.

- Intéressant, dit Djaul.
- Hmm hmm, intéressant, font les trois encapuchonnés.

L'impie est prise de court, elle ne sait vraiment pas quoi dire à part répéter que Barbra ment.

- Et cette puissance destructrice, elle est puissante comment ? demande Oto.

Mais à cette question, tout le monde se garde de répondre.

A suivre...

EPISODE 16

Chapitre 47 : Conseil de guerre extraordinaire (3)

Comme personne ne veut lui répondre, Oto examine la « clef » pour en comprendre le mécanisme. Des sueurs froides gèlent l'épiderme d'Anniki et de l'impie tandis qu'il tripote l'artefact. Barbra se dit que s'il pouvait libérer l'énergie maintenant ça ne détruirait peut-être pas Brâkmar, mais ce serait déjà mieux que rien. Anyou tente de s'accorder aux pensées de Barbra en songeant à son beau Vanthar qui risque sa vie tous les jours sur le front, là bas, au nord-ouest. Pouille ne pense qu'à Anniki.

- Il y a une grosse rune rouge là, je n'arrive pas à l'actionner... Peut-être qu'en la cassant...

Au travers de son glaçon, Djaul suit attentivement les manipulations qu'effectue Oto, mais lorsque le général s'apprête à briser le sceau contre la table, l'impie intervient en criant :

- Seigneur arrêtez ! Au nom de Rushu, je vais tout vous dire : il y a dans cette rune assez d'énergie pour éradiquer toute une cité. Je... je ne voulais pas vous le dire parce que... je rêvais d'héroïsme, je voulais détruire Bonta moi-même, vous comprenez... ?

L'impie abat sa dernière carte. Tant pis pour l'utilisation qu'elle prévoyait de faire de la clef, à savoir s'en servir pour faire chanter Brâkmar, puis Bonta, Amakna, Astrub et le reste du monde des Douze dont elle se voyait déjà souveraine, rien que ça. Pour l'heure elle se préoccupe surtout de sauver sa peau.

- Mentreuse ! Mentreuse !! s'écrie Barbra en tordant les barreaux de sa cage. Ne l'écoutez pas Mustam, elle voulait s'en servir à son propre profit ! Elle n'est venue à Brâkmar que dans l'espoir de devenir un démon, parce que seul un démon peut briser le sceau et libérer le rayon destructeur... Mais cette imbécile croit qu'il suffit d'être un démon-soldat brâkmarien comme vous l'êtes alors qu'il faut être démon par nature comme l'est Djaul ! Haha, elle vous a manipulé depuis le début !

Anyou regarde Barbra, effarée. Vrai que les Iops ont la réputation d'être bêtes, mais elle s'attendait à mieux de la part de son mentor. La voilà qui vient de livrer le secret du fonctionnement de la clef à l'ennemi. Même Pouille est revenu à lui en comprenant que cette fois ils sont vraiment dans de beaux draps.

- C'est vrai ce qu'elle dit ? demande Oto à l'impie.

- Non ! Je n'ai jamais...

- Je te parle du pouvoir de la clef, pauvre larve.

- Je... je n'en sais rien, je n'ai jamais essayé... On ne peut utiliser la clef qu'une seule fois, alors...

- Oui, et ce n'est pas tout intervient Barbra en ressaisissant avec vigueur les barreaux de sa cage, mais celui qui utilisera la clef disparaîtra avec elle ! Haha ! Alors Mustam, qu'est-ce que vous dites de ça ? Hmm ? Qui va faire le grand sacrifice chez vous ? Djaul peut-être ? Vous n'êtes que des lâches les Brâkmariens !

- Hmm, je comprends, répond Oto en ignorant les provocations de Barbra, voici donc l'explication concernant les shushumanciens. Ils portent en eux l'esprit des shushus morts, ils sont donc de nature démoniaque bien qu'appartenant à l'armée de Bonta... Et ils faisaient route vers chez nous, avec la clef... Nous l'avons échappé belle !

- On pourrait demander à Uk not Allag d'utiliser la clef, intervient le glaçon, pragmatique, on le libère de ses entraves et on l'envoie au sacrifice. Moi je ne peux pas, j'aimerais mais je suis gardien du mois de descendre, tu comprends...

- Bien sûr répond Oto, bien sûr, mais je doute qu'Uk accepte. Mal ! Nous allons terminer cette séance à huis-clos.

Oto ouvre la porte et appelle la garde à qui il ordonne :

- Torturez la Iop aux arènes, en ouverture du spectacle de ce soir et jusqu'à ce que mort s'ensuive. Saisissez-vous de l'impie et... faites-lui subir le même sort.

A peine les gardes se dirigent-ils vers elle que l'impie s'effondre au sol en suppliant.

- Non Seigneur, s'il vous plaît ! Je vous jure que j'ai toujours voulu servir la patrie... Et je peux encore vous être utile : Barbra ne vous a pas tout dit, pour être sûr de détruire Bonta, il faut que le sceau, au moment d'être brisé, puisse embrasser la ville en son entier... Et il n'y a qu'au sommet du mont Koalak qu'on a cette vue là.

Oto qui, pour un instant, a levé la main en signe aux gardes de laisser l'impie achever son discours, se contente de la rabaisser en ajoutant :

- Pas merci.

Barbra est couverte de fers et extraite de la cage où Pouille et Anyou, en larmes, tentent en vain de la retenir. L'impie est emmenée avec elle. Quant à la cage, elle reprend le chemin qu'elle a déjà parcouru à l'allée, jusqu'au carrefour, en pleine centre-ville où elle est de nouveau suspendue avec Anyou et Pouille dedans.

Pendant ce temps là, Oto Mustam, le glaçon de Djaul, Anniki et les pseudo-dirigeants de la ville demeurent en têtes à têtes.

- Eh bien, que de choses ! commente Djaul, Ah si seulement nous étions en descendre, je pourrais vous aider...

- Nous pouvons attendre si tu veux ? propose Oto.

- Pas la peine, répond Djaul après un temps de réflexion feinte, et craignant qu'en descendre on lui demande d'aller mourir pour des idées, mieux vaut agir rapidement...

- Mais comment ? Seul un démon peut actionner la rune, et je n'en ai aucun à disposition, à part Uk not Allag, qui est bien trop puissant pour qu'on le contraigne à se sacrifier, et toi... Aucun autre démon ne peut rejoindre le monde des Douze sans briser le pacte d'avec les dieux. Rushu n'aimerait pas ça, de toute façon.

Djaul est embarrassé. Il prétexte des interférences cosmico-magiques et disparaît de son glaçon, en espérant que, d'ici descendre, Oto ait trouvé la solution qui lui évite de risquer sa peau.

- Ah bravo ! se contrarie Oto en le voyant disparaître, je suis bon pour me débrouiller tout seul.

D'énervement, il brise le glaçon d'un coup de poing sur la table ce qui signifie pour l'assistance que la réunion est terminée. Les trois encapuchonnés quittent discrètement la salle, mais Anniki demeure.

- Seigneur Mustam... j'ai peut-être une solution.

Chapitre 48 : Pouille et Anniki

Ca fait deux jours qu'Anyou et Pouille moisissent dans leur cage. Barbra n'est plus. Leurs gardiens leur ont promis qu'elle avait donné lieu à un très joli spectacle l'avant-veille, n'ayant expiré que longtemps après sa sœur, l'impie. De rage, Pouille avait voulu transposer un des gardes dans sa cage pour corriger celui qui avait parlé, mais les barreaux enchantés ne permirent pas qu'il se connecte au flux. Il aurait pu utiliser la shushumancie comme il l'avait fait naguère pour permettre l'évasion d'Anniki de la prison de Bonta, mais il réussit à conserver son calme en songeant que cette ressource il pourrait être utilisée à meilleur escient plus tard. Lorsqu'Anyou et lui auront confectionné un plan d'évasion par exemple. Pour l'heure, ce plan se résume à l'idée de s'enfuir, en utilisant la force au cas où l'on menacerait directement leur vie, et quoi que ce moyen les condamne à coup sûr, ce serait mourir

dignement. Voilà qui ferait honneur à Barbra, une grande sœur pour Anyou, presque une mère pour Pouille... La douleur que cause sa disparition est intense.

Ils en sont là de leurs réflexions lorsque, au crépuscule, une voix familière demande aux gardes qu'on fasse descendre la cage. C'est Anniki qui est là, drapée dans une élégante cape brodée sous laquelle une robe d'un pourpre charmant scintille en flattant ses formes généreuses.

- Viens, dit-elle en tendant sa main à la main menottée de Pouille après que les gardes aient ouvert la cage.

Comme hypnotisé, Pouille obéit sans dire un mot.

- Hey ! Et moi ! Pouille ! Mais me laisse pas, ça va pas la tête ou quoi ?!

Pouille se réveille à cette injonction.

- Oui, je ne peux pas laisser ma sœur toute seule...

- Ne t'inquiète pas insiste Anniki, il ne lui sera fait aucun mal, pas plus qu'à toi, et comme elle ajoute un rapide clin d'œil à ces paroles énigmatiques, Pouille a tôt fait de se convaincre qu'il a quelque chose à gagner à la suivre, et il en convainc Anyou d'un hochement rassurant du menton.

- Je reviendrai, ne t'inquiète pas.

Anyou fait grise-mine, mais elle n'a pas le choix. On remonte la cage tandis que Pouille s'éloigne en tenant la main d'Anniki qui l'entraîne vers une ruelle sombre où ils disparaissent en même temps.

Anyou se sent bien seule tout à coup. Bien loin de tout, de Vanthar, de Bonta... La seule chose qui lui paraît proche c'est la mort. Elle est partout dans les rues de Brâkmar, chez ces Chafers qui jouent aux osselets, le sport national de l'endroit, ou dans ces courses de Tabis décharnés qui font régulièrement des accidents dans chacun des tronçons qui composent le carrefour, ce qui excitent les parieurs massés dans les ordures. Des aventuriers sortent de la taverne, un peu plus loin, accompagnés de grosses mamas bworks aux poitrines débordantes dont ils payent l'usage en bière et en kamas. Par la lumière des fenêtres des maisons avoisinantes, Anyou tue son ennui en surprenant des assassinats. Elle n'est pas la seule, souvent les voisins y assistent, penchés au balcon, et la plupart du temps commentent que c'est bien fait pour celui-ci ou celui-là. De temps en temps une procession emmène un prisonnier à la potence. C'est alors des cris joyeux qui résonnent partout en ville, des confettis de chair humaine, des rubans en intestin de chachas que les joyeux Brâkmariens lancent dans toutes les directions. On entend ce genre de procession venir de loin, bien plus tôt qu'on ne la voit. Mais la procession qu'Anyou surprend ce soir est d'un tout autre genre. Elle est anormalement ordonnée. Ce sont des têtes encapuchonnées qui avancent par deux dans de longues capes élégantes et brodées. Anyou reconnaît celle d'Anniki, et Pouille, lorsqu'il soulève la sienne pour regarder dans sa direction. Anyou a peur de ce qui est en train de se passer, elle aimerait en savoir plus mais ne peut que se fier à la parole de Pouille... et l'attendre.

Pouille est de retour à l'aube, qu'on ne distingue pas autrement, à Brâkmar, que part un léger dégradé de couleur dans les touffes de nuages noirs qui obscurcissent son ciel. Anniki est avec lui, mais s'éloigne aussitôt qu'il a regagné sa cellule. Constatant que la santé de Pouille n'a pas été mise à mal, Anyou n'est pas inquiète mais attend des explications. Pouille finit par les lui fournir lorsqu'elle le sollicite d'un :

- Alors ?

- C'était... On a assisté au bal des vampires. C'était intéressant.

- Vraiment ?

- Oh oui ! s'emporte Pouille qui a du mal à dissimuler son enthousiasme à Anyou, c'était lugubre mais très impressionnant, on a dansé, beaucoup, les chandeliers tournaient

autour de nos têtes, et la musique était... c'était comme un enchantement ! Je trouve pas les mots, tu aurais du voir ça.

- Je pouvais pas figure-toi.

- ...

- Mais je suis content de voir que tu n'as pas trop de scrupule à danser avec l'assassin de Barbra.

- Mais ! Mais qu'est-ce que tu dis ?! s'effraie, se défend puis s'indigne Pouille, Anniki n'y est pour rien dans cette histoire ! Tu sais comme moi tout ce qu'elle a subi, c'est pas de sa faute, c'est juste un pion, comme nous !

- Un pion ? Alors ça y est, de héros bontariens, pour toi, on est devenu des pions ?

La conversation s'arrête sur cette phrase, ce soir là.

Chapitre 49 : L'évasion

Trois jours passent, trois nuits aussi. A chacune d'elle, Anniki revient chercher Pouille. A chacune d'elle c'est une nouvelle fête à laquelle elle le convie : course de tofus maléfiques ; championnat de tétanque ; combat de gladiateurs... Pouille a plein d'histoires à raconter, mais personne pour les écouter : Anyou ne lui adresse plus la parole et Pouille ne sait pas comment trouver les mots pour revenir vers elle. Il a beau plaider que jouer le jeu d'Anniki et leur permettra peut-être de sortir vivant et de servir la cause bontarienne mieux qu'ils ne le feraient en mourant, Anyou préfère le statut de martyr.

La quatrième nuit, Anniki se présente à nouveau, mais cette fois-ci elle invite Anyou à venir avec eux. Anyou refuse, elle ne veut rien à voir avec la Sram, mais Anniki ayant ouvert la cage, Pouille utilise son sortilège de transposition pour l'en faire sortir. C'est alors qu'Anyou voit : les deux gardes, éborgés, couchés sur le sol.

- A présent c'est un voyage sans retour, déclare Anniki cependant que Pouille transpose les deux gardes dans la cage, ferme la serrure et qu'elle hisse la cage à sa place habituelle.

- Qu'est-ce qui se passe ?! s'inquiète Anyou.

- Anniki nous aide... Je t'avais dit que c'était pas vraiment notre ennemie. C'est le moment ou jamais de s'enfuir.

- On n'a pas le temps maintenant pour les explications, tranche Anniki, puis à Anyou : soit tu nous suis soit je te tue.

« J'ai pas peur de toi ! », Anyou s'apprête à hurler mais Pouille lui colle une main sur la bouche :

- C'est bon Anniki, on te suit, répond-t-il à sa place.

- Bien, enfilez ça vite ! ordonne-t-elle en leur jetant à chacun une cape équipée d'une capuche de cuir sombre (un ensemble très prisé de la haute couture brâkmarienne), la brume magique qui nous dissimule ne va pas tarder à se dissiper.

Anyou obtempère : elle n'a plus vraiment le choix. Quand la brume se dissipe, Anniki lance deux nouveaux sortilèges : Anyou et elles disparaissent aussitôt. Seul Pouille reste visible.

- C'est tout ce que je peux faire, prévient la Sram, mais dans notre cas une personne est moins louche que trois. Pouille, suis mes instructions et quittons cet endroit maudit. Tout droit !

Pouille avance dans les rues de Brâkmar dont il est devenu familier. Anniki le suit en tenant Anyou par le bras : puisqu'elle est invisible, elle-même ne la voit plus. Ce contact physique dégoute Anyou au plus au point, mais une fois encore, elle n'a pas le choix.

Guidé par les instructions qu'Anniki lui glisse à l'oreille, Pouille avance jusqu'à la Porte Nord. Là, une sentinelle les arrête.

- On ne passe pas !

- Mais, je quitte la ville... Ton boulot c'est d'empêcher les gens d'entrer, non ?
- Nan ! Mes ordres c'est « laisse passer personne de l'autre côté ! », donc je laisse passer personne de l'autre côté.

- Mais l'autre côté, c'est la ville, pas les landes !

Pouille montre du doigt les landes de Sidimote qui s'étendent au nord de Brâkmar.

- Tu es idiot ma parole, répond la sentinelle, l'autre côté c'est celui qui est derrière moi et comme je suis tourné vers Brâkmar, de ce côté-ci on ne passe pas.

Pouille comprend que le garde effectue sa ronde sur le pont qui surmonte les douves de la ville, et que selon le côté où il se trouve, il autorise le passage dans un sens ou dans l'autre. D'ailleurs ceux qui franchissent le pont en ce moment même en arrivant des landes n'ont aucun problème pour passer : le garde ne les regarde même pas.

- Donc, reprend le garçon, si je reviens un peu plus tard, je pourrai passer ?

- Peut-être, répond le garde.

- Pas le temps, décide Anniki en même temps qu'elle met fin à la discussion et à la vie du garde, ce qui a pour effet de dissiper ses sortilèges d'invisibilité.

Il ne reste plus aux fugitifs qu'à courir, ce qu'ils font à perdre haleine, sans s'arrêter. L'alerte ne tarde pas à être donnée. On signale d'abord la mort de la sentinelle : une patrouille est envoyée à la poursuite d'assassins potentiels. Puis la disparition des prisonniers est remarquée. On prévient Oto Mustam qui fait chercher Annik : sans succès. Il vérifie alors que la clef est toujours à son cou : elle a été remplacée par un objet factice. Comprenant qu'il a été joué, Oto Mustam sonne l'alerte générale. Il ordonne à tous les guerriers disponibles de fouiller les landes : Anniki devait convaincre les shushumanciens d'aider Oto à détruire Bonta, à présent qu'elle a trahi, c'est une question de vie ou de mort pour la cité de Brâkmar.

De leur côté, Anniki, Pouille et Anyou, ne songeant pas à se cacher, filent à toute allure vers le nord-ouest, longeant le flanc du mont Koalak jusqu'à apercevoir le front que forment les deux armées.

Chapitre 50 : la bataille des géants

L'aube se lève au-dessus des tranchées ennemies. Dans le camp bontarien, comme à son habitude, le colonel Vanthar Fésastar passe ses hommes en revue, pour s'assurer que chacun d'eux est à son poste et que la relève du matin s'est déroulée sans imprévu.

Ca fait des mois qu'il honore ce rituel, jamais las, jamais fatigué, bien que sa soif d'en imposer à l'ennemi lui crie chaque jour de déclencher l'assaut. Mais la raison commande tout autrement : les Brakmariens sont avantageusement barricadés et, pour peu que Vanthar sous-estime leur nombre, charger serait conduire Bonta à la défaite, l'humiliation, et peut-être à sa perte. Alors Vanthar attend, en bon soldat et en chef qui se veut exemplaire. Comme il est de retour à son poste de commandement, le capitaine Starky l'interpelle respectueusement :

- Mon colonel ! Je viens d'apercevoir du mouvement du côté brâkmarien, c'est assez étrange, regardez.

Le subordonné tend sa lunette à Vanthar qui la repousse d'une main : il n'en a pas besoin. Invoquant le nom de la déesse Crâ, Vanthar voit plus loin qu'aucune lunette au monde et ce qu'il voit, comme l'a dit Starky, est assez étonnant : trois Brâkmariens qui s'élancent, seuls, à travers le no man's land qui les sépare du camp adverse. Vanthar croit reconnaître les visages, mais il n'en est pas certain, ils sont trop loin, même pour ses yeux de Crâ. Tout à coup, les barricades qui cernent le camp brâkmarien s'ouvrent pour laisser passer une dizaine de personnes, sans doute une patrouille qui emprunte le même chemin que le groupe précédent.

- Mais que manigancent-ils en face ? s'interroge Vanthar à voix haute.

Ses surprises ne font que commencer car, l'instant d'après, les portes du camp adverse sont ouvertes en grand et un flot continue de soldat s'élanche dans la plaine, visiblement à la poursuite des trois premiers personnages. Ils se sont rapprochés et Vanthar reconnaît Anniki ainsi que les deux disciples de Barbra, deux Bontariens, deux des leurs. Que font-ils là ? Il n'en a pas la moindre idée, mais l'heure n'est plus aux questions.

- Capitaine, dite aux soldats de se mettre en formation, nous allons attaquer.
- Bien mon colonel !

La nouvelle se répand immédiatement dans les rangs bontariens. Au signal de leur chef, ils s'élancent à l'assaut des Brâkmariens qui continuent de progresser dans la plaine où ils sont à deux doigts de rattraper ceux qu'ils poursuivent, étant montés sur de rapides dragodindes tandis que les fugitifs sont à pieds. Les Bontariens vont arriver trop tard pour empêcher leur capture. Anyou, Anniki et Pouille sont à bout de souffle. Sentant qu'ils sont sur le point d'être rattrapés, ils décident de faire volte-face et se préparent au combat : Pouille et Anyou déploient leurs grandes ailes blanches au-dessus de leurs têtes.

Vanthar suit chacun de leurs mouvements tout en dragodindant à vive allure. Il faut avoir l'œil aussi perçant que lui pour embrasser toute la scène du regard et comprendre le caractère épique de ces mouvements d'armées : deux marées de soldats, deux nuées d'ailes rouges et blanches qui s'élancent en même temps et convergent ensemble sur le trio que constituent Pouille, Anniki et Anyou. C'est alors que l'impensable se produit. Il marquera la rétine de Vanthar à tout jamais. C'est d'abord Anniki qui disparaît puis, alors que les Brâkmariens arrivent à portée de Pouille et d'Anyou, une déferlante de sortilèges mortels qui s'abat sur le jeune duo. Mais il n'y a que Pouille qui soit touché, le Sacrieur ayant protégé sa camarade d'un de ses enchantements. Vanthar reconnaît celui du « sacrifice », un sortilège Sacrieur qui permet de se substituer à l'ami en danger. L'effet de la douleur est immédiat : Pouille gonfle comme une montagne, recouvrant les deux armées de son ombre. Ce n'est pas tout : il y a une explosion de fumée sur sa droite qui, lorsqu'elle se dissipe, révèle un craqueueur de gigantesque stature... Il surpasse en taille le craqueueur légendaire, comme peuvent en témoigner les aventuriers qui ont déjà eu affaire à ce monstre. Pouille l'égalise en taille au fur et à mesure qu'il encaisse de nouveaux coups. Alors, jugeant qu'il a accumulé suffisamment de puissance, le Sacrieur esquivé les attaques, tout en transposant à sa place des portions entières de l'armée ennemie. Il est maintenant intouchable. De son côté le craqueueur entame sa marche meurtrière au travers des rangs brâkmariens... C'est un véritable carnage.

Comprenant que l'incroyable phénomène joue en leur faveur, les Bontariens fondent sur leurs adversaires dans un effroyable heurt de fer et de magie. La nuée blanche l'emporte rapidement sur la rouge, aux pieds des deux colosses qui sèment le chaos et la mort tout autour d'eux.

Cependant Anyou, qui surveille le comportement de son invocation, est très inquiète : pas pour elle, tout le monde fuit sur le passage du craqueueur, mais pour Pouille qui semble avoir poussé son sortilège du châtimeut au maximum. Son corps est devenu partiellement translucide, comme naguère lors de leur combat dans les plaines, et Anyou s'aperçoit que, tout en semant la terreur, il s'inquiète surtout d'esquiver les coups de ses adversaires. Anyou comprend qu'il est à deux doigts du surrégime. Or, si Pouille est en général un maître de l'esquive, l'armée brâkmarienne compte un certain nombre d'Ecaflip qui parviennent à le toucher, quoique Pouille les écrase d'un coup de pied aussitôt après. Mais Anyou voit à son visage qui se crispe que les choses ne vont pas bien... Les Brâkmariens ont compris. Bien que le désordre et la panique frappent une grande partie de leurs troupes, elles n'en comptent pas moins de courageux soldats, bien déterminés à exploiter cette faille. Les Sacrieurs lancent leurs sortilèges de sacrifice sur les Ecaflips, pour les protéger de leur vie, tandis que les guerriers-chats concentrent leurs tirs. La plupart d'entre eux usent d'un sort appelé « Pile ou

face » qui consiste à projeter des cartes-à-jouer spectrales, tranchantes comme des rasoirs. Pouille à beau connaître le sort, il est incapable de l'anticiper : les cartes virevoltent dans toutes les directions, sans suivre aucune trajectoire logique. Pouille est blessé. Il gonfle, encore ! Sa douleur se change en force, en beaucoup plus de force que ne peut en contenir son corps d'adolescent. Il va exploser ou disparaître. L'énergie emmagasinée est si grande qu'il ne sera bientôt plus qu'un fluide. Il a beau déchaîner les coups pour en libérer une partie, ce n'est pas encore assez... Son corps se confond peu à peu avec le ciel. Il ne bouge plus, il gonfle. Comme si sa haute taille l'emportait au-dessus des affaires humaines, il ne s'intéresse plus aux heurts de la bataille. Elle est gagnée, quoi qu'il arrive : les Brâkmariens sont en déroute, le craqueleur d'Anyou poursuit son massacre, secondé par deux gros bouftous qui protègent ce qui reste de palpable des jambes de Pouille... jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Pouille tout entier disparaît. Le phénomène est très différent de celui de la dernière fois et aucun matelas ne se matérialise à la place du jeune garçon. Anyou sent son cœur qui s'emballer tandis qu'elle a de plus en plus de mal à contenir la rage destructrice de son craqueleur. C'est alors qu'elle remarque Anniki. La Sram a perdu son invisibilité et, à en juger par les effluves magiques qui s'échappent de ses bras tendus, elle est en train d'exécuter un puissant sortilège... Anyou comprend immédiatement : Pouille n'a pas disparu... Ou plutôt si : mais couvert par un charme d'invisibilité. Les soldats Brâkmariens qui résistaient ont cru qu'ils en avaient fini avec lui et fier d'avoir ravi ce soldat d'élite à l'armée ennemie, d'avoir sauvé l'honneur en quelques sortes, ils se joignent à la retraite des leurs qui se précipitent vers les fortifications.

Les Brâkmariens fuient dans le chaos, les Bontariens les chassent en ordre. Anyou tente à présent de retenir son craqueleur pour éviter qu'il écrase des anges dans sa foulée. Vanthar mène la charge, tuant les fuyards à distance grâce à ses flèches aussi précises que mortelles. Les Brâkmariens n'ont pas le temps de fermer derrière eux les portes de leur bastion. Les anges sont sur eux, ils s'y mélangent et c'est une marée rouge et blanche qui déferle à l'intérieur du camp. Les portes sautent, les barricades sont détruites de l'intérieur. Anyou voit les drapeaux Brakmariens tomber un à un : des bannières blanches les remplacent aussitôt. Les explosions magiques colorent le ciel au-dessus des barricades et des grands hourras retentissent quand le gros de ce qui restait a fui, et que le reste du reste a demandé la grâce.

La victoire est totale.

D'un violent coup de fouet, Anyou dématérialise son craqueleur. Les deux bouftous qu'elle n'avait pas le temps de surveiller sont partis manger la campagne. Ils se dissipent d'eux-mêmes lorsqu'ils se seront trop éloignés. Anyou se précipite vers Anniki qui est tombée à terre, épuisée par l'effort : elle n'a pas l'habitude d'enchanter une telle masse. Pouille est debout dans la plaine, bien visible. Il n'a pas perdu sa consistance comme Anyou l'avait cru, ce n'était que l'effet du sortilège d'Anniki. En revanche il ne réagit plus. D'en bas, Anyou n'aperçoit son regard qu'à peine. Cependant, elle a l'impression que sa taille diminue. Doucement tout d'abord, puis de plus en plus vite, à tel point que Pouille donne maintenant l'impression de rentrer en lui-même. Ayant retrouvé sa taille normale, ses genoux fléchissent finalement, et il s'effondre dans les bras d'Anyou, évanoui.

Quelques Bontariens se sont rassemblés pour commenter le phénomène :

- Jamais vu ça...
- Quel monstre, ils les a tous piétinés !
- Je me demande si tout ça ne cache pas quelque chose de démoniaque...
- N'empêche que c'est grâce à lui qu'on a gagné.

Des disputes éclatent à ce sujet. Anyou s'en moque. Elle pose son oreille contre la poitrine de Pouille et cherche les battements de son cœur. Ils sont faibles mais bien présents. C'est tout ce qui l'importe... Jusqu'à l'arrivée de Vanthar qui, après avoir sécurisé le fort ennemi, vient

s'informer de l'état de Pouille et d'Anyou, autrement dit : de ses armes secrètes. Anyou n'y voit que de l'amour :

- Il est vivant ? demande-t-il en désignant Pouille du doigt, non sans un certain mépris.

Anyou acquiesce en silence, toute émue que Vanthar lui adresse la parole. Enfin ils se retrouvent ! Et il n'a pas manqué de voir à quel point elle s'implique dans leur combat commun.

- Bon. Appelez-moi des Eniripsas, ordre prioritaire ! Vite ! Nous allons encore avoir besoin de lui. Quant à elle... (Vanthar se tourne vers Anniki) ...aux fers, avant qu'elle nous joue un de ses mauvais tours. Toi petite, dit-il à Anyou, viens avec moi, il faut que tu me racontes comment ange vous avez atterri sur ce champ de bataille !

Tandis qu'on met des fers aux chevilles et aux poignées d'Anniki, ses yeux tristes trahissent l'espoir d'un peu de reconnaissance de la part d'Anyou. C'est peine perdue : Anyou ne lui adresse pas un regard. Elle accorde un peu d'attention à Pouille, évanoui, que des Eniripsas emportent sous une tente, et tout le reste à Vanthar qui l'invite à la suivre jusque dans la sienne.

*****Epilogue*****

La cérémonie du prisme marque la fin de cette improbable bataille qui restera connue sous le nom de « Bataille des géants ». Le prisme bleu, posé dans l'ex-camp Brâkmarien, au lieu du prisme rouge qui l'y a précédé, atteste que la zone est désormais sous contrôle bontarien. La nature toute entière, reconnaissant cette nouvelle autorité, offre son tribut à ses nouveaux conquérants... Et pour commencer : la voie vers le mont Koalak est ouverte. Monseigneur Danathor accueille cette nouvelle avec une grande joie. Aux Bontariens inquiets des monstres qu'ils ont vu apparaître durant la bataille, il explique que les impressionnantes capacités de Pouille et d'Anyou sont dues à l'entraînement que Barbra Mazone leur a fait subir sur sa recommandation, et que cette victoire est la conclusion d'un plan convenu, dans l'exécution duquel, hélas, le lieutenant Mazone a perdu la vie.

Quelques jours plus tard, Barbra reçoit des funérailles publiques auxquelles toute la ville assiste en saluant son courage exemplaire. Vanthar corrobore le mensonge ; Pouille, remis de ses blessures, et Anyou, tous deux habitués au secret, n'ont rien à ajouter ; Amariyo non plus. Danathor se dit que, décidément, les choses se profilent bien.

FIN

De la deuxième partie...

LE RETOUR DU CHEVALIER

EPISODE 17

Chapitre 51 : Serment de fidélité

Danathor tapote l'accoudoir de son nouveau trône, de l'index puis du majeur, en cadence. Un large sourire s'étire sous sa moustache rousse tandis que Vanthar, Pouille et Anyou, le genou à terre, achèvent leur serment de fidélité à la cause bontarienne. La seule figure sombre au tableau de l'intendant est celle d'Amayiro, debout, bras croisés, qui surveille chacun de ses gestes comme un tuteur agaçant.

- ...et je jure de mener cette mission à terme, dussé-je y laisser la vie, conclut Vanthar, Au nom de Crâ et de Jiva, que leurs noms soient sanctifiés !

Le jeune colonel n'a pas l'ombre d'un doute quant à sa qualité de héros. Depuis qu'il a été mis au courant du projet P.A.F., inévitablement suite à la « Victoire des géants » dont il est, officiellement, l'artisan principal, et qu'on lui a confié le rôle de feu-Barbra, il se considère déjà comme le futur destructeur de Brâkmar, comme une légende ! Danathor ne s'en inquiète guère : Vanthar n'a pas d'autres ambitions que la gloire, et il est trop bête et servile pour lui concurrencer le pouvoir sur lequel le prêtre étend une main de plus en plus ferme. Et puis qui dit qu'il reviendra de sa mission vivant ? Ah ! Danathor en gémirait d'impatience : d'ici quelques jours, si tout se passe bien, plus de Brâkmar et plus de shushumanciens : en un mot plus d'obstacle autre que le vieux général qui continue de le scruter des yeux.

Amayiro connaît bien Danathor. Il le sait ambitieux, mais ne saurait dire si cette ambition peut prévaloir sur les intérêts de Bonta qu'elle a, jusqu'à présent, toujours servi. Alors il ouvre l'œil, et le bon.

C'est au tour de Pouille et d'Anyou de renouveler leur serment, aux noms de leurs divinités respectives et de Jiva, gardienne du mois de Javian et créatrice de la Cité Blanche. Mais Pouille bouscule le protocole en demandant une faveur.

- Monseigneur, dit-il en s'adressant à Danathor, homme auquel il voue reconnaissance et respect, avant de partir pour le mont Koalak, d'où je ne reviendrai pas, j'aimerais vous demander la grâce d'Anniki, la Sram que nous avons fait prisonnière.

Tout le monde s'étonne de cette requête, sauf Anyou peut-être, qui ne la désapprouve pas moins. Mais ce qui surprend vraiment Amayiro c'est la réponse de Danathor :

- Soit. Si tu réussis ta mission, je m'engage à la libérer.

Le général sait que l'intendant n'en a pas la moindre intention et toute cette histoire finit de le dégouter. Amayiro n'aime pas le mensonge. Pourquoi ne s'avance-t-il pas pour s'opposer à cette mission ? Ce n'est pas par lâcheté qu'Amayiro garde le silence, mais pour l'intérêt commun. Quand bien même l'idée de vaincre l'ennemi autrement que par les armes, en utilisant une magie d'origine démoniaque qui plus est, le dégoûte fondamentalement, Amayiro ne remet pas en cause une seconde le bien fondé du combat qu'ils mènent tous ensemble pour défendre le monde contre les forces du chaos. La réponse de Danathor a mis du baume au cœur de Pouille qui achève son serment avec le sourire. C'est mieux ainsi puisque, vainqueur ou vaincu, il ne reviendra pas des Monts. Comme Amayiro ne questionne pas non plus qu'il faille donner sa vie pour Bonta, oui, tout est mieux ainsi. Ca n'empêche pas le général d'avoir sa propre idée derrière la tête.

Anyou jure à son tour et tous reçoivent la bénédiction de Danathor et l'accolade d'Amayiro. Le général raccompagne les deux membres du P.A.F. qui portent désormais les grades d'aspirant et de sous-lieutenant tandis que l'intendant retient Vanthar à l'intérieur de ses appartements privés où s'est tenue la réunion secrète.

- Combien d'hommes vous accompagnez ?

- Cinq.

- Je t'en donne cent. A présent que le passage vers les monts est ouvert, il paraîtra tout naturel que nous envisagions une expansion, aussi ne lésine pas sur les moyens.

- Je n'aurai pas besoin d'autant, explique Vanthar, la voie est sécurisée jusqu'aux monts, nous y serons dans quelques jours, et ce n'est pas un endroit où pourra manœuvrer un bataillon... Sans compter qu'à moins d'éradiquer tous les koalaks du secteur, il vaut peut-être mieux jouer la carte de la discrétion : la plupart doivent hiberner, nous sommes déjà à la fin septange.

- N'importe ! Prends ces hommes avec toi, tu en disposeras comme bon te semble une fois sur place. Mais ne révèle à aucun les tenants ou les aboutissants du projet. A aucun ! Si le garçon vient à faillir, pour une raison ou pour une autre, utilise la fille. Si la mission réussit, tu seras célébré comme le plus grand des héros de cette terre, alors vise bien !

- Pour ça Monseigneur, vous pouvez compter sur moi ! s'exclame Vanthar, des étoiles au fond des yeux, en s'inclinant respectueusement.

Chapitre 52 : Au village des éleveurs de dragodindes

- C'est prêt ! Je t'ai mis la double dose.

- Héhé, merci. C'est qu'elles m'ont fait courir aujourd'hui.

La nuit va bientôt tomber sur le mont Koalak. Comme à leur habitude, Omar et Kolko ont sorti leur service à thé pour se faire une petite infusion revigorante à base de feuilles de kaliptus.

- Ah, ça remonte ! s'exclame Oshar après la première lampée, tout en étendant ses jambes aussi loin que possible en direction de l'enclos où il a enfermé ses nouvelles captures : des dragodindes amandes et rousses aussi vives que sauvages, mais bizarrement agitées.

- Tu as remarqué ? signale-t-il à son compère, on dirait que quelque chose les inquiète.

- Et je sais quoi, répond Kolko en reposant sa tasse, vise un peu ce qui nous arrive !

Au travers des plantes géantes, nimbées de roses aux dernières heures du soir, et de ces colonnes de pierres rondes et herbues qui encombrant l'endroit, des bannières bontariennes viennent de faire leur apparition. Elles sont portées de l'avant par une colonne de soldats, elle-même menée par une demi-douzaine de cavaliers tous bardés d'objets magiques. Le premier d'entre eux, un Crâ à l'allure imposante, s'adresse aux éleveurs en ces termes :

- Au nom de Bonta, la blanche, nous prenons possession de ces terres.

Oshar et Kolko échangent un regard, puis répond « d'accord » à l'unisson. Cela fait quelques années qu'ils n'ont pas vu de Bontariens dans le coin, jusqu'alors contrôlé par les Brâkmariens. Mais ils savent les deux cités en guerre pour avoir souvent subi l'occupation de l'un ou l'autre camp durant la dernière décennie, sans que cela les affectent en rien : des éleveurs de leur trempe sont une denrée rare et les conquérants ont toujours préféré leur prendre le savoir plutôt que la vie. Du moins jusqu'à présent.

- Vous voulez savoir où se trouve le prisme, sans doute ? interroge Kolko qui connaît les habitudes des deux armées.

Le Crâ acquiesce et Kolko le conduit jusqu'au prisme brakmarien qui rougeoie sous la mousse, à quelques pas de leur cabane en bois. Des ingénieurs Bontariens sortent alors des rangs pour le désactiver et le remplacer par leur propre prisme afin que chacun, animaux, plantes et hommes reconnaissent la souveraineté de Bonta sur l'ensemble des terres avoisinantes. Ceci fait, le Crâ ordonne à ses troupes d'établir le camp, mais réquisitionne la cabane pour lui-même et les deux silhouettes encapuchonnées qui l'accompagnent. Oshar hausse les épaules en terminant son infusion puis se glisse dans un hamac étendu quelques pas plus loin. Ce ne sont pourtant pas les cabanes qui manquent ! Kolko est lui en ont bâti une bonne dizaine à l'époque où ils croyaient encore que leur trouvaille allait attirer les foules. Ils

pensaient même établir un village, ici, avec les élèves qu'ils auraient initié au dressage. Ils l'auraient appelé « le village des dresseurs de dragodindes » voilà qui sonne bien ! Seulement les fluctuations de la guerre et les difficultés d'accès du site ont réduit leur projet à néant. Et puis de toute façon, la plupart des gens préfèrent acheter leurs dragodindes une fois dressées plutôt que de perdre du temps à les élever eux-mêmes. Pourtant, l'idée était bonne au départ, rumine Oshar en se berçant dans son hamac, et en se rappelant la révolution qu'il avait provoqué, à travers le monde des Douze, en l'approvisionnant en dragodindes, animal qu'on ne croisait auparavant que rarement, mais que ses efforts avaient permis qu'on élève dans les enclos du monde entier... pour son infortune. Pas tant que ça après tout : il est heureux de sa vie, ici, avec son ami Kolko, qui présentement le salue pour rejoindre sa propre cabane qu'il préfère à la fraîcheur des nuits d'automne.

Oshar poursuit ses réflexions tout seul, dans le noir, quand une explosion le fait sursauter dans son hamac. Il y a de la fumée qui s'échappe de la cabane où dorment ses trois invités, puis une gerbe de flamme allume la fenêtre pour laisser percevoir la silhouette d'un dragonnet.

- Ca suffit ! crie une voix qu'Oshar reconnaît pour celle du Crâ.

Il y a quelques éclats de magie puis un autre nuage de fumée. Enfin on ouvre et claque la porte, le temps d'en expulser une frêle silhouette.

- Tu dors où tu veux mais pas dans mon lit, reprend la voix, et ce n'est pas ton dragonnet qui va me faire changer d'avis !

Une des deux silhouettes encapuchonnées vient visiblement d'être mise à la porte d'où Oshar peut l'entendre grogner :

- Grr ! Je l'aurai la prochaine fois !

La porte s'ouvre et claque à nouveau :

- Et prends ton camarade avec toi, il renarde et il ronfle.

L'autre silhouette encapuchonnée qu'Oshar avait remarquée plus tôt est jetée hors de la cabane comme un sac à patates. Elle atterrit par terre dans un bruit sourd et continue de ronfler.

- Quel singulier équipage ! se dit-il à lui-même, avant de se rendormir sans plus se réveiller.

Chapitre 53 : Le territoire des dragodindes sauvages

Au petit matin, Vanthar, Pouille et Anyou se préparent à quitter le « village » des dresseurs en direction du territoire des dragodindes sauvages. Ils vont devoir le traverser pour atteindre le canyon et finalement le mont Koalak lui-même, dont ils devront encore gravir le sommet.

Le colonel abandonne la troupe derrière eux. Comme il l'a confié à Danathor avant le départ, il préfère jouer la discrétion à cette époque où les koalaks ont commencé d'hiberner, et puisque cent hommes ne seraient guère suffisants pour les éradiquer tous. Ils les laissent donc avec cette consigne : garder le prisme et surveiller le mont, en attendant un signal.

Cinq d'entre eux seulement sont sélectionnés pour le reste de la mission. Vanthar a fait semblant d'hésiter mais il s'agit en fait de ses cinq « fidèles », comme il les appelle, ou ses cinq faire-valoirs, comme il les considère, pour qui Vanthar est au moins un aussi grand héros qu'il l'est pour lui-même : c'est tout dire. Il y a là Pue-du-fût, le Pandawa, une gigantesque masse de fourrure noire et blanche dont le lait de bambou, pas toujours frais, lui a valu son surnom ; Tamtam, la Sadida, qui commande aux plantes en battant des fesses ; Fécal, le Féca que ses boucliers magiques n'ont pas protégé de certains dérapages ; Tiquette, l'Eniripsa, tellement myope qu'on lui a interdit l'usage des potions et Mamida, l'Enutrof cleptomane. Comme l'indiquent leurs surnoms de combat, ces soldats n'ont pas toujours fait partie de

l'élite de l'élite, mais de l'eau a coulé depuis Grilambore où Vanthar, bon élève, les avait pris sous son aile. Ce sont maintenant des combattants aguerris qui ont prouvé leur vaillance sur tous les fronts du monde et sur lesquels Vanthar peut compter comme sur ses flèches, bien qu'eux-mêmes n'en soient pas vraiment, il faut le reconnaître.

- En avant compagnons, lance le Crâ à ses amis de toujours, et vous avec nous, ajoute-t-il à l'intention des deux armes secrètes, les outils vivants de sa future gloire : Pouille et Anyou.

Anyou est sous le charme : elle aime quand Vanthar fait son commandant, il est tellement beau. N'est-ce pas là le moment dont elle a toujours rêvé ? Etre seule avec lui, enfin ! Même s'il y a six personnes autour, ça ne compte pas vraiment ; qu'il ait résisté à ses assauts deux nuits d'affilé non plus. D'ailleurs c'est plutôt bon signe qu'il ait tué ses dragonnets : c'est aussi ce que fait le héros dans son « roman », sauf qu'après il embrasse la princesse, ce dont Vanthar s'est abstenu. Néanmoins, bien que Vanthar soit son principal centre d'intérêt, Anyou se souvient qu'ils sont en mission vers la mort. Et comment l'oublier ? Avec Pouille qui lui rappelle toutes les dix minutes que son sacrifice va, d'un même coup, sauver Anniki et venger Mastigrin ?

Un autre évènement ramène Anyou à la réalité. Alors qu'ils s'apprêtent à pénétrer le territoire des dragodindes sauvages, un coursier Bontarien les rattrape, à bout de souffle :

- Une missive de la part de Monseigneur Danathor, à l'intention de l'aspirant Whop.

- Donne ! ordonne Vanthar en se saisissant de la missive puis, constatant qu'elle porte le sceau que Danathor appose à ses courriers secrets, il la remet à Anyou.

Quelques secondes plus tard, de grosses larmes rondes coulent sur les joues de la jeune femme, jusqu'à ses lèvres qu'elle mord à faire saigner. Sur le bout de papier mollissant dans l'herbe humide, on peut lire ces mots :

« Amakna est en cendres, les Brâkmariens ont tout dévasté. Condoléances à la petite Anyou, Que le bien triomphe ! »

Vanthar, dont l'œil perçant déchiffre aisément le message du parchemin, se félicite que Bonta ait un chef aussi déterminé et rusé que Danathor, qui n'hésite pas à utiliser le mensonge pour le bien de la patrie. Anyou est nouvelle à Bonta ; Pouille est un traître qui a fait échapper Anniki. Mais voici qu'avec deux astuces des plus simples, l'Intendant a ramené ces jeunes gens à leur cause. Vanthar leur cède la tête de la petite file indienne avec amusement en les voyant qui écumant, l'une de venger sa famille, l'autre de sauver son amourette. Il ne voudrait pas contrarier d'aussi radicales dispositions.

A suivre...

EPISODE 18

Chapitre 54 : La stratégie des encapuchonnés

Brâkmar. S'enorgueillit-elle de nouvelles conquêtes ? Loin s'en faut : elle accuse la défaite. Le front ouest a reculé. Ce n'est jamais une bonne nouvelle de céder du terrain à l'armée adverse mais c'en est une très mauvaise pour qui connaît le nouveau potentiel destructeur de l'ennemi : le sceau qui contient l'énergie cumulée pendant des décennies par l'un des plus puissants démons de l'histoire est sur le point d'être brisé. Tout le monde a en mémoire l'image du rayon cosmique qui avait précédé la création de Brâkmar et chacun peut s'imaginer qu'un phénomène similaire précède sa destruction. C'est toute la ville qui est menacée d'anéantissement : ses remparts, ses habitants et même la tête d'Oto Mustam qui réfléchit à tout rompre, en compagnie des trois membres du Grand Conseil, silencieux, et de Djaul, qui s'est de nouveau incarné dans un glaçon pour lui répéter :

- C'est de ta faute Mustam ! Tout ça est de ta faute ! Si j'avais été là jamais les prisonniers n'auraient pu s'échapper, c'est de ta faute !! J'en aviserai Rushu personnellement.

Oto ne prête pas grande attention aux injonctions de Djaul. Il sait que c'est dans sa nature de faire suer et ne s'en formalise pas outre-mesure, mais se lève de son siège pour alimenter le feu de la cheminée en espérant accélérer la fonte du glaçon, qu'il n'a aucune intention de remplacer. C'est de là-bas qu'il interpelle les trois conseillers, prudemment silencieux, sous leur capuche :

- Messieurs les membres du Conseil, c'est une situation de crise. Je ne suis que le général des armées et je n'ai pas d'autre idée à vous offrir que de prendre la tête de nos troupes de l'Est et de marcher sur Astrub, comme initialement prévu. Ca n'empêchera pas la destruction de la ville mais, en cas de victoire, nous donnera la possibilité de lancer une attaque directement contre Bonta. C'est du tout ou rien comme dirait mes Ecaflips ! Vous êtes la tête pensante de cette cité, vous avez la responsabilité de sa survie, je vous écoute et je suis à vos ordres.

Les encapuchonnés ne sont pas rassurés. Ils savent que si Rushu veut des têtes ce sont les leurs qui vont tomber : Oto Mustam est trop précieux à ses yeux, quoi qu'espère Djaul. C'est donc le moment ou jamais de donner leur avis, même s'ils n'y sont pas habitués :

- On pourrait faire du chantage, menacer d'exécuter tous les prisonniers Bontariens que nous détenons encore...

Toujours appuyé contre la cheminée, Oto Mustam lève la main. Il faut quelques secondes aux encapuchonnés pour comprendre qu'il demande la parole.

- Oui Seigneur ? hasarde l'un d'entre eux.

- Ils sont prêts à nous détruire ! Je doute que ce que vous proposez fasse le poids dans la balance... Et puis nous avons déjà exécuté tous les prisonniers.

- Et si nous assassinions leurs shushumanciens ? Pendant leur ascension du mont Koalak... Ca règlerait le prob...

- J'ai déjà envoyé un groupe de tueurs, coupe Oto, oubliant cette fois de lever la main, mais je doute qu'on puisse s'y fier.

- On pourrait aligner tous nos Fécas, pour dresser un gigantesque bouclier qui protégerait la ville du rayon ?

- Imbécile ! Aucun bouclier Féca ne résisterait à Uk nok Allag, alors à sa force emmagasinée pendant des siècles durant, laisse-moi rire ! Non, ce qu'il nous faut c'est une vraie bonne idée bien efficace...

- On pourrait peut-être... hésite le premier des encapuchonnés, qui commence à comprendre où le général veut en venir, vous ordonner de prendre la tête de l'armée de l'Est et de marcher sur Astrub, comme initialement prévu... ?

- Eh bien voilà ! Ca s'est une idée, s'exclame Oto en ceignant son ceinturon autour de sa taille, je reviendrai victorieux, d'ici quelques semaines, ou je ne reviendrai pas !

Puis le général en chef claque la porte et se met en marche pour rejoindre l'armée de l'Est, toujours stationnée en bordure d'Amakna. Il emmène dans son sillon ce qui reste de guerriers ou de peureux qui, sachant Brâkmar menacée, préfèrent l'exil à l'attente.

Chapitre 55 : Alerte au sanctuaire

Pendant ce temps-là, Amakna est en proie à une vive agitation. Mais elle n'est ni due aux événements qui se préparent du côté de la montagne, ni à la présence de l'armée brâkmarienne au sud de ses frontières. Si le roi Allister est un monarque passif et paresseux depuis de nombreuses années, son royaume, en revanche, bout d'une énergie nouvelle, due à la découverte de dofus dans la région. C'est d'abord des centaines d'aventuriers qui ont déferlé, puis des milliers : qui chassent, pêchent, minent... L'artisanat n'a jamais connu pareil essor ! La ferme des Ingalsses, qui ne comptait que quelques paysans, emploie désormais à tour de bras : de jeunes immigrants qui s'assurent le boire et le manger en récoltant du grain dont ils feront de la farine, qu'ils vendront à des boulangers pour qu'ils en fassent du pain, qu'achèteront des aventuriers pour se remettre des coups de tel ou tel monstre peuplant tel ou tel donjon qu'on suspecte fortement de cacher un dofus.

La vie au Sanctuaire a bien changé. Peut-on toujours parler de sanctuaire ? Plutôt de refuge pour les Osamodas de passage. Le monde des Douze est en train de se transformer. Madreselva le comprend et s'en accommode : non sans une certaine frustration. Elle aimerait, comme autrefois, participer à toutes ces aventures. Mais ses responsabilités de cheffe la retiennent au rocher sacré. Elle se console en pensant à sa petite Anyou et s'imagine les fabuleuses histoires qu'elle lui racontera à son retour. Car sa fille reviendra, pour Madreselva cela ne fait aucun doute. En attendant elle se réjouit d'avoir retrouvé Zeurg. Etre séparée de sa fille et de Zeurg, pendant les mois où Anyou faisait son apprentissage à Bonta, a été pour elle comme perdre deux de ses enfants. Alors qu'elle siège dans la solitude de son trône souterrain, Madreselva observe les allées et venues de Zeurg qui volette avec énergie au travers des couloirs, tout excité à l'idée de former les jeunes recrues qui viennent d'arriver au Clan. Quelle merveille que cette créature qu'aucun manuel n'a jamais répertoriée ! Elle est unique, il n'y en a pas de pareilles à la surface du monde des Douze... Et pour cause : Madreselva l'a créée elle-même, en s'inspirant de la manière dont furent créés les dragoeufs de la péninsule. Une opération magique extrêmement risquée et difficile, qui avait donné ce résultat génial, quoiqu'inattendu. C'est son secret à elle, secret qu'une seule personne au monde partage, à son insu : l'ombre qui l'observe en silence, en ce moment même, tapie dans l'obscurité de la salle du trône. Tout à coup l'ombre s'avance sous la lueur des chandelles, dans un bruit de pas métallique. Instinctivement, Madreselva bondit hors de son siège en même temps qu'une explosion de fumée annonce l'apparition de son dragonnet : une redoutable créature au souffle de braise, la plus puissante des invocations auquel un adorateur d'Osamodas puisse recourir.

- Qui va là ? lance Madreselva d'une voix qui n'est pas exempte de surprise, mais où la peur n'a pas la moindre place.

- Paix, répond une autre voix, caverneuse sous un casque de métal.

Ce n'est qu'à ce moment que Madreselva reconnaît le chevalier Neuthr. Elle dont les sens sont aussi aiguisés que ceux d'un chacha ne l'a ni vu, ni senti approcher.

- Voilà qui est bien cavalier de ta part, chevalier, de pénétrer dans les souterrains de notre sanctuaire, et qui plus est dans cette salle, sans t'être fait annoncer.

- Je comprends ton courroux, réplique l'armure à la barbe pendante, mais le temps presse.

- Explique-toi ?

- Je dois faire vite, j'irai donc à l'essentiel : l'armée de Brâkmar est en marche vers Astrub, elle traversera bientôt le royaume d'Amakna. Ce n'est pas qu'un simple bataillon mais l'armée toute entière qui fuit la cité rouge, à l'assaut de la blanche. Prépare ton clan au combat, j'ai déjà prévenu les Inglasses.

- Les Inglasses ? Hmph. Tu es certain de ce que tu avances ? Comment sais-tu tout ça ?

- Ai-je jamais manqué à ma parole ? Allons, il faut faire vite.

- Ne me donne pas d'ordre ! rugit Madreselva, et le chevalier de répondre, avec sa vivacité d'esprit coutumière : « Telle mère, telle fille ! »

Madreselva sourit à cette remarque, et à la perspective de l'effroyable combat qui se prépare. Elle se sent rajeunie tout-à-coup, aventurière, à nouveau, comme l'est devenue sa propre fille. Elle équipe sa panoplie du Minotoror et emprunte le couloir principal : pour donner l'alerte. Le chevalier la suit puis la dépasse, à toute vitesse.

- Hey ! Où vas-tu chevalier ? Tu ne restes pas ici ?

- On m'appelle ailleurs, désolé !

Et le chevalier Neuthr disparaît vers la sortie.

Chapitre 56 : Les dangers du mont Koalak

Les rochers s'empilent plus en plus en plus hauts, jusqu'à former parfois d'étroits canyons, et Anyou a le vertige à ne les regarder que d'en bas. Voilà qui n'entache en rien sa détermination, farouche, depuis qu'elle a appris le décès de sa mère et de toute sa famille, massacrés par ces maudits Brâkmariens. C'est toujours à cette idée que son esprit revient, quoiqu'il lui arrive parfois de s'émerveiller de la végétation, ou des troupeaux de dragodindes sauvages qui s'approchent de leur petit groupe mais déguerpissent à une vitesse prodigieuse lorsque Pue-du-fut essaye de les attraper. Pouille compatit envers Anyou, son malheur l'a raffermi dans sa propre détermination au sacrifice, et tous deux marchent à vive allure, forçant les autres à accélérer le pas. Mais à présent qu'ils ont véritablement pénétré le Canyon, Vanthar leur intime de ne plus avancer qu'avec prudence.

Les Koalaks n'hibernent vraiment que pendant le mois de descendre, comme pour bouder le règne de Djaul, qui en est le protecteur, et protester contre le froid qu'il répand partout durant cette période. Néanmoins, afin que cette tradition s'effectue dans les meilleures conditions, les Koalaks ont pris l'habitude de stocker d'énormes quantités de nourritures qu'ils ramènent des lacs enchantés jusque dans leur habitat reculé des montagnes : essentiellement du poisson qu'ils conservent dans des grottes-froides et dont ils limitent la puanteur à l'aide de fleurs et de feuilles de kaliptus. C'est ainsi qu'ils ont de quoi petit-déjeuner à leur réveil, lorsque vient le mois de javian. Il leur faut bien un mois pour tout manger et encore un mois pour digérer. Après quoi ils ré-investissent les monts et le canyon jusqu'aux lacs enchantés. Anyou a appris tout ça de ses pères, lorsqu'il lui faisait classe dans les caves du Sanctuaire ; Vanthar, lui, l'a appris sur le terrain, lors de ses précédentes confrontations avec les koalaks. Voilà qui explique son regain de prudence : il sait que les petites bêtes sont coriaces.

La troupe ralentit encore. Elle avance en file indienne dans des détroits rocheux, ou en triple rang de deux personnes avec Vanthar à sa tête, dans de larges carrières souvent couvertes de végétation. C'est là qu'ils entendent une série de bruits saugrenus, presque une mélodie, à mi-chemin entre le coincoin qui glapit et le troufmou qui plouette...

- A couvert ! ordonne Vanthar en bondissant derrière un buisson, l'arc à la main.

Ses cinq fidèles l'imitent aussitôt, suivis de Pouille et d'Anyou. Dans la carrière, on n'entend plus rien que l'étrange mélodie qui se rapproche et à laquelle l'écho de la montagne donne une ampleur de plus en plus inquiétante. Pouille et Anyou scrutent avec anxiété le goulet d'où le chant leur parvient par intermittence... Qu'est-ce qui approche ? Anyou l'aperçoit soudain, à travers le feuillage. Il s'agit d'une toute petite créature, couverte de fourrure, à peine plus haute qu'un enfant de cinq ans. Elle chantonne une mélodie ridicule en retroussant son petit nez rond et courbé au-dessus de ses grosses moustaches, posant difficilement un pied devant l'autre dans sa démarche peu assurée. C'est un koalak ! Anyou le reconnaît grâce aux illustrations qu'elle a déjà vues au Sanctuaire. Mais celui-ci est habillé bizarrement : avec une sorte de chandail rayé, et il porte un chapeau de paille mal enfoncé sur sa tête plus large que haute. Sur son épaule gauche, il transporte une longue canne à pêche qui fait trois fois sa taille ; sur sa droite pend une énorme truite... Tout à coup il s'arrête au milieu de la carrière et met fin à sa chanson que l'écho répète encore. Est-ce qu'il les a vus ? Ou bien sentis ? Son petit nez se dilate et se contracte doucement au-dessus de ses moustaches. La scène dure une éternité, pendant laquelle les Bontariens demeurent parfaitement immobiles, cachés derrière rochers et feuillages. Alors finalement, la petite créature reprend son dandinement vers l'avant et Mamida laisse échapper un soupir... Mauvaise idée : le koalak fait volteface. A une vitesse fulgurante, il projette son hameçon à travers le feuillage. Prise ! Personne n'a encore réagi qu'il a déjà extirpé l'Enutrof de sa cachette, en activant le moulinet de sa canne avec une énergie ahurissante ! Mamida atterrit à ses pieds. Encore sous le choc, l'hameçon dans la bouche, elle ne réagit pas tandis qu'il la passe à tabac avec sa canne.

- A moi Bontariens !! hurle Vanthar en brandissant son arc.

Les autres l'imitent, à leur façon. Pouille transpose Mamida à sa place, pour la soutirer aux coups de son ennemi. Le koalak, pas même étonné de la manœuvre, assène au jeune homme un violent coup de canne qui le laisse tout chancelant. Vanthar profite que Pouille soit écarté par le choc pour cribler l'animal de deux « flèches de glaces » qui le ralentissent à peine : le koalak a déjà rembobiné son fil et attiré à lui Pue-du-fût, heureusement plus résistant que Mamida. Le Pandawa encaisse quelques coups de cannes, non sans broncher, mais parvient à saisir le koalak de ses bras puissants. Il le projette en l'air en direction de Fécal qui, devinant la manœuvre, s'est positionné à l'écart. Vanthar profite du vol plané de l'ennemi pour le frapper d'une « flèche destructrice », un autre de ces sortilèges que Crâ alloue à ses fidèles. Lorsque le koalak atterrit, il est bel et bien sonné cette fois. Fécal lui assène de terribles coups de bâton que le petit animal réussit à parer de sa canne, sans plus parvenir à contre-attaquer toutefois. Tamtam et Anyou lancent alors deux attaques conjointes, Anyou avec ses corbeaux qui font mouche mais n'ont guère d'effets ; Tamtam avec ses ronces qui déchirent le poil du Koalaks et le paralysent aux jambes... Mais la bête se débat toujours ! Pue-du-fût a eu le temps de boire un cruchon de lait de bambou : il crache le feu sur le koalak dont la fourrure s'enflamme. Les ronces brûlent elles aussi, libérant la créature dont elle retenait le mouvement. Un violent coup de canne frappe le bouclier magique que Fécal a dressé entre ses amis et le monstre. Le koalak gémit de douleur avec la voix si singulière que les aventuriers lui ont entendu plus tôt : il frappe à l'aveuglette, agonisant. Vanthar l'achève d'une flèche qui lui traverse le crâne. Le koalak s'effondre. De la mignonne petite créature, il ne reste qu'un corps meurtri et carbonisé dont se dégage une fumée noire et malodorante.

- Nous avons eu de la chance, conclut Vanthar, ça n'était qu'un enfant. Comment va Mamida ? questionne-t-il à l'intention de 'Tiquette, penchée à son chevet.

L'Eniripsa fait non de la tête : Mamida ne se relèvera plus.

A suivre...

EPISODE 19

Chapitre 57 : Pouille, meurtrier

La réputation du mont Koalak n'est pas infondée. Après avoir perdu Mamida, l'expédition bontarienne perd Fécal, écrasé par une avalanche... Anyou promet d'avoir entendu des rires, en amont, lorsque les pierres ont enseveli le soldat. Rien d'impossible à cela car, quelques heures plus tard, le petit groupe est surpris par un guet-apens de koalaks qui leur ravit 'Tiquette : n'ayant rien pu faire pour sauver ses autres compagnons, son sens du devoir l'a poussée à s'exposer au danger. Les koalaks en ont fait de la bouillie pour chacha mais son sacrifice a permis que ses compagnons s'échappent.

Si la plupart des koalaks ont déjà gagné leur retraite d'hiver, dans les tréfonds de la vallée de la Morh'Kitu, sous et dans la montagne, les retardataires sont visiblement informés que quelqu'un a violé leur territoire et qu'un des leur est manquant. On dirait qu'ils ont lancé une traque pour le venger... Auquel cas, c'est un combat à un contre cent. Pourtant Vanthar, Pue-du-fût, Tamtam, Pouille et Anyou doivent avancer quoi qu'il en coûte, la perte de leurs compagnons ou la vie. Leur meilleure arme est la fuite. Alors qu'ils longent en courant le flanc de la montagne, Pouille trébuche sur une liane qui s'est mystérieusement tendue sur son passage... Il chute.

- Nooooooon ! s'écrie Anyou, au désespoir.

Tamtam se penche au-dessus du précipice et invoque une ronce pour essayer de le rattraper : trop tard. Pouille a déjà pris la terrible décision, instinctive, rapide comme un réflexe : il transpose Tamtam à sa place qui percute en hurlant les tréfonds de l'abîme. Une lueur d'incompréhension disparaît du fond de ses yeux, en même temps qu'elle expire.

- Je... je...

Là-haut, en sécurité sur le chemin escarpé qui borde la montagne, Pouille balbutie sans avoir rien à dire. Les visages consternés de Vanthar, Pue-du-fût et Anyou se sont tournés vers lui.

- Elle allait te sauver... gémit le Pandawa.

- Je... bredouille Pouille à nouveau, toujours sans rien pouvoir exprimer.

- Tais-toi, rugit le Crâ, tu n'es qu'un traître ! Tamtam est morte pour la cause elle, mais toi...

Le visage de Pouille, affiche (si c'est possible) encore un peu plus de stupéfaction. L'insulte de « traître » est probablement la plus grave qu'un Bontarien puisse adresser à un autre Bontarien. Vanthar, furieux, retourne le couteau dans la plaie :

- Oui, un traître qui a fait évader Anniki ! Tu pensais que nous l'ignorions ? Et c'est encore parce que tu crois sauver sa peau que tu t'es joint à nous ? Je connais bien l'intendant, tu risques d'être déçu, haha !

Vanthar met dans ses sarcasmes toute la rage qu'il a d'avoir perdu Tamtam, certes, mais aussi son dégoût pour les shushumanciens, des êtres semi-démoniaques, et pour le rôle de premier plan qu'ils se proposent de jouer dans son épopée héroïque à lui. Pouille ne trouve rien à répondre, il est comme pétrifié. Anyou lève une main qu'elle aimerait poser amicalement sur son épaule mais qu'elle rabaisse finalement, partagée entre le devoir, l'amitié et l'amour.

- En avant ! ordonne Vanthar, pour couper court à ces atermoiements.

Et l'expédition reprend la marche, le Crâ en tête, suivi de Pue-du-fût, d'Anyou et de Pouille, le front baissé.

Le soir va bientôt tomber et la troupe cherche un abri pour se mettre à couvert de la pluie, fréquente en cette saison et abondante, en général, sur les hauteurs du mont. Ils trouvent facilement une grotte : le mont Koalak est un véritable gruyère, percé de cavités et de tunnels

en tous genres, artificiels ou naturels. Leur grotte est largement assez spacieuse pour quatre, suffisamment haute pour qu'ils s'y tiennent debout et trop profonde pour qu'ils en voient le bout. Vanthar sèche ses vêtements et inspectent armes et équipements tandis que Pue-du-fût se met aux fourneaux. Pouille est prostré dans un coin, la tête dans ses genoux qu'il tient serré entre ses bras. Anyou préfère s'éloigner pour ne pas avoir à prendre partie entre son ami et Vanthar. Sur un promontoire, juste à l'extérieur de la grotte, elle peut voir le sud du monde des Douze plongé dans les couleurs roses et oranges du soir, jusqu'à Brâkmar et les nuages noirs qui recouvrent la cité maudite.

- Maudite cité...

Anyou ne peut retenir une grimace que vient mouiller une larme lorsqu'elle songe à sa famille disparue. Bientôt, elle les vengera tous, et cette idée peint un sourire diabolique sur son visage triste.

Chapitre 58 : Les doutes de Pouille

Des ronflements sonores remuent les murs de la grotte. Mais pour une fois ce ne sont pas ceux de Pouille : Pue-du-fût s'est couché en travers du couloir qui descend vers les tréfonds de la montagne où il dort du sommeil de quelqu'un qui se serait envoyé quatre pintes de lait de bambou la veille au soir, ce qui est justement son cas. Vanthar est allongé quelque part non loin... Mais Pouille, lui, a quitté sa couche, comme le constate Anyou en se réveillant au beau milieu de la nuit, victime d'un cauchemar qui figurait le Sanctuaire dévoré par les flammes.

L'air dans la grotte est lourd de l'haleine de Pue-du-fût et Anyou décide d'aller se rafraîchir au dehors. Elle y rencontre son camarade de toujours, debout sur le promontoire où elle-même se tenait la veille. Son visage, pâle à la lumière de la lune, est tendu par l'anxiété. Il se tourne vers Anyou avant qu'elle ait pu dire un mot :

- C'est fini pour moi ma sœur, je ne veux plus y aller.

- Hein !? Qu'est-ce que tu dis ? s'exclame Anyou.

- J'ai trahi Bonta... Vanthar a raison : je devais obéissance et dévotion absolue à Danathor et à la cause que nous défendons tous, mais j'ai failli. J'ai fait passer mon désir égoïste et personnel avant le reste. Lors de notre séjour à Brâkmar, je me suis même plu à participer aux festivités de la ville, à rire avec des Chafers ou des Kwans... Je ne suis plus digne de remplacer Mastigrin. Je ne sais plus où est le bien, où est le mal...

- Mais... Mais que dis-tu ?! Pouille, le bien c'est Bonta, la cause que nous défendons ! Comment peux-tu avoir perdu des repères aussi clairs ?

- Et pourtant...

- Enfin ! Les dieux, l'ordre, le bien... C'est le fait d'aider son prochain, de défendre l'amour et la paix...

Pouille a un rire cynique.

- Tu crois vraiment que nous défendons l'amour et la paix ? Combien de personnes ou de créatures innocentes avons-nous déjà tuées ? Je sais bien que les Brâkmariens se réclament de la haine et de la guerre, mais au final, je me demande si nous sommes vraiment différents d'eux. Il me semble parfois que nous mettons des noms différents sur les mêmes choses, mais que c'est tout.

- Je ne peux pas te laisser dire des choses pareilles Pouille !! s'exclame Anyou avec colère, As-tu oublié que les Brâkmariens viennent de détruire ma famille et mon village ?!

Pouille lui renvoie un regard triste. Il s'apprête à ouvrir la bouche mais il est interrompu par Vanthar, l'arc bandé, qui se tient debout à l'entrée de la grotte.

- Bien parlé petite, grince le Crâ, on ne peut pas le laisser dire des choses pareilles. Tu n'es qu'un traître soldat, et en vertu de mes pouvoirs de Colonel, je te dégrade, je te bannis, et je te tue.

Chapitre 59 : Séparation

Vanthar tient Pouille en joue qui n'esquive pas le moindre geste de résistance. Au contraire, il ferme les paupières et écarte légèrement les bras, comme pour signifier qu'il accepte sa condamnation.

Vanthar affiche un horrible sourire. Il s'apprête à laisser échapper sa flèche devant Anyou, interdite, quand un hurlement sourd leur parvient des tréfonds de la grotte. Le Crâ sursaute et se met à l'affût, l'arc à la main. Pouille rouvre les yeux et Anyou se saisit de son fouet.

- Ca alors... s'exclame une voix inconnue, provenant de la grotte, mais c'est un Pandawa de l'armée bontarienne ! Je croyais que c'était un ours...

- Quoi que c'était vivant, réplique une seconde voix, c'est mort à présent.

- Regardez ! lance une troisième, il y a trois autres couvertures ici, là et là...

Cette dernière remarque fait tomber le silence, que Vanthar brise en criant :

- Par Crâ, flèche explosive !

L'incantation donne à sa flèche une lueur rougeoyante. Vanthar laisse filer la corde et la flèche traverse la pénombre de la grotte en illuminant ceux qui s'y trouvent : trois Srams aux larges ailes de chauve-souris et le cadavre de Pue-du-fût qui gît à leur pied. La seconde d'après la flèche explose en faisant trembler les parois de la grotte qui craque puis s'effondre. Une vague de poussière et de débris rocheux est craché à l'extérieur, sur le petit promontoir où se trouvent Vanthar, Pouille et Anyou. Anyou bondit d'un côté, Vanthar de l'autre... Pouille ne bouge pas. Il y est forcé par Anyou dont le fouet s'est enroulé autour de son bras : elle le tire vers elle, et Pouille tombe à la renverse, comme un poids mort.

- Mais bon sang, Pouille ! s'énerve l'Osamodas, Réagis !!

Pouille se redresse sur un coude. Il a les paupières mi-closes et le regard vide. Les rochers qui continuent de s'écouler derrière lui roulent maintenant dans sa direction. Il n'y a pas trois mètres entre le précipice et le flanc de la montagne...

- Pouille !!

Le jeune Sacrieur se relève, mais une nouvelle vague de roche le projette en avant. Anyou a le réflexe de tendre son fouet pour l'attirer vers elle et Pouille la renverse en lui tombant dessus.

- Tu n'as rien ma sœur ? tousse-t-il.

Les deux jeunes gens sont couchés l'un sur l'autre, dans une position pour le moins équivoque.

- Non, je... bafouille Anyou, pour le moins troublée.

La scène ne dure pas : Pouille saisit Anyou par les épaules et la force à rouler de côté pour se mettre à l'abri des nouveaux rochers qui menacent de s'abattre sur eux. Ils roulent ainsi sur plusieurs mètres car le versant de la montagne comporte une ouverture à cet endroit là : une pente herbue qui les entraîne jusque dans un trou dans lequel ils tombent en hurlant.

A suivre...

EPISODE 20

Chapitre 60 : En espérant que l'union fasse la force

Madreselva traverse les champs suivie de Zeurg et de ses Osamodas. Ca n'est pas dans leur habitude, mais pour une fois ils empruntent le chemin plutôt que de piétiner la récolte, toujours prête dans le champ des Ingalses, quelle que soit la saison : la magie de Xélor y répétant, en quelques heures, le même cycle qu'en une année.

Farle, qui les attend avec ses propres troupes, apprécie le geste.

- Bierdiou, reine, le chevalier vous a prévenu vous aussi ?
- Oui Farle, et s'il dit vrai, nous allons devoir faire front ensemble.
- Mes p'tits gars, y sont prêts ! s'enorgueillit Farle en appuyant ses paroles d'un large geste de sa faux, pour désigner la masse énorme des paysans qui se sont fortifiés dans sa ferme, lesquels accueillent le mouvement d'un « hurra ! » enthousiaste.
- Mes Osamodas le sont aussi, repart Madreselva, et pour ne rien céder aux Amakniens, les guerriers du Clan font claquer leurs fouets en une grande clameur.
- Et mes gus pas moins ! lance une voix.

Paysans et Osamodas se retournent. Une silhouette encornée les nargue par-delà les champs. Lorsqu'elle déploie ses ailes rouges aux monstrueuses dimensions, le doute n'est plus permis :

- Oto Mustam !!

Le général brâkmarien ricane et d'un simple mouvement du bras, il recouvre la plaine de son armée qui s'extirpe du sous-bois où elle était cachée, avançant à son signal comme une mélodie danse aux gestes d'un chef d'orchestre. Chaque note de la musique rouge qui va s'abattre sur Amakna est d'autant plus mortelle que les Brakmariens savent qu'ils n'ont plus le choix. Leur ville est menacée de destruction, ils doivent vaincre ou mourir.

Les paysans qui étaient jusque là confiants en leur nombre, tremblent d'effroi en se découvrant une poignée face aux troupes immenses de leurs adversaires. Heureusement, les Osamodas ont de la ressource. Le nom du dieu créateur résonne dans la plaine tandis que les nuages de fumées explosent un peu partout et que les invocations pleuvent : tofus, bouftous, prespics, sangliers, craqueurs, bworks mages, dragonnets... Ils sont des milliers !

- Pff ! pouffe Oto Mustam, en lançant ses troupes à l'assaut.

Les monstres et les sortilèges déferlent, détruisant tout sur leur passage. Une bonne partie des rangs Amakniens s'enfuient rien qu'à la vue de ces effets spéciaux, illusions, invocations, lancés de pelles, pluie de flèches, épées et éclairs qui s'abattent tout droit du ciel... Les plus jeunes et les plus inexpérimentés des aventuriers n'ont pas le cran pour participer à pareille bataille. Mais ceux qui restent ont de la bouteille. En plus de Madreselva, Zeurg et de la famille Ingalsse, il y a Zorror, le Iop aux trois épées ; Luffrite, le Sacrieur élastique ; Nanami, la Féca-tempête, et tant d'autres aventuriers bardés d'équipements magiques surpuissants mais de moins en moins rares au fur et à mesure que leur confrères pillent les donjons, et qui deviendront bientôt des légendes ou tomberont à jamais dans les gouffres de l'histoire. Hélas pour eux, l'armée brâkmarienne compte aussi son lot de combattants d'élite, sans faire mention d'Oto Mustam lui-même qui, d'un geste du doigt ou du menton, fait tourner les bataillons et céder les tranchées. Les paysans doivent rapidement évacuer la ferme qui brûle comme du petit bois, à l'exemple des champs où les fers se croisent, les marteaux cognent et les baguettes magiques virevoltent. Les deux armées sont prises dans un véritable brasier qui donne l'avantage aux Brâkmariens, habitués à la chaleur des laves qui bouillent sous les remparts de leur cité. Des tourbillons de fumée noire repeignent le ciel... Le roi Allister les verra-t-ils de son luxueux château ?

Chapitre 61 : Le mystère des cavernes

Pouille aide Anyou à s'extirper du lac où ils ont plongé. Heureusement ! Le trou par lequel ils sont passés est bien à dix mètres au-dessus d'eux, seule lucarne de lumière sur l'univers souterrain qui les entoure.

- J'ai froid, grelotte Anyou, avant d'éternuer.

Elle essaye vainement d'essorer son lourd uniforme trempé.

- Tu ferais mieux de l'enlever, conseille Pouille qui a déjà ôté sa tunique.

- Tu plaisantes j'espère ? Tu sais ce qu'il y a dessous ?!

Pouille hausse les épaules, indifférent.

- De toute façon on n'y voit rien.

- N'empêche ! s'énerve la jeune femme, secoue-toi ! Va me chercher quelque chose, que je puisse me couvrir !

- Quelque chose ? Il n'y a rien d'autre que des stalactites et des stalagmites ici.

Effectivement, l'endroit en est rempli. C'est vraiment une chance que les jeunes gens soient tombés dans le lac plutôt que sur l'un de ces piquets rocheux.

- Je m'en fiche, de l'air ! Tu reviendras quand je te le dirai. En plus c'est de ta faute si nous en sommes là.

Pouille s'éloigne, pas contrariant. Dans son dos il entend Anyou qui invoque un dragonnet : pour qu'il l'aide à sécher ses vêtements. En attendant Pouille tâtonne dans le noir. Les murs sont marqués à certains endroits, comme s'ils avaient été griffés. Toute la paroi est nivelée. Pouille suit ces marques étranges jusqu'à ce qu'elles se mélangent, comme pour former une inscription.

- Ca alors ! s'exclame-t-il, avant de courir prévenir Anyou.

La jeune femme se tient debout, devant son dragonnet, tout penaud, qui s'efforce de sécher la tunique qu'elle lui tend en soufflant doucement dessus. Anyou est donc à moitié-nue et glapit de surprise en voyant revenir Pouille.

- Je t'avais dit de pas revenir avant que je te prévienne sale voyeur ! Dragonou, ATTAQUE !!

Délaissant avec joie son emploi de séchoir, le dragonnet envoie une gerbe de flammes en direction de Pouille qui le transpose à sa place. Le jeune homme se téléporte du même coup juste à côté d'Anyou, toujours à moitié nue, qui hurle de plus belle.

- Du calme ma sœur, j'ai trouvé des inscriptions là-bas... Mais je n'y vois rien ! Toi qui as vécu sous terre tu pourras peut-être déchiffrer quelque chose.

Et Pouille passe son bras autour de celui d'Anyou pour l'entraîner vers sa découverte. Anyou en rosit joliment mais le laisse-faire. Ils avancent ainsi jusqu'au pan de mur qui a été griffé et où, effectivement, une inscription a été incrustée dans la pierre, à l'aide d'un instrument inconnu.

- Alors ?! s'excite Pouille, tu vois quelque chose ? Ah, mais qu'est-ce que tu fais ?

- Imbécile, grince Anyou, je remets ma tunique. Et puis qu'est-ce qui te prend ? Tu étais quasiment amorphe y a pas vingt minutes et te voilà tout excité !

Pouille hausse les épaules tandis qu'Anyou finit de se rhabiller. Ses vêtements sont quasiment secs de toute façon. Anyou y voit nettement mieux que Pouille dans le noir. Elle est pour ainsi dire nyctalope, jusqu'à un certain point. Mais l'inscription est assez petite et elle doit se pencher pour la comprendre.

- « Ils m'ont utilisé. »

- Hein ? Qui t'a utilisé ?

- C'est ce qu'il y a marqué idiot : « Ils m'ont utilisé ». Attend, il y a une autre inscription plus loin...

- Vraiment ?
- Oh ! s'exclame Anyou.
- Quoi ?? questionne Pouille.
- Ca dit : « Je ne veux pas mourir pour une cause idiote » et il y en a une troisième plus loin... Attends, ça y est je la vois : « Barbra m'a menti »...

A ces mots Pouille et Anyou se figent.

Il se passe bien une minute jusqu'à ce que Pouille se décide à parler.

- Anyou, tu peux demander à ton dragonnet de venir, pour que moi aussi je puisse lire...
- Ou... oui.

Anyou siffle un grand coup et ils sentent la lourde démarche du dragonnet qui se rapproche rapidement. Anyou intime au monstre de cracher le feu et la paroi de la caverne s'éclaire, révélant les trois inscriptions... ainsi qu'une quatrième, gigantesque, qui fait quasiment toute la surface du mur. Il s'agit d'une sorte de dessin représentant deux « B » entrelacés et raturés. Le tout a été inscrit dans la roche avec un outil qui a laissé des marques de plusieurs centimètres de profondeur.

- Ca alors !! s'exclament-ils d'une voix conjointe.

Cherchant d'autres messages, Anyou aperçoit quelque chose qui brille, un peu plus loin, sur le sol.

- Regarde ça Pouille ! Qu'est-ce que c'est ?
- Euh... On dirait un kama.

C'est bien un kama.

Ce qu'il a d'étonnant c'est qu'il tient debout, tout seul, sur la tranche.

Chapitre 62 : Au sommet du mont

- C'est quand même invraisemblable, tu penses vraiment que...

Pouille s'arrête pour regarder Anyou dans les yeux, à la lumière de son uniforme dont ils ont fait une torche, l'ayant roulé autour d'un bout de bois. Le jeune homme hoche la tête gravement.

- Je te l'ai dit, j'ai mon idée... Mais il y a encore quelque chose qui m'échappe. Il va falloir que nous retrouvions Vanthar.

Cependant qu'ils discutent, les deux amis avancent le long de couloirs qui s'étranglent ou se dilatent selon les inclinaisons de la montagne. Choisisant toujours les passages qui ont l'air de mener vers le haut plutôt que vers le bas, ils espèrent ressortir quelque part au sommet dont ils n'étaient plus très éloignés la veille, et puisque remonter par là où ils sont tombés s'est avéré impossible. En tous cas Pouille a retrouvé son énergie et sa volonté d'antan. Libérée des inquiétudes qu'elle nourrissait à son endroit, Anyou peut se rappeler l'objet de sa mission, laquelle implique de retrouver Vanthar (ce dont elle se réjouit) puisque c'est lui qui a la « clef ». Anyou le croit vivant car elle l'a vu bondir de côté après qu'il a fait exploser la grotte. Il devrait être facile de le repérer une fois au sommet du mont. C'est là-haut qu'ils se sont tous jurés de se retrouver de toute façon, avant de commencer leur ascension, au cas où ils seraient séparés.

Pouille et Anyou empruntent le tunnel de gauche, puis de droite, toujours montant. Ils arrivent alors sur une sorte de plate-forme d'où partent deux nouveaux tunnels, tous les deux vers le haut.

- Lequel ? interroge Anyou, derrière Pouille qui s'est arrêté, hésitant.
- Pile, à gauche. Face à droite, répond-il en exhibant le kama qu'il a ramassé plus tôt.

Le kama virevolte et retombe dans la paume de Pouille qui le renverse sur son autre poing.

- Face.

Les deux amis s'engouffrent dans le couloir de droite. La terre remplace bientôt la roche sous leurs pas et au bout de quelques minutes à peine, ils aperçoivent une sortie, comme l'issue d'un terrier, creusée dans le plafond. L'ouverture les éclabousse tant d'eau que de lumière : au-dehors il pleut. Pouille se hisse à l'extérieur et Anyou à sa suite. Ils parviennent ainsi sur une large plate-forme, parfaitement ronde et couverte d'herbe verte et drue. La vue qu'ils ont du monde des Douze est inimaginable. Ils ont atteint la cime du mont Koalak, et peuvent facilement distinguer la mer d'Asse et la mer Kantil qui limitent le continent ; Brâkmar et les landes de Sidimote ; Bonta ; les plaines de Cania ; Astrub et la forêt des abraknydes ; comme ils le feraient en se penchant au-dessus d'une carte. De gros nuages gris zèbrent le ciel d'éclairs, il tombe une pluie battante.

Anyou cligne longtemps des yeux pour s'habituer à ce nouvel environnement, puis arrête son regard sur les colonnes de fumées noires qui s'élèvent d'Amakna. Danathor n'a pas menti. Les Brâkmariens ont brûlé Amakna, et Amakna brûle encore...

- Regarde plutôt par là... lui susurre Pouille.

Son compagnon a le regard fixé sur l'autre extrémité de la plate-forme. Anyou découvre qu'à travers les nuages qui répandent parfois leur vapeur grise sur le plateau circulaire, il y a là-bas une silhouette, debout, appuyée sur une lance, et un corps inerte, étendu à ses pieds dans l'herbe humide. Ce corps, c'est celui de Vanthar !

- Colonel !! s'écrie Anyou en se précipitant vers lui.

Pouille la retient par le bras.

- Calme-toi Anyou, calme-toi... Je ne sais pas qui c'est mais il a la clef. Alors réfléchissons bien...

En effet, dans la main de la silhouette qui domine le corps inanimé du Crâ pend la forme très reconnaissable de cette fourche miniature que tous appellent la « clef », avec son sceau, rougeoyant, qui contient assez d'énergie démoniaque pour rayer tout une ville de la carte du monde des Douze.

- Oui j'ai la clef, répond la voix, caverneuse, au travers du brouillard, et je ne vous la rendrai jamais.

A suivre...

EPISODE 21

Chapitre 63 : Retrouvailles

Anyou n'en croit pas ses yeux. Ils sont quatre, sur le plus haut point que connaisse le monde des Douze : Pouille, Vanthar inconscient, elle-même et une silhouette qu'elle ne se serait jamais attendue à retrouver ici.

- C'est impossible... bredouille-t-elle.
- Comment ? Tu sais qui c'est... ? s'étonne Pouille.
- Oui, c'est...
- Neuthr, James Neuthr, s'esclaffe le chevalier sous son heaume, puis il enjambe le corps de Vanthar et se fend d'une élégante révérence.

Oui, c'est bien lui, Anyou n'en doute plus à présent qu'il laisse éclater l'impertinence qui le caractérise. C'est toujours sa vieille armure, sa barbe blanche et sa même vieille lance. Anyou n'a pas peur du chevalier. Tout ce qui avait chez elle trait à la crainte s'évapore pour laisser place à la colère.

- Qu'est-ce que tu fais ici ? Qu'est-ce que tu as fait à Vanthar ?!
- Je n'ai fait que mon devoir, gamine. Mais j'ai bien peur qu'il ne s'arrête pas là..., ajoute-t-il en la pointant du doigt.

Anyou dégaine son fouet. Elle est en rage mais sent ses genoux qui tremblent à l'idée que Vanthar est mort... L'est-il seulement ? Pouille profite de son trouble pour s'interposer entre elle et le chevalier.

- Alors c'est toi le « chevalier Neuthr » ? Tu as mauvaise réputation à Bonta. La moindre des choses que je puisse faire, au nom de ma cité, c'est de débarrasser le monde des Douze de ton odieuse présence.

- Et tu penses que ce sera facile ? ricane le chevalier.
- Très facile même ! rugit Anyou, dégomme-le Pouille ! Je l'ai déjà vu se battre, il n'est vraiment pas très fort.

Pouille se met en position de combat tandis que le chevalier proteste :

- Pas très fort ! Tu ne manques pas de toupet gamine... Lorsque je t'ai sauvé je n'ai même pas utilisé ma magie.

- Ca ne fera pas grande différence coupe Pouille, je connais par cœur les vingt sortilèges des Enutrofs, tu n'as aucune chance.

- Des Enutrofs ? s'amuse le chevalier, mais que crois-tu que je sois, Pouille ?

Et en même temps qu'il termine sa phrase, la ceinture du chevalier se déroule lentement autour de sa taille. Pouille et Anyou ouvrent de grands yeux ébahis en découvrant sa vraie nature : c'est une queue. Le chevalier profite de leur surprise pour bondir dans les airs, à une hauteur vertigineuse... Pouille et Anyou ne le voient plus, comme s'il s'était mêlé aux nuages. Ils n'entendent que sa voix qui rit sous son heaume en prononçant une prière magique :

- Par Ecaflip, que ma félintion te terrasse !!

Le chevalier traverse le ciel, la jambe tendue vers l'avant : il percute Pouille avec toute la violence de son coup de pied aérien. Le Sacrieur est projeté au sol et même dans le sol : la terre se soulève pour épouser la forme de son corps ; des débris de roches sont projetés un peu partout. Pouille pousse un horrible gémissement. Il veut contre-attaquer mais le chevalier a déjà bondi en arrière pour revenir à sa place initiale, avec la souplesse d'un félin.

Anyou reste interdite. Pouille gémit de douleur comme de surprise.

- Tu ne t'y attendais pas à celle-là, hein ? plaisante le chevalier.
- Zut !... rage Pouille, c'est un maître Ecaflip !

- Et encore, ajoute le chevalier, tu n'es pas au bout de tes surprises.

Et sur ses paroles, le chevalier plante sa lance au sol pour délier son heaume. Sa barbe blanche n'en est pas une : c'est une crinière qui cerne un visage de fauve, au museau allongé, aux canines proéminentes, et au regard sûr et noir que surmontent d'épais sourcils gris. Deux oreilles rondes dépassent de la crinière qui s'ébouriffe jusqu'au sommet du crâne. Le chevalier Neuthr est une sorte de lion. Pouille sanglote en le reconnaissant :

- Mastigrin...

Chapitre 64 : Le dernier défi

- Hein ?!

Anyou ne peut retenir sa surprise en découvrant la véritable identité de James Neuthr, le chevalier qui lui avait sauvé la vie il y a quasiment une année de ça, en ce jour qui l'avait décidée à rejoindre la cité de Bonta. Il s'agit donc de Mastigrin, le premier disciple de feu-Barbra, l'ex co-disciple de Pouille qui avait mystérieusement disparu deux ans plus tôt lors de la mission secrète qu'ils sont aujourd'hui chargés d'exécuter à sa place.

- Tu en es sûr Pouille, c'est vraiment Mastigrin... ?

- Oui, c'est bien moi, répond le chevalier. Content de vous revoir tous les deux, Pouille, Anyou, même si les circonstances ne sont pas très heureuses.

Anyou, que l'arrogance et le ton paternaliste du chevalier ont toujours énervée, s'apprête à lui répondre quelque chose de méchant, mais Pouille la prend de vitesse.

- Je ne comprends pas... Mastigrin... On te croyait mort... J'étais tellement triste... Qu'est-ce... Qu'est-ce qui s'est passé ? Qu'est-ce que tu fais là ?

Mastigrin sourit à celui que, naguère, il considérait comme son petit frère.

- J'ai compris Pouille, tout simplement. J'ai compris que détruire Brâkmar n'était pas la solution. Qu'au contraire ce serait faire la part belle aux fanatiques de Bonta en leur donnant la possibilité d'une facile conquête du monde. As-tu déjà pensé à ce qui se passerait si Bonta et Danathor s'imposaient au reste du monde des Douze ?

- Bien sûr qu'on y a déjà pensé ! rétorque Anyou à qui la question ne s'adressait pas, ce sera la fin du mal et le règne du bien ! C'est l'idéal auquel toute bonne personne doit se dédier !

- Tss, désapprouve le chevalier, n'as-tu pas encore appris, Anyou, que les concepts de bien et de mal sont relatifs ? Que ce qui est plaisant pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre et que c'est dans sa diversité que se trouve la richesse du monde ? Tu as voyagé, tu as vu Bonta, Astrub, Brâkmar... Mais qu'as-tu appris de toutes ces différences croisées sur ton chemin ? Est-ce que les valeurs que tu défends sont compatibles avec le massacre d'un camp de bworks et le meurtre d'un jeune koalak ?

- Oui !! Bien sûr, si ça permet à Bonta et au bien de triompher ! Quant à...

- Mastigrin !! coupe Pouille, en pleurs, je ne comprends pas ! Tu étais un modèle, un héros de Bonta... Mais si tu es bien ce même chevalier qui tue régulièrement nos compagnons d'armes, alors... Alors tu n'es qu'un traître Mastigrin !!

Le regard puissant du lion se pose sur le jeune Sacrieur.

- C'est ce que tu crois Pouille ? Soit. D'être traître à Bonta, c'est ma première fierté. Tu le serais aussi si tu savais qui est vraiment Danathor...

- TAIS-TOI !! s'énerve Pouille, ses joues trempées de larmes qui se mêlent à la pluie, Danathor m'a sorti des geôles où m'ont abandonné mes parents ! Je t'interdis de lui manquer de respect...

En même temps qu'il parle, Pouille garde la tête baissée, qu'il n'ose regarder son interlocuteur en face ou pour permettre aux larmes de mieux s'écouler. Le chevalier s'émeut de le voir ainsi, il avance dans sa direction.

- Je suis désolé de t'avoir laissé seul à Bonta, Pouille. Je comprends que tu m'en veuilles. Mais il le fallait. Tu m'as manqué aussi...

- ASSAUT !!

Pouille lève le poing en même temps que la tête. Son coup frappe le chevalier avec la vitesse d'une rafale. Mastigrin encaisse mais le heaume qu'il tenait sous son bras est projeté dans les airs. Il retombe dans l'herbe quelques pas plus loin...

Pour un instant, on n'entend plus que les gouttes de pluie qui frappent le métal creux du casque abandonné, et le bruit de l'orage qui se déchaîne sur Amakna.

- J'ai passé mon temps, gémit Pouille, à vouloir devenir comme toi... Et je m'en voulais de ne pas réussir à être aussi irréprochable... Mais le vrai traître, c'est toi...

- Réfléchis Pouille, réfléchis bien, conseille le chevalier, Je sais toutes les épreuves que tu as traversées. Grâce à la version shushumancienne du sort de « perception » qui permet aux Ecaflips d'entendre et de sentir mieux que personne, j'ai suivi pas à pas toutes tes péripéties. Je sais ce que tu as vécu à Brâkmar, j'ai senti ton amour naissant pour Anniki...

A ce nom, Pouille se tend et son poing fend l'espace pour frapper à nouveau, mais cette fois-ci le gant d'acier du chevalier intercepte le coup. Le métal éclate sous la pression, mais la patte feutrée de l'Ecaflip, elle, ne sourcille pas.

- ...avec mon ouïe de shushumancien, poursuit Mastigrin, j'ai entendu... Danathor t'a menti. Oh, Pouille ! Comme il l'a horriblement torturée. Le traître, c'est lui...

Mais Pouille n'entend déjà plus les commentaires de son ancien ami. Son poing bout dans son étreinte.

- Tu mens ! Et tu vas le payer !!

- Pouille !

Anyou sent les effluves magiques se dégager du corps de Pouille tandis que ses ailes blanches se déploient dans son dos. L'auréole qui vient d'apparaître au-dessus de sa tête brille comme de l'or. Mais il y a quelque chose de démoniaque dans l'énergie qui se déploie : Pouille va se battre avec toute sa puissance de shushumancien. Est-ce de la peur dans le regard de Mastigrin ?

Chapitre 65 : Le dernier défi (2)

Mastigrin a lâché le poing de Pouille et recule de quelques pas, les crocs serrés, les sourcils froncés.

- Contrôle-toi Pouille !

Mais le garçon auquel il s'adresse est tendu à éclater. De grosses veines courent sur ses muscles saillants, comme le lierre sur un mur. Des éclats magiques qui prennent parfois l'apparence de lames holographiques coupent sa peau et le sang de Pouille ruisselle avec la pluie.

- CHATIMENT SHUSHUMANCIEN...

La formule magique que Pouille vient de prononcer accroît encore un peu plus l'expression de stupéfaction du chevalier.

- Tss, Pouille ! Tu ne sais plus ce que tu fais... Réfléchis bon sang !

Il a beau prêcher l'apaisement, Mastigrin n'en a pas moins rangé la « clef » sous son plastron et reculé encore de quelques pas, preuve qu'il ne croit plus empêcher le heurt... Et pour cause : le corps de Pouille prend les proportions extravagantes qu'il a déjà empruntées par le passé. Sa bouche laisse échapper un grognement fantastique tandis que son épiderme imite la

couleur d'un espace où valsent des galaxies... Il ne va pas tarder à attaquer. Le regard d'Anyou se porte en direction de Vanthar, toujours inconscient, peut-être mort, qui est couché dans l'herbe à quelques mètres dans le dos du chevalier. Si Pouille attaque avec toute sa force, Vanthar risque d'être pris dans l'explosion...

- Corbeau !

Aussitôt qu'Anyou prononce cette formule, une masse noire se forme au-dessus de la tête du chevalier, un corbeau géant qui pique sur lui. Mastigrin bondit de côté pour l'esquiver et le corbeau perfore le sol à l'endroit où il se trouvait. C'est ce que voulait Anyou : que Mastigrin se déplace pour éviter que Vanthar soit dans la ligne de mire des assauts magiques que Pouille s'apprête à libérer. Mais le regard que Mastigrin lui lance montre à la jeune femme que l'Ecaflip n'a pas compris son intention.

- Anyou !

Cette exclamation de Mastigrin, c'est comme l'aveu de sa surprise quant à l'entêtement qu'Anyou et Pouille mettent à servir Bonta. Ce sera aussi sa dernière parole. Cependant qu'il tourne la tête vers l'Osamodas, le Sacrieur géant invoque son sortilège :

- ASSAUT SHUSHUMANCIEN !!

Des quatre coins du ciel, les nuages s'entrouvrent pour laisser passer des rafales de vent qui fondent jusqu'aux pieds du mont Koalak. Elles en remontent le versant en grinçant comme des spectres et s'unissent au poing que Pouille vient de projeter vers l'avant. Mastigrin ne voit pas venir ce coup qui le frappe de plein fouet. L'onde de choc morcelle son armure et se répercute à la surface du plateau dont une parcelle se détache au niveau de l'impact. Mastigrin est soufflé avec elle. La parcelle se décompose dans le ciel et retombe en une grêle de roche sur le mont Koalak tandis que le corps désarticulé de l'Ecaflip disparaît à travers les intempéries, foudre et pluie qui ne décolèrent pas. Anyou se précipite vers Vanthar que le vent fait rouler jusqu'à la falaise. Elle plonge pour le retenir, juste à temps, et invoque un craqueleur afin qu'il les protège jusqu'à ce que la bourrasque s'apaise. Plus loin, à l'endroit où la rotondité du plateau a été brisée par l'attaque de Pouille, comme un coup de mâchoire sur un biscuit géant, le Sacrieur est tombé à quatre pattes. Il respire avec violence, son abdomen gonfle et dégonfle sous la pluie battante au fur et à mesure que son corps reprend sa couleur et des dimensions normales.

Lorsque la tempête se calme, Anyou confie la garde de Vanthar, toujours en vie, à son craqueleur, et s'approche de Pouille dont les larmes ne tarissent pas.

- C'est fini, gémit-il... J'ai tué mon meilleur ami... La clef est perdue... et Anniki est morte. Ma vie n'a plus de sens...

- Je suis là, moi, intervient Anyou en posant sa main sur son épaule.

Pouille pousse un cri de douleur et s'effondre dans l'herbe trempée qui s'est gonflée de boue. Anyou comprend que l'utilisation de la shushumancie l'a vidé de ses dernières forces. Elle sourit néanmoins en songeant que, finalement, ils sont tous bel et bien vivants.

A suivre...

EPISODE 22

Chapitre 66 : Le dernier défi (3)

A force de gesticulations et de formules compliquées, Anyou parvient à tirer une poignée d'étincelles de la baguette Rhon qu'elle a conservée avec elle depuis l'épisode de sa captivité. Combiné au sortilège de « soin animal » que les Osamodas utilisent normalement pour soigner leurs invocations, elle parvient à ranimer Vanthar et apaiser la douleur de Pouille. C'est peu, mais c'est déjà mieux que rien.

Assis à couvert sous l'énorme masse du craqueueur qui, sur l'ordre de la jeune femme, s'est penché au-dessus du trio pour le protéger de la pluie, Anyou décrit à son supérieur les événements qui viennent de se produire. Pouille est de nouveau prostré, la tête sur la poitrine. Anyou n'a pas le temps de s'en préoccuper : l'amour et le devoir portent son attention vers Vanthar qui laisse éclater son mécontentement.

- La clef a disparu ! Imbéciles ! C'était une priorité absolue de la protéger et vous l'avez perdue...

Vanthar revoit, en rêve, son retour triomphal à Bonta, tel qu'il aurait dû se passer : la gloire, les bouquets de fleurs, les chansons, les poèmes, les statues... Tout est fichu. Le Crâ se lève et s'extirpe de sous la carcasse du craqueueur qu'il dégomme d'une « flèche de recul ».

- En route ! Nous rentrons à Bonta.

- Bien mon colonel ! s'exclame Anyou, au garde à vous.

La jeune femme n'est pas fâchée que la mission se termine ainsi finalement, puisqu'elle est en vie et que Vanthar aussi, lequel semble avoir pardonné à Pouille, du moins pour le moment. Elle emboîte le pas du colonel qui se dirige vers le trou par lequel, un peu plus tôt, il était lui aussi arrivé sur la plate-forme. Réalisant alors que Pouille n'a pas bougé, Anyou rebrousse chemin pour l'aider à se relever en passant son bras sous son épaule. Ils boitillent ensemble jusqu'à rejoindre Vanthar qui s'est arrêté à l'entrée du trou.

- Mais qu'est-ce que c'est ?

Le Crâ s'est raidi. Il a mis sa main sur son front pour protéger ses yeux de la pluie et porte son regard au loin. Sa vue, si perçante, a repéré une forme dans la tempête. Anyou tréaille en l'apercevant à son tour, au point de tirer Pouille de sa léthargie. Ce que les trois Bontariens voient de plus en plus nettement à présent, sous les gros nuages noirs et leurs amarres de foudre, c'est une silhouette qui flotte dans les airs, sur une carte à jouer grande comme un tapis volant.

- Le chevalier !!

- Mastigrin !

C'est bien l'Ecaflip qui lévite à l'horizon. Il y a comme un éclair et la carte est propulsée vers eux à toute vitesse, pour ne s'arrêter, brutalement, qu'à une trentaine de pas. De là ils peuvent très nettement distinguer le visage de Mastigrin, et l'expression dure et froide qui a figé ses traits. Son armure de métal, partiellement détruite, a été enfoncée par le poing de Pouille dont elle conserve la marque. La « clef » pend autour de son cou. Avant qu'aucun des trois soldats ne réagissent, Mastigrin pose un doigt sur ses babines : pour leur signifier qu'il n'y a plus rien à dire.

- Mais...

Vanthar aimerait protester contre l'impossibilité de ce que ses yeux lui montrent : un Ecaflip flottant dans les airs sur une de ses cartes, ça ne s'est jamais vu. En guise d'explication, Mastigrin abaisse le doigt et, d'un revers du poignet, il projette dans les airs trois nouvelles cartes à jouer.

- Pile ou face ?

Chacune d'elles fend le ciel à la vitesse d'une flèche, tout en s'élargissant en chemin. Au moment de l'impact, elles sont devenues gigantesques : la première rencontre la roche du plateau qu'elle entaille comme si c'était du beurre. La deuxième fonce sur la ligne des trois Bontariens qui se jettent de côté pour l'esquiver... à tort, car au premier obstacle qu'elle rencontre elle se décompose en une pluie de fleurs. La troisième n'est malheureusement pas si douce. Elle intercepte Vanthar alors qu'il achève son saut. Aiguisée comme un rasoir, elle pourfend le pauvre Crâ dont les deux morceaux s'abîment en contrebas du plateau.

- Vanthar !!!

Anyou pousse un cri de détresse, mais il n'y a plus rien à faire. Au désespoir, elle se penche au-dessus de l'endroit où vient de tomber le beau colonel... Mais Mastigrin, toujours debout sur sa carte, vient de se téléporter sous ses yeux. En miaulant, il assène à Anyou un violent coup de patte dans le menton. La jeune femme fait un vol plané arrière. Elle atterrit quelques mètres plus loin, couverte de son propre sang. La nuque lui brûle, mais elle redresse la tête pour constater que Pouille se tient devant elle. Tant bien que mal, il fait face à Mastigrin qui descend lentement de sa carte en prenant pied sur le plateau. La carte se volatilise derrière lui cependant qu'il déclare haut et fort :

- Vous êtes morts.

Chapitre 67 : Le dernier défi (4)

- ASSAUT !!

- REFLEXES !

Quoique mal en point, Pouille engage le combat. Une rafale de vent se dégage de son poing. Elle écarte un couple de ces nuages qui grondent au loin... et c'est tout. Mastigrin a facilement esquivé l'attaque. Il se déplace à une vitesse hors normes. Pouille multiplie ses coups sans parvenir à l'atteindre. Finalement l'Ecaflip bondit au corps au corps. Il renverse Pouille d'un coup de coude au sternum et le maintient au sol en appuyant la patte sur son abdomen.

- Et maintenant ? Pourquoi te bats-tu contre moi Pouille ? Tu sais que je n'ai pas menti, je t'ai entendu. Tu sais qu'Anniki est morte des mains de Danathor, alors ? C'est pour elle ?

Mastigrin désigne Anyou du doigt. La jeune femme s'est relevée. Elle déploie à présent de belles ailes blanches, immaculées malgré la boue et la pluie. Son auréole brille à son intensité maximale. Un nuage de fumée explose tandis qu'elle invoque :

- A moi Bellig, le sanglier de combat !

Le gros sanglier qui vient d'apparaître se précipite, tête basse, sur Mastigrin qu'il veut tenter de renverser... Mais la carte que Mastigrin lui plante au milieu du front l'anéantit aussitôt, dans un nuage de fumée pareil à celui qui l'a vu naître.

- BAALTHOR ! TOFUREUR ! BWORKINATHOR !!

Les invocations géantes se succèdent, mais le chevalier les détruit d'un simple revers de main. Il a délaissé Pouille pour avancer vers Anyou. Elle ne sait plus quoi invoquer.

- CRAKBOUM, LE CRAQUEULEUR DE L'ENFER !

Un titanesque craqueuleur fait son apparition, qui se bat la poitrine avec rage, en hurlant son cri de guerre à la tempête. Le temps qu'il termine sa petite cérémonie d'intro', ses jambes, hautes comme des collines, et qui ont pris appui sur les bords du plateau en nivelant sa surface, sont tranchées au niveau des rotules. Le craqueuleur perd l'équilibre et s'effondre dans le gouffre en mugissant. Anyou sent que l'impuissance lui fait monter des larmes aux yeux. Mais le regard de Mastigrin est sans pitié.

- Tu m'as beaucoup déçu Anyou. Je ne t'aurais jamais laissé grandir si j'avais su ce que tu deviendrais. Ça fait longtemps que je t'observe, tu sais ?

Anyou n'arrive pas à se convaincre que le terrible fauve qu'elle a devant elle est ce chevalier Neuthr qu'elle a si souvent raillé.

- A toi aussi Danathor a menti. Ta famille n'est pas morte Anyou. Elle lutte en ce moment même, dans la plaine d'Amakna, avec l'aide des Ingalsses et de centaines d'aventuriers, contre les hordes de Brâkmar. Il y a peu d'espoir qu'ils l'emportent ceci dit...

- CORBEAU ! appelle Anyou.

Mastigrin connaît bien cette attaque, il s'attend à ce qu'un corbeau géant se matérialise au-dessus de sa tête et lève les yeux afin d'esquiver le coup... Quelle n'est pas sa surprise en sentant un choc au niveau de sa clavicule ! Un volatile noir, de petite taille mais rapide comme une flamme vient de lui arracher la « clef » qu'il portait autour du cou. Il l'a rapportée à Anyou qui court le long du plateau en direction du sud. Le chevalier comprend immédiatement l'intention de la jeune femme : elle espère le prendre de vitesse et détruire Brâkmar en activant la « clef ». La mort de Vanthar et peut-être l'espoir de sauver sa famille l'auront poussé à ce geste suicidaire, héroïque et fou, songe Mastigrin. Il ne veut pas la laisser faire, à son tour il invoque :

- Corbeau !

Le même éclair noir qui a dérobé la « clef » à Mastigrin la dérobe maintenant à Anyou. Il la rapporte dans les pattes de l'Ecaflip. Anyou n'arrive pas à croire ce qu'elle vient de voir et d'entendre. Le chevalier éclate de rire devant l'expression consternée de la jeune femme.

Chapitre 68 : Le dernier défi (5)

- Bravo Anyou ! Je suis étonné que tu aies réussi à moduler la version shushumancienne de ton sortilège. En cela tu as fait de plus grands progrès que Pouille. Mais il te reste encore pas mal de chose à apprendre...

Mastigrin repasse la chaîne de la « clef » autour de son cou et avance vers la jeune femme. A quelques pas de là, Pouille se relève difficilement. Le visage et le corps couverts de boue.

- Ton « corbeau » était de taille normale mais extraordinairement rapide... J'imagine que tu peux aussi moduler les caractéristiques de tes autres invocations, non ?

Anyou a du mal à se remettre. Est-ce bien un corbeau qui vient de rapporter la « clef » à Mastigrin ? Est-il capable d'utiliser des sorts Osamodas ? Mastigrin s'esclaffe à nouveau devant ses yeux écarquillés.

- Hahaha ! Non, tu n'as pas rêvé Anyou. C'est bien le sortilège Osamodas du « corbeau » que tu viens de voir. Ou disons sa version « shushumancienne ». On dirait que tu ne t'en es pas encore rendue compte mais la magie shushumancienne naît de notre propre corps, pas de l'essence des dieux. C'est pour ça qu'elle est si épuisante. Nous n'avons pas besoin d'être connectés au flux divin pour la pratiquer. Aussi n'a-t-elle pas d'autres limites que notre imagination et notre propre énergie. Regarde... CORBEAUX !!!

Il y a comme des explosions en chaîne autour du chevalier. Anyou est percutée, une bonne demi-douzaine de fois par des projectiles invisibles.

- C'est amusant, hein ? Plus ils sont petits plus ils sont rapides. Mais ça ne t'a pas fait très mal, pas vrai ?

Anyou est couverte de bleus. Un des corbeaux l'a frappé au visage et elle ne voit plus que d'un œil. Elle a les genoux qui tremblent devant la puissance de son adversaire. Pouille se rapproche, l'air non moins misérable. Or le chevalier n'est pas exempt de pitié.

- Ne vous inquiétez pas, rassure-t-il, j'ai décidé de vous épargner. Vous n'êtes que des gosses. Et après tout, tout ça est de ma faute, je n'aurais jamais du jeter la clef il y a trois ans. Mais j'étais en rage et je n'aurais pas cru que quelqu'un irait la chercher...

Mastigrin redresse la tête qu'il a penchée sur l'artefact accroché à son cou :

- Anyou, rentre chez toi ! Qui sait combien de temps les Amakniens peuvent résister, et avec tes pouvoirs tu peux changer le cours de la bataille. Pouille, viens avec moi : le monde des Douze n'aura pas trop d'un autre « chevalier Neuthr ».

Anyou jette un rapide coup d'œil vers Pouille, complètement apathique. S'il est encore vivant, le pauvre garçon aura laissé sa raison dans tous ces événements. La perte d'Anniki, de ses repères, de son identité même on fait de lui une coquille vide qui ne se reprend plus que par à-coups. Anyou serre les dents de douleurs au souvenir de la fin atroce de Vanthar qui se joue et se répète sur la toile de son cerveau. Qui est ce Mastigrin, ce chevalier arrogant pour remettre en question tout ce qu'elle a investi de temps, de vie et d'affection au cours de cette année dernière ? Pour lui faire la leçon et tuer son prince, son amour ?

- Je ne suis plus une gosse chevalier, et chez moi c'est Bonta, grince-t-elle, ma famille est morte, Amakna est en flammes... Tu ne m'abuseras pas avec tes mensonges. J'ai fait un serment à Danathor. Je me battrai jusqu'au bout, dussé-je y mourir, comme l'a fait celui qui m'était promis.

Mastigrin grimace.

- Comme tu voudras Anyou. Allez, battons-nous.

- J'INVOQUE TAMORT, LE DRAGONNET SHUSHUMANCIEN !!

Dans les secondes qui suivent, les combattants du mont Koalak ont l'impression que le monde des Douze en entier s'est mis à trembler. La montagne tremble, le ciel tremble. Les nuages changent de couleurs et explosent, la pluie tombe dans un sens puis remonte au ciel en vagues successives sous l'impulsion des vents. Une colonne énorme de nues se masse sur le plateau. Des nuages à n'en plus finir qui tournent sur eux-mêmes et révèlent, en s'écartant, la silhouette reptilienne et gigantesque d'un dragon aux écailles noires et rouges, à l'œil jaune et cruel.

- Alors, tu arrives à l'imiter celui-là de sort ?! fanfaronne Anyou en tombant à genou, épuisée par l'énorme quantité d'énergie que lui a coûté son incantation.

Mastigrin ne l'écoute plus, ses yeux de chat ont rencontré ceux du dragon qui le regardent avec une soif de sang digne des plus farouches bêtes sauvages.

A suivre...

EPISODE 23

Chapitre 69 : Le dernier défi (6)

Dans le champ des Ingalses, la bataille fait rage. Les deux camps se sont mêlés l'un à l'autre et les combattants frappent à l'aveuglette à travers flammes et fumée, recevant des coups de droite et de gauche sans jamais être certains qu'ils proviennent bien d'un ennemi. Cette confusion joue en faveur des Amakniens, moins nombreux, car elle leur permet de gagner du temps. Ils ont reçu de bonnes nouvelles de leurs déserteurs, qui sont allés frapper aux portes du château d'Allister où le roi fainéant les a fait accueillir. L'endroit est solidement fortifié, et les Amakniens espèrent pouvoir y battre en retraite, projet que la pagaille ambiante ne rend pas impossible. Mais alors qu'ils s'extirpent des flammes pour fuir vers le nord, souvent poursuivis de ceux qui les combattent, les guerriers s'arrêtent de courir. Leur regard se fige sur le mont Koalak, que chevauche une monstrueuse silhouette. Même Allister, de son château, la voit. Il veut se lever pour s'approcher de la fenêtre mais les forces lui manquent, et il retombe sur son trône.

La cité d'Astrub est dans tous ses états : on sait qu'une bataille est en cours, et les enchères se multiplient : on veut du mercenaire partout ! Pour garder les maisons, la banque, la grand-mère, les jardins ; pour aller se battre dans un camp où dans l'autre. Les prix grimpent. La plupart des lames de la ville attendent que la situation se dégrade pour se vendre à prix d'or. Ils font bien : leur côte flambe tout à coup, lorsque l'attention de la foule se porte vers les monts.

A Brâkmar, les trois encapuchonnés du conseil arrêtent leurs préparatifs de départ pour contempler la montagne, qu'ils voient pour la première fois depuis la cité rouge, une mystérieuse gerbe de flammes ayant écarté la masse des nuages noirs qui couvrent habituellement son ciel. Les nuages se referment aussitôt, ne laissant qu'entrevoir la forme d'une créature monstrueuse qui s'acharne contre le pic.

Plus près, dans le village des éleveurs de dragodindes où une centaine de Bontariens ont établi leur camp, les yeux sont rivés vers les hauteurs.

- Mais qu'est-ce que c'est que ce machin fait là-haut ? articule le gradé que Vanthar a laissé en charge, exprimant ainsi la pensée de chacun.

Un énorme dragon est apparu sur le mont, dont il manque de faire chanceler le sommet à chaque nouveau pas. Il est visiblement agacé par quelque chose de beaucoup plus petit qu'il tente coup sur coup d'écraser ou de pulvériser à l'aide de longues gerbes de flammes qui éclairent le ciel et enflamment jusqu'aux arbres de la vallée. De grosses roches viennent également s'y fracasser par intermittence, propulsée dans les airs par les mouvements maladroits de sa gigantesque queue.

- Chef ! Vous croyez que c'est le signal dont parlait le colonel ? Qu'il fallait qu'on attende chef ?

- Je pense oui ! Allez vite on s'barre !

La troupe plie bagage conformément aux ordres du lieutenant : aussi vite que possible. Restés seuls avec leurs dragodindes, Hoshar et Kolko contemplant, impuissants, l'incroyable spectacle.

A Bonta, Danathor n'est pas moins témoin du phénomène. Il en laisse échapper la missive expresse qui lui annonce qu'Amakna est attaquée par le gros des armées Brâkmariennes

- Mais qu'est-ce qui se passe là-bas ! Vanthar ! J'espère qu'il ne me déçoit pas !!

Son seul interlocuteur, le général Amayiro, quitte la salle : on l'attend dans ses quartiers. Les Xélors du génie viennent au rapport de la mission qu'il leur a confiée.

- C'est prêt ?
- Oui mon général.
- Faites-voir.

Ses soldats le mènent sur une large place où un échafaudage a été dressé et recouvert d'une toile. Le général s'en approche et sur l'invitation de son subordonné, saisit le drap qu'il écarte d'un geste. Le drap s'envole pour révéler une arche de pierre couverte de runes et de signes cabalistiques.

- Enfin ! s'écrie Amayiro, Bonta a désormais son propre zaap ! Vous vous êtes assurés que seuls des anges peuvent en faire usage ?

- Ca a été notre principale difficulté mon général, sans quoi cela fait longtemps que nous en serions équipés. Les tests sont concluants : ce zaap est déjà connecté à celui d'Amakna, coordonnées 0/-2, et à celui d'Astrub, coordonnées 4/-19. Nos Xélors font en sorte qu'il soit bientôt connecté aux autres et sont prêts à en installer de nouveaux dans les territoires sous contrôle. D'après les tests, le temps de voyage de ce zaap vers celui d'Astrub est d'à peu près 0.006341 secondes et des poussières. Il prend malheureusement un peu plus de temps vers Amakna, on tourne autour de 0.007842, parfois 0.007846 mais avec quelques jours de travail en plus nous devrions...

- C'est bon, c'est bon, sourit Amayiro, je me contenterai de ça.

Au page qui le suit en permanence, le général ordonne :

- Préviens l'armée. Je l'ai rappelée en secret : elle stationne plein sud à une heure de Bonta. Je la veux ici même dans une demi-heure. Pas un mot de tout ça à Danathor, à partir de maintenant, c'est moi qui prend les choses en mains.

En regagnant ses quartiers, Amayiro met un bémol à sa joie. S'il a pu anticiper le plan d'Oto Mustam et secrètement permettre, malgré l'opposition de Danathor, que l'armée bontarienne soit opérationnelle à l'est, la partie n'est pas encore gagnée.

- Et au nom de Iop, mais qu'est-ce qui se passe là-haut ?! se murmure-t-il à lui-même en lassant son heaume, les yeux levés vers le mont Koalak et la danse furieuse qu'y déploie la silhouette géante d'un dragon.

Chapitre 70 : Le dernier défi (7)

Mastigrin bondit de côté, encore et encore. Ses acrobaties lui permettent d'esquiver les attaques du dragon, jusqu'à présent, mais il en suffirait d'une pour lui faire mordre la poussière. Lorsque le souffle brûlant de la bête le contraint à plonger sous l'abri de ses jambes, le dragon tente de l'y piétiner, et Mastigrin doit battre en retraite, ce qui l'expose de nouveau aux jets de flammes. L'Ecaflip n'a pas même le temps de sérieusement contre-attaquer, et les quelques coups qu'il porte à la va-vite n'entament même pas les écailles du monstre qui de nouveau le poursuit de son feu.

A l'écart de cette danse infernale, plaqués contre le rebord de la falaise, là où une parcelle du plateau a été détachée par un « assaut » de Pouille, les deux jeunes gens sont relativement en sécurité. Suffisamment pour qu'Anyou se permette de relever la tête, de temps à autre, afin d'encourager sa créature :

- Tue-le Tamort ! Ecrase-le ! Piétine-le ! Ah, tu fais moins le malin chevalier !

Effectivement, Mastigrin n'a pas le temps de lancer un de ces commentaires qui ont le don de mettre les nerfs d'Anyou en pelote. Il n'en a pas pour autant perdu son sang-froid et, continuant d'esquiver grâce à ses réflexes magiques, il échafaude un plan. En attendant les

attaques du dragon ne faiblissent pas, mais Mastigrin sait où il veut en venir. Petit à petit, à force d'esquives, il oriente le dragon dans la direction opposée à celle où se trouvent Pouille et Anyou. Et lorsque le dragon leur fait tout à fait dos, il s'écrie :

- BOND SHUSHUMANCIEN !

A ces mots, Mastigrin s'envole dans le ciel. Il croise la gueule du dragon qui se referme juste derrière lui dans un claquement sonore, passe au-dessus de sa tête puis entame la phase descendante de son saut qui le conduit juste à côté de Pouille et d'Anyou.

Mastigrin atterrit avec une souplesse de chat. Il se redresse immédiatement, la patte levée, toutes griffes dehors. Il n'a que quelques secondes avant que le dragon se retourne :

- Le meilleur moyen de vaincre une invocation, c'est encore de tuer son invocateur. Désolé Anyou : GRIFFE DE CEANGAL !

- SACRIFICE !

Les incantations se sont succédées à une vitesse éclair. Mastigrin a lancé sur Anyou son attaque la plus meurtrière. Pouille a réagi en enchantant Anyou, avec la version shushumancienne de son sortilège de « sacrifice ». La voici magiquement protégée contre la douleur : à peine se déclare-t-elle que Pouille se transpose à sa place, pour en recevoir la souffrance multipliée par dix. Pouille est instantanément déchiqueté en milliers de particules, sans que le chevalier puisse rien pour arrêter son attaque. A peine réalise-t-il ce qui vient de se produire que la queue du dragon le renverse avec la violence d'une massue de plusieurs tonnes. Le choc l'estourbit. Il ne peut plus éviter la patte géante qui s'abat sur lui dans un craquement d'os et des miaulements de douleur.

Transposée à l'endroit où se trouvait Pouille, Anyou n'a pas manqué un détail de l'horrible tragédie. Mais il n'y a pas de corps sur lequel elle puisse pleurer.

- Pouille !!...

Ses mains fouillent le néant, mais il ne reste plus de son ami que des grains de poussière... Rien, il ne lui reste rien qu'un souvenir.

Anyou est épuisée, son corps lui fait mal de partout. Ses yeux sont rouges de trop pleurer. Elle aimerait se laisser tomber dans la marre boueuse qu'est devenu le plateau et dormir jusqu'à la fin des temps... Mais elle a encore une mission à accomplir.

- Recule ! ordonne-t-elle à son dragon.

Le dragon remue maladroitement ses hanches et soulève sa gigantesque patte qu'il repose un « pas plus loin », à une dizaine de mètres. Mastigrin est en dessous, face contre terre, le corps mélangé à la boue, le poil roussi. Son bras gauche, disloqué, trace des angles bizarroïdes. Anyou s'approche avec l'intention de récupérer la « clef ». Elle retourne le corps de Mastigrin en le roulant de côté, sans ménagements. Il a toujours les yeux ouverts ! Les deux ennemis se regardent, pendant plusieurs secondes, Mastigrin de ses yeux jaunes de chat, Anyou avec son œil droit que seul elle parvient encore à ouvrir. Puis le chevalier se redresse avec une promptitude étonnante.

- GRIFFE DE CEANGAL !

A partir de là, Anyou ne voit plus rien que du noir.

Chapitre 71 : Le dernier défi (8)

Anyou a quelque chose de bizarre dans la bouche. Ça l'empêche de respirer, elle crache, elle vomit. Il y a du sang et de la boue. La pluie continue de tomber, elle la sent qui tape sur son front. Anyou tente d'ouvrir les yeux, mais le gauche est irrémédiablement fermé, coincé dans les replis de sa chair qui ont enflé comme des ballons. La tête lui tourne. Elle parvient à se redresser, sur un coude. Où est-elle ? Sur le plateau, toujours. Combien de temps a-t-elle

perdu connaissance ? Son dragon a disparu. Le chevalier n'est pas loin, à quelques pas de là il se redresse difficilement.

- Tu n'es pas morte ? Tant mieux ! déclare-t-il, mais mon attaque t'a fait perdre conscience et le dragon a disparu.

Au fur et à mesure qu'elle reprend ses esprits, de nouvelles douleurs se manifestent dans le corps d'Anyou. Toujours couchée, elle remarque que ses vêtements sont en charpies et que son ventre, ses bras, son torse sont griffés jusqu'au sang.

- Tu as de la chance, poursuit le chevalier, j'ai comme un coup de fatigue : ma « griffe de Ceangal » n'est pas aussi puissante qu'elle devrait.

Malgré son bras démis, le chevalier trouve encore la force de sourire. Il retrousse ses babines de chat sur ses crocs au blanc teinté de rouge.

- Au fait, poursuit-il, tu avais raison... Je ne peux pas imiter n'importe quel sort. Je n'aurais pas pu invoquer de dragon comme tu l'as fait. Pour deux raisons...

Dans un effort qui lui paraît surhumain, Anyou redresse le buste en s'aidant de son deuxième coude. Le chevalier poursuit cependant.

- La première c'est que certains sortilèges demandent plus d'expérience que d'autres. Si je peux imiter les sorts de bases, les sorts d'élite demanderaient plus d'entraînement, et je n'ai découvert ces nouvelles possibilités qu'il y a peu. La seconde...

Anyou a replié la jambe pour tenter de se remettre debout, en s'appuyant sur son genou. Mais la tête lui tourne et elle retombe dans la boue.

- ...c'est que, contrairement aux Osamodas, je ne peux contrôler qu'une invocation à la fois. Et que j'en contrôle déjà une. Vois-tu ?

Anyou a repris ses efforts, elle s'est redressée sur les mains et parvient à se mettre à quatre pattes.

- C'est drôle en plus, parce que tu la connais. Regarde...

Anyou a autre chose à faire que de suivre les instructions de Mastigrin. Pour l'heure elle est tout à son pied droit qu'elle a ramené sous sa poitrine. Elle compte se relever bientôt, et en finir avec toutes ces histoires, quand une voix familière la coupe dans son élan.

- Hein ?! Mais que... ? Où suis-je ?! Fille-de-cheffe ? C'est bien vous ?!

Anyou redresse la tête. Elle n'en croit pas son œil : Zeurg est là, avec elle, sur le plateau. Il se précipite à ses côtés.

- Oh mais ça ! Par Osamodas, dans quel état vous êtes ! Je savais que je n'aurais jamais du vous...

- Ca suffit Zeurg, silence maintenant, intervient le chevalier.

- Non mais qui tu es toi pour me parler comme ça ? Je...

- Silence, j'ai dit, au pied !

Comme si c'était le résultat d'une formule magique, la gorge de Zeurg se noue à cette injonction, et le voilà qui volette doucement en direction du chevalier. Il se pose à ses pieds, où il s'assoit sagement, silencieux et immobile.

Anyou n'en revient pas.

- Eh oui Anyou, je t'ai dit que je t'observais depuis longtemps, explique le chevalier à la jeune femme, toujours à quatre pattes et transie de douleur, j'étais un jeune soldat bontarien à l'époque, le seul shushumancien qui il y eut au monde. C'était avant que cette maudite Barbra apporte la clef à Danathor : on n'avait pas encore fait de moi un futur martyr, et je luttais contre les forces de Brâkmar avec toute ma bonne foi, quoiqu'en solitaire. Un jour, j'ai entendu dire que la fille de la cheffe du clan du fouet d'Osamodas invoquait des tofus de taille anormale. J'ai tout de suite compris de quoi il s'agissait. Ca m'a fait un bien fou de savoir que je n'étais pas le seul à être corrompu par l'esprit des shushus. J'aurais voulu te connaître Anyou, rester auprès de toi, mais je n'étais pas le bienvenu chez les tiens, et je devais

retourner à Bonta. Quand j'ai découvert que Madreselva tentait de pratiquer ces sortilèges interdits qui ont donné naissance aux dragoeufs afin de créer sa propre créature, un vieux fantasme d'Osamodas, j'ai utilisé la version shushumancienne du sort « griffe invocatrice » pour créer cette chose qu'on appelle « Zeurg ». Son aspect a du être influencé par les incantations de ta mère parce qu'on est loin du résultat que j'attendais, mais enfin ! L'important c'était que je puisse le laisser auprès de toi, jusqu'au jour où tu prendrais la mesure de tes pouvoirs... Seulement, entre temps, il y a eu la mission, le projet P.A.F.... J'ai compris que j'étais manipulé par les Bontariens et je suis devenu le « chevalier Neuthr », afin d'empêcher l'hégémonie de Bonta comme de Brâkmar. Il est devenu d'autant plus important de te surveiller lorsque les Bontariens ont récupéré la clef. Je savais qu'un jour ils entendraient parler de tes pouvoirs, et qu'ils essaieraient de t'enrôler et de te manipuler comme ils l'avaient fait pour moi. Ca a été pire que tout ce que je pouvais craindre : tu as couru vers eux, tu t'es précipitée pour reprendre ce maudit flambeau et terminer ce que je ne voulais pas finir. Et Pouille... Pouille était en train de comprendre, j'aurais pu le ramener à la raison. Mais toi, Anyou, la « fille-de-cheffe », toi tu es une petite gamine entêtée ! Tu ne changes jamais d'avis, hein ? Tu veux toujours avoir raison, pas vrai ? Finalement tu ne me laisses pas le choix. Je dois te tuer. Après tout, n'est-ce pas en accord avec tes convictions ?

A suivre...

EPISODE 24

Chapitre 72 : Le dernier défi (9)

Anyou a écouté la tirade du chevalier sans mot dire, lançant de son seul œil des regards apeurés, tantôt vers Zeurg, tantôt vers son ennemi.

- Tu sais ce qui me dégoûte ? lance Mastigrin, c'est ça.

Le chevalier pointe son bras valide en direction d'Anyou, juste au-dessus de sa tête, où brille une auréole immaculée.

- Elle est plus concrète que jamais. Tu es vraiment devenue une des leurs. Finissons-en, pour l'avenir du monde des Douze...

Mastigrin avance vers Anyou en claudiquant. La jeune femme est toujours à terre, tremblante, à quatre pattes. Lorsqu'il est suffisamment proche, Mastigrin baisse ses grands yeux jaunes sur sa victime. Il lève la patte dont des griffes s'extirpent aussitôt.

- S'... s'il...

Anyou essaye d'articuler quelque chose.

- Comment ? Qu'est-ce que tu dis ? s'étonne l'Ecaflip.

- S'il... s'il te plaît...

- Quoi ? Tu me supplies ?!

- ...Zeurg...

Ce n'est pas au chevalier mais à Zeurg qu'Anyou adresse sa dernière prière. Mastigrin se retourne : le cochon-chat-volant n'a pas bougé. Il est toujours assis là où l'Ecaflip le lui a ordonné et ses pupilles ont déserté ses yeux sans âme.

- Pff ! Je te l'ai dit, Zeurg n'est qu'une invocation. Anyou... Ah ! Tu m'as tellement déçu !

Le chevalier pousse un dernier soupir et achève :

- Par Ecaflip, à moi la griffe de Ceangal !

La magie du dieu chat se met à l'œuvre et des hologrammes pointus et tranchants s'abattent sur Anyou... mais c'est le petit derrière potelé de Zeurg qu'elles rencontrent.

- Aïe-aïe-ouille ! Que c'est bon !! s'écrie-t-il en rebondissant un peu plus loin.

Mastigrin n'en revient pas. Et voici qu'Anyou se relève ! Encore toute tremblante, elle lui assène un coup de poing qui lui fait l'effet d'une caresse. A l'issue de quoi Anyou s'appuie même contre lui, tant elle ne se soutient plus. Le chevalier l'écarte du bras. Anyou retombe dans la boue où Mastigrin l'abandonne pour demander des comptes à Zeurg.

- Zeurg ! Qu'est-ce que c'est que ça ! Au pied !

Le cochon-chat-volant ne réagit pas. Ses pupilles ont de nouveau déserté ses yeux.

- Au pied, j'ai dit !

- Oui, maître.

Zeurg s'exécute finalement. Il volette en direction de Mastigrin qui l'observe avec courroux autant qu'avec appréhension. Zeurg est véritablement une créature étonnante. C'est aussi la première invocation au monde à qui l'on ait pris le risque de donner tant d'indépendance. Une invocation shushumancienne qui plus est, faite sur mesure... Et son obéissance en a pâti, visiblement.

- Il est peut-être temps que je mette fin à ton existence Zeurg.

- Oui, maître.

Alors Mastigrin attrape Zeurg par la peau du cou et d'un coup d'un seul, prend la vie de son serviteur qui disparaît dans un nuage de fumée.

- NOOOOON ! s'écrie Anyou qui s'est redressée sur ses coudes, je ne veux pas ! LAISSE SPIRITUELLE !!

Chapitre 73 : Le dernier défi (10)

La « laisse spirituelle » est le vingt-et-unième sort des disciples d'Osamodas. Elle permet normalement de ramener un allié à la vie, pour une durée anecdotique. Sa version shushumancienne, elle, lui offre une existence nouvelle, pleine et entière. C'est ce qu'Anyou, Zeurg et Mastigrin découvrent alors que le chevalier s'escrime, en vain, à se faire obéir de Zeurg, réapparu à l'instant dans un corps tout neuf, quoiqu'aussi bizarroïde que celui qu'il avait auparavant.

- Zeurg ! Au pied !
- Ca alors fille-de-cheffe ! C'est incroyable... Je me sens... si différent !
- Zeurg ! Silence ! Viens ici !

Les injonctions du chevalier sont sans effet. Et lorsque Zeurg est revenu de son étonnement, qu'il a posé son regard sur Anyou, si misérable allongée dans la boue avec ses bleus et son œil poché, et qu'il a retourné un visage chargé de haine vers lui, le chevalier comprend qu'il a un nouvel ennemi.

- Je ne sais pas qui tu es, grogne Zeurg, mais tu vas payer pour ce que tu as fait à ma princesse...

Là-bas, sur son lit de terre molle, Anyou trouve de quoi libérer un sourire en entendant ces paroles. Une grosse larme ronde brille au coin de son œil. Elle se sent en sécurité à présent qu'un cochon-chat-volant avec un anneau à chaque tétou, deux cornes, une queue et des ailes de chauve-souris a pris sa défense.

- Grrr ! gronde Mastigrin, ne sois pas ridicule, petite bête, hors de mon chemin ! Par Ecaflip, à moi la griffe de Ceangal !

Une volée de griffes s'abat sur Zeurg qui reçoit les coups en riant de plaisir.

- Aïe-ouille ! Mais que c'est bon !! Ca manque un peu de pêche toutefois...

Anyou se prend à rire en entendant les commentaires de son ami.

- Héhé... Il est crevé, se murmure-t-elle, il a un bras en moins et n'ose même plus se servir de sa shushumancie...

Zeurg a replié ses petites ailes noires et mis pied à terre dans sa position dite « de combat ». Du haut de ses soixante centimètres, il observe le chevalier avec beaucoup de sérieux tout à coup, non sans se gratter la bedaine de temps à autre, en retroussant son petit groin spongieux.

- Alors ? C'est tout ce que tu peux faire face au grand Zeurg, vermine ?

Mastigrin est agacé, très agacé.

- Je ne parle pas aux invocations le nain, surtout pas à la mienne.
- Je vais t'apprendre à frapper les jeunes filles, moi, tu vas voir !

A ces mots Zeurg bondit vers l'avant en formulant sa prière :

- Par Osamodas tout puissant, que la griffe spectrale te déchire !!

- Mais qu'est-ce que tu crois ?! rugit le lion, A MOI LA GRIFFE DE CEANGAL SHUSHUMANCIENNE !!

Un éclair jaillit du plateau, accompagné du son strident de deux lames de métal qui crissent l'une contre l'autre. Zeurg et Mastigrin sont au corps à corps, multipliant les passes, leurs griffes respectives se lient et se délient comme les épées d'un bataillon. Celles de Mastigrin ont la force du démon, mais leur efficacité pâtit de l'absence de son deuxième bras...

- Tu ne fais pas le poids Zeurg, abandonne !
- Ta bouche !
- Imbécile, je suis ton invocateur ! Si tu me tues, tu mourras aussi !
- Ta bouche !

Dans un ultime effort, les griffes trouvent la faille dans la garde de leur adversaire. Le sang gicle. La boue se soulève du sol en une grande vague qui retombe en même temps que les deux combattants.

- Ca, c'était pas de la gnognotte, halète Zeurg, les ailes en morceaux, la fourrure tailladée.

Le chevalier lui, ne dit rien. Il reste allongé par terre, sur le dos, les yeux fermés et le corps meurtri dans les débris de son armure.

Chapitre 74 : Comme un kama dans la patte d'Ecaflip

Anyou se relève. Elle a toujours une mission à accomplir. Zeurg a été en mesure de lui donner les premiers soins et l'Osamodas trouve la force de marcher jusqu'au corps inerte du chevalier. Sur sa poitrine pend la « clef ». Anyou s'en saisit et l'arrache du cou de son ennemi. Mastigrin a comme un soubresaut. Il gémit le mot « Non... » dans ce qui sera son dernier soupir.

- Tu parles ! crache Anyou, on n'a pas fait tout ça pour rien !

Anyou prend la « clef » à pleine main, pour être bien sûre que personne ne la volera plus. Elle jette un coup d'œil au plateau. Il n'y a plus là qu'un large tas de boue vaguement circulaire, scarifié des empruntes de créatures géantes et des impacts de déflagrations magiques. Zeurg est sur ses pas, il essaye de la rattraper en voletant, ce que ses ailes estropiées ne lui permettent pas de faire. Anyou le croise en se dirigeant vers le sud, en direction de Brâkmar.

- Qui était-ce ? demande Zeurg en pointant la patte vers celui qu'il a vaincu, son odeur m'était familière.

- C'était le chevalier Neuthr, Zeurg.

- Oh... !

Anyou s'approche de la falaise. Elle distingue clairement la masse de fumée noire en suspension constante au-dessus de Brâkmar. C'est là qu'est la cité maudite, c'est là qu'il va falloir frapper. Elle oriente la fourche dans cette direction. Le sceau de la « clef » rougeoie entre ses doigts. Elle sent une force invisible qui l'invite à l'arracher, pour Bonta, pour Pouille, pour Vanthar, pour Barbra, pour Danathor...

- En tous cas, reprend Zeurg, notre reine sera bien contente de vous savoir en vie.

Anyou rabaisse la fourche.

- Mère est vivante ?!

- Pour sûr oui, nous venions de battre en retraite jusqu'au château d'Amakna lorsque je me suis retrouvé ici. Et il y avait de bonnes nouvelles : les Bontariens semblaient en mesure d'intervenir avant que les Brâkmariens ne poursuivent leur progression vers le nord. On espère surtout que les deux armées se contreront l'une l'autre, vous comprenez ? Parce qu'on ne souhaite pas vraiment que ces abrutis de Bontariens s'installent dans le secteur, sauf votre respect.

- Je... je crois que je comprends.

Le chevalier disait vrai. Danathor a menti. On l'a manipulée, Anyou s'en rend compte à présent.

Vanthar n'est plus. Est-ce qu'elle le suivra dans la mort, par amour ? Mais pourquoi se sacrifier en détruisant Brâkmar si c'est pour jouer le jeu de ceux qui l'ont trahie ? Quel sens donner à sa vie désormais ? Anyou repense à Danathor, celui lui qui les a tous envoyés ici, pour y mourir. Elle repense aux souffrances de son ami Pouille et se met à courir en direction du nord. Là, elle pointe la fourche en direction de Bonta.

- Ah Danathor ! Espèce de bwork, tu vas me le payer...

- Si tu donnes la victoire à l'un des deux camps, l'interrompt une voix, ce ne sera pas seulement la fin de la guerre, ce sera la fin du monde. Brakmar et Bonta doivent rester en conflit pour que sa diversité puisse survivre.

Anyou fait volte-face, persuadée d'avoir entendu le chevalier. Mais il n'y a rien d'autre derrière elle que Zeurg, immobile et silencieux, qui la regarde avec ses grands yeux jaunes.

- Zeurg, dit-elle après avoir recouvré ses esprits, rentre à Amakna, auprès de ma mère...
- Mais vous, s'insurge Zeurg, qu'allez-vous faire ?
- Je vous rejoindrai bientôt. Tu ne peux plus voler pas vrai ? Attend.

Anyou s'écarte pour prononcer une formule magique :

- J'invoque TOFOUDRE, le coursier éclair !

Un gros tofu apparaît dans une explosion de fumée.

- Il est bien moins gros que vos gros tofus habituels, constate Zeurg.
- Oui mais il est plus rapide. Tu seras rentré bientôt si tu t'accroches, je me suis arrangée pour qu'il ne se volatilise pas avant plusieurs heures et malgré la distance.

Anyou saisit Zeurg par le dessous de ses petits bras replets et l'installe sur le dos du tofu.

- Au fait, demande-t-il, je ne sais toujours pas comment je suis arrivé ici en premier lieu...

- Je te raconterai tout ça à mon retour lui sourit Anyou, sans que Zeurg sache que c'est la dernière fois qu'ils se verront.

Anyou donne un coup de pied au tofu qui bondit de surprise.

- A Amakna !

Zeurg s'accroche au plumage jaune de sa monture qui démarre à toute vitesse, rapide comme une dragondinde mais plus agile encore, sautant de rochers en rochers, battant des ailes sans se soucier des hauteurs. Anyou les regarde disparaître. Une fois qu'elle est certaine que le tofu s'est suffisamment éloigné, elle se ressaisit de la fourche, dont le sceau rougeoie toujours. Alors elle se place au centre du plateau, et songeant au kama qu'elle et Pouille ont trouvé dans les souterrains, et qui tenait sur la tranche.

- Décide toi-même !! crie-t-elle en arrachant le sceau et en lançant la fourche dans les airs : elle-même ne se sent pas de taille à décider de l'avenir du monde.

La fourche s'élève, tournoyant loin au-dessus du visage d'Anyou. Elle brille de plus en plus fort, elle tourne de plus en plus vite... Tout-à-coup, dans un hurlement démoniaque, un rayon d'énergie pure jaillit de son extrémité fourchue... C'est comme l'explosion de mille canons, la lumière de mille soleils... Le monde des Douze est ébloui de cette lumière rouge, concentrée en un rayon destructeur qui se précipite vers les nues, traverse le ciel, l'espace, et disparaît dans l'infini intersidéral.

Chapitre 75 : Au-delà

A des années lumières du monde des Douze, au beau milieu du plan divin, Iop et Ecaflip sont en pleine partie de cartes. Dans ce plan là, les dieux existent sous différentes formes, mais aujourd'hui ils ont revêtu chacun leur forme favorite, Iop celle d'un guerrier casqué, barbu et bâti tout en muscles, Ecaflip celui d'un chat au grand sourire énigmatique.

- Crois-moi, braille Iop, tu ne vas pas sourire longtemps mon vieux, cette fois c'est moi qui ai les meilleures cartes.

Pour toute réponse, le sourire d'Ecaflip s'élargit d'encore quelques canines.

- Attends un peu mon chaton regarde plutôt ça... AIE !? MAIS QU'EST-CE QUE !?!

Alors qu'il s'apprêtait à abattre ses cartes, Iop vient de recevoir une décharge d'énergie dans le derrière.

- Par moi-même ! Ca vient du plan d'en dessous... Je parie que c'est encore Rushu qui fait des siennes ! Tu m'entends Rushu !? Maudis sois-tu, viens ici, si tu l'oses !!

Iop suit son tempérament sanguin loin de la table de jeu. Ecaflip n'en attendait pas moins. Il range les cartes et empoche la mise, avec son éternel sourire félin.

- Forfait ! miaule-t-il, en agitant ses gros sourcils.

La partie lui aura coûté quelques fidèles sur un petit monde auquel il ne s'intéresse plus guère, mais l'aventure fut plus que distrayante.

Pendant ce temps là, sur le point culminant du monde des Douze, Anyou achève d'inhumer le chevalier.

- Pardon Mastigrin, et merci... dit-elle en guise d'au revoir à la tombe, sommaire, qui couvre la dépouille de l'ex-chevalier Neuthr. Deux autres tombes, symboliques, ont été creusées à côté. Anyou a déjà eu l'occasion de leur dire adieu, elles portent les noms de Pouille et de Vanthar.

Anyou est triste, mais elle ne pleure plus. Elle a déjà trop pleuré. Le ciel est dégagé à présent, la pluie a cessé et la boue commence de sécher sur le plateau, balayé par ce vent frais qui a chassé les nuages. Anyou n'en voit que plus distinctement le monde des Douze et Amakna d'où elle croit entendre les clameurs d'une bataille. Elle voit parfois des lueurs rouges et blanches, briller puis s'éteindre par les forêts et par les champs. Le monde est en péril, mais le monde est en mouvement. Qu'il soit en péril prouve simplement qu'il n'est pas encore mort, se dit-elle à elle-même.

En s'écartant du bord, son pied bute contre un obstacle inattendu. A moitié pris dans la terre molle, il s'agit du casque du chevalier. Anyou le ramasse et l'époussette. Elle attarde un regard vers Amakna et le met sur sa tête.

- A présent, c'est moi le chevalier Neuthr.

Anyou lasse le heaume. Elle cherche quelque chose par terre.

- Ah ! La voilà, s'écrit-elle en découvrant la lance, j'étais sûre de l'avoir vue plus tôt !

Anyou la nettoie, comme elle l'a fait avec le casque et prend la pose.

- Oui, je suis le nouveau chevalier Neuthr, et il y en aura d'autres après moi, tu entends Mastigrin ? lance-t-elle en direction de la sépulture, tu n'es pas vraiment mort ! Amakna, me voilà ! BOND SHUSHUMANCIEN ! WOOOOOOAHAAAA !!

Le chevalier Neuthr bondit en riant à travers le ciel. La lance à la main, il fonce vers Amakna, toujours au service de son idéal, luttant contre le bien, contre le mal, contre les absolus de toute sorte, pour qu'une alternative existe, toujours, et que la diversité du monde survive à ses folies.

FIN FINALE