

Troublesonge

Par Corax

Chapitre I

Émilien Blanchet

J'ouvre les yeux, le noir persiste. Aujourd'hui, c'est mardi... le pire jour de la semaine. C'est à cause des deux heures d'Anglais. Je suis nul dans cette matière et le prof est un gros con. C'est à cause du sport aussi. Avant j'aimais, maintenant, c'est très différent... Anglais le matin, sport l'après-midi... je soupire et m'entortille un peu plus dans mes couvertures. Sous celles-ci règne une agréable tiédeur. J'entends le chauffage tourner à plein régime. J'entends aussi ma mère, Florence, s'affairer dans la cuisine. J'aimerais bien qu'elle oublie de me faire signe. Tant qu'elle ne l'a pas fait, la nuit se poursuit. Mais là voilà qui arrive. Ses pas s'approchent, parviennent au seuil de ma chambre. Elle pousse la porte.

« Émilien, il est sept heures vingt », me dit-elle avec douceur.

Je lui réponds d'un grognement. Elle retourne dans la cuisine. Nouveau soupir. Je m'autorise encore quelques minutes. C'est si bon de rester au lit lorsqu'il y a école. Surtout en hiver. Et dire que c'est bientôt le cycle Piscine. Ceux qui ont fixé les programmes sont des malades ! Au moins, cette activité, je pourrai la pratiquer avec les autres, contrairement au football. J'échapperai donc à l'atelier gymnastique auquel on me cantonne depuis le début de l'année.

« Émilien, tu vas être en retard ! Il est presque la demie ! insiste ma mère.

— Oui oui, j'arrive ! »

Cette fois, je me lève. Pas le choix. En dépit du chauffage, je trouve l'air froid. Je retire mon pyjama et enfile hâtivement mes habits. Puis, à tâtons, je cherche mes chaussettes. L'une d'elles, je ne sais comment, est allée se glisser sous le lit. Dès fois, se sont les pantoufles qui s'amuse à voyager. Cela m'énerve. Vêtu, chaussé, je débranche mon téléphone portable, le fourre dans mon cartable, que je ferme et emporte dans le couloir. Je prépare mes affaires la veille, c'est plus simple. L'esprit ensommeillé, j'agis par automatisme. Chaque matin, c'est le même rituel... Je dépose le cartable dans le vestibule et entre dans la cuisine.

« Bonjour maman. »

Elle vient m'embrasser.

« Bonjour Émilien. Tu as bien dormi ?

— Oui. »

A chaque fois la même question, à chaque fois la même réponse. Je mens de moins en moins. Les cauchemars ont fini par me laisser en paix. De plus, je me suis resynchronisé. Dormir la nuit et non le jour ne coule pas de source lorsqu'il n'y a plus de différence entre les deux. Je m'installe devant mes tartines et mon chocolat chaud. La radio est allumée. Un journaliste raconte les épopées judiciaires de notre ancien président. Je m'en fous, sa voix devient un bruit de fond.

« Papa est déjà à son travail ? demandé-je, surpris qu'il ne m'ait pas encore adressé la parole.

— Oui. Quelqu'un à amener à la gare. »

Mon père, Marc, est chauffeur de taxi. Tout en engloutissant mon petit déjeuner, je pense aux énigmes du Manoir Rednight. C'est un jeu vidéo que Madame Pinson m'a fait découvrir. Il ne comporte que du texte. Ainsi, ma synthèse vocale peut me le lire. Avant, jamais je n'aurais joué à un truc de ce genre. J'avais une console et de vrais jeux. Mais je dois admettre que celui-là est assez captivant. Il me met dans la peau d'un veuf enquêtant sur le mystérieux décès de sa femme.

« Fais attention à tes manches, la confiture coule ! »

Je grogne, un brin agacé, mais prend tout de même en compte l'avertissement. Le journaliste de la radio parle maintenant d'une opération policière qui a démantelé une cellule terroriste. C'est déjà plus intéressant. Ensuite, c'est la météo. On nous promet un temps de chien.

« Tu risques de ramasser la radée. Je peux t'emmener en...

— Non. Je prendrai un parapluie. »

Je ne veux pas aller au collège en voiture. Il est à moins de dix minutes de marche. Je peux encore les faire sans aide. J'y tiens. Je quitte la table, passe aux toilettes, vais me laver les mains et attrape ma veste dans la penderie. Elle a des poches assez vastes pour accueillir ma canne blanche pliée. Ma mère me donne un rapide coup de peigne. J'enfile mes baskets et forcément, c'est à ce moment là que je réalise avoir oublié ma montre dans la chambre. Un grand classique auquel ma mère est habituée puisqu'elle me l'apporte sans que j'aie à le lui demander. Elle me donne aussi le parapluie et rajuste mon col.

« Ça va aller ?

— Oui. »

Elle m'embrasse pour la deuxième fois. Une étreinte qui dure un peu plus longtemps. Cela me dérange, c'est à croire que je suis redevenu un bébé. Mais je n'en montre rien. L'accident a changé ma mère au moins autant que moi. Seul mon père est resté le même. C'est pour cela qu'avec lui, c'est plus facile de discuter. Je charge mon cartable sur le dos puis presse le bouton de ma montre.

« Il est maintenant sept heures quarante-huit minutes », déclame sa voix robotique inexpressive.

Parfait. J'ai tout mon temps.

« Bon. A midi », dis-je en franchissant le seuil de chez nous.

Me voilà dans la cage d'escalier. Je trouve la rampe et descend au rez-de-chaussée. Mon appartement est au troisième étage. Tout est calme. Une fois dans le hall, je longe le mur de droite. A gauche, il y a les boîtes aux lettres. J'arrive à la lourde porte de l'immeuble, que je tire. Dans la rue la circulation est modeste. Pas de pluie et, d'après ce que j'entends, pas de flaque non plus. Pas de soleil également, il doit être trop tôt. Je ne sens que l'air vif. Je déplie ma canne et suis le trottoir de gauche. Ici, comme dans l'appartement, je connais tout. J'habite au même endroit depuis toujours, depuis douze ans donc. Cela ne fait qu'un an que j'ai perdu la vue. Je marche dans mes souvenirs. J'ai beau vivre dans le noir, mes pensées sont pleines d'images. bercé par le raclement régulier de ma canne sur le bitume, je ne tarde pas à m'évader. Me revoilà dans les couloirs du manoir Rednight. Je me demande si Sophie aura résolu le mystère de l'horloge. Je croise quelqu'un avec un caniche. Celui-ci m'aboie hargneusement après. Je déteste les chiens. Ils mettent leurs merdes de partout. S'il n'y a personne pour me les indiquer, je ne peux pas les éviter. Les poteaux, par contre, je les esquive sans mal. Heureusement car ils semblent judicieusement placés pour qu'on se cogne dedans. J'atteins le carrefour. Une surface rugueuse m'indique le passage piéton. Je m'arrête, dresse l'oreille. Au bruit des voitures, je sais quand traverser. De l'autre côté, ma canne heurte un obstacle imprévu. Sans doute un véhicule stationné n'importe comment. Je contourne, retrouve le trottoir et arrive au niveau de la boulangerie. Un parfum de viennoiserie vient à mes narines. Un client sort du commerce. Il tient un sac en papier qui bruisse. Quelques pas plus tard, une moto démarre derrière moi. Je continue. C'est tout droit. Le trajet est très simple et foisonne de repères en tous genres. Un abaissement du trottoir témoigne d'une entrée de garage. Quelqu'un court, me dépasse, la musique de ses écouteurs fuse dans son sillage. Me voilà à la plaque d'égout. Deux mètres plus loin, je tourne dans la ruelle. Si j'avais oublié, j'aurais rencontré les bennes à ordures. Elles sont volumineuses, impossible de les manquer. Mes pas se mettent à raisonner. Instinctivement, j'adopte une allure plus affirmée. J'imagine être le veuf du jeu s'engageant sur un sinistre chemin. Ma canne devient une épée, mon parapluie, un fusil. Des pigeons s'envolent à mon approche. L'odeur de leurs fientes est présente. Cela ne m'empêche pas d'apprécier cette ruelle. Elle a beau être très courte, elle isole des moteurs pétaradants et des klaxons stridents. Déjà je suis au bout. Devant moi, c'est la place. Les cars sont là. Les voix se multiplient. Je cesse de rêvasser. Ma progression devient plus prudente.

Au son, je m'oriente vers la cour du collège où les élèves s'amusent. Cela me fait traverser la place. Plus rien à longer, les grands espaces me sont défavorables. Je dépasse les cars, commence à m'engouffrer entre des groupes qui bavardent. J'atteins les grilles et n'ai qu'à légèrement me décaler afin de passer par le portail ouvert. Je suis dans la cour.

« Salut Émilien ! »

Je reconnais Steve, le surveillant. Il parle du nez.

« Salut ! T'es enrhumé ?

— Ouais, c'est la période. Besoin d'aide ?

— Non non, ça va aller. »

J'ai de bonnes relations avec les pions. Avec tous les adultes en fait, Monsieur Colinet, le prof d'Anglais, étant l'exception. Si je me perds, il y aura normalement toujours quelqu'un pour me ré-aiguiller. Néanmoins, l'arrivée à l'école me stresse toujours un peu. Trouver ma classe s'avère parfois difficile. Je vais tout droit. Autour de moi, on s'agite, on crie... Une goutte d'eau me tombe sur la tête. Puis une autre. Il semble que je vais échapper de justesse à la pluie. Devant, quelqu'un entre dans le préau. Cela me permet de localiser la porte, je rajuste ma trajectoire. Me voilà à l'intérieur. Tout de suite, il fait plus chaud. Je me frictionne les mains tout en me remémorant la destination de ce matin. De huit à dix, j'ai mathématiques. Salle 103. Apprendre par cœur mon emploi du temps était indispensable. Beaucoup d'élèves n'ont même pas compris que le numéro donnait la position. La salle 103 est au premier étage, pratiquement au début du couloir, côté droit. Le risque, me concernant, c'est de la confondre avec la 101 ou la 105 qui l'entourent. Je gravis les escaliers.

« Émilien ! »

Je m'arrête, c'est Sophie. Elle me rattrape. Je replie ma canne blanche, je n'en ai plus besoin. Sophie est dans ma classe. C'est aussi, et surtout, mon amie. Des amis, je n'en ai pas énormément. Mon accident a fait le vide. Non seulement il m'a rendu différent, mais en plus, à cause de lui, j'ai dû redoubler. C'est ma seconde année en sixième. Pour un peu, je changeais même d'établissement.

« J'ai trouvé pour l'horloge ! s'empresse-t-elle de me dire alors qu'on avance maintenant côte à côte.

— Ah bon ? Pas moi.

— La solution était dans la bibliothèque. Faut aller lire l'histoire de la famille Rednight. Il y a un paragraphe sur le décès de Louise. L'heure est donnée.

— Ha ok... Tain, j'étais vraiment pas loin ! »

La sonnerie retentit. Il ne reste plus que cinq minutes pour se mettre en rang devant la salle de cours. Nous y sommes déjà. Les élèves arrivent progressivement. Je distingue un débat houleux sur le championnat de football. Les supporters de Marseille et de Paris mènent leur petite guéguerre. J'entends également certains causer de League of Legends, un jeu sur le net qui fait fureur en ce moment. Typiquement ce qui m'aurait intéressé, avant. Avec Sophie, on change de sujet. A Noël, elle m'a offert Cluny le Fléau, le premier livre de la série Rougemuraille. C'est un roman avec des personnages animaux. Elle sait que j'aime bien. Ma mère me lit un chapitre, chaque soir. J'expose mes bonnes impressions sur le roman. L'arrivée de Madame Pinson y met un terme.

Elle ouvre la salle, on entre. La deuxième sonnerie s'enclenche. Contre les vitres, la pluie tambourine. Ma place, c'est toujours la table juste à côté de l'entrée. Et Sophie me tient toujours compagnie, sauf lorsqu'on nous sépare pour cause de bavardage ou que l'AVS, l'Assistante de Vie Scolaire, est là. Je pose mon cartable, sors mon ordinateur portable, l'alimentation secteur et le casque audio. Avec la force de l'habitude, j'installe tout rapidement. Puis j'allume. Madame Pinson s'approche et profite du brouhaha afin d'échanger quelques mots discrets.

« Bonjour Émilien. Tu t'en sors avec le jeu ?

— Ah oui, sans problème ! Il est super ! Sophie l'aime bien aussi. On a décidé de faire l'aventure ensemble.

— Ensemble sur le même ordinateur ?

— Non, chacun de son côté. J'ai pas besoin d'aide pour jouer. Mais les énigmes sont dures.

— Ah ça, c'est tout l'intérêt. Je te pose la clé USB ici. La suite de la leçon est en racine : "Multiplication des nombres décimaux – leçon 2.doc". »

J'acquiesce. Elle retourne à son bureau, réclame le silence et commence l'appel. Depuis l'accident, Sylvie Pinson est plus qu'une simple professeur pour moi et mes parents. L'handicap visuel, elle connaît à cause de sa famille. La synthèse vocale, les ebooks et tout le reste, c'est elle qui nous a montré. Je lui dois aussi l'apprentissage intensif de la dactylographie, un vrai calvaire grâce auquel j'impressionne maintenant tout le monde en pianotant si vite sur mon clavier. J'ai redoublé, oui, mais je n'ai pas chômé. Mon année précédente est digne d'un marathon. Heureusement qu'il y avait tant

à faire, cela m'a évité de déprimer. Sans Madame Pinson, on aurait vraiment été dépassé. Je me coiffe du casque audio. J'entends Windows démarrer, puis ma synthèse s'amorcer. Je branche la clé, trouve le fichier et le copie dans mon répertoire consacré aux mathématiques. La prof annonce qu'on va corriger les exercices qu'il y avait à terminer pour aujourd'hui. J'ouvre le fichier correspondant. Me voilà fin prêt. Tout le travail scolaire, c'est sur ordinateur que je le fais. Seules quelques matières, comme la géométrie et la géographie, réclament des adaptations spécifiques. Il me faut alors supporter la présence d'une AVS, une personne enquiquinante qui me seconde. Madame Pinson circule entre les rangs. Elle vérifie les cahiers. Certains élèves, comme d'habitude, n'ont à lui présenter que des excuses ridicules. Si au moins ils faisaient preuve d'un minimum d'inventivité, ce pourrait être drôle...

Dehors, c'est le déluge. Je n'aurais pas été contre de la neige, mais cet hiver ne semble pas vouloir nous en offrir. Puisqu'on ne peut pas sortir, la récréation se déroule dans le préau. Les voix bourdonnent, résonnent, c'est un vrai vacarme. Avec Sophie, on s'est retranché au niveau des escaliers et adossés à un chauffage encore libre.

« Maxime dit que je suis trop chanceux parce que cet après-midi, je vais être bien au chaud dans le gymnase pendant que vous, vous allez geler sur le terrain de foot.

— Laisse tomber. Maxime est débile.

— Oui mais c'est chiant. Il en manque pas une pour me critiquer. Il pense que j'arrête pas de tricher sur mon ordi et tout et tout. Je sais pas ce que je lui ai fait.

— Rien. Il est débile, c'est tout. La preuve, il pense aussi que t'es sourd. Tu peux entendre tout ce qu'il n'ose pas te dire en face. »

Une main se pose sur mon épaule. Je sursaute.

« Salut gars, ça gaze ? »

— Heu ouais. »

Sur l'instant, je ne reconnais pas le nouveau venu. Il doit s'en rendre compte puisqu'il ajoute :

« Devine qui c'est ? »

Il a l'accent des banlieues qui énerve tant mon père. Je l'identifie enfin.

« Badreddine, qu'est-ce que tu es bête ! »

Je pense tout le contraire. Il n'y a pas plus sympa que lui. Badreddine était dans ma classe, l'année dernière. Il est l'un des seuls à ne pas m'avoir laissé tomber. Je le croise moins puisqu'il est maintenant en cinquième, c'est dommage.

« Je sais, ça me plait d'être bête ! Alors, c'est pour quand les bébés ? »

— Comment ça ?

— Ben, toi et Sophie, va peut-être falloir songer à, enfin, tu vois.

— Ben non justement. Je vois rien du tout. »

Petit jeu de mot. Il éclate de rire. J'ai très bien compris ce qu'il insinuait. Forcément, les autres pensent que Sophie est ma petite copine. Honnêtement, je ne sais pas s'ils ont complètement tort, mais je n'ai jamais abordé ce point avec elle. Ce qui est certain, c'est qu'on a à peu près les mêmes goûts. La fantasy, le surnaturel, le merveilleux... je crois que c'est ce qui nous rapproche. Je préfère changer de sujet.

« Au fait, Badreddine, je peux compter sur toi pour mettre une beigne à quelqu'un ? »

— Deux même. A qui ? Y'en a qui t'emmerdent ?

— Oui, Maxime. S'il continue, je te fais signe.

— Ça marche. Allez, j'y go ! »

Quelques minutes plus tard, la sonnerie braille. C'est l'heure de l'Anglais, l'heure de la souffrance.

D'après l'emploi du temps, chaque heure de cours compte cinquante-cinq minutes. Pourtant, je l'affirme catégoriquement, les heures d'Anglais doivent au moins en comporter le double, voire le triple. Deux heures à écouter Monsieur Colinet, c'est si long... Ce prof met un point d'honneur à ne jamais parler en Français, en tous cas, le moins possible. C'est pour nous immerger d'après lui. Pour nous noyer, oui. Le Français, il l'écrit au tableau, ce tableau que je ne peux pas voir. J'ai renoncé à

suivre depuis un moment. Je lutte contre une folle envie de jouer au Manoir Rednight. Ce qui m'en empêche, c'est que tous ceux derrière moi peuvent voir mon écran. Même s'ils ne me dénoncent pas, le simple fait que j'attire subitement leur attention va alerter Monsieur Colinet. Je parle d'expérience. Alors que faire ? Ecouter la pluie tomber, ce n'est pas très distrayant. Je consulte une énième fois l'heure de mon ordinateur. Super ! Trois minutes de passées ! Une idée me traverse l'esprit. Je la trouve lumineuse. J'ouvre l'explorateur Windows, accède à mon répertoire "OST" et me lance la musique de Pirates des Caraïbes. Aussitôt après, je repasse sur Word afin de masquer le lecteur média. Voilà qui est déjà mieux ! J'adore les bandes originales, que ce soit celles de jeux vidéo ou de films. Je me laisse emporter par le thème épique que diffuse mon casque.

« Mister Blanchet ? You are smiling, it's strange. What are you doing on your computer ? »

Je suis si surpris par la question du prof que quelques ricanements s'élèvent parmi les rangs. Je me redresse sur ma chaise, ne sachant que répondre. J'envisage de couper la musique mais, paniqué, je ne peux qu'attendre. Monsieur Colinet arrive de son pas impérieux. C'est à ce moment là que la sonnerie retentit, synonyme de liberté. Quoi ? Déjà ? Mon stratagème a été plus efficace que prévu. L'agitation gagne la classe, contraignant le prof à élever la voix. Il annonce un contrôle pour la prochaine fois. Un zéro en perspective. Heureusement que j'ai de bonnes notes ailleurs pour compenser. Je mets mon ordinateur en veille et me dépêche de ranger tout mon matériel. Je n'ai aucune envie d'être le dernier à sortir. Sophie vient m'aider.

« Tu faisais quoi ? me demande-t-elle, une fois dans le couloir.

— Ho, rien. Je me suis juste mis un peu de musique, histoire de pas mourir d'ennui. »

On descend les escaliers. Nous voilà dans le préau. Les demi-pensionnaires prennent la direction du réfectoire, de l'autre côté de la cour. Moi, c'est à mon appartement que je vais entre midi et deux. Les portes franchies, j'ouvre mon parapluie. Sophie fait de même et me guide vers le portail en me tenant par la main. On se hâte. Déjà je sens le bas de mon pantalon devenir humide. Normalement, il faut présenter sa carte d'externe pour avoir le droit de quitter le collège. Mais c'est Steve qui contrôle, il ne me la réclame pas.

« Ton père est là, me dit-il depuis la loge.

— Bon, je file me mettre au sec. A cet après-midi ! déclare Sophie en me lâchant.

— Ouais, à cet après-midi ! Je devrais t'avoir rejoint dans le jeu !

— La suite est chouette, tu verras ! »

Elle s'en va. Une voiture à proximité démarre et se place devant moi. Le bruit de son moteur m'est familier. Je m'avance, tâtonne jusqu'à saisir la poignée de la portière arrière et monte à bord. Enfin à l'abri ! Je me doutais un peu que l'un de mes parents allait venir. Cela ne me dérange pas trop. Le trajet à pieds, avec le froid et la radée, perd quand même pas mal de son attrait. On démarre. J'abandonne au sol le parapluie trempé, dépose mon cartable sur le siège d'à côté et boucle ma ceinture. Les essuie-glaces sont en action. Ils grincent légèrement lors de leur va-et-vient.

« Bonjour papa !

— Bonjour bonhomme. Comment s'est passée cette matinée d'école ?

— Comme d'hab : Maths bien, Anglais pourri. Et ton travail ?

— Ça va, ça va. Je devrais avoir le temps de manger avec vous, puis j'ai déjà de quoi m'occuper jusqu'en soirée. »

C'est une bonne nouvelle. Je sais qu'en ce moment, dans sa profession, c'est la crise. D'après ce que j'ai compris, des gens font de la concurrence déloyale aux taxis. Je ne tarde pas à lui parler du Manoir Rednight. Il est ravi que je puisse à nouveau jouer à un jeu vidéo. Lui-même, il y joue de temps en temps. Il est adepte des FPS en ligne et il est vachement bon. Il me raconte certaines de ses parties en direct lorsque l'occasion se présente. Avec le son des fusillades, c'est comme un film dont il est le héros. J'aime bien. Quelques minutes plus tard, on est à destination.

Le repas est terminé et mon père est déjà reparti bosser. Moi, je suis dans ma chambre, installé devant mon ordinateur portable. Je ne l'ai pas branché, il fonctionne sur batterie. C'est ainsi quelques secondes de gagnées lorsqu'il faut retourner à l'école. Pour avoir la conscience tranquille,

je survole ma leçon de géographie sur l'intérêt des littoraux. Deux heures de sport, puis une de géo, voilà le programme de cet après-midi.

« Bon, allez, passons aux choses sérieuses », marmonné-je pour moi-même, tout en fermant le fichier scolaire.

Je lance le Manoir Rednight. Il s'exécute grâce au navigateur web. En fait, y jouer revient à naviguer sur des pages Internet classiques. Les décors et les actions des personnages sont décrits comme dans un livre. J'effectue mes choix en sélectionnant des liens hypertextes, ou en saisissant des valeurs. Actuellement, je suis au tout début de l'aventure. Le veuf a débarqué dans la vaste demeure. Elle semble ordinaire, mais quelques remarques ici et là rendent son atmosphère oppressante. Je m'imagine tout cela sans mal. Je me rends dans la bibliothèque et observe les rayonnages. La liste des ouvrages présents s'affiche. J'y cherche l'histoire des Rednight et la consulte. Il comporte tout de même plusieurs pages. Je laisse ma synthèse lire jusqu'à dénicher le fameux horaire du décès de Louise. Le voici : 18:11. Direction le salon où se trouve l'horloge arrêtée.

« Émilien, je mets ton jogging dans ton cartable. »

C'est ma mère qui vient d'entrer. Je l'entends manipuler un sac plastique. Forcément, je ne peux pas faire de la gymnastique avec ce que j'ai sur le dos, il me faut donc emporter une tenue plus appropriée. Lorsqu'il faisait plus chaud, je pouvais me changer directement ici. Je réponds un « ouais, ouais » distrait tout en examinant l'horloge, puis son mécanisme. J'ai alors la possibilité de le régler.

« Je te mets aussi ton goûter. Les barres de céréales, ça te va ?

— Mais oui, c'est bien ! »

Je commence à m'agacer. Elle ne peut pas me laisser tranquille ? Je suis occupé, là ! Et voilà, j'ai oublié l'horaire ! Je n'ai plus qu'à retourner le chercher dans la bibliothèque. Bravo la perte de temps ! Je soupire, franchement énervé désormais.

« Il continue de pleuvoir. Ce serait peut-être mieux que...

— Non, je vais au collège à pieds ! A pieds ! »

J'ai élevé le ton, peut-être un peu trop. Ma mère se fâche.

« Ben si ça t'amuse de choper la crève, très bien. Mais viens pas te plaindre après ! »

Elle sort et claque la porte. Je regrette aussitôt ce coup de gueule. J'ai du mal à me replonger dans le jeu. J'arrive tout de même à régler correctement l'horloge. Cela déclenche un passage secret dans la cheminée. L'envie n'y étant plus, je décide de stopper. De toute façon, je pars bientôt. Les minutes qu'il me reste, je les consacre à écouter des extraits de Fievel et le Nouveau Monde trouvés sur YouTube. Peu m'importe si je n'ai pas les images des vidéos, le son me suffit. Il me suffit d'autant plus que ce dessin-animé, je l'ai vu et revu avant mon accident. C'est l'un de mes préférés.

Moins le quart... je mets l'ordinateur en veille, le range dans mon cartable et me prépare.

« Tu as de la chance, ça s'est calmé, fait ma mère depuis la cuisine.

— Heu, mes cheveux, ça va ? »

En vérité, je m'en fous de ma coiffure. C'est juste une façon détournée de m'excuser. Ma mère arrive et rajuste simplement une mèche du doigt.

« Ça va, confirme-t-elle. Tiens le parapluie. Fais attention, il est encore tout mouillé.

— Ok, à ce soir.

— A ce soir. Bon courage ! »

Dehors, l'averse s'est effectivement calmée. De l'eau goutte des chenaux et s'écoule dans les égouts. Les voitures roulent dans des flaques, j'espère ne pas être arrosé à cause d'elles. Je déplie ma canne et débute l'habituel trajet. La circulation plus dense me contraint à davantage de prudence au moment de franchir le carrefour. Débarrassé de cette petite difficulté, je donne libre cours à mes songeries. Marcher stimule mes pensées. Mon rythme est souvent calqué sur celui de mes idées. Une scène de bataille me pousse par exemple en avant. Je dépasse la boulangerie. Son parfum est moins alléchant. Je me demande ce qu'il y a dans le passage secret de la cheminée. Abaissement du trottoir, c'est l'entrée de garage. Un couple discute en plein milieu. Il me remarque et se décale. Je marmonne un remerciement. J'imagine le veuf pénétrer dans l'âtre béant. Je vois sa silhouette se

découper dans l'encadrement. Il sonde les ténèbres de sa lampe-torche. Je pose le pied sur la plaque d'égout. Encore un peu et je tourne dans la ruelle. Mes pas résonnent comme ceux du veuf qui s'avance dans le tunnel. Il progresse avec circonspection, il pourrait y avoir un piège. Le tunnel est bas de plafond, il doit courber la tête. Il semble très long, sa lumière s'y perd. Je suis toujours dans la ruelle. D'ailleurs, cela m'étonne. Mettant de côté mon film fictif, je reviens au moment présent. Je perçois l'écho de mes pas et ceux du raclement de ma canne. Je m'assure que je suis toujours l'étroite voie. Une précaution absurde. Il est impossible que je me trompe de chemin. Il n'y a pas d'autre ruelle avant celle-ci, et après, les bennes m'auraient bloqué. Je continue donc, sûr de moi.

Le vent vient siffler à mes oreilles. Il charrie de la bruine. C'est vraiment un temps de chien ! La météo ne s'était pas gourée. Mais je n'aurai pas à me plaindre si le déluge patiente encore un peu. Le gymnase, ainsi que le terrain de sport, se trouvent hors du collège. Je n'ai pas à mémoriser le parcours jusqu'à là-bas car on s'y rend en groupe, avec un surveillant. Moi, je dois juste rejoindre ma classe dans le préau. Quelque chose cloche... je devrais déjà être à la place. La ruelle n'en finit pas. Inquiet, je persiste encore sur une dizaine de mètres. Non, plus aucun doute possible : elle est vraiment trop longue. Je m'immobilise et passe en revue mes repères. Le carrefour, la boulangerie, l'entrée de garage, la plaque d'égout... où je me suis planté ? Se pourrait-il que je sois allé trop loin ? Peut-être que les bennes ont été retirées, ou que, trop absorbé par mes pensées, je les ai croisées sans même m'en rendre compte. En tous cas, j'ai dû tourner trop loin, c'est la seule explication cohérente. Je fais demi-tour. La prochaine fois, je tâcherai d'être moins dissipé. Pour l'instant, je me presse. Ce n'est pas le moment d'être en retard. Si jamais je le suis, je ne pourrai pas dissimuler à ma mère cet incident de trajet. Ah, me voilà de retour dans la rue. Enfin, je crois. Le silence me frappe. Pas un bruit de moteur, pas un klaxon, pas une voix, juste le mugissement du vent et l'égouttement de l'eau. Me suis-je tant isolé que cela ? Je tourne à droite. C'est à droite que je dois aller pour rebrousser chemin. Je cherche une plaque d'égout, n'en trouve pas. Il n'y a même pas de trottoir. Je marche sur des pavés. Ce n'est pas bon, pas bon du tout ! Mon inquiétude devient de l'angoisse. Je retourne à l'entrée de la ruelle et poursuit en ligne droite, comme pour la continuer. J'ai peut-être traversé un croisement sans l'avoir réalisé. Je me maudis d'avoir tant la tête dans les nuages. Ma canne heurte un mur. La ruelle s'arrête ici. Et ici, je ne sais pas où c'est. Illogique ! Inconcevable ! Comment ne puis-je pas retrouver la bonne rue en revenant en arrière ? Une évidence s'impose à moi : je suis perdu.

CHAPITRE II

Le Chasseur Blême

Grâce à un dernier effort, je me hisse sur la branche massive. Un soleil resplendissant éclaire le toit végétal de la Forêt Putride. Ses rayons parviennent jusqu'à moi. Peu habitué à une lumière si vive, il me faut quelques instants pour m'accoutumer. Je me redresse, m'assure qu'aucun danger ne me guette, puis profite enfin du spectacle. Mon perchoir est un poste d'observation idéal. Les frondaisons tentaculaires s'étendent à perte de vue, formant un océan verdoyant avec ses vagues, ses creux. Au milieu de la démesure de ce panorama, je ne suis qu'un grain de sable. Des couleurs vives, le doux murmure de la brise dans les feuilles, l'air pur et rafraichissant... rares sont ceux à se douter que la strate supérieure de cette région hostile est si agréable. Quel dommage qu'aucun oiseau ne vienne l'égayer d'avantage. Je prends une profonde inspiration puis, à regret, je cesse de contempler la beauté secrète de Troublesonge.

D'un mouvement d'épaule, je dégage le sac de toile. Je le dispose, grand ouvert, sur la branche. Elle est si large qu'il ne risque pas de tomber. Je m'avance ensuite vers la grappe volumineuse de baies charnues qui pend d'une ramure plus élevée. Elles sont d'un rouge rosé luisant. Ce sont des Sœurettes, un fruit que j'ai découvert et donc baptisé. Un nom en l'honneur de mes propres sœurs. J'en avais deux : Marlène et Florence. Marlène était colérique et Florence, paisible. Résumer leur

caractère en un mot est bien sûr très réducteur, mais c'était des traits marquants de leur personnalité. En dépit du temps qui passe, leurs souvenirs demeurent nets dans ma mémoire. De tout le monde de l'Éveil, il n'y a qu'elles qui me manquent... Je tends ma main gantée vers l'une des baies. Surtout, je ne touche qu'elle. Après l'avoir cueillie, je la porte à mon oreille et compte jusqu'à dix. Rien ne se passe. C'est une sœurette paisible, je ne résiste pas à l'envie de la manger. Sa chair tendre est sucrée, juteuse et acidulée, juste ce qu'il faut. Un vrai délice ! Je crache les pépins et cueille délicatement la baie suivante. Même test, j'écoute et je compte. Parvenu à dix, je la mets dans le sac. C'est encore une paisible, je suis là pour en refaire un stock. Troisième sœurette... Celle-là commence rapidement à siffler entre mes doigts. Une colérique. Je la lâche dans le vide. Déjà palpitante, elle disparaît à travers le feuillage. Détonation de pétard humide, crépitements ténus des matières rongées par l'acide, relent âcre... mieux vaut ne pas être à côté lorsqu'une colérique explose. Il est impossible de les distinguer des paisibles. Elles se mélangent au sein des mêmes grappes. Ce sont comme des grenades qu'un simple contact suffit à dégoupiller. Traîtresses, elles mettent parfois plusieurs secondes à réagir. C'est pourquoi je compte jusqu'à dix. Concentré, je poursuis la cueillette. Régulièrement, je surveille les environs. Un danger ne doit pas faire oublier les autres.

Le soleil décline. Il commence à se perdre parmi l'horizon vallonné. La végétation face à lui se mue en ombres chinoises. Ses rayons obliques embrasent le ciel. Les épais nuages qui s'amoncellent s'auréolent de vermeil. Sous cette voûte flamboyante, c'est toute la Putride qui se magnifie. Ce serait un crime que de ne pas accorder un regard à ce paysage sublime. D'ailleurs je ne m'en prive pas. Cependant, dès que le soleil se sera caché, les hauteurs vont devenir mortelles. Les nuées de sangsues ailées sortiront de leurs repaires. Après avoir savouré une dernière sœurette, j'essuie d'un revers de manche le jus qui s'est égaré dans ma barbe, puis je ferme mon sac. La récolte a été satisfaisante. Ce qui reste de la grappe se balance au gré d'un vent plus turbulent. Prenant compte de celui-ci, j'urine depuis mon perchoir. La vessie vidée, je me désaltère à ma gourde. Je préfère accomplir ces petites choses anodines ici plutôt qu'en bas où les risques sont omniprésents. Les couleurs célestes se fanent. Les nuages s'assombrissent. Les carnations rouges sont comme les charbons d'un feu moribond. Une bourrasque agite les arbres. Il est tant de partir. Je mets le sac en bandoulière, m'approche du tronc et m'y agrippe. Son écorce aux reliefs prononcés offre des prises faciles. J'amorce la descente. Je m'enfonce entre des frondaisons toujours plus épaisses. Déjà le vent peine à m'atteindre. Le ciel s'efface au profit des branchages. Me voilà dans la pénombre. Je m'arrête un instant et sors d'une poche une bille de verre. Je souffle dessus, elle s'illumine et s'envole. Avec un infime tintement cristallin, elle tournoie lestement autour de moi. C'est ma lampe. Je la dirige par la pensée. Je peux continuer. L'obscurité devient totale. Seule la bille me permet encore d'y voir quelque chose. Sa lueur délicate est comme celle d'une bougie. Je la trouve à peine suffisante mais, progressivement, je m'y réhabitue.

L'air tiédi et se charge d'humidité. Les odeurs deviennent mitigées. Les troncs se rapprochent, les ramures se resserrent. Des plantes grimpantes comblent les espaces. La densité végétale s'apparente bientôt à une masse chaotique, puis à de vraies parois compactes qui m'enserrent. J'évolue dans une sorte de puits exigu qui aurait révolté un claustrophobe. Jamais le soleil ne pénètre jusqu'ici. Tout se dépigmente, vire au blanc. Je m'accroche maintenant à des lierres. Les moisissures se multiplient. La sève suinte. Je descends encore. J'ai dû parcourir plusieurs centaines de mètres. L'air est chaud, pestilentiel. Je transpire, mes affaires me collent à la peau. Le tronc que je suis se fond dans un amas en décomposition. La forêt prend ses allures de souterrain. Mon puits communique à des boyaux latéraux auxquels je dois prendre garde. Les mauvaises rencontres sont fréquentes. Je profite d'un des tunnels pour m'asseoir et me reposer. Il n'est pas assez grand pour que je puisse m'y tenir debout. Ma bille révèle, un peu plus loin, une petite plante carnivore qui a enlacé de ses tentacules un insecte vrombissant. L'insecte finit par se taire. Des déglutitions plus ou moins distantes se font entendre dans toutes les directions. Pas de quoi troubler le calme pesant. Je reprends ma descente. J'attire un moustique plus gros que mon poing. Je le laisse approcher, puis l'écrase. Le puits s'élargit. N'ayant

aucune envie de croiser ce qu'il y a à sa base, je le quitte grâce à un nouveau conduit. Il est en pente raide. Je sens sous mes semelles la rugosité de l'écorce. Courbé en deux, je m'assure de ne pas glisser. J'écarte des feuilles flasques. Je me faufile entre des ronces venimeuses. Subitement, un cri bestial retentit. Je me fige, la main sur la poignée de mon sabre. Le cri se change en râle, puis s'estompe. Fausse alerte. Le calme revient. Voilà un autre puits. De boyaux en puits, de puits en boyaux, je poursuis mon laborieux trajet vers les profondeurs. Il s'étire sur plus d'un kilomètre. Mis à part une dizaine de moustiques agaçants, et des larves voraces mais pataudes, rien ne s'intéresse à moi.

Je débouche enfin sur une galerie sensiblement plus vaste. Elle est haute et large de trois bons mètres. Après avoir vérifié que la voie est libre, je m'y engage. Un léger courant d'air, pareil à l'haleine d'un cadavre, circule. La température doit avoisiner les quarante degrés. Le sol spongieux est strié de racines. Des colonies de champignons poussent sur les parois. Ce tunnel fait partie du réseau inférieur, le plus pratique, le plus fréquenté aussi. Il constitue un dédale sur plusieurs étages, relie d'innombrables grottes. Celui qui connaît le mieux cet endroit, c'est moi. Cela fait longtemps que j'y vis en ermite. C'est le prix à payer pour avoir accompli l'exploit de duper Bonnaffaire, un Songeur machiavélique, influent et très, très rancunier. Il fallait que je m'exile. Je ne regrette pas totalement. Ici, j'ai la paix. N'ayant plus à jouer l'acrobate, j'empoigne mon fusil et ôte le cran de sûreté. Maintenant, il faut marcher. Direction mon repaire. Tout est dans le noir le plus complet. Ma bille me devance. Elle dévoile des traces. Les miennes. Le chemin du retour est le même que celui de l'aller. Un imposant terrier creusé dans le mur apparaît. Je sais qu'une plante carnivore tout aussi imposante s'y cache. Celle-là pourrait me dévorer. Je me déporte sur le côté. Ma lumière fait une petite diversion. Les énormes tentacules, attirés par son mouvement, tentent en vain de l'atteindre. Je passe tranquillement. Un peu plus loin, un tronc en partie apparent crève le sol et le plafond. Il permet de se faire une idée de son diamètre colossal. Des buissons hérissés d'épines le côtoient. Un vestige de chrysalide pend à proximité. Tout est blanc laiteux sous la lueur de ma bille. La galerie contourne le tronc avant de retrouver une trajectoire à peu près droite. J'évite les flaques boueuses autant que possible. Bientôt, cependant, la fange se généralise. J'en ai presque jusqu'aux genoux, d'où la nécessité d'avoir des bottes hautes. Des bulles agitent sa surface grumeleuse. C'est à leur taille et à leur fréquence que je sais où ne pas m'aventurer. Quelques panaches de vapeurs toxiques s'élèvent. Je me hâte de les dépasser. Des filaments cherchent à retenir l'un de mes pieds. Ils se rompent. A gauche, un conduit marécageux s'ouvre. Il est bas de plafond mais large de plus de dix mètres. Je l'ignore. La route redevient plus sèche.

J'approche de ma destination. Néanmoins, je commence à percevoir des voix, au moins deux ou trois. Je m'arrête et écoute. Il s'agit du dialecte guttural des blafards. Je ne connais de ce dernier que quelques mots couramment employés. Un groupe de ces sauvages vient par là. Ils ne sont pas assez nombreux pour me contraindre à m'éclipser. Calmement, je dépose mon sac de sœurettes derrière un champignon géant. Ensuite, je me plaque dans un renforcement de la paroi gluante qu'un arbuste rachitique dissimule. Enfin, j'intime à la bille de s'éteindre et reste immobile, silencieux dans les ténèbres. Les voix se précisent. Une rauque, les autres plus fluettes. Le ton de la conversation est détendu. Je n'en saisis pas le sens. J'identifie toutefois des rires. J'entends les pieds nus fouler l'humus. Je vois les premières lueurs des torches. Un moustique bourdonne vers ma joue. Je veux l'écraser, le manque, il s'éloigne, revient à la charge. La lumière des torches envahit la portion de boyau où je me trouve. Après avoir franchi un virage, les blafards deviennent visibles. Leurs ombres ondulent au gré des flammes. Ils sont bien trois. Ils ressemblent à des hommes-crapauds. Leur épiderme pâle et glabre, parcheminé de pustules, luit de sueur. Leurs orteils sont palmés. Leurs bouches hypertrophiées s'ornent de petites dents tranchantes comme des rasoirs. Leurs yeux globuleux et leur longue langue noire achèvent de les rendre hideux. Ils inspirent la mollesse mais sont en réalité très vifs. Celui à qui appartient la voix rauque mesure deux mètres. Il est obèse. Une toge bouffante le couvre. A son cou quasi inexistant pendouille un collier d'ossements. Il est armé d'une massue que je doute pouvoir soulever. Ses deux compères font la moitié de sa taille et probablement

le dixième de son poids. Ils ne sont vêtus que d'un pagne. L'un est armé d'une lance au bout de laquelle est embroché un ver dodu. L'autre a un coutelas. Ce sont eux qui tiennent les torches. Les blafards sont des cannibales. Ils vivent en tribus perpétuellement en guerre. Le cuir de leurs habits, les os de leurs armes et bijoux, tout provient de leurs victimes. Et tout est blanc, forcément. Ce trio ferait sans hésiter de moi leur prochain repas s'il en avait l'occasion. Mais il ne m'a pas repéré. Moi-aussi je suis tout de blanc vêtu. Je me fonde dans le décor dépigmenté. Et moi-aussi j'aime la viande.

Le moustique va importuner le blafard obèse. C'est lui que je vise dès qu'il m'a dépassé. Le coup de feu se répercute en échos. L'obèse, le crâne en miettes, s'affale. C'était lui le plus dangereux. Sa cervelle décore le mur d'en face. Le sang ressort particulièrement, c'est pratiquement la seule note de couleur. Les deux petits sont stupéfaits. J'ouvre la culasse du fusil, ce qui libère la cartouche usagée. J'en place une nouvelle, referme. Les déclics métalliques ont dévoilé ma position. Les deux petits me foncent dessus. J'en vise un, tire. Il est jeté en arrière comme une poupée de chiffon. N'ayant plus le temps de recharger, je dégaine mon sabre. Le survivant, celui à la lance, recule en me fixant, le regard exorbité. Je fais un pas vers lui, il s'enfuit en braillant mon nom, terrorisé. Pour les blafards, je suis devenu une sorte de prédateur mythique : le Chasseur Blême. Je rengaine mon sabre, recharge mon fusil, puis m'intéresse au petit cadavre. Comme l'obèse, je l'ai eu en pleine tête. Elle a explosé comme une pastèque. Je lui arrache son pagne et nettoie sommairement ses jambes de la boue qui les macule. Aucune plaque de pourriture ne ronge son corps, il n'est pas malade. Bonne pioche ! Je le charge sur mon épaule, récupère le sac de sœurette, rallume la bille et poursuis mon chemin. Cuisinée convenablement, la chair de blafard est tout à fait comestible. Je la préfère à celle des vers. Cela fait longtemps que manger une créature pensante ne me dérange plus. Ce ne sont que des monstres nuisibles et cruels. Autant qu'ils servent à quelque chose.

Au prochain croisement, je tourne dans une galerie où la peste est occultée par un parfum sucré, entêtant. Il aboutit à des massifs de fleurs noires. Une vraie muraille. Ce sont des gloutonnes, une variété de plantes carnivores assez répandue. Elles misent sur leur savoureux nectar afin d'attirer à elles leurs proies. Je m'approche, les fleurs frémissent et tendent leurs pétales avides. Déjà elles salivent, intensifiant leurs fragrances capiteuses. Puis elles me reconnaissent. C'est moi qui les ai plantées. Je suis comme leur père. Alors elles s'écartent, dévoilant un étroit sentier. Cela ne les empêche pas de convoiter le cadavre du blafard. Lorsqu'elles estiment pouvoir l'atteindre, elles se jettent en avant, allant aussi loin que le leur permettent leurs tiges flexibles. Les fleurs claquent comme des gueules dans le vide. Je me suis reculé. Un fin sourire s'accroche à mes lèvres. Je crois m'être un peu attaché à ces gloutonnes. Drôle de compagnie... Je leur présente le corps en le tenant par une cheville. Je le rapproche doucement, avant de le retirer au dernier moment. Le jeu ne dure guère. Une gloutonne parvient à saisir un bras. Dès lors, elle tire dessus. D'un coup de sabre, je tranche la jambe que je tiens et leur abandonne le reste. En un clin d'œil, la dépouille est happée. La jambe en main, je m'engage sur le sentier. Celui-ci se referme derrière moi. Il conduit à un chemin qui contourne un tronc encastré dans le ciment végétal. Au bout de ce chemin se cache mon jardin. Je ne m'y rends pas. Une porte discrète est aménagée dans le tronc. Je sors une clé, déverrouille, entre, referme à double tour.

Me voilà chez moi. L'air est plus sec, plus frais et surtout moins saturé d'odeurs. Exception faite de la puanteur que je dégage, seule une discrète senteur de résine flotte. J'enclenche le cran de sûreté du fusil et le dépose sur le râtelier, en compagnie d'autres armes. Le sabre le rejoint, ainsi que le poignard caché dans ma botte. La jambe de blafard atterrit dans un grand panier, tout comme le sac de sœurette que je manipule toutefois avec plus de délicatesse. J'ôte mon chapeau à large bord, ma longue gabardine, mes bottes, mes gants, et mets le tout dans un second panier. Ensuite, je sors de mes poches les deux autres billes qui s'y trouvaient et souffle dessus. J'en prends deux de plus dans une coupelle sur un buffet et les allume aussi. A présent, c'est au total cinq billes qui lévitent autour de moi. Leurs lumières cumulées équivaut à celle d'un grand feu. Mon repaire rustique, mais néanmoins confortable, se montre davantage. Il est intégralement creusé dans l'arbre, d'où

l'omniprésence du bois. Il y a des couleurs, certes peu exubérantes, mais on est loin de la monochromie du dehors. Grâce aux billes, je n'ai besoin d'aucun autre luminaire. J'ai une cheminée, mais elle sert uniquement à la cuisson des aliments. Je vais dans la salle de bain. Son mobilier se limite à un placard dominé par un miroir, ainsi qu'à un baquet contre un tonneau surélevé et percé d'un robinet à sa base. A chaque fois que je reviens ici, je prends un soin tout particulier à me laver, moi et mes affaires. L'hygiène est vitale. J'admets néanmoins être un brin maniaque en la matière. Mon quotidien est réglé au détail près avec une rigueur quasi militaire. Avant, je n'étais pas ainsi. J'ai dû m'adapter à cette région exigeante.

Je tâche d'économiser l'eau. En obtenir qui ne soit pas trop souillée est très difficile. Pour y remédier, je cultive des larmoyantes. Le jardin n'est consacré pratiquement qu'à elles. Ce sont des plantes belles et fragiles. Elles pleurent des larmes d'eau pure que je n'ai qu'à recueillir. Mes réserves d'eau se reconstituent donc, mais lentement. Les larmes de larmoyantes ont également des propriétés curatives. Sans elles, j'aurais certainement déjà rendu l'âme à cause d'une toxine ou d'un virus. Au lieu de cela, je suis constamment en pleine forme. Je me demande aussi si à force d'en consommer, elles ne me transforment pas un peu. À présent que je me peigne face au miroir, c'est un visage couleur d'albâtre qu'il reflète. Une pâleur bien trop extrême pour se justifier par la simple privation de soleil. Ma barbe et mes cheveux ont quant à eux pris une teinte argentée. Ils sont coupés courts et laissent mon crâne relativement dégarni, ce qui a tendance à me vieillir. Je n'ai pourtant pas pris une ride et l'activité physique intense m'a donné une carrure de sportif. Je ne sais plus l'âge que j'ai. En Troublesonge, l'âge est secondaire. Le temps s'écoule étrangement. J'en ai perdu la notion. Ici, la norme, c'est l'éternité.

Dans mon salon, l'horloge d'ébène égraine les secondes. Elle ne me sert plus qu'à savoir si c'est le jour ou la nuit, un facteur important si je désire remonter au sommet de la Putride. J'écoute maintenant le régulier tic tac tout en m'offrant un repas digne de ce nom. C'est une juste récompense pour les efforts que j'ai fournis. Je déguste la cuisse de blafard grillée. Et dire que dans le monde de l'Éveil, je n'ai jamais touché à une cuisse de grenouille. Quelques épices relèvent son goût. Un bouillon aux champignons l'accompagne. Un bol de sœurette arrosées de nectar de gloutonnes me fait office de dessert. C'est mon préféré. J'ai aussi entamé mon vin d'Icaris. Je n'ai rien de spécial à fêter, mais le vin se conserve mal ici. Ce serait dommage qu'il tourne. Je prends mon verre plein, observe la lueur dorée des billes qui se reflète au travers, puis porte un toast silencieux à Florence et Marlène. Elles doivent penser que j'ai réussi mon suicide. Je n'étais qu'un écrivain raté. Ici, j'ai retrouvé l'envie de vivre, parce qu'ici, vivre est un défi.

CHAPITRE III

Émilien Blanchet

Bon, pas de panique. Je me suis peut-être perdu, mais je n'ai pas pu aller très loin. Tout en tapotant nerveusement ma canne blanche, je tente à nouveau de déterminer mon erreur d'après mes souvenirs. Je suis quasiment persuadé de ne rien avoir fait d'inhabituel. La première chose suspecte, cela a été la longueur excessive de la ruelle. Après, je suis juste revenu en arrière, c'est tout. À présent, je me trouve à son début, sur une rue pavée. Depuis quand il y a des pavées dans ce quartier ? Leur présence me met mal à l'aise, comme le silence. Je veux bien partir du principe que je me suis isolé, mais de là à ne plus entendre la moindre circulation, c'est franchement bizarre. Je presse le bouton de ma montre.

« Il est maintenant treize heures cinquante-sept minutes », déclame sa voix artificielle.

Dans trois minutes, je serai en retard. Il faudrait un miracle pour que j'arrive à temps au collège. Mais je vais essayer, je n'ai pas dit mon dernier mot. Je me décide à réemprunter la ruelle. Je veux savoir où elle mène. Le vent s'y engouffre en mugissant. C'est sinistre. Parfait pour une aventure en somme. Sauf que j'aurais préféré la lire plutôt que la vivre. Je ressens de la honte de m'être égaré. Ce

qui m'inquiète le plus, ce n'est pas de recevoir la radée, mais que ma mère apprenne cet incident. Si je le peux, je n'en parlerai à personne, excepté Sophie. Pour elle, je suis même prêt à broder afin de lui offrir une histoire digne de ce nom.

Je longe le mur gauche en quête du moindre passage. Sous mes pieds demeurent les pavés. Je tâche de les ignorer. Je parcourt facilement une centaine de mètres, puis arrive à l'autre extrémité de la ruelle. Il semble que je sois face à un espace dégagé. C'est ce que le son m'indique. Est-ce la place du collège ? Si oui, elle est déserte, ainsi que la cour. Même les pigeons ont l'air de s'être volatilisés. Je m'accroche toutefois à l'espoir d'être au bon endroit. J'évalue approximativement où devrait se trouver le portail avant de m'avancer. Je rencontre bien trop tôt un obstacle en biais. Je suppose qu'il s'agit d'une paroi, mais en y portant la main, je constate que c'est un socle qui m'arrive à l'épaule. Mes doigts effleurent au-dessus une forme en pierre, froide et humide, que je ne parviens pas à identifier. Elle est trop grande. Il me faudrait certainement grimper sur le socle pour y avoir accès intégralement. Mon moral en prend un coup car je sais pertinemment qu'il n'y a pas de statue sur la place du collège. Alors où suis-je ? Je fouille ma mémoire, en vain. A nouveau, je consulte ma montre. « Il est maintenant quatorze heures quatre minutes. »

Et voilà, c'est officiel, je suis en retard.

« Et merde », grommelé-je entre mes dents.

Une pluie glaciale commence à tomber. De mieux en mieux ! Il fallait forcément que je me perde un jour pourri, pas sous un grand ciel bleu ! Je déplie mon parapluie. Avec les bourrasques, il est presque inutile. Je dois cependant veiller à ce que mon cartable reste sec. Mon ordinateur ne doit pas prendre l'eau. Je soupire. J'ai perdu tous mes repères. Si je continue de marcher, ce sera au hasard. Le pire, c'est qu'un bête coup d'œil pourrait peut-être suffire à me réorienter. Je maudis ma cécité. Par acquis de conscience, je longe le socle et poursuis dans la direction que je me suis fixée. Je rencontre bientôt un angle de mur. Une autre rue... Pas de grille, pas de collège...

« Je suis dans la merde, dans la merde jusqu'au cou », chantonné-je tout bas.

Je peux appeler ma mère par téléphone mais je m'y refuse. Ce serait un cuisant aveu d'échec. Je préfère trouver quelqu'un à qui demander mon chemin. Je m'engage dans la rue avec prudence. J'avance dans l'inconnu, je n'ai plus la moindre idée de la disposition des lieux. Je tends l'oreille, prêt à intercepter le premier passant. Là-haut, quelque chose se balance en grinçant. C'est dingue, je me croirais presque dans un film ou un jeu vidéo. Brièvement, je pense aux environs du manoir Rednight. Ce n'est plus le veuf qui y évolue, mais moi-même. Le vent manque de m'arracher le parapluie. La pluie s'intensifie. Je ne peux pas me permettre de laisser mes idées divaguer, la situation exige toute ma concentration. Me voilà à un angle. Je tourne. Je longe plusieurs immeubles jusqu'à me retrouver dans une ruelle un peu abritée. Mes pas et ma canne y résonnent lugubrement. Je prends conscience de l'humidité qui transperce mon pantalon. Une chance que ma veste soit imperméable. Je rajuste sa fermeture éclair comme si cela pouvait la rendre plus chaude. C'est alors qu'il me semble entendre un murmure. Je m'immobilise, les sens en alerte et le cœur battant. Dix secondes s'écoulent, ne me laissant percevoir que le temps tourmenté. Ce doit être mon imagination qui me joue des tours. Je m'apprête à reprendre ma marche mais je réentends un chuchotement. Cette fois, j'en suis sûr. C'était proche, vraiment proche. Qui peut s'amuser à murmurer comme cela au beau milieu d'une tempête ? Quelqu'un qui trouve amusant de se moquer d'un aveugle ? Un malade mental ? Selon les informations, il y a plein de détraqués. Stop ! Assez de suppositions idiotes ! Je n'ai pas besoin de me faire peur tout seul.

« Heu, il y a quelqu'un ? » demandé-je d'une voix assurée.

Pas de réponse.

« Excusez-moi, j'aurais besoin d'un peu d'aide. Je me suis perdu et... »

On souffle à mon oreille quelque chose d'inintelligible. Je me raidis. Le frisson qui me parcourt l'échine n'est pas dû au froid. Avec un instant de retard, je fais un geste brusque pour toucher le farceur. Ma canne ne rencontre que le mur. La colère m'envahit.

« Ça vous amuse ? »

Pas de réponse. C'en est trop, je quitte la ruelle. Je fais comme si je me fichais du chuchoteur, mais l'appréhension me pousse à accélérer. Dans ma hâte, je manque de m'étaler en rencontrant un escalier. Sans me poser de question je le gravis. A son sommet, je me retrouve pleinement exposé aux intempéries.

« Il est maintenant quatorze heures vingt-neuf minutes. »

Après une courte errance, je viens de dénicher un refuge providentiel sous ce que j'estime être une allée couverte. En tous cas, il y a des colonnes et un toit. Mon pantalon est trempé. Mes doigts s'engourdissent. Cette fois, je n'ai plus le choix. Tant pis pour ma fierté. J'ouvre mon cartable et constate avec soulagement qu'il est encore à peu près sec à l'intérieur. J'en sors mon téléphone portable. Comme ma montre, il parle. J'accède au répertoire et sélectionne "Capitaine M". Je n'allais quand même pas mettre "maman". Je commence à réfléchir à ce que je vais lui dire, mais à ma stupeur, l'appel échoue.

« Mais pourquoi ? »

Je pense à un bug. Je retente. Nouvel échec. Je ne tombe même pas sur la messagerie.

« C'est pas vrai ! »

Il y a de la panique dans mes mots. Je vérifie le niveau de batterie. Il est au maximum. Je vérifie si je capte le réseau. Ce n'est pas le cas. Voilà la cause du problème. Je me trouve pile dans le seul coin pommé de cette ville où le réseau ne passe pas. Fabuleux ! Je veux croire à un stupéfiant concours de circonstance, néanmoins, au fond de moi, une peur authentique s'insinue. Le téléphone, c'était sensé être la sécurité ultime. Elle vient de s'évaporer, elle n'est plus là pour me rassurer. Je mets l'appareil dans ma poche, décidé à réessayer ailleurs. Je referme le cartable et écoute les paquets de pluie s'écraser sur les façades. La plainte du vent a l'air étrange, comme s'il se faufilait entre des bâtiments vertigineux. Tout cela, c'est mon imagination. Bientôt, le collègue va contacter mes parents pour leur signaler mon absence. C'est peut-être déjà fait. On va me chercher. Je me raccroche à cette idée. Un grondement orageux roule dans le ciel. Les orages, ce n'est pas en été normalement ? Je vais attendre ici que la tempête cesse, c'est préférable.

Plus encore qu'un cours d'Anglais, elle s'éternise. Je me morfonds en songeant aux conséquences de cet événement. C'est certain, ma mère ne va plus vouloir me laisser aller seul au collège. Le pire, c'est que je ne comprends toujours pas où est mon erreur. Tout est parfaitement illogique ! Je commence à claquer des dents. Si je reste dehors, je vais geler. Ce serait le pompon si en plus je chope la crève. Tout en restant sous mon abri, je déniche une porte. Elle est en bois. Un objet métallique sculpté est fixé dessus. Je l'examine rapidement et reconnais un heurtoir. Il y avait un heurtoir sur la porte du manoir Rednight. Ai-je été aspiré dans le jeu ? Non, bien sûr que non. Et puis même si la bizarrerie de ma situation m'incite à faire des suppositions extravagantes, cet endroit ne ressemble pas du tout au manoir. Je frappe. Seul un coup de tonnerre me répond. J'insiste. J'ai besoin de me mettre au chaud et de pouvoir passer un coup de fil. Cette solution m'apparaît subitement comme idéale. Sauf que personne ne vient m'ouvrir. Est-ce que tout se ligue contre moi ? Je cherche une autre porte, il n'y en a pas. Je jure comme un charretier. Mon calme est mis à rude épreuve. Cela vire au cauchemar ! Dépité, je reviens à la porte et tente d'entrer, persuadé qu'elle est verrouillée. Mais non. L'hésitation succède à la surprise. Le froid en a vite raison et je franchis le seuil.

« Il y a quelqu'un ? » crié-je.

Apparemment, non. Je pense à tenir la porte pour qu'elle ne claque pas en se refermant.

L'orage est assourdi. Néanmoins, il ne fait guère plus chaud et un courant d'air sifflant m'enveloppe. Une odeur de renfermé flotte. J'appelle de nouveau, sans plus de résultat. L'immeuble est-il abandonné ? Est-ce un immeuble d'ailleurs ? J'attrape mon téléphone. Toujours pas de réseau.

« C'est du délire... »

J'explore le lieu, trouve un couloir, un escalier, des pièces... L'une d'elles est hors du courant d'air. Je décide de patienter ici. Je ne cesse de me frictionner. Tout est bon pour se réchauffer. J'en profite aussi pour fouiller la salle. Ce que je touche est couvert de poussière. De vieux meubles, un vase en

terre cuite, une table basse, un buste au visage informe... Non, ce n'est pas ici que je pourrais mettre la main sur un téléphone fixe. Plusieurs longues minutes plus tard, j'ai l'impression de réentendre des murmures. Les nerfs à vif, j'interpelle ce qui semble être des fantômes. Mais les fantômes, cela n'existe pas, alors ce doit être le vent.

« Il est maintenant seize heures quarante minutes. »

Le déluge est terminé. Je marche dans les rues désertes parcheminées de flaques. De temps en temps, je sens les rayons du soleil. Ils sont hélas timides. Je suis frigorifié. Je vérifie régulièrement si je capte le réseau. Ce n'est le cas nulle part. Je me dis que le téléphone est tombé en panne, mais je n'y crois pas. Non, le réseau a disparu, comme les gens, comme les pigeons, comme les voitures, comme les trottoirs, comme les poteaux... Je ne peux pas tout mettre sur le compte de mon imagination. Il est évident que je ne suis plus du tout dans le même quartier, voire dans la même ville. Oui, c'est évident, mais difficile à concevoir, car c'est totalement impossible. Moi qui adore le surnaturel, je devrais être enchanté. Sauf que je suis pommé dans un lieu flippant, que je grelotte et que je ne sais plus quoi faire pour me sortir de cette galère. J'ai épuisé toutes mes alternatives. Je n'en avais pas beaucoup. Ah oui, c'est sûr, un pauvre petit handicapé, ce n'est pas vraiment l'aventurier idéal. Dans la plupart des romans et des films qui me passent par l'esprit, si le héros avait été aveugle, il n'aurait pas tenu bien longtemps. Je m'immobilise dans un coin ensoleillé et mange mes barres de céréales. Trop préoccupé, c'est à peine si je les apprécie. À proximité, quelque chose se balance doucement en grinçant. J'ai croisé plusieurs de ces machins. Avec la bise, ils me communiquent un désagréable sentiment de solitude. Les chuchotements que j'entends périodiquement achèvent de me mettre mal à l'aise, surtout que je n'arrive jamais à toucher les chuchoteurs, même lorsqu'ils devraient être juste à côté de moi. Je tâche de me contrôler, mais c'est de plus en plus difficile. Je reprends mon errance et aboutit bientôt à une place avec une statue. Ai-je tourné en rond ? Je n'en sais rien. Je m'engouffre dans une énième ruelle. J'arrive à un escalier descendant. Enfin, je crois que c'est un escalier jusqu'à ce que je constate que la première marche est trop grande. Dans un élan de stupeur, je me rejette en arrière. Je perds mon équilibre et me retrouve assis par terre. Je prends conscience que devant moi, c'est le vide. Le vent souffle loin en contrebas. Ébranlé, je crie à gorge déployée :

« Il y a quelqu'un ?! S'il vous plait, j'ai besoin d'un coup de main ! »

Je ne peux pas être seul. Et pourtant, ma voix se perd en échos, soulignant l'immensité du gouffre dans lequel j'ai failli basculer. Je braille encore, les larmes aux yeux. Puis je me ressaisis, me relève, fait demi-tour et continue de vagabonder. Je redouble par contre de prudence. Cette frayeur m'a servi de leçon.

« Il est maintenant dix-sept heures et quatorze minutes. »

Normalement, j'aurais dû être de retour chez moi. Mes parents doivent être dans tous leurs états. Je n'ai aucune difficulté à me représenter mon père en train de rassurer ma mère, tout en cachant sa propre inquiétude. Peu m'importe désormais qu'ils sachent, je veux juste que tout cela cesse. Ont-ils contacté la police ? Va-t-il y avoir une alerte enlèvement diffusée à la télé et à la radio ? Est-ce qu'on peut me retrouver là où je suis ? Si la nuit tombe, je vais dormir où ? La lanière de mon parapluie replié me scie le poignet. Je l'enfile à l'autre main. Me voilà dans une impasse. Ma canne révèle un relief sur le mur. Lassé de déambuler, je l'examine machinalement. J'identifie la sculpture d'un personnage qui brandit les bras et ouvre la bouche. Je ne sais pas s'il chante ou s'il hurle. Il a les traits étirés. Un murmure à mon oreille me fait sursauter. Excédé, je pivote et fends l'air de ma canne.

« Laissez-moi tranquille, putain ! » vociféré-je.

Je frappe et frappe encore jusqu'à cogner une façade. Ma canne émet un craquement sous le choc. Elle manque m'échapper. Je redoute aussitôt l'avoir cassée. Quel idiot ! Alors que je la vérifie, l'accablement me submerge. Mon cartable pèse plus lourd sur mes épaules. J'éprouve une vive envie de pleurer. Un bruit d'ailes me distrait. Un oiseau vient de se percher juste au-dessus de moi. Il croasse. Ce doit être un corbeau, ou un volatile de ce genre. Depuis que je me suis égaré, c'est le premier véritable être vivant que je rencontre. J'aurais préféré un simple pigeon, mais je ne vais pas

m'en plaindre. Ma canne n'a pas grand-chose. La jointure entre deux de ses parties à juste été malmenée. Tant mieux. Le corbeau se pose au sol. J'entends ses serres sur la pierre. Je ne bouge pas, craignant de l'effrayer. Il produit alors un son curieux, une sorte de frôlement vaporeux. Avant que je ne comprenne ce qui vient de se dérouler, une voix d'enfant m'interpelle :

« Toi, t'es perdu. »

Je crois que c'est une fille et son ton est particulièrement indifférent. Cela modère à peine mon soulagement d'enfin pouvoir parler à quelqu'un.

« Heu, oui, bien comme il faut. Tu... tu peux m'aider ?

— Viens. »

J'entends ses pas s'éloigner. Des bruits de chaussures ordinaires, je note inconsciemment. Je m'empresse de les suivre en évitant de me demander où est passé le corbeau. Elle va vite. Je marche soigneusement derrière elle afin de ne pas me prendre un obstacle.

« Mais... on est où, là ?

— À Lombres.

— L'ombre ? Comment ça ? L'ombre de quoi ?

— Pas une ombre, Lombres en un seul mot, réplique-t-elle, agacée. C'est le nom de cette ville. Et avant que tu me poses la question : non je ne peux pas te ramener chez toi. »

Nouvelle désillusion. Décidément, je les collectionne. Renonçant à lui donner mon adresse, j'enchaîne sur mes nombreuses autres interrogations. J'ai besoin de comprendre et de me rassurer.

« Alors où tu m'emmènes ?

— En sécurité.

— Et c'est quoi tous ces murmures ? La ville est hantée ? Et puis, pourquoi il y a personne ? »

Sans prévenir, la fille s'arrête. Je manque lui rentrer dedans mais elle me stoppe en m'empoignant par le col. Elle est plus petite que moi, ce qui ne l'empêche pas d'être intimidante.

« Bon, écoute l'Éveilleur, je suis pas payée pour abreuver la curiosité de tous ceux qui débarquent ici. Ferme-la et marche ! »

C'est comme si elle venait de me gifler. Elle me lâche et repart. Secoué, je reste où je suis. Je peine à réaliser ce qui m'arrive.

« Hé, t'attends quoi ?! » s'impatiente-t-elle.

Je lui emboîte le pas. Que puis-je faire d'autre ? Je n'ai nulle part où aller. On n'échange plus un mot.

Focalisé sur le trajet, je tente maintenant de ne pas trop me poser de questions. Car elles sont innombrables et, pour la plupart, effrayantes. J'ai l'impression d'être démuné, dépassé. Une volée de marches mal anticipées me fait trébucher. J'encaisse, j'encaisse, jusqu'à quand je le pourrai ? On s'approche d'une personne qui sifflote. Elle cesse, sans doute dès qu'elle nous voit.

« Je l'ai trouvé, déclare l'exécrable fille avec détachement.

— Ha, heu, parfait ! » bafouille l'autre.

Sa voix est masculine. Je perçois le frôlement vaporeux, puis l'envol d'un oiseau.

« Merci au fait ! ajoute le garçon, précipitamment. Hum, bon, ça c'est fait. Approche l'Éveilleur, je vais te conduire au Quartier des Lanternes.

— Elle est pas commode, hasardé-je en venant vers lui, soucieux de créer une vraie conversation.

— Ah ça, c'est sûr ! »

Il rigole. Son timbre déraile. Il doit être en train de muer. Je le pense aussi très grand, car sa voix vient d'en haut, mais je découvre qu'en fait, il est assis sur une carriole. J'examine cette dernière afin de savoir comment monter.

« En même temps, c'est normal, poursuit le garçon. C'est un capuchon noir. Ils sont tous insupportables.

— Un capuchon noir ?

— Oui, un enfant de la Dame Corbeau si tu préfères, les sorciers de l'Imagistère. Ah mais je suis con, tu dois pas piger un mot de ce que je dis. »

A mon tour de rigoler. Enfin une compagnie agréable ! Je me sens plus léger. J'arrive à me hisser sur la charrette. Je m'assois tout en ayant une grimace à cause de mon pantalon qui a à peine séché. Après un claquement, un cheval s'ébranle. La carriole tressaute sur les pavés. Ses essieux couinent.

« Bon ben, on va commencer par le commencement. Moi, c'est Grincevoix. Et toi ? »

— Émilien.

— Heu, tu... t'y vois rien du tout ? »

Il éprouve la même gêne à aborder ce sujet que la plupart des élèves de ma classe. Du coup, la situation devient plus ordinaire, en dépit du fait que j'expérimente un moyen de transport moyenâgeux dans une cité surnaturelle.

« Non, rien. C'est quoi un Éveilleur ? Et c'est quoi ici ? »

— Un Éveilleur, c'est quelqu'un comme toi qui vient du Monde de l'Éveil. Ici, c'est Troublesonge. On se trouve à Lombres, sa capitale.

— Ça veut dire que j'ai changé de monde ?

— Ouais, tout à fait ! Je sais, c'est difficile à croire, mais tu t'y feras.

— Comment je peux rentrer chez moi ?

— Faudra demander à l'Imagistère. C'est eux qui s'occupent de ça. »

Le vent devient plus vif. J'ai l'impression qu'on est sur un pont et qu'il enjambe un gouffre immense. Je frissonne de la tête aux pieds.

« Tiens bon, tu vas bientôt être au chaud. »

— J'espère... Pourquoi il y a plein de murmures ?

— Ah, ça, ce sont les susurrants. T'as rien à craindre d'eux tant que tu ne dors pas à leur portée.

— Qu'est-ce qui se passerait ?

— Tu deviendrais comme eux, une ombre mélancolique condamnée à errer pour toujours dans cette région, me fait-il sur le ton de celui qui raconte un récit. Pour empêcher les susurrants de pénétrer quelque part, il faut allumer une lanterne au-dessus de la porte d'entrée. C'est pour ça que le coin de Lombres où il y a le plus d'activité s'appelle le Quartier des Lanternes.

— Ailleurs, c'est désert ?

— Quasiment. T'as dû t'en rendre compte. »

C'est effectivement une ville fantôme qu'on traverse. Grincevoix, avec un enthousiasme que je ne peux pas partager, m'explique plus en détail ce qu'est Troublesonge. Il évoque en vrac plusieurs endroits qui, selon lui, sont tous fabuleux. Les Îles Icaris qui flottent dans le ciel, la cité Sulfureuse vouée au plaisir, le mystérieux Mont Corbeau d'où sont originaires les capuchons noirs, l'impénétrable Forêt Putride où se cachent des trésors alchimiques, l'infini Dallier qui serait absolument plat, la région de Non-retour nommé ainsi parce que nul n'en revient... Sous cette avalanche de descriptions brouillonnes, j'ai bien du mal à en saisir la moitié. Et puis, je ne peux pas prendre tout cela au sérieux. On dirait le genre d'histoires que je pourrais pondre. Pourtant, n'ai-je pas déjà constaté des choses incroyables ? Je ne sais plus ce que je dois penser. Mon attention se concentre sur les sabots du cheval qui heurtent la pierre avec régularité. Je songe que c'est comme pour mon accident. Cela arrive tout d'un coup, un jour anodin, et il faut faire avec. Peu importe qu'on n'y croie ou pas, c'est ainsi. La carriole avance inlassablement. Grincevoix parle tant qu'il me berce de sa voix. Depuis un moment, j'ai arrêté de l'interroger.

« Hé, Émilien, garde les yeux ouverts ! N'oublie pas les sussurants ! »

Je me secoue.

« Ils peuvent monter sur la charrette ? »

— Mais bien sûr que oui ! Tu dors, t'es mort, c'est aussi simple que ça. »

Comme pour lui donner raison, l'une de ces ombres souffle à mon oreille. Je tréssaille.

« Lombres a pas l'air aussi super que tu l'affirmes. »

— Attends de mieux la connaître. Tu changeras d'avis, j'suis prêt à le parier.

— On est bientôt arrivé ? Le soleil semble avoir disparu. Je caille.

— Ouais, ça se couvre. Il pleut souvent, c'est normal. On n'est plus très loin.

— Génial...

— Allez, fais pas cette tête ! Il y a des Éveilleurs qui adorent Troublesonge ! »

Il me donne une bourrade amicale.

« Là, j'ai plutôt envie de retourner chez moi. L'Imagistère, c'est quoi exactement ?

— C'est ceux qui commandent. C'est trop tard pour t'y rendre aujourd'hui. Mais si tu veux, demain, je peux t'y conduire.

— Merci, c'est sympa de ta part. »

Le voyage en carriole dure facilement plus d'une heure. J'entends maintenant d'autres chevaux, ainsi que des voix, des mouvements. Cela reste modéré, mais ce semblant d'effervescence dissipe l'impression d'isolement.

« Nous y sommes ! L'auberge des Égarés ! Avoue que le nom est bien trouvé ! »

J'opine. Le garçon m'aide à mettre pied à terre puis me guide vers un bourdonnement étouffé de discussions. Il ouvre une porte et le bruit devient plus fort. En la franchissant, je quitte le froid, l'humidité et le vent pour une délectable tiédeur enfumée parfumée d'odeurs d'alcool et de charcuterie. Grincevoix me laisse un instant et revient accompagné de quelqu'un qui s'exclame :

« ah, un nouvel Éveilleur ! Fantastique ! Cher monsieur, soyez le bienvenu dans mon établissement ! Je suis Beaucrâne, pour vous servir ! »

C'est un adulte au timbre rocailleux et jovial. Il m'attrape la main et me la broie presque dans sa grosse poigne poisseuse. Tout autour, les conversations s'amenuisent. Je sens converger sur moi les regards.

« Oh mais vous êtes glacé ! Venez par là, je vais vous requinquer en moins de deux ! » reprend-t-il avant que je ne puisse m'exprimer.

Alors qu'il m'entraîne entre les tables, Grincevoix me souhaite une bonne soirée et s'en va. Me voilà installé non loin d'une cheminée. Le feu crépite dans l'âtre et me fait profiter de sa chaleur. Je dispose mes affaires à côté de ma chaise. Au début, j'envisage de conserver ma veste, mais je change vite d'avis. Beaucrâne dépose devant moi une tasse bouillante d'où s'échappe de la vapeur.

« Voici pour vous ! Je présume que vous allez rester ici cette nuit, n'est-ce pas ?

— Heu oui, je crois que oui, bredouillé-je, pris de court par cette question.

— Très bien ! J'ai des chambres toutes spéciales pour les Éveilleurs. Je vous les conseille vivement, elles font la renommée de mon auberge ! Vous n'avez pas d'or sur vous ? Vous venez d'arriver ?

— Oui.

— Il faudra vous rendre à l'Imagistère, demain. Vous me paierez après. Pour l'instant, profitez du bon temps ! »

Il s'éloigne satisfaire un autre client. Les bavardages ont repris leur volume initial, ce qui n'est pas pour me déplaire. Il y a du monde dans la pièce, mais elle ne m'a pas l'air comble. Je distingue des voix de tous âges. Je commence à siroter ma boisson avec précaution. La première gorgée est comme du feu qui se répand dans mon gosier. C'est fort, très fort ! Peut-être une liqueur ? Cela ne ressemble pas à quelque chose qu'on donne aux enfants. A quelques occasions, j'ai goûté un fond de verre de vin, mais jamais davantage. Je tousse. Passée la première sensation, une saveur fruitée se dévoile. Ce n'est pas si mauvais après tout. Petit à petit, je vide la tasse. Lorsque je l'ai terminée, je suis complètement réchauffé et un peu assommé. Mes pensées divaguent, je somnole. Une goutte de sueur me chatouille en glissant depuis l'aisselle. Je tente de dresser le bilan de cet après-midi. Je n'aurai pas besoin de broder lorsque je pourrai raconter cette histoire à Sophie. Je pense à la police. Va-t-elle pouvoir suivre ma piste ici ? J'échafaude des scénarios sans queue ni tête. Beaucrâne me réveille en me demandant si je n'ai besoin de rien. Je saute sur l'occasion afin de savoir où sont les toilettes. Il charge un inconnu de m'y mener. En me levant, je chancelle. Suis-je ivre ? Dès qu'on a quitté la salle commune, la température chute. Les WC sont très frais et bizarrement faits. Je me débrouille tant bien que mal dans mon état second. De retour à ma table, je replonge dans des songeries incohérentes. J'essaie de me représenter Lombres, mais les images s'embrouillent. En débarquant dans ce monde, j'ai la conviction d'avoir aussi changé d'époque. Sauf que je viens de me laver les mains dans un lavabo. Que je sache, il n'y avait pas d'eau courante au moyen-âge. Oh et puis zut, je m'en fiche ! Tellement de questions, j'en ai le tournis ! En plus, je suis trop près de la

cheminée, j'étouffe. Voilà que le repas est servi. Saucisses, pommes de terre, pain, raisin, fromage blanc... Je suis incapable de tout avaler mais je vide pratiquement une carafe d'eau. Mes idées retrouvent un peu de clarté. Je renoue avec le découragement. Tout ici m'est étranger. Je suis bloqué à ma table, dépendant du bon vouloir des gens qui m'entourent. Excepté l'aubergiste, personne ne m'adresse la parole. Heureusement qu'il semble possible de rentrer chez moi. Mais ce ne sera pas avant demain. Jamais j'aurais cru ne pas dormir dans mon lit, cette nuit. Si seulement je pouvais appeler mes parents, les rassurer !

« Vous voulez un digestif ? s'enquit Beaucrâne.

— Non, non merci. Il y a un téléphone ici ?

— Ah non, je regrette. Ni ici, ni ailleurs. Vous n'êtes pas le premier Éveilleur à me le demander. Nous n'avons aucun moyen de contacter le Monde de l'Éveil, sauf peut-être par l'intermédiaire des marcherêves, et encore...

— C'est quoi un marcherêve ?

— Une sorte d'explorateur capable de visiter vos rêves. Mais d'après ce que je sais, vous ne vous souvenez pas forcément de ceux-ci et essayer de trouver les rêves de quelqu'un en particulier revient apparemment à chercher une aiguille dans une botte de foin. Dit entre nous, ne comptez pas sur eux. Ils sont de toute façon très rares et il vous sera plus facile de directement quitter Troublesonge en allant voir l'Imagistère. Vous avez l'air épuisé. Voulez-vous que je vous mène à votre chambre ? »

J'accepte. A sa suite, je gravis un escalier de pierre. Les discussions de la salle commune s'estompent. Je compte trois paliers.

« Voici mes chambres spéciales ! Vous allez m'en dire des nouvelles ! Allez-y, touchez ! Il y a des statues à côté de chaque porte. Le couloir est digne d'une galerie ! Je n'en suis pas peu fier ! »

Mes doigts rencontrent une sculpture trop brièvement pour me laisser une chance de la reconnaître. On avance dans le corridor. Je laisse l'aubergiste poursuivre avec entrain. Je l'écoute d'une oreille distraite.

« Chaque chambre est envoutée. Elle va influencer vos rêves d'une certaine manière et la statue permet de savoir comment. Vous n'avez que l'embarras du choix ! Ici, c'est la chambre de l'empereur ! — On s'arrête et il me met la main sur la sculpture d'un individu couronné, assis sur un trône, sceptre au poing. — Si vous aimez être obéi et adulé, c'est celle qu'il vous faut ! Et ici, c'est la chambre des amants ! — Il me fait toucher un couple enlacé. — Si vous voulez des rêves érotiques, n'hésitez pas ! Et là, la chambre de l'aigle, si vous voulez éprouver l'incroyable sensation de voler ! »

C'est effectivement un aigle aux ailes déployées que je devine. Je m'arrache à mes préoccupations pour enfin éprouver de la curiosité à la perspective d'expérimenter une chambre enchantée. L'homme m'attire à une statue de guerrier qui brandit épée et bouclier.

« Et ici, c'est la chambre du héros. Idéale si vous voulez vivre des aventures épiques !

— Je veux celle-là.

— Un très bon choix ! »

Il ouvre la porte correspondante, me laisse sur le seuil et arpente rapidement la pièce tout en tapotant chaque meuble afin que je puisse les situer. C'est certain, ma cécité ne le déstabilise pas le moins du monde.

« Alors c'est très simple. Ici, vous avez le lit, ici, une armoire et ici une petite table avec une chaise. Je dépose le chandelier sur la table même si je présume que vous n'en avez pas besoin. Je vous souhaite une nuit pleine d'aventures Monsieur... Émilien, c'est ça ?

— Oui c'est ça. Merci. »

Il s'en va en fermant la porte derrière lui. Me voilà seul dans la chambre, immédiatement cerné par le silence. J'entends juste le vent gémir au dehors. Je m'avance jusqu'à rencontrer le lit et dépose sur une chaise à côté mes affaires. Elles ont pu sécher, un bon point. Je m'assois sur l'épaisse couverture. Ce soir, je n'aurai pas le droit à un chapitre de Rougemuraille lu par ma mère. Je tente une dernière fois d'utiliser mon téléphone portable. Aucun réseau. C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Toute l'angoisse accumulée se libère. Je me mets à pleurer sans que je puisse me retenir. De longues minutes, je demeure prostré, secoué par mes sanglots. Ce n'est pas la première fois que je craque

nerveusement. Après mon accident, j'en ai versé des larmes. Cela fait du bien paraît-il. Je finis par me calmer. Je décide alors de me coucher sans attendre, comme si cela allait achever cette inconcevable escapade. La chambre est-elle vraiment magique ? Perplexe, je me déshabille. Le froid me persuade de garder mes chaussettes et d'enfiler le jogging, prévu à l'origine pour le sport, en guise de pyjama. Je me glisse dans le lit. Le traversin, plus haut que l'oreiller dont j'ai l'habitude, me fait redouter l'insomnie. Une crainte infondée car déjà la fatigue m'écrase. J'ai l'impression qu'elle m'enfoncé dans le matelas. Je me détends, oublie mes soucis et, peu après, glisse dans les bras de Morphée.

Me voilà plongé dans des péripéties oniriques dont je suis le glorieux héros. L'action se déroule dans le manoir Rednight mais avec les personnages animaux de Rougemuraille. Un mix improbable qui n'ôte rien à l'intensité jubilatoire du périple que je dirige. Il nous faut explorer le passage secret de la cheminée afin d'y retrouver Sophie. Un rêve mémorable...

CHAPITRE IV

Le Chasseur Blême

Ma plume gratte le papier. A la lueur des billes lumineuses, je rédige un nouveau chapitre de mon livre. Peu après le début de mon exil dans la Putride, je me suis remis à écrire, non sans quelques appréhensions. L'écriture m'a mené au désespoir. Dire que je n'étais pas doué est un euphémisme. Je n'arrivais pas à exprimer mon imagination pourtant fertile. Elle était piégée en moi comme une bête en cage. Trop brouillonne, trop instable, elle engendrait des romans insipides que, bien sûr, je n'ai jamais pu faire publier. Je voguais d'échecs en échecs jusqu'à ce que je décide d'en finir. J'ai posté une lettre d'adieu adressée à mes sœurs et me suis rendu en Bretagne, où je suis né. Je me souviens vaguement de ce matin maussade où je me dressais sur la falaise. En bas, la Manche écumait. J'ai osé sauter, mais pas regarder. Lorsque j'ai rouvert les yeux, Troublesonge m'avait happé. J'ai d'abord cru à ma mort avant de comprendre. Puis je me suis épanoui dans cet univers terrible, triomphant de tout, même de la fourberie de l'Imagistère. Je suis l'un des rares Éveilleurs à avoir eu la possibilité de retourner dans le monde de l'Éveil, et le seul à y avoir renoncé. J'ai préféré poursuivre mes aventures. Que d'exploits à mon actif ! Grisé par mon statut de héros, je me suis cru tout permis. Bonnaffaire m'a remis les pieds sur terre. D'ailleurs, je devrais lui en être reconnaissant. Après tout ce temps passé dans la forêt à me préserver de son courroux, je pense être devenu plus sage. Je me rends compte de l'égoцентриque que j'étais. J'ai fait souffrir des gens autour de moi, à commencer par Marlène et Florence. Non décidément, je n'étais pas un héros mais un beau salaud. Mon livre autobiographique a des allures de confessions. Une manière de tourner la page.

Je dépose la plume dans l'encrier et relit le dernier paragraphe. Ayant appris à être méthodique, je formule plus aisément mes idées. Cela ne m'empêche pas d'être dubitatif au sujet de mes dernières lignes. Je fronce les sourcils. La pendule sonne. Je tourne la tête vers elle. Son cadran n'est pas de douze mais de vingt-quatre heures, et sa mécanique à mouvement perpétuel n'a pas besoin d'être remontée. Une merveille de l'horlogerie. Elle m'indique que je dois cesser ce travail afin de passer à d'autres tâches. Je rature d'un geste décidé les phrases décevantes et ferme le manuscrit. Je le range dans ma petite bibliothèque et m'empare d'un parchemin. Il comporte une liste de fournitures que je ne peux pas trouver par mes propres moyens. Cartouches de fusil, dont j'ai besoin quotidiennement, pâte à peau et pâte à cheveux, l'équivalent du savon et du shampoing, vin d'Icaris, que j'apprécie particulièrement, affaires de rechange, papier, encre... J'examine ensuite mes stocks en ajoutant le contenu de cette liste, comme si j'avais déjà récupéré les articles correspondants. C'est Folleffet, un célèbre alchimiste de Lombres, qui me les procure. Seulement, notre lieu de rendez-vous est éloigné de chez moi. En un seul voyage je dois récupérer ma commande et passer la suivante, d'où un minimum d'anticipation. Je dresse la nouvelle liste et en fait une copie. Un exemplaire est pour Folleffet, l'autre reste ici pour que je puisse m'organiser. Je range le second exemplaire, ainsi que le matériel d'écriture. Après, j'enfile ma tenue d'extérieur, je m'arme et me rend dans le jardin en

emportant un seau plein de déchets alimentaires. Le barrage de gloutonnes qui dissimulent le sentier jusqu'à mon petit domaine écarte tout autant les intrus, les moustiques et la puanteur. Néanmoins, je ne vais jamais dehors sans quoi me défendre. Je limite également la lumière de mes billes. La paranoïa n'est pas forcément un défaut en ce monde. L'air moite et parfumé m'enveloppe. Le jardin se situe derrière le tronc colossal où est creusée ma maison. Les larmoyantes s'y alignent. Chacune ne compte qu'une seule fleur qui semble faite de neige. Face à leur blanc si pur, tout devient gris à côté. Leurs feuilles délicates ressemblent à de la dentelle. Il n'y a pas de plante plus belle dans cette région et peut-être même dans tout le Rêve Insomniaque. J'achemine mon seau jusqu'à une plaque posée au sol et lestée d'une lourde pierre. Dessous, il y a un trou que je débouche pour y vider les ordures. Loin en bas se devine la vague rumeur d'un fleuve. Je rebouche soigneusement le trou, n'ayant aucune envie qu'un monstre puisse l'emprunter. Ceci fait, je change les récipients où s'accumulent les larmes de larmoyantes grâce à un système de ma conception. Enfin, je ramasse l'un des gros champignons que je cultive, puis quitte le jardin sans tarder avec le seau et les nouvelles réserves d'eau. Les précieuses fleurs se faneraient si elles restaient exposées trop longtemps à la lumière. De retour à l'intérieur, ne m'étant pas sali, je ne retire que mes bottes. Concentré, j'achève les préparatifs de l'expédition. Je rassemble un casse-croute, une gourde, la nouvelle commande et surtout de quoi payer l'alchimiste. Trois fioles de larmes suffisent amplement. Elles sont très recherchées pour leurs propriétés. Déjà curatives sous leur état initial, elles permettent de créer des élixirs d'une rare efficacité. Certains bravent les dangers de la Putride pour quelques malheureuses gouttes de cette eau miraculeuse. Je suis le seul à pouvoir en fournir en grande quantité. Cela ne m'empêche pas d'y adjoindre d'autres ingrédients presque aussi rares, de quoi rendre mes services absolument indispensables. Une fois paré, je range les billes en excès dans leur coupelle ou dans mes poches. Pour les libérer de mon emprise, c'est comme pour les animer, je souffle dessus. Je sors de mon domaine éclairé par une unique bille. Les gloutonnes me laisse passer. Au-delà de leur épaisse muraille, il n'y a plus la moindre sécurité. Déjà j'ai mon fusil en main. Déjà j'ai les sens en alerte. Plusieurs heures de pénible marche m'attendent. Depuis longtemps, je ne compte plus mes efforts. L'humidité, la canicule et la peste me paraissent ordinaires, tout comme l'omniprésence du danger. Drôle de quotidien, mais il me convient.

J'arpente les galeries du réseau inférieur. Plus ou moins vastes, plus ou moins fangeuses, plus ou moins inclinées, elles comportent pratiquement toutes des plantes carnivores à tentacules ou une végétation venimeuse hérissée d'épines. Au sol, je distingue des traces de blafards auxquelles je ne porte attention que si elles sont assez récentes. Le calme pesant fait de déglutitions discrètes et autres bruits de sussions me tient compagnie. Les ténèbres s'ouvrent devant moi et se referment sur mes talons. Après une trentaine de minutes, je gagne une artère principale. Ce tunnel au diamètre démesuré s'étend sur des kilomètres et donne accès à d'innombrables voies. Des arbres poussent au beau milieu. Leurs ramures se noient dans le toit voûté alors que leurs troncs ressemblent à des colonnes. L'endroit m'inspire une improbable cathédrale. Un courant d'air nettement plus frais, nettement moins fétide, le parcourt en soupirant. Je m'y engage, l'oreille dressée et le pas pressé. Je ne tarde pas à croiser le cadavre d'un blafard aussi desséché qu'un pruneau. Son corps amphibien ratatiné est couvert de morsures. Mais il n'y a pas la plus petite trace de sang. L'œuvre des sangsues ailées. Elles n'infestent pas seulement les hauteurs de la forêt. Leurs nuées suivent aussi les courants froids qui parcourent les grandes routes souterraines. Voilà que je perçois leurs cris suraigus qui s'unissent en un mugissement aussi agréable que des ongles griffant un tableau noir. Elles ne sont pas discrètes, c'est certain. J'ai largement le temps d'emprunter un boyau latéral. Je le suis jusqu'à franchir un virage, puis patiente. La nuée, qui doit compter des milliers d'individus, fait tout vibrer sur son vrombissant passage, tel un train lancé à toute allure. Déjà elle s'éloigne et je reprends mon trajet. J'évite ainsi plusieurs nuées. Certaines sangsues gisent au sol, leurs ailes membraneuses déchirées, ou leurs ventouses arrachées. Elles sont victimes de leur propre avidité. Je délaisse finalement l'énorme galerie. Je redoute quelques-unes de ses portions qui manquent d'échappatoires et préfère donc ne pas m'y risquer. Je m'engouffre sur des voies plus modestes envahies de hautes-herbes collantes qui prolifèrent même sur les murs et le plafond. Je dois dégager

mon chemin à coup de sabre, comme si j'évoluais dans une jungle. Une liane surgit de ce fouillis, désireuse de me saisir. Je la sectionne d'un geste réflexe. Sa sève gicle copieusement et éclabousse mon chapeau. Il est là pour cela.

Lorsque j'arrive au pont, je sais avoir parcouru un bon tiers du trajet. Le pont n'est qu'un tronc creux jeté par-dessus une rivière laiteuse aux flots tumultueux. Je l'emprunte en me courbant légèrement. A l'intérieur de ce tunnel de bois moisi a élu domicile une chenille grosse comme mon bras. Je la laisse tranquille. De l'autre côté, je suis les berges glissantes. La rivière furibonde m'indique qu'il doit pleuvoir. Les averses sont particulièrement violentes dans cette région, à l'instar des pluies tropicales. Il faut se méfier des crues subites. Des galeries entières peuvent se retrouver inondées. Tant pis, je dois faire avec. Je n'espérais pas une expédition sans incident. Ils sont bien trop fréquents. Quand je quitte les berges, la rivière commence à sortir de son lit. Si j'étais arrivé au pont un peu plus tard, je n'aurais pas pu le prendre. Le nouveau boyau monte. Un petit ruisseau le dévale déjà. Le toit végétal, aussi compact et épais soit-il, a de nombreuses fuites. L'écoulement de l'eau produit une rumeur croissante qui bientôt occulte les autres sons. A cause de ce grondement, il est maintenant plus difficile d'entendre l'approche d'une menace. Je redouble d'attention. Le moment est propice à une pause. Je m'installe dans un ample renforcement, une petite grotte nichée entre des racines noueuses. Le coin est au sec et dispose d'un conduit en hauteur où me dissimuler au cas où. Je m'assois sur l'écorce moussue, me désaltère et entame mon casse-croute. Il comprend une généreuse tranche de champignon et du reste de la viande d'hier, le tout épicé comme il convient, ainsi que quelques sœurette. Le déluge gagne encore en intensité. La température baisse légèrement, de quoi rendre l'atmosphère un peu moins étouffante. Juste devant mon refuge, le ruisseau se mue en torrent. Je termine de manger et reste tranquillement assis. Inutile de bouger tant que c'est ainsi. A la lueur de ma bille, les embruns se détachent sur l'obscurité. Ce n'est pas dépourvu d'un certain charme. Mais je distingue bientôt une autre lueur, celle du feu. Des torches, des blafards. Impossible de savoir combien. Sans hésiter, je me glisse dans le conduit surélevé. Il aboutit à une impasse, ce qui n'est pas forcément pour me déplaire. Ma cachette à l'air sûre, mais extrêmement pentue. Je tiens compagnie à une grappe d'œufs flasques pédoncules, j'ai vécu pire. D'une pensée, ma bille s'éteint.

En bas, les lumières se précisent. Des voix percent le rugissement des flots. Les hommes-crapauds envahissent la grotte, trempés. Je ne bénéficie pas d'un angle de vue très large, mais j'en compte déjà huit ou neuf. Les jeunes ont grimpé sur leurs aînés afin de ne pas être emportés par le courant et de préserver les torches. Ils ont un prisonnier, un blafard probablement d'une tribu adverse. Il est ligoté avec des lianes. Jeté contre une paroi, il gémit et se contorsionne. Ce n'est déjà plus qu'un futur repas. Peut-être même va-t-il être dégusté sur place. Quoi que fasse le groupe, j'espère qu'il va se dépêcher. Ma position est précaire. Ils s'engueulent dans leur dialecte guttural. Je devine qu'ils se disputent les affaires du captif, surtout son collier en os. Le prisonnier braille de plus en plus fort. Il reçoit quelques coups de pied pour qu'il se taise. Sans résultat. Ce n'est pas la peur, mais la douleur qui le fait geindre. Je remarque son ventre gonflé et cela m'inquiète. Lorsqu'il se met à vomir, je n'ai plus le moindre doute, il germe. Il faut l'achever, éliminer ce qui se cache dans ses entrailles, mais si je m'en charge, je vais être repéré. Les blafards continuent de se chamailler, leur stupidité ne cessera jamais de me consterner. À présent, le prisonnier convulse, émet des gargouillements, sa panse palpite. Il se vide par tous les orifices de son corps, il se noie dans son propre sang. Les autres réalisent enfin que quelque chose cloche. Ce n'est pas encore trop tard mais ils s'affolent. De fines excroissances crochues émergent du supplicé à l'agonie. Elles le déforment, l'étirent jusqu'à ce qu'il éclate dans une débauche de viscères. Une créature ligneuse s'extrait des restes macabres. Sa physionomie évoque une parodie de femme. Ses cheveux sont des boutons de roses qui fleuriront sous peu. Sa robe est un ensemble de feuilles. Son physique squelettique est fait de tiges et de racines épineuses. C'est une nymphe rouge, l'une des pires menaces de la forêt. Une graine avalée par mégarde lui a permis de pousser dans l'estomac de l'homme-crapaud. J'hésite à presser la gâchette de mon fusil, seulement avec un peu de chance, elle ne va pas déceler ma présence. Elle

s'étire et retire quelques lambeaux de chair qui la macule. Un courageux lui fonce dessus en brandissant sa torche. Elle se jette sur lui, rapide comme l'éclair, et lui plonge ses racines dans les yeux. Elle doit les lui enfoncer jusqu'à la cervelle, puis les retire, arrachant tout ce qu'elle peut par la même occasion, avant de changer de cible. Elle sort de mon champ de vision. Les bruits de lutte et les hurlements sont évocateurs. Elle vient de naître et ils sont tout un groupe, ils devraient quand même en venir à bout.

Un blafard paniqué bondit à l'embouchure du conduit où je suis tapis. Il veut s'y cacher, je lui envoie ma botte dans la figure. Il dégringole en bas. Je dérape, manque de chuter à sa suite. Tout en essayant de se relever, il me désigne du doigt et braille. Découvert... Puisque c'est ainsi, je me laisse tomber sur lui. L'un de mes pieds lui écrase la cage thoracique. Il m'agrippe la cheville et trépanse. Accroupi, je jette un regard latéral et rallume ma bille. L'action est confuse. La nymphe rouge virevolte avec célérité entre la dizaine de blafards. Certains cherchent à la combattre, d'autres veulent se mettre à l'écart. Quel cafouillage ! Mon apparition met encore plus de chaos. Déjà on crie mon nom. Je tire sur le monstre végétal, mais abat à la place un homme-crapaud. Pas le temps de recharger, je dégaine mon sabre. Un blafard me jette sa lance. Je saute de côté, entraînant le cadavre qui se cramponne à ma botte. Il manque de me déséquilibrer. Un petit blafard cherche à en profiter. Il rencontre ma lame et s'affale, la gorge béante. Je lâche mon fusil, me dégage de la poigne du mort et attrape une torche. La nymphe rouge met à l'air les intestins d'un homme-crapaud et m'attaque. Sa vélocité surnaturelle lui permet d'esquiver mon sabre. Je recule pour me mettre dos à un mur. Elle envoie ses racines telles des fouets barbelés. L'une d'elles claque sur ma jambe, mon pantalon robuste fait son office. Une autre heurte la torche et s'y brûle. Au tour de la nymphe de reculer. Un grand blafard la frappe avec sa massue. Elle évite et s'en prend à lui. Je vérifie que personne ne me menace et repart à l'offensive. Cette fois, je parviens à sectionner un membre de la plante sanglante. Elle bat en retraite. J'achève son adversaire, déjà amoché, et la poursuit. Du coin de l'œil, je repère un fuyard qui plonge dans le torrent. Voilà la nymphe acculée dans un angle de la grotte. Elle se défend avec acharnement. Elle vise mon visage. Je lui coupe une seconde racine et pousse mon avantage jusqu'à lui trancher sa tige centrale. Dans un craquement sec, elle tombe. C'est terminé, pour elle tout du moins. Je me retourne et surprends un blafard qui venait dans mon dos, bien décidé à y enfoncer son coutelas. Il prend ses distances, laisse tomber son arme et me tend le collier d'os à l'origine de la dispute. Il bafouille des suppliques. Sans hésiter, j'envoie sa tête rouler.

Me voilà seul dans la grotte. Le grondement de l'eau reprend ses droits. Après cet étalage de violence, le calme est toujours un peu saisissant. J'observe le sol couvert de cadavres, de sang, d'organes. Il y a plus de rouge que de blanc. Je me contente de recharger mon fusil, de nettoyer ma lame et de vérifier que mon sac n'a pas trop souffert. J'estime m'en être bien sorti. Il me faut attendre près de vingt minutes pour reprendre ma route. L'écoulement de la pluie se réduit lentement. Je ne fais pas cinquante mètres sans croiser des ruissellements, mais ce n'est plus gênant. J'enchaîne les galeries jusqu'à parvenir à une grotte qui abrite un lac exhalant des vapeurs acides. Des algues filandreuses flottent à sa surface, telles de grosses éponges. Les moustiques pullulent, c'est agaçant. Quand je retrouve les boyaux, je souffre d'une sévère migraine. Je n'ai qu'à boire dans ma gourde afin de m'en débarrasser. Je croise une charogne au cœur d'un nuage de mouches. C'est une dépouille humaine me semble-t-il. Certainement un collecteur de larmes trop intrépide. Ou alors, un malheureux Éveilleur cherchant éperdument à accomplir son contrat d'aventure. L'espoir de retourner dans le Monde de l'Éveil fait faire des folies et l'Imagistère l'a parfaitement compris. A tout hasard, je fouille le corps. Il faut plus que cela pour me répugner, et j'ai des gants. Mais il n'y a rien d'intéressant. Peu à peu, j'aborde un secteur marécageux où abondent les gloutonnes. Avec elles et les étendus d'eau dormante qui promettent d'engloutir quiconque fait le moindre faux pas, il est impératif de connaître son trajet. Ma bille révèle une ample fleur noire close d'où dépassent des pieds palmés. Les blafards occupent sans conteste la base de la chaîne alimentaire. A plusieurs reprises, j'en ai vu tenter de récolter l'appétissant nectar de ces plantes carnivores. La gourmandise est un vilain défaut. Des cris sauvages retentissent. Au loin, il me semble deviner des torches agitées.

C'est à la marge de mon chemin, cela ne me concerne pas. Je franchis une courbe et replonge dans le calme entrecoupé de déglutitions.

Je sors du marais. A force de patauger dans la boue, j'ai les jambes lourdes. J'apprécie le sol plus ferme. Autour de moi, les champignons se multiplient. Leur odeur caractéristique sature l'air. Certains, de taille ordinaire, s'amassent en tapis. D'autres, qui me dépassent largement, finissent par former comme une forêt. Celle-ci s'étend dans une caverne qui aurait pu contenir tout un bourg. Prendre conscience de ce gigantisme n'est pas chose aisée car les ténèbres opaques masquent tout. Une forêt à l'intérieur de la Putride qui est elle-même une forêt, ce n'est pas sans me rappeler le principe des poupées Russes. Les champignons sont majoritairement empoisonnés ou hallucinogènes. Quelques-uns, à l'aspect biscornu, projettent leurs spores sur qui ose s'approcher. Je les évite soigneusement tout en longeant une paroi de la grotte. Ma progression, bien qu'aisée, devient extrêmement prudente. J'approche du lieu de rendez-vous. Cela fait longtemps que Bonnaffaire a découvert mon association avec Folleffet. Il a déjà tenté de faire suivre l'alchimiste pour remonter jusqu'à moi. En vain jusqu'à présent. Folleffet, bien qu'étourdi, est d'une rare ingéniosité. Il m'assure de toujours prendre les précautions qui s'imposent. Mais personne n'est infallible. Tôt ou tard, on me tendra un piège. A moi de me tenir prêt. Je m'immobilise. Je vois l'escalier naturel que constitue une succession de champignons aux dimensions croissantes. Cet agencement particulier se remarque si difficilement que moi-même je peine à le localiser. Aucun signe suspect, je m'engage donc sur les chapeaux qui soutiennent sans broncher mon poids. Ils me conduisent à une corniche, que je longe. Elle mène à une galerie exigüe et tortueuse qui continue de monter. Une gloutonne l'obstrue. Elle me reconnaît et libère l'accès. Comme celles de mon domaine, je l'ai plantée. Quelques pas plus tard, je commence à voir de la lumière et à entendre quelqu'un siffloter. C'est Folleffet. On ne se croise pas souvent parce qu'on ne se rend pas ici de manière coordonnée. Ce serait trop ardu en raison des nombreux imprévus qui peuvent survenir et de la géographie mouvante de Troublesonge. Alors, la plupart du temps, on laisse sur place ce qu'on apporte et on emporte ce qu'il y a à notre attention. On communique essentiellement par messages. Je m'avance dans le petit espace cerné d'un entrelacs de racines noueuses. Il comporte une seconde entrée qui, elle, est bloquée par une gloutonne plantée par l'alchimiste. Ce dernier vérifie distraitemment le contenu d'un paquet. Je me gratte la gorge, il se retourne. C'est un vieillard bossu à la longue barbe grisonnante. Il a un nez aquilin et un regard pétillant aux sourcils broussailleux. Son visage ridé est avenant. Il fume la pipe et porte une tenue appropriée à la Putride avec bottes, gants, couvre-chef et imperméable. A côté de lui brille une lanterne de fer. Plus vive que ma bille, elle m'éblouit presque.

« Ah, Chasseur Blême, quelle bonne surprise de tomber sur vous ! Cela faisait un petit moment déjà que nous ne nous sommes vus ! Je me languissais de nos enrichissantes discussions ! »

Il toise mon sac avec intérêt. Je le lui tends, tout en grognant :

« Vous n'êtes pas venu pour rien. »

Je parle si peu que je perds presque l'habitude de ma propre voix. Il ouvre le sac avec le même enthousiasme qu'un enfant découvrant ses cadeaux de Noël.

« Je ne viens jamais pour rien. Il y a toujours de quoi cueillir dans le coin. – Il s'empare précautionneusement d'une des fioles. – Ha, fabuleux ! Quand je pense qu'on est prêt à déboursier des fortunes pour ces larmes et que vous, vous ne buvez que cela, c'est incroyable !

— Il n'y a que cela à boire. Je n'y peux rien.

— Ahlala, vous ronchonnez autant que ma femme, vous l'avais-je déjà dit ?

— Cent fois. »

Il me sourit. On se taquine mais on s'apprécie. Je pense pouvoir affirmer qu'on est devenu des amis. Il range la fiole et sort une petite bourse en cuir.

« Ho, des graines de nymphe rouge, excellent ! Je n'en avais presque plus ! – Il s'empare d'un pot rempli d'une crème épaisse. – Du nectar de gloutonne ? Mais je n'en ai pas besoin.

— C'est pour vos repas, pas pour vos potions. Vous m'aviez dit que votre femme aimait.

— Ah oui, c'est vrai. Merci, merci beaucoup, elle va être ravie. Et puis notez que je peux, peut-être, l'utiliser en additif, histoire de rendre le goût de mes préparations plus supportable. — Il range le pot et sort un paquet enveloppé avec soin. — De l'orginion ! Parfait ! J'ai tout un tas de mélanges à tester avec ceci ! »

L'orginion est le plus recherché des champignons psychotropes. Il permet d'élaborer, entre autres, une drogue très forte : le nirvana. Jadis, je l'ai expérimenté. J'ai eu assez de volonté pour ne pas devenir dépendant, contrairement à pas mal de gens. Folleffet déplie le parchemin où est inscrite ma prochaine commande. Je m'intéresse à mes fournitures. Tout est là et même davantage. Coincé entre un lot de munitions et des flacons d'encre est glissé un petit appareil ressemblant à une balance.

« Cette merveille peut prédire la météo, explique l'alchimiste, face à ma perplexité. Vous n'avez qu'à l'accrocher chez vous et à regarder. Si le soleil est le plus lourd, c'est qu'il va faire beau, si c'est le nuage qui pèse, et bien... il y aura des nuages. Je me suis dit que cela pourrait vous être utile.

— Peut-être...

— D'ailleurs, en parlant de nuage, on a eu droit à une sacrée radée ! Elles sont encore plus insupportables ici qu'à Lombres. »

Mon attention est attirée par une lettre. L'alchimiste n'a pas pour habitude de mettre ses messages dans des enveloppes. Je la lui montre.

« Ah oui, j'avais oublié ! Le larbin attitré de Bonnaffaire m'a remis ce pli juste avant que je me mette en route. C'est pour vous. Je l'ai ouvert, juste pour vérifier s'il n'y avait rien de dangereux à l'intérieur. Mais je n'ai pas lu. »

Il ment, il est trop curieux pour s'être abstenu. Je ne lui en veux pas. Avec appréhension, je découvre le court texte de mon ennemi juré. Je reconnais son écriture fine et élégante.

"Mon cher ami,

Je suis heureux de vous apprendre que votre neveu est arrivé en nos murs. Saviez-vous au moins que vous en aviez un ? Il s'agit du fils de cette charmante Florence si présente dans vos rêves. Je ne tarderais guère à faire sa connaissance, ce qui m'enchant au plus haut point.

Très cordialement,

Bonnaffaire"

Avec un certain malaise, je me rappelle effectivement que Florence était enceinte au moment de ma tentative de suicide. Bonnaffaire a dû faire jouer ses relations à l'Imagistère pour découvrir puis attirer cet enfant en Troublesonge. Plutôt que de s'en prendre à moi directement, il a décidé de se tourner vers ma famille. L'abjecte ordure ! Je froisse la lettre dans mon poing.

« C'est grave ? demande Folleffet, inquiet.

— Possible. »

CHAPITRE V

Émilien Blanchet

J'ouvre les yeux, le noir persiste. Mon esprit résonne encore de l'exaltation d'un rêve magnifique. Les sons et les images ne sont déjà plus que des souvenirs diffus. Je cherche à les retenir mais ils glissent entre les doigts de ma conscience comme du sable. La réalité reprend ses droits et je le regrette. Entortillé dans mes couvertures, profitant de la tiédeur de mon lit, je me mets à guetter l'activité de ma mère. Bientôt, je le sais, elle va venir me réveiller. C'est le collègue qui m'attend. Quel jour sommes-nous ? Mardi ou mercredi, j'ai un doute. Le silence est saisissant. Je n'entends pas mes parents, ni le discret bourdonnement du chauffage. Il n'y a que le vent au dehors, et, me semble-t-il, des voix en bas. Mon oreiller est bizarre. Je le touche. C'est un traversin. Après quelques secondes de confusion, je réalise que ce lit n'est pas le mien. Je me redresse brusquement et redouble d'attention. Le vent me parvient trop nettement, il n'y a pas de double vitrage. L'air est glacé.

L'appréhension me submerge. Je tends la main à gauche. Pas de table de chevet, mais une chaise où s'entassent mes habits. Qu'est-ce que cela signifie ? Je suis complètement perdu. Puis, soudainement, je me rappelle de la longue ruelle, de mon errance dans la ville fantôme, des murmures, de la fille méchante, de Grincevoix, de l'auberge... J'en ai le vertige. Cela ressemble furieusement à un cauchemar. Je vais me réveiller. Non, je le suis déjà et tout est vrai. Cette vérité me heurte comme un poing en pleine poitrine. Accablé, désemparé, je reste assis dans le lit, bataillant laborieusement avec mes sentiments.

Je me force à me calmer et à faire le point. Après un bon moment, et certainement parce que je suis reposé, la situation me semble alors beaucoup moins dramatique. Certes, je me trouve dans un endroit inquiétant, isolé de mes proches, mais Grincevoix va venir m'aider. Je dois me rendre à l'Imagistère. Après, tout va rentrer dans l'ordre. Et en attendant, je pourrai sans doute découvrir des choses intéressantes. Beaucrâne n'a pas menti, la chambre est effectivement envoutée. J'ai eu le songe promis, j'ai été un héros l'espace d'une nuit. Qui a-t-il d'autre de magique ? Bon sang, le surnaturel existe, n'est-ce pas superbe ? J'ai encore du mal à vraiment le concevoir, mais au moins, j'ai récupéré une bonne dose de moral.

Devenant très concret, je me demande si je dois ou non me lever. A tâtons, je trouve ma montre et la consulte.

« Il est maintenant dix heures onze minutes. »

Oui, il est grand temps. Personne ne va visiblement me chercher. Je m'extirpe hors des couvertures et enfile à toute vitesse mon jean, ma chemise et mon pullover. Je range ensuite soigneusement le jogging. Ce n'est pas le moment de perdre quelque chose. Je constate avoir mal à la gorge. Ma tête est lourde. Inutile de se demander pourquoi. Avec ce qui s'est passé hier, je ne pouvais qu'attraper froid. Cartable sur le dos, veste sur l'épaule, je quitte la chambre. Me voilà dans la galerie aux statues. En m'avançant, j'en profite pour les examiner plus en détails. Avec de tels repères, impossible de confondre les portes. Je reconnais la chambre des amants et réalise que le couple sculpté qui la symbolise est tout nu. Alors, comme pris en faute, je cesse de le toucher. C'est idiot, je suis seul dans le couloir. Je dresse l'oreille pour m'en assurer, puis reprend mon examen minutieux, tout en me demandant à quoi aurait ressemblé mon rêve dans cette chambre. Je passe aux statues suivantes jusqu'à parvenir à l'escalier, que je descends en m'agrippant à la rampe. Guidé par les sons émanant de la salle commune, j'arrive facilement à la retrouver. Il y a moins de monde. Je suis accueilli par la tiédeur de la cheminée et par l'aubergiste enthousiaste.

« Ah, cher Monsieur, vous voilà ! Avez-vous bien dormi ? »

Il m'attrape le bras pour me mener à une table.

« Ah oui, super bien ! dis-je avec franchise.

— Je vous l'avais garanti ! Laissez-moi quelques minutes et je vous sers votre petit déjeuner.

— Salut Émilien. Alors, tu fais la grasse matinée ? » me taquine Grincevoix avant même que je m'assois.

Il est donc déjà là. J'en suis ravi.

« Oui, mais c'était pas voulu.

— T'en fais pas, rien ne presse. Tu as meilleure mine en tous cas.

— Je crois que j'ai chopé la crève.

— Il y a des remèdes pour ça. Tu as pris quelle chambre ?

— Celle du héros. C'était génial ! »

On bavarde gaiement sur le sujet des rêves. Il m'apprend que lui, il ne peut pas en avoir car il est un Songeur, un habitant de Troublesonge. Il ne peut donc pas tester les chambres enchantées, ce qui ne l'empêche pas d'avoir visité la galerie. De questions en réponses, il finit par m'expliquer que, nous autres, Éveilleurs, possédons une sorte d'énergie qu'il appelle lmergie, que c'est cette lmergie qui nous rend particulier. Nous sommes les seuls à pouvoir rêver et apparemment on peut faire davantage. Tout ceci me semble confus. Rêve et éveil, n'est-ce pas des contraires ? Beaucrâne

m'apporte des tartines au miel et un bol de lait chocolaté très consistant. Tout est délicieux mais mon mal de gorge m'empêche de pleinement apprécier.

« Il y a d'autres Éveilleurs ici ? demandé-je, la bouche pleine.

— Pas en ce moment, m'informe l'aubergiste. Mais il y en a deux que vous croiserez sans doute plus tard. Ils logent à l'auberge lorsqu'ils sont en ville.

— Je peux t'aider à finir ton petit déjeuner si tu cales », me propose Grincevoix avec intérêt. Je lui abandonne une demi-tartine. Peu après, nous voilà en route vers l'Imagistère.

Ayant certainement pris exemple sur Beaucrâne, il me dirige en me tenant par le bras. J'ai ma canne mais je ne m'en sers pas. Les rues sont fraîches, sans cesse sillonnées par la bise. J'entends des passants et des chevaux, ainsi que quelques discussions à voix basse. Les gens sont si calmes, c'est stupéfiant. De discrets murmures me rappellent la présence des susurrants. Je les ignore. On croise un groupe qui marche en cadence. Je pense aussitôt à des soldats.

« C'est qui ? glissé-je à Grincevoix.

— Des fusiliers de l'Imagistère. Les patrouilles sont fréquentes. Du coup, t'as pas à t'inquiéter, ici il peut rien t'arriver. »

Des fusiliers ? Donc il y a des fusils dans ce monde. Cela modifie la représentation que je m'en fais. J'entends maintenant des chants lointains, un peu étranges.

« C'est quoi ces chants bizarres ?

— L'opéra. Si tu veux, après ton passage à l'Imagistère, je t'offre une visite du Quartier des Lanternes.

— Ok, ça marche. Mais, heu, combien de temps ça va prendre pour que je rentre chez moi ?

— Alors là, mystère ! J'en sais fichtrement rien. »

Une légère anxiété me saisit. Et si c'était très long ? Ho, allez, je ne suis pas à quelques heures près. Cela me permettra de faire cette visite du quartier. Peu après, Grincevoix m'indique qu'on est arrivé. On gravit quelques marches, on franchit une porte, maintenant nos pas résonnent à l'intérieur d'un édifice probablement imposant. Ici, nul ne parle, mais il y a du mouvement. Je distingue de petits crépitements à plusieurs endroits, je les associe à des torches. On s'arrête.

« Un nouvel Éveilleur. Il est aveugle, je l'accompagne, dit Grincevoix.

— On s'occupe de lui, partez, lui répond un homme sévère.

— Je t'attends dehors, Émilien. »

J'aurais préféré qu'il reste avec moi, mais je me contente d'acquiescer. Il s'en va. Un claquement de doigts retentit. Une personne s'avance et me demande de la suivre, ce que je fais, intimidé. Quelques mètres plus loin, elle m'annonce qu'on viendra me chercher. A sa façon de marcher et de s'exprimer, je crois que c'était un soldat. Je mets une bonne minute à comprendre que je suis dans une salle d'attente et que je n'ai pas besoin de rester debout comme un idiot car il y a un banc à côté.

« Suivant ! » tonne bientôt une autre voix autoritaire.

Quelqu'un se lève et s'éloigne. Une porte grince. Ce lieu m'évoque une administration rigide, typiquement du genre de celles qui exaspèrent mes parents. Au son des respirations, des soupirs, des raclements de gorge, des éternuements, je constate qu'on est nombreux à patienter. J'espère que je ne vais pas rester ici une éternité.

« Suivant ! »

C'est au rythme de ce mot martelé que le temps s'écoule désormais. A chaque fois qu'il retentit, je me demande si c'est mon tour. Comment vais-je le savoir ? Sûrement lorsque l'appel se fera plus insistant. Et où devrais-je aller ? Je me sens mal à l'aise. De nouvelles personnes arrivent régulièrement. La salle n'a pas l'air de se vider. Je n'ose consulter ma montre, elle ferait un vacarme dans ce calme.

Sans que soit convoquée la personne suivante, on m'empoigne l'épaule. Je sursaute.

« Venez », me souffle une femme.

A mon grand soulagement, elle me guide. Je n'ai dû au final ne rester assis que quelques dizaines de minutes. Je comprends ne pas être emmené au même endroit que les autres. On grimpe des

escaliers. La femme ouvre une porte puis m'incite à la passer seul avant de la refermer en douceur derrière moi. Je me retrouve dans un espace plus feutré. Nerveux, je tripote ma canne. Un gamin qui s'exprime comme un aristocrate me demande de m'avancer. Je suis très surpris de ne pas être face à un adulte. J'obéis toutefois et m'immobilise dès que je rencontre un obstacle. Je crois que c'est un comptoir.

« Vous vous présentez à nous en tant que nouvel Éveilleur, le confirmez-vous ? »

La question a beau être simple, j'hésite. Je n'ai jamais accompli de procédures administratives tout seul, surtout pas en m'adressant à quelqu'un d'aussi jeune que moi, voire plus encore. J'en perds un peu mes moyens.

« Heu, oui. Je voudrais rentrer chez moi et on m'a dit que...

— Chaque chose en son temps, me coupe sèchement le pompeux garçon. Prenez ceci et gardez-le en vue. »

Je tends la main et il me donne un caillou poli à facettes. Une pierre précieuse ? Elle se met à chauffer. Le petit aristocrate me la retire.

« Le test est concluant. Je vais procéder à votre inscription dans nos registres. Veuillez me donner vos prénom et nom de famille. Épelez-les. »

Je m'exécute. J'ai l'impression que c'est une farce. Comment un enfant pourrait-il occuper un tel poste ? Pourtant, il semble tout à fait sérieux. Il gratte un papier, écrivant certainement mon identité, puis reprend :

« Très bien Monsieur Blanchet. Vous désirez donc retourner dans le Monde de l'Éveil. Une demande plutôt prévisible. L'Imagistère peut vous accorder ce service, mais celui-ci a un prix. Vous devrez accomplir l'aventure de notre choix.

— Une aventure ? Quelle aventure ? m'alarmé-je.

— C'est au conseil d'en décider. Et je tiens à vous préciser immédiatement, afin de nous épargner des palabres superflues, que vous ne pouvez qu'accepter ou refuser leur offre, pas la négocier. Moi, je suis simplement chargé de vous faire passer un petit examen dont les résultats permettront d'étudier votre cas. Ce sera rapide et indolore, laissez-vous faire. »

Et moi qui pensais que me présenter ici allait suffire, me voilà déçu, affolé même. Que vont-ils me demander ? Ma cécité va-t-elle être prise en compte ? Quel est cet examen ? J'entends le garçon se pencher par-dessus son comptoir. Avec deux doigts, il me touche le front. J'ai un geste de recul. Il me répète de me laisser faire, que c'est une formalité. Alors j'obtempère. Il écarte les doigts comme s'il ouvrait mon crâne, demeure dans cette position une poignée de secondes, puis il retrouve sa place et écrit sur son papier. Je vérifie mon front et n'y décèle heureusement aucun trou.

« Parfait. Nous vous ferons savoir lorsque le conseil aura rendu sa décision.

— Ce sera long ?

— Les délais sont très variables, c'est tout ce que je peux vous dire. Une dernière chose, Monsieur Blanchet. En tant qu'Éveilleur, vous pouvez souscrire à un contrat d'or. Il vous octroie un avantage financier substantiel grâce à l'utilisation d'une main de Midas. Cela ne manquera pas de faciliter votre séjour parmi nous. »

Sauf erreur de ma part, Midas, c'est le roi de la mythologie qui pouvait changer en or tout ce qu'il touchait. Son don s'était retourné contre lui.

« Heu, je sais pas. Elle sert à quoi cette main de Midas ?

— A fabriquer des pièces d'or selon certaines modalités. Notez que signer le contrat ne vous contraint pas à faire usage de la main. Notez aussi qu'une souscription immédiate vous offrira un trésor initial de cinq bustes, ce qui est une somme très honorable.

— "Buste", c'est le nom de la monnaie ?

— Le nom d'une pièce. Il n'est pas dans mes attributions de vous expliquer notre système financier ou le fonctionnement de la main de Midas. Si vous n'êtes pas en mesure de lire le contrat, n'importe quel commerçant pourra vous éclairer. Vous devez signer ici. Une croix suffira. »

A nouveau, il se penche, tout en faisant glisser une feuille vers moi. Il me donne une plume et dirige mon poignet à l'endroit approprié. C'est la première fois que je dois signer un document. Après une hésitation, j'écris mes initiales : EB. J'espère que c'est lisible.

« Parfait. Voici un duplicata du contrat et votre main de Midas. Je vous souhaite une bonne journée Monsieur Blanchet. »

Le fameux objet est un gant de velours fixé à un bracelet métallique ciselé. Il tient dans ma poche. Le contrat, rédigé sur un parchemin, rejoint mon cartable. La femme me récupère et me mène hors du bâtiment, sur le perron. La météo s'est dégradée. Crachin et bourrasques m'enveloppent. Ce n'est pas vraiment le moment de se balader. Grincevoix arrive sur le champ.

« Alors, ça s'est passé comment ?

— Ben, ça risque d'être long pour rentrer. Il paraît que je vais devoir faire une aventure.

— C'est toujours comme ça, mais je voulais pas te casser le moral. Allez ! Prends pas cet air catastrophé, l'Imagistère te trouvera sans doute une tâche à ta portée et moi, je t'occuperai en attendant. On a un quartier à visiter, je te rappelle !

— Les aventures, elles ressemblent à quoi ?

— Ben, à tout et n'importe quoi. De ce que j'en sais, elles sont à chaque fois différentes. Trouver un machin précieux, s'occuper d'une menace, rendre un service... ce genre de trucs. »

Il est vague. J'espère que ce n'est pas encore pour éviter de me casser le moral. Je me vois mal terrasser un dragon avec ma canne blanche. En fait, et cela me déprime, je me vois mal accomplir le moindre acte un tant soit peu particulier. Et ce n'est pas faute de le vouloir. Je peux à peine me déplacer par moi-même ! J'ai peur que mon séjour à Troublesonge se mesure en jours et non en heures. Refusant de me laisser aller au découragement, je change de sujet.

« Dis, tu peux me parler des pièces d'or et des mains de Midas ?

— Ouais, mais je vais faire mieux que ça. Je vais te conduire à quelqu'un qui pourra tout t'expliquer mieux que moi.

— C'est qui ?

— Bonnaffaire. Il gère une célèbre boutique d'objets magiques qui s'appelle le Capharnaüm. Tu vas adorer ! »

Il m'administre une bourrade amicale. Le programme me convient. La plaisante perspective de la découverte passe au premier plan, ce qui m'empêche de cogiter sur ce qui me dérange. Tant mieux !

Le chemin jusqu'à la boutique est court. Une clochette tinte lorsqu'on entre. A l'intérieur, il fait bon et le calme règne. Je sens l'odeur du bois verni. J'entends le doux tic tac d'une pendule et... autre chose de ténu, d'infime, comme un battement de cœur. Il en résulte une ambiance assez énigmatique que j'estime convenir à un magasin d'objets enchantés. Suis-je vraiment dans un tel lieu ? J'aimerais tant être en mesure de voir ce qui m'entoure. Le décor doit valoir le coup.

« Mais ne serait-ce pas notre nouvel Éveilleur ! Émilien, n'est-ce pas ? Bienvenue au Capharnaüm ! J'étais impatient de faire votre connaissance. »

C'est un jeune homme affable qui vient de s'exprimer. Il marche jusqu'à moi d'un pas affirmé.

« Oui, c'est ça, Émilien. Bonjour, dis-je simplement.

— Je me présente : Bonnaffaire. »

Petit flottement. J'ai peur qu'il m'ait tendu la main sans que, bien sûr, je ne puisse le remarquer. Il continue, un brin navré :

« Ho, vous n'y voyez pas.

— Oui, rien de rien.

— Je n'ose imaginer à quel point vous devez être perdu. Changer de monde est difficile même pour ceux qui sont en pleine possession de leurs moyens.

— Heu, oui, je suis pas mal pommé, confessé-je, avec un petit rire nerveux.

— Ce sera pour moi un plaisir que de vous aider. Je connais bien vos semblables car ils fréquentent régulièrement mon commerce.

— Vous vendez vraiment des objets magiques ?

— Tout à fait. Et sachez que ceux-ci vous concernent particulièrement, car vous avez le don d'éveil, c'est-à-dire la faculté d'éveiller la magie assoupie. Nombre de mes articles ne fonctionnent que s'ils

sont employés par un Éveilleur. Au Songeur, la magie, aux Éveilleurs, les objets magiques, voilà une règle qui permet de s'y retrouver, même si bien sûr elle a ses exceptions.

— De quel genre d'objets il s'agit ? demandé-je avec un brusque enthousiasme.

— Disons que j'ai de grande chance d'avoir ce dont vous rêvez. Mais ne brûlons pas les étapes. Vous êtes-vous rendu à l'Imagistère ?

— On en vient, dit Grincevoix. Je lui ai assuré que vous pourriez lui expliquer pour l'argent et la main.

— Bien, très bien. Venez par ici, Émilien. Lorsque vous quitterez le Capharnaüm, vous vous sentirez moins perdu, soyez-en assuré. Grincevoix, profites-en pour faire un peu de rangement dans l'arrière-boutique. »

Bonnaffaire a dissipé ma nervosité. Il émane de lui calme et sympathie. Je l'imagine aussi distingué, peut-être à cause de son élocution impeccable. Il m'entraîne plus profondément dans le magasin. Je frôle quelques rayonnages et réprime l'envie de laisser traîner mes doigts en quête de forme à identifier. Je ne veux pas faire tomber quelque chose. On s'approche du battement de cœur.

« C'est quoi ce bruit ?

— Le Cœur de Brume, un talisman au potentiel aussi insondable qu'inaccessible. Il n'est pas à vendre. Je l'expose simplement. Il symbolise beaucoup pour moi. »

Sa voix se fait songeuse, mais cela ne dure guère. Nous voilà à une table. Le marchand m'indique une chaise confortable, puis va chercher quelque chose qu'il dépose à côté de moi. Je touche, c'est un coffret.

« Commençons par le commencement : notre monnaie. Elle n'a pas de nom. Ce sont les différentes pièces qui en ont. Vous ne devriez avoir aucun mal à les reconnaître. — Il ouvre le coffret et me donne une fine piécette. — Voici la pièce de un : le pas. Sur l'une de ses faces est inscrit le symbole de l'infini, l'emblème de l'Imagistère. Cette face est commune à toutes les pièces. Intéressez-vous à l'autre.

Vous y trouverez une trace de pas. »

Je l'examine minutieusement et décèle les gravures. Bonnaffaire poursuit son exposé en me donnant au fur et à mesure les pièces correspondantes, à chaque fois plus grandes, plus épaisses.

« Voici la pièce de dix : la silhouette. Comme vous l'avez certainement deviné, c'est une silhouette qui est représentée dessus. Voici la pièce de cent : le buste. Voici la pièce de mille : le visage. Et enfin, voici la statuette, elle vaut cent milles. »

Il s'agit d'une authentique figurine grosse comme un santon et lourde comme si elle était faite de plomb. Le symbole de l'infini est imprimé sur son socle.

« Tout est en or, du pas à la statuette. Pour vous y retrouvez, ramenez tous les prix en pas. C'est encore le plus simple. »

Dissocier le pas de la silhouette est un peu délicat, mais le reste se différencie aisément.

« D'accord, j'ai compris. Qui est représenté sur les pièces et les statuettes ?

— Les Éveilleurs qui les ont créées grâce aux mains de Midas.

— Vous voulez dire que moi-aussi, je pourrais être représenté ?

— Tout à fait. Il est temps que vous utilisiez votre premier objet magique. Vous avez votre main de Midas ? »

Je m'empresse de la sortir. Je suis impatient de tester. Ce sera encore plus concret que la chambre envoutée.

« Votre empressement fait plaisir à voir. Néanmoins, soyez prudent. La main de Midas n'est pas sans danger. Elle dispose d'une réserve, qu'on nomme trésor. Tout l'or que vous aller créer sera débité de ce trésor. Veillez à ne jamais le vider.

— Pourquoi ? Qu'est-ce que je risque ?

— En premier lieu, la main cessera de fonctionner. Le bracelet se détachera du gant pour se fixer à votre poignet. Seul l'Imagistère pourra vous le retirer. Ensuite, et surtout, le contrat d'or que vous avez signé stipule que si vous épuisez le trésor, vous autorisez l'Imagistère à s'emparer de votre Imergie dès qu'il le jugera bon. Sans Imergie, vous ne serez plus un Éveilleur, vous ne pourrez plus revenir dans le monde de l'Éveil. »

J'assimile avec effroi la mise en garde. J'ai intérêt à ne pas la prendre à la légère.

« La quantité d'or du trésor est indiqué quelque part ?

— Non. C'est à vous de faire vos comptes.

— C'est un peu fourbe quand même.

— Oui, sans doute. Comme beaucoup de choses en Troublesonge. Votre trésor initial est de cinq bustes, soit cinq cents pas. Toutes les heures, il augmente d'un pas. Maintenant, enfitez la main de Midas et formulez clairement dans votre esprit la quantité d'or que vous désirez obtenir. Vous serez servi sur l'instant. »

Je suis scrupuleusement les consignes. Le gant est pile à ma taille. Je réclame mentalement un pas. Aussitôt, ma paume me picote légèrement. J'y porte mon autre main et y découvre la piécette. Est-ce bien ma trace de pas qui est inscrite dessus ? Peut-être. En tous cas, c'est une trace de chaussure.

« Votre première pièce, félicitations ! Pensez à retirer la main de Midas dès que vous avez terminé de vous en servir, pour éviter un accident. »

Je ne résiste pas à l'envie d'exécuter un second test. Je matérialise une silhouette avec la même facilité. C'est extraordinaire !

« Pensez aussi à mettre votre or à l'abri. Tous les soldats du monde ne suffisent pas à dissuader les voleurs. Vous en savez maintenant assez pour vous débrouiller, normalement. Est-ce que tout vous semble clair ?

— Heu, oui, je crois. Merci pour vos conseils.

— De rien. Voulez-vous découvrir d'autres objets magiques ? »

J'accepte avec joie. Le commerçant me montre des billes qui, dès que je souffle dessus, se mettent à léviter. Je peux les diriger par la pensée. Bonnaffaire m'explique que ce sont des lumières très pratiques. Évidemment, cela, je ne peux pas le constater. Il me montre ensuite une épée que je sens vibrer de puissance. Le simple fait d'avoir une arme authentique dans les mains m'émerveille. Je passe un moment à la manipuler. Elle est un peu lourde. Sa lame est parfaitement aiguisée. Ce n'est vraiment pas un jouet. Puis c'est un pistolet que le gérant me prête. Son canon long est sculpté en gueule de serpent et il n'a pas besoin de munitions, l'Imergie les fournit. Bonnaffaire m'autorise à tirer, mais en prenant soin de m'indiquer une cible placardée au mur. Le claquement, le recul, l'odeur de fumée... c'est stimulant ! Je baigne en plein rêve ! Lorsque je lui rends le pistolet, un espoir fou me traverse l'esprit.

« Vous auriez quelque chose pour me rendre la vue ? »

Après tout, pourquoi pas ? Ne m'a-t-il pas assuré qu'il a tout ce que je désirerais ?

« Est-ce que vous étiez aveugle avant d'entrer en Troublesonge ?

— Oui. J'ai eu un accident, il y a plus d'un an.

— Alors ce sera plus compliqué. Pallier aux maux du Monde de l'Éveil est particulièrement difficile. » Cette réponse m'emplit de déception. A quoi bon une épée ou un pistolet enchanté si je ne peux voir mon adversaire ? A quoi bon une bille de lumière pour moi qui vit dans le noir perpétuel ? La clochette de la porte tinte, un client entre.

« Difficile ne veut pas dire impossible, ajoute Bonnaffaire sur le ton de la confiance. Je trouverai votre bonheur. En attendant, ne dilapidez pas votre or. Patientez au moins jusqu'à ce que l'Imagistère aie déterminé votre aventure avant de revenir me voir, sauf si bien sûr vous êtes en quête de conseil. »

J'acquiesce. Il salue le nouveau client, rappelle Grincevoix et m'accompagne à la porte.

« Bonne journée, Émilien. C'était un plaisir, vraiment ! »

Il y a une chance pour que je retrouve la vue ! Cette idée carillonne dans ma tête. Elle me donne le sourire.

« Tu vois que Lombres est pas mal quand on commence à la connaître ! me fait malicieusement Grincevoix.

— C'est vrai, tu avais raison. »

On se rend à l'auberge des égarés pour le repas de midi. Une fois celui-ci englouti, Beaucrâne m'aborde, l'air plus formel :

« Cher Monsieur, navré de vous importuner, mais maintenant que vous le pouvez, vous devez me payer. J'en profite pour vous donner mes tarifs. Une simple boisson, c'est un pas. L'accès à la salle de bain et ses fournitures, deux pas. Le repas complet, trois pas. Une nuit dans une chambre classique, cinq pas. Une nuit dans une chambre enchantée, deux silhouettes. Vous me devez en tout trois silhouettes pour trois repas, une boisson et une chambre enchantée. »

Je règle ma note grâce à la main de Midas. Ceci fait, l'homme retrouve sa jovialité. Je commence à me dire qu'on ne me prend pas pour un enfant. Je signe des documents, paie l'auberge, teste des armes réelles dans un magasin, tout cela comme un adulte. Je repense au garçon de l'Imagistère qui travaillait comme un grand. Drôle de révélation. Elle ne me dérange pas, au contraire. J'aime l'indépendance. Néanmoins, comme accepter le surnaturel, je crois qu'il va me falloir un peu de temps pour m'y habituer. L'après-midi, malgré quelques giboulées, j'ai droit à la suite de la visite du Quartier des Lanternes. L'opéra avec ses chants décidément très troublants, l'école de sculpture où j'examine des statues non moins étranges, le petit square lugubre où s'assemblent les susurrants... rien n'égale le Capharnaüm. En vérité, seule la boutique d'objets magiques me laisse un bon souvenir. La ville, elle, est aussi agréable qu'un château hanté. Grincevoix évoque des bateaux volants qui circulent entre Lombres et les îles Icaris. Les navires appontent à la tour des quais aériens, un lieu prometteur qui hélas ne se situe pas dans le quartier. Ce sera peut-être pour une prochaine fois. Mon mal de gorge évolue en rhume carabiné. C'est l'occasion de faire une halte chez l'apothicaire. J'achète, pour six pas, un remède au goût atroce mais à l'efficacité radicale. Nez dégagé, gorge apaisée, c'est toutefois fatigué que je rentre à l'auberge. Chemin faisant, un peu d'agitation attire mon attention. Les fusiliers refoulent des gens sans ménagement. Il s'agit d'aliénés d'après mon guide qui ne tarde pas à me laisser une fois arrivé à destination. Après le repas du soir, je découvre les joies de se laver à l'eau froide avec un savon très gras nommé pâte à peau. La pâte à dents, le dentifrice, offre une expérience tout aussi mitigée. Je note de m'acheter ma propre brosse à dents et ma propre serviette. Ce sera mieux, beaucoup mieux. Lorsque je me retrouve seul dans la chambre de l'empereur, celle que j'ai choisie pour cette nuit, le cafard m'envahit. Un jour complet de passé, déjà... Mes pauvres parents, ils doivent être effondrés... Je prends mon téléphone portable. Aucun réseau. Aucun message. Et la batterie faiblit.

CHAPITRE VI

Le Chasseur Blême

La lettre froissée trône sur la table du salon. Je l'ai dépliée et relue une bonne dizaine de fois. Impossible de penser à autre chose. "Je suis heureux de vous apprendre que votre neveu est arrivé en nos murs." Mon neveu, ici, en Troublesonge... Vérité ou mensonge ? "Je ne tarderai guère à faire sa connaissance, ce qui m'enchanté au plus haut point." Une menace évidente, mais dans quel but ? Bonnaffaire espère-t-il me faire sortir de ma cachette ou juste me tourmenter ? Tourmenté, je le suis, c'est indiscutable. Je fais les cent pas devant la cheminée éteinte. Puis-je ignorer ce message ? Ce n'est pas l'envie qui m'en manque. "...si présente dans vos rêves." Ils sont allés jusqu'à espionner mes rêves. Je ne peux pas concevoir une intrusion dans mon intimité plus intolérable. Et que puis-je faire pour m'y soustraire ? Arrêter de dormir ? Je tremble de rage et de frustration. J'attrape la bouteille de vin et boit au goulot. Hélas, il ne reste plus grand-chose. Je ne peux même pas compter sur l'ivresse afin d'échapper à mon dilemme. Ah, maudit soient-ils ! Je dis "ils" car Bonnaffaire est de connivence avec l'Imagistère. Par leur intermédiaire, il a pu m'envoyer un Marcherêve. "Il s'agit du fils de cette charmante Florence..." Ils sont remontés jusqu'à ma sœur, puis jusqu'à mon neveu. Les porteliers ont fait le reste. Oui... Oui, c'est plausible. Bonnaffaire dit sans doute la vérité. J'en ai l'affreuse conviction. Et même si je me trompe, le doute a germé en moi, il va me ronger tant que je n'en aurai pas le cœur net. Comment s'appelle mon neveu ? A quoi ressemble-t-il ? Quel âge a-t-il ? Bonnaffaire le sait, lui, et pas moi !

« Vas au diable ! »

Un accès de fureur me fait jeter la bouteille contre le mur. Elle se brise en mille morceaux. Je respire bruyamment jusqu'à ce que je parvienne à me ressaisir. Je suis piégé, piégé par quelques malheureux mots ! Et plus ma réflexion avance, plus je sens ce piège se refermer sur moi. Mon regard se porte vers la bibliothèque, vers mon manuscrit. Non, je ne peux pas ignorer ce pli. Mon neveu est en danger, à cause de moi. A quoi bon rédiger des confessions sur des pages et des pages si je laisse ma famille payer mes fautes ? Si j'ai changé, comme je veux le croire, alors je n'ai pas le choix. Le moment est venu de le prouver, sans quoi je ne pourrai pas me le pardonner. J'attrape la lettre, lui jette un dernier coup d'œil, puis l'abandonne dans l'âtre où la prochaine flambée la réduira en cendres. Je vais me précipiter dans la gueule du loup. Sauf que je suis moi-même un loup. Rira bien qui rira le dernier.

Ma décision prise, ma colère s'évanouit. Je me demande si une partie de ma mauvaise humeur n'était pas dirigée contre moi-même. Qu'est-ce qui a motivé mon hésitation au fond ? Tenir autant à ma petite vie d'ermitte est certainement une preuve de lâcheté. Ai-je si peur de Bonnaffaire ? Avec minutie, je commence à me préparer pour ce voyage qui promet d'être mouvementé. Lors de ma fuite précipitée vers la Putride, j'ai perdu la plupart des objets magiques que j'étais parvenu à amasser. Mais pas tous. Il me reste aussi une quantité d'or astronomique, fruit de ma duperie sur le gérant du Capharnaüm. Malgré tout le temps passé, je n'ai pas eu l'occasion de m'en servir. L'or ne sert à rien dans la forêt et Folleffet préfère être payé en ingrédients. Munitions, provisions... j'emporte aussi des affaires de rechange dont j'aurai besoin sitôt hors de cette région. Mon sac bouclé, je me mets à nettoyer les bris de verre dans le salon. J'installe aussi le cadeau de l'alchimiste, cette balance ayant un soleil et un nuage à la place de ses plateaux. L'instrument, très harmonieux, indique qu'il va faire beau. Tant mieux. Ignorant quand je serai de retour, je procède à quelques précautions en ce qui concerne les denrées périssables et le jardin. Je remplace les récipients de larmes, évacue tous les déchets... Je me rends compte que tout ceci n'est pas forcément indispensable et tient d'avantage du rituel. Lorsque je ferme ma porte à clé, je ne peux m'empêcher d'éprouver un peu d'émotion. Cela fait longtemps que je demeure ici, installé dans la routine. Je me détourne et emprunte le sentier secret. Derrière moi, les gloutonnes se referment. Je m'éloigne sans un regard en arrière. Je m'y refuse.

Émilien Blanchet

Le rêve de l'empereur est pas mal, mais celui du héros reste mon préféré. C'est la première constatation de ce jour. Grincevoix n'est pas là pour m'accueillir dans la salle commune. Sans lui, je me retrouve bloqué à l'auberge. Je tente bien de me balader par mes propres moyens. Seulement, la visite d'hier ne m'a pas permis de me faire des repères. J'étais trop occupé à profiter du moment. N'ayant aucune envie de me perdre, je me contente des environs immédiats avant de rentrer. Je demande à Beucrâne s'il n'y aurait pas moyen de me trouver un guide. Mais un guide pour où ? Je ne peux pas réclamer l'aide de quelqu'un juste pour flâner. Face à mon embarras, le tenancier m'assure que Grincevoix finira bien par revenir. Il me propose simplement de siroter quelques boissons à un pas l'unité, histoire de patienter. Pourquoi pas, mais ce n'est pas cela qui comble mon temps. Installé à une table, je me tourne les pouces des heures durant. J'essaie de saisir les conversations des clients. Hélas, ils ont presque tous cette fichue manie de parler bas. Je ne comprends que quelques bribes traitant de sujets anodins. Ma matinée n'est au final faite que d'ennui. Tout comme Grincevoix, la décision de l'Imagistère au sujet de mon aventure n'arrive pas. Beucrâne me le confirme, je serai convoqué lorsqu'elle sera rendue. Inutile de chercher à se renseigner avant. J'en suis réduit à échafauder d'innombrables suppositions sur ce qu'on va me demander en paiement de mon retour chez moi. L'anxiété s'impose. Je n'arrive pas à m'ôter de la tête l'idée que je n'ai rien d'un aventurier. Pour preuve, je reste assis sur une chaise alors qu'il y aurait certainement beaucoup mieux à faire. Mes parents me manquent, Sophie me manque, même le collègue me manque.

Après le repas de midi, fermement résolu à mettre un terme à mon inactivité, j'interroge Beaucrâne sur la possibilité de me rendre à la tour des quais aériens. Voilà au moins un lieu précis qui peut justifier un déplacement.

« Ce n'ai pas juste pour faire du tourisme, tenté-je d'argumenter. J'aimerais me renseigner sur Troublesonge. Ça devrait être utile pour mon aventure, vous comprenez ?

— Oui, mais, cher Monsieur, la tour est loin, hors du Quartier des Lanternes. Ce n'est pas très prudent. Je ne tiens pas à ce qu'il vous arrive malheur. »

En désespoir de cause, je demande à m'isoler dans la chambre que j'occupais cette nuit, ce qu'il m'accorde. Une fois seul, j'installe mon ordinateur portable et branche le casque audio. Dès que je l'ouvre, il sort de sa veille. Le navigateur web affiche toujours l'une des pages du Manoir Rednight. Vais-je pouvoir jouer, découvrir ce que cache le passage de la cheminée ? Dès que je sélectionne un lien pour avancer dans le jeu, j'ai droit à une erreur. Forcément, je ne dispose d'aucune connexion à Internet. Tant pis. Le simple fait d'entendre la synthèse vocale si familière me réconforte. Afin d'économiser au maximum la batterie, je baisse le contraste de l'écran qui, de toute façon, ne me sert à rien. J'accède ensuite à mon dossier "OST" et écoute plusieurs bandes sons de films épiques. Puis je lance Word et cherche à faire mes comptes, puisque je dois gérer mes réserves d'or. Je réalise rapidement que je ne peux évaluer cette somme qu'approximativement. Je gagne un pas par heure, mais à quelle heure précisément ai-je obtenu la main de Midas ? De plus, je doute avoir retenu la liste intégrale de tout ce que j'ai payé. En revanche, je constate par un simple calcul que je gagne vingt-quatre pas par jour et en dépense trente-et-un rien qu'à cause de l'auberge. Trois repas, chambre envoutée, salle de bain... Peut-être devrais-je me résoudre à opter pour une chambre classique, mais les rêves sont si plaisants. La batterie passe sous la barre des 50%. Cela me pousse à éteindre l'ordinateur. Je n'ai pas envie de tout utiliser immédiatement. Je redoute le moment où mes appareils seront à sec. Je sais pertinemment qu'il ne sera pas possible de les recharger. D'ailleurs, après une nouvelle consultation de mon téléphone, je l'éteins également. N'ayant plus aucune occupation, je m'allonge sur le lit et pense au Capharnaüm. Voilà un sujet plein de promesses ! Bonnaffaire va-t-il me trouver de quoi récupérer la vue ? Que pourrai-je acheter d'autre ? Tant de choses fabuleuses se trouvent dans ce magasin !

Des pleurs me ramènent au moment présent. Il y a des gens dans le couloir.

« Tu as juste besoin d'un peu de repos, dit un homme d'un ton apaisant.

— J'en peux plus... j'en peux plus... », lui répond une femme, à travers ses sanglots.

Je me redresse. Ils ouvrent une porte, entrent dans une chambre

« Non, Léonard, c'est trop cher... on ne peut plus se le permettre... fait la femme.

— Tu en as besoin. Tu dormiras bien. Demain, tu verras, tout ira mieux. »

S'ils sont à cet étage, c'est que ce sont des Éveilleurs. En plus, c'est un couple, il s'agit certainement des personnes dont m'a parlé l'aubergiste hier. Je me lève. J'entends un sommier grincer, ils viennent de s'asseoir sur le lit.

« C'est trop... c'est trop... on partira jamais...

— Mais si, tu verras. On progresse, on y est presque. »

Sont-ils en train de parler de leur aventure ? Est-elle si éprouvante que cela ? Ce n'est pas très rassurant. Mais je peux sans doute les aider. Moi, j'ai de l'or. Ils ont l'air d'en manquer. Je pénètre dans le corridor, trouve leur chambre. C'est celle de l'aigle. Ils ont refermé la porte. Devant celle-ci, j'hésite. La femme semble vraiment au bout du rouleau. Pendant plusieurs minutes, elle n'articule plus un mot. Son compagnon lui murmure des choses, tout bas, pour la consoler. Elle finit par un peu se calmer.

« C'est horrible... c'est horrible ce qu'on a fait... se lamente-t-elle alors.

— Il le fallait et tu le sais. C'était eux ou nous. Lise, bientôt tout sera terminé. On sera de retour chez nous. Pense à tout ce qu'on va retrouver. Tes frangins, Jack, nos expositions... moi c'est à ça que je m'accroche.

— Non Léonard, non ! Je ne pourrai jamais oublier ! On est des meurtriers ! Des meurtriers !

— Il le fallait.

- Il y avait des enfants parmi eux, merde ! s'étrangle-t-elle.
- Ce n'était pas des enfants, c'était des Songeurs.
- C'était des enfants ! » hurle-t-elle, hystérique.

Ébranlé, je retourne dans ma propre chambre et aussi discrètement que possible. Je n'ai plus aucune envie de voir ces gens. Léonard, trop inébranlable, a même de quoi faire peur. Les pleurs de Lise sont poignants. C'est finalement dans la salle commune que je me réfugie pour y échapper.

La soirée est égayée par la venue d'un ménestrel, Danseverve. Celui-ci n'hésite pas à m'aborder. Sa voix androgyne m'empêche de déterminer si j'ai affaire à un homme ou à une femme. C'est le cadet de mes soucis. Il est très aimable. Il tient à connaître mon histoire. Qui j'étais dans le Monde de l'Éveil, comment je suis arrivé à Troublesonge, ce que j'ai fait ensuite... Je lui raconte, puis le questionne au sujet des aventures imposées par l'Imagistère. Selon lui, elles garantissent toujours de beaux récits, parfois héroïques, parfois tragiques, parfois romantiques.

« N'ayez crainte, Éveilleur. Ici, nul n'est impossible. Vous êtes maître de votre destin. Ayez foi en vous et le Rêve Insomniaque vous tendra la main. Prenez-la et crampez-vous car le voyage, bientôt, sera digne d'être mis en vers. »

Je reste sceptique alors il me glisse tout bas, que j'aurais tort de limiter mon horizon à la seule aventure de l'Imagistère.

« Il y a tellement plus à découvrir. Soyez libre, libre vous dis-je ! Vous n'avez encore rien fait, c'est que vous pouvez encore tout faire. Tel le peintre devant une toile blanche, tel le musicien devant une partition vide, tel le poète devant une page vierge, vous n'avez de limite que votre inspiration, que vos convictions. Cela, uniquement, doit vous guider. »

Un gamin, non loin, se gratte la gorge et interpelle le barde.

« Allons messire, tout le monde a hâte de vous entendre jouer. »

Alors il se met à jouer de la guitare, à chanter aussi. Son entraînant prestation me change les idées. Lise et Léonard ne se montrent pas durant le repas, ou alors ils restent parfaitement silencieux. Est-ce parce que je sais qu'ils vont dormir dans les chambres enchantées, est-ce parce que Danseverve m'a remonté le moral, est-ce parce que je veux économiser mon or, toujours est-il que cette nuit j'opte pour une chambre classique.

Le Chasseur Blême

En m'apercevant, l'homme pousse un petit cri de frayeur. Je me doutais bien qu'à proximité du seuil de la Putride, je pourrais tomber sur un collecteur de larmes ou tout autre téméraire attiré par l'appât du gain. Pour être franc, j'espérais que ce soit le cas. Je me tiens, bien en vue, au milieu du tunnel spongieux. L'individu face à moi a la vingtaine, tout du moins en apparence. Il s'agrippe anxieusement à sa lanterne et à sa dague. Juste une dague, ici, quelle folie ! Dans son dos, un sac qui semble presque vide.

« Ah, pa'par le Trouble, vous m'avez fait peur ! Je croyais... je croyais être tombé sur un blafard, me dit-il, tout en tâchant de se ressaisir. Fichtre, ce que vous êtes pâle ! Vous... vous êtes le Chasseur Blême ? »

Je crois que pratiquement plus personne ne se souvient de celui que j'ai été, l'Éveilleur talentueux et arrogant qui ne se refuse rien. Je suis devenu un autre, ce Chasseur Blême qui doit sa notoriété à quelques rencontres fortuites avec des Songeurs de passage, sans compter que mon association avec le célèbre Folleffet a dû s'ébruiter. Je mesure mal à quel point je suis connu et comment je suis perçu. La seule chose qui compte, c'est que Bonnaffaire, lui, n'a rien oublié. Il sait qui se cache derrière ce visage d'albâtre. Il en va de même pour l'Imagistère.

« Qui es-tu et qu'est-ce que tu fais là ? grogné-je, sans me donner la peine de répondre à sa question. — Ha heu, je... je suis Longnez, de Lombres. Je, heu, j'espérais trouver des larmoyantes. Je ne voulais pas vous importuner, je vous assure. »

Longnez ? Effectivement, il a un long nez.

« Tu es seul ? »

— Oui, heu, oui. Je sais, c'est pas très prudent, mais... hum, comme ça, il y a pas besoin de partager. »

C'est tout ce que je voulais savoir. Je m'avance vers lui et d'un geste précis, l'égorge de mon poignard. C'est à peine s'il a pu réagir. Il s'effondre et meurt dans un gargouillis. Avec son comportement insensé, il aurait de toute façon trépassé tôt ou tard. Sans m'émouvoir, je sors un masque impersonnel en terre cuite et le dépose sur sa figure. Le masque se change en boue, il adopte ensuite les traits de ma victime avant de redevenir solide. Je le récupère. Puis je traîne le cadavre dans un boyau proche. Là, je le jette devant un terrier d'où émerge un tentacule qui l'emporte. Je récupère la lanterne et me dirige vers le seuil de la région.

M'y voici. La galerie devient brumeuse. Je m'immobilise et m'efforce de distinguer ce qu'il y a derrière cette brume qui s'érige en mur mouvant. Des lueurs nébuleuses et lointaines flottent dans l'obscurité. C'est Lombres, j'en suis certain. La capitale de Troublesonge et la Forêt Putride se connectent très souvent. C'est pour cela qu'on peut dire qu'elles sont à côté. Mais en vérité, les régions du Rêve Insomniaque sont comme les pièces d'un jeu de construction. Leur agencement se modifie constamment selon des cycles plus ou moins réglés. Je mets le masque. A l'instant même, je prends l'apparence de Longnez. Ce n'est qu'une illusion mais elle modifie aussi ma voix. Je range ma bille lumineuse et ne garde, pour m'éclairer, que la lanterne. Je m'engage dans le brouillard. Je me hâte. Le seuil pourrait se refermer à tout instant, ce qui provoquerait la disparition du chemin reliant les deux régions et m'emporterait vers une toute autre destination ou, pire, me précipiterait dans le néant du Trouble. Plus je marche et plus un vent froid remplace l'atmosphère étouffante. Plus j'entends ce vent, plus s'efface l'écœurante rumeur de la Putride. Autour de moi, les parois lépreuses s'estompent pour devenir un pont de pierre. Noyé dans la brume, tout semble instable, irréel. Encore quelques dizaines de mètres et le décor devient ferme et net. J'ai franchi le seuil, je suis à Lombres. Est-ce la fin de mon exil ? Ce n'est pas le moment pour ce genre de questions.

L'imposant pont, plus large qu'une autoroute, surplombe un vide sans fond. Il est encadré d'énormes gargouilles tenant des flambeaux qui éclairent la voie. Droit devant se dresse un fort. La nuit est si noire que je ne peux pas voir sa forme. Seules ses lumières signalent sa massive présence. Ses canons et sa garnison surveillent cette entrée de la ville. Tous ceux qui pénètrent ou quittent Lombres sont contrôlés. J'approche de la herse abaissée en m'efforçant d'imiter celui que je suis sensé être. Je n'ai eu qu'un très bref aperçu de son comportement. J'espère ne croiser personne qui le connaît. De l'autre côté de la grille se tiennent une petite dizaine de fusiliers. Bottes et uniforme noirs, haut chapeau de grenadier assorti, les soldats de l'Imagistère sont raides et intimidants. Le symbole de l'infini orne leur couvre-chef. Fait de métal sombre, il est assez discret. Leurs fusils à canon long sont décorés de sinueuses créatures sculptés. Ils le tiennent à la verticale, tout contre eux. A leur ceinture pend une épée ouvragée. Un art terrible gouverne l'esthétique de la cité. Ils en sont de parfaites illustrations. L'un d'eux, un sergent identifiable à son insigne argenté, tient un registre. C'est lui qui m'adresse la parole.

« Déclinez votre identité et la raison de votre présence. »

— Heu, Longnez. Je reviens de mon expédition dans la Putride. »

Il regarde son registre puis hoche la tête.

« Qu'avez-vous trouvé ? »

— Heu, presque rien, hélas. Je voulais des larmoyantes, j'ai juste trouvé quelques... champignons. »

L'illusion fait croire que mon sac est presque vide, alors qu'il est plein. Si on me fouille, la supercherie sera découverte. Cela-dit, la puanteur que je dégage ne donne pas envie de me toucher. Le sergent me toise puis ordonne de relever la herse.

« Passez. Dépêchez-vous. »

Les soldats s'écartent. Je m'engage sur l'allée qui traverse le fort. Sur mon passage, on fronce le nez. Derrière moi, la herse se referme dans des cliquetis de chaînes. Il y a beaucoup d'autres fusiliers ici. En me voyant, certains échangent des remarques. Apparemment, ils font des paris sur les collecteurs de larmes. Survivront-ils à la Putride ? La réapparition de Longnez en déçoit plus d'un. Au niveau de

la cour intérieure, j'entrevois un gamin en robe noire. Seul l'éclat surnaturel de ses yeux perce l'obscurité de son capuchon. Un enfant de la Dame Corbeau... Je fixe le sol, je fais profil bas. Il m'observe puis tourne les talons. En surplomb, sur le chemin de ronde, une patrouille évolue au pas cadencé. Un cri retenti, je suis prêt à foncer vers la sortie du fort. Fausse alerte. Quelqu'un, dans un bâtiment, est malmené. Cela ne me concerne pas. Me voilà hors de la place forte, j'en suis soulagé. Je me dirige vers une écurie et loue un cheval. D'abord au trop, puis au grand galop, je m'enfonce dans la ville fantôme.

Immédiatement, les ténèbres s'imposent. Il n'y a plus âme qui vive dans les environs. Ma lanterne révèle de temps en temps une ombre fugace, celle d'un susurrant. Les murmures trahissent plus sûrement leur présence. Je retire le masque, mettant ainsi fin à l'illusion. La maintenir trop longtemps est éprouvant. Lorsque j'estime m'être assez éloigné du fort, je quitte la rue principale, m'engouffre dans des ruelles tortueuses, puis mets pied à terre. La bise mugit entre les édifices qui semblent vouloir se refermer sur moi. Ma lumière vacillante effleure la statue d'une demoiselle écartelée. L'orage gronde. Charmant endroit. Je retire mes habits fangeux et enfile mes affaires de rechange. Ceci fait, je reprends ma chevauchée. Les éclairs violacés dessinent brièvement les monuments hérissés de toits, de tours, de cheminées, de sculptures ornementales. Sans la foudre, je ne peux pas distinguer le ciel des constructions. Bientôt, la pluie tombe. Heureusement que j'ai pensé à mettre un lainage en supplément. Dans l'idéal, il me faudrait atteindre l'église du Rêveur Originel. Les membres de cette religion, dont fait partie la femme de Folleffet, cherchent à protéger les Éveilleurs. Ils les considèrent comme les envoyés du Rêveur Originel, la personne qui aurait rêvé Troublesonge. En gros, le dieu de ce monde. Ils devraient avoir des informations utiles sur mon neveu. Le problème, c'est que l'Imagistère les tolère à peine. Leur église est perdue dans un coin désert. Je n'ai pas le temps d'errer à sa recherche. Je gagne le Quartier des Lanternes aux premières lueurs de l'aube. Il pleut toujours. Je remets le masque, redevient Longnez. Des gardes stationnent aux entrées de l'enclave. Ils ne me stoppent pas. Je sillonne le dédale de venelles. Des lanternes allumées surplombent chaque porte. Des domestiques veillent à ce qu'aucune ne s'éteigne. Je questionne l'un d'eux pour trouver ma destination : une tourelle plantée au milieu d'un jardinet. Sa cheminée dégorge une fumée particulièrement épaisse.

J'attache le cheval éreinté au portail de la propriété puis actionne la sonnette mécanique. Je patiente en prenant mon sac comme un paquet. On me chuchote à l'oreille. L'ombre élancée d'un susurrant côtoie ma propre ombre, comme si c'était un camarade. Mon regard est attiré par les nains de jardins à l'apparence de diabolotins grotesques. Je sonne à nouveau, plus pressant. J'entends des pas s'approcher et des jurons grommelés.

« Qui c'est ? crie peu après la voix ensommeillée d'une vieille.

— Une livraison pour Folleffet.

— Et vous avez besoin de venir si tôt ?! » proteste-t-elle, courroucée.

Elle déverrouille et entrouvre sa porte. Elle me scrute maintenant par l'entrebâillement.

« On m'a dit que c'était urgent, madame. En tous cas, c'est très lourd. »

Elle ouvre plus grand et pointe le doigt dans une direction.

« Mettez ça sur le buffet. »

Je pénètre dans le coquet vestibule parfumé au tilleul. Au lieu de me diriger vers le buffet, je referme moi-même la porte. L'instant d'après, je retire le masque.

« Bonjour Lalouche. Navré d'entrer chez vous comme ça, mais je tiens à rester discret. »

Lalouche est une petite grosse aussi énergique qu'expressive. Elle a les cheveux blancs coiffés en chignon et est affublée d'une chemise de nuit à carreaux. C'est la première fois que je la vois, mais j'ai l'impression de la connaître car l'alchimiste parle beaucoup d'elle. Il la décrit comme la plus tendre des despotes. D'abord, elle est interloquée, puis elle semble tout comprendre. Elle met les poings sur les hanches et répond avec un aplomb vite retrouvé :

« Vous êtes le Chasseur Blême, n'est-ce pas ? L'associé de mon mari ?

— Oui. Inutile de le déranger. C'est à vous que je veux parler.

— C'est à cause de la lettre.

— Tout à fait. Savez-vous si un nouvel Éveilleur est arrivé à Lombres récemment ?

— Oui, il y en a un. On peut peut-être en parler autour d'un thé. J'ai fait du pain d'épice. Vous en voulez ?

— Non, pas le temps. Je dois me dépêcher. Avez-vous vu cet Éveilleur ? Pouvez-vous me le décrire ? Est-ce qu'il se trouve à l'auberge des égarés ?

— Non, je n'ai pas pu le voir. Avec quelques autres paroissiens, nous avons essayé de le rencontrer, les soldats s'y sont opposés. D'habitude, ils nous laissent au moins faire une rapide visite. Pas cette fois. Mais c'est sûr, il est à l'auberge des égarés.

— Vous ne savez rien d'autre ?

— Si. On m'a rapporté que c'était un jeune garçon. Il aurait été vu en compagnie du valet de Bonnaffaire. »

C'est certain, il s'agit de mon neveu, ou de celui qu'on cherche à faire passer pour tel. Le point positif, c'est que je suis au bon endroit. Lombres est loin d'être la seule région où peuvent arriver les Éveilleurs. Je n'avais pas écarté l'hypothèse de devoir me rendre ailleurs. Sauf que de toute façon, pour aller ailleurs, il faut d'abord passer par ici. Lombres est un vrai carrefour. Le point négatif, c'est que mon hypothétique neveu est surveillé de près.

« Lalouche, j'aurai peut-être besoin d'un petit coup de main, dis-je après quelques secondes de réflexion.

— Que comptez-vous faire ?

— Récupérer cet Éveilleur et lui faire quitter Lombres.

— Ma colombe, c'est qui ? » crie Folleffet, depuis l'étage.

Plutôt que de crier elle-aussi, Lalouche a le bon sens de s'approcher de son mari avant de lui répondre. Je pose la main sur la poignée de la porte. Je suis à deux doigts de partir. Mais peut-être que l'alchimiste possède de quoi rendre ma tâche moins ardue. Cela vaut au moins le coup de demander.

Moins de cinq minutes plus tard, je me retrouve assis dans une charmante cuisine. La bouilloire siffle. Je déguste du pain d'épice. Folleffet, absolument ravi que je sois venu lui rendre visite, c'est ainsi qu'il interprète ma présence, m'expose ce sur quoi il travaille en ce moment. Il porte sa blouse et a l'air fatigué. A-t-il seulement fermé l'œil cette nuit ? Génie brouillon, sa passion l'obnubile. Je perçois d'ici les ébullitions de son laboratoire.

« J'en suis certain, l'élixir spectral est à ma portée ! La solution est là, sous mon nez depuis toujours : les susurrants ! Il doit être possible de récolter leur essence, peut-être en emprisonnant leur ombre. C'est l'ingrédient clé ! Je suis déjà arrivé à emprisonner des rayons de soleil. Il me suffit d'adapter mon canaliseur. Une fois que j'aurai mis la main sur ces ombres, tout sera possible ! L'élixir spectral n'est qu'un cap, une direction. Il me mènera peut-être vers des rivages bien différents. Trop de mes collègues se bornent à rester sur les voies tracées. Non, il faut être opportuniste, innovant ! Je ne le dirai jamais assez : mes plus belles découvertes, ce sont des accidents qui les ont engendrées ! Hasard disent les mauvaises langues. Que nenni, il faut savoir provoquer les bons accidents ! C'est tout un art ! Si j'étais si incompetent, pourquoi est-ce moi qui invente presque tout ? Pourquoi n'ai-je toujours pas été réduit en tas de cendres par une vulgaire réaction explosive ? Hein, je vous le demande ! »

Tant bien que mal, j'essaie de l'orienter vers le sujet qui m'intéresse et de lui faire comprendre que je suis pressé. En vain. Lorsqu'il aborde les effets secondaires de ses potions, je renonce. Je repose ma tasse vide et me lève.

« Oh, vous partez déjà ? Vous ne voulez pas visiter mon laboratoire et tester quelques mélanges ? me fait-il, plein d'espoir, tout en entortillant sa longue barbe grisonnante autour de son index.

— Une prochaine fois, peut-être.

— C'est tellement dommage...

— Folleffet, il est pressé, es-tu sourd ? » le rabroue Lalouche.

Elle se lève à son tour et m'accompagne jusqu'à la porte. Elle me tend un papier plié.

« Voici les indications pour vous rendre à l'église. De là, nous pourrions rapidement vous aider à quitter Lombres. Oh et merci pour le nectar de gloutonnes. J'ai un mal fou à m'en procurer. »
Je salue d'un signe, remets le masque et sors. Dehors, la pluie a cessé. Le ciel s'éclaircit. Le soleil n'est pas encore levé. Je détache le cheval, qui broutait les fleurs du jardinet, puis me dirige vers l'auberge des égarés, vers mon probable neveu, dans la gueule du loup.

CHAPITRE VII

Émilien Blanchet

J'ouvre les yeux, le noir persiste. La pluie cogne contre la fenêtre de ma chambre. Une petite averse. Autrement, c'est le silence. Je me souviens vaguement des cauchemars qui ont agité ma nuit. Aucun envoûtement ne les a tenus à l'écart. Il y avait la ruelle trop longue. Je me perdais. J'entendais mes proches m'appeler mais eux, ne m'entendaient pas. Plus je voulais les trouver, plus je m'isolais. Je chasse tout cela de mon esprit. Je soupire et m'entortille davantage dans mes draps. Je veux me rendormir. Hélas, le sommeil me fuit. Quelle heure est-il ? Pas un bruit dans l'auberge, il doit être tôt. J'ai peut-être eu tort de prendre une chambre classique. Livré à moi-même, l'anxiété m'assaille. Il suffit d'être au lit pour la décupler. Après mon accident, je redoutais le moment de dormir. Je tourne et me retourne. Un froid soudain effleure mes pieds. La couverture ne les recouvre plus. Mon lit est un champ de ruines. Je tâche d'y remettre un peu d'ordre, ce qui achève de me réveiller. J'attrape ma montre, sur la chaise à côté, l'enfouit sous le traversin pour en étouffer le son et presse le bouton.

« Il est maintenant cinq heures trente-huit minutes. »

Et merde ! Mais c'aurait pu être pire. Il va me falloir prendre mon mal en patience. Allongé sur le dos, les bras croisés derrière la tête, je tente de penser aux choses agréables, le Capharnaüm essentiellement. Deux jours et demi déjà que je suis à Troublesonge... Est-ce qu'aujourd'hui je vais être convoqué par l'Imagistère ? Est-ce que Grincevoix va venir ? Ou est-ce que je vais encore m'ennuyer comme un rat mort ?

En dressant l'oreille, je perçois tout de même un peu d'activité, en bas. Ce doit être les employés qui s'affairent. Provenant de la rue, quelques rares chevaux passent. Je crois même distinguer les bottes d'une patrouille. C'est certain, Lombres est déprimante. Peut-être qu'ailleurs, c'est mieux, mais ici il faut s'accrocher pour garder le moral. Bonnaffaire et Danseverve étaient comme des éclaircies au milieu d'un temps maussade. Tout est glacial, tout est triste... Les seuls oiseaux qui chantent dans cette ville, se sont de rares corbeaux. Plutôt sinistre. Les seules personnes que j'aie entendu rire, c'est Grincevoix et Beaucrâne. Un rire qui déraile et un rire gras... Pas terrible. Où sont les distractions dans ce monde ? J'en ai assez d'attendre. Depuis hier, je ne fais que cela. Je me lève. En tâtonnant sur la table, je trouve la bougie. En mettant la main au-dessus et en l'abaissant progressivement, j'essaie de savoir si elle est allumée, juste par curiosité. Apparemment, non. Je la pousse de côté et installe à sa place mon ordinateur. Parfois, il suffit de mener une activité plaisante pour que le sommeil revienne. Alors je vais écouter quelques musiques. Inutile de commencer un ebook. Je tomberai en panne de batterie avant de l'avoir achevé. Dehors, la pluie s'arrête.

Le Chasseur Blême

De l'autre côté de la place se dresse l'auberge des égarés. Le bâtiment de quatre étages semble en avoir le triple tant ici il est de coutume de surélever les plafonds. Outre son enseigne orgueilleuse, il se distingue des autres édifices par la nature des sculptures qui la décoorent. Les statues, particulièrement nombreuses, constituent une foule hétéroclite censée illustrer le rassemblement de tous les gens de passage, Songeurs comme Éveilleurs. Un ciel pâlisant surplombe la morne cité. Une silhouette sombre vogue pesamment dans les airs. Ce ne peut être qu'un navire de l'Imagistère. Le survol du Quartier des Lanternes est strictement réservé à l'armée. Je n'ai qu'à tourner la tête pour

apercevoir les hautes tours du palais, siège de la dictature. L'activité dans les rues commence à s'accroître. Lombres se réveille, il me faut me hâter. Pourquoi me suis-je tant attardé chez Folleffet ? Sous les traits de Longnez je m'avance. Je mène le cheval à l'écurie qui côtoie l'auberge puis glisse un coup d'œil par la fenêtre de cette dernière. La salle commune est presque vide. Seulement, j'y repère au moins deux soldats, dont un officier en tricorne et redingote. Je ne suis pas étonné. Il y a toujours eu une présence militaire dans l'établissement. Il est renommé, agréable et accueille régulièrement des Éveilleurs qu'il faut "protéger". Je n'ai de toute façon aucune envie de me retrouver face à Beaucrâne. C'est un parfait pion de l'Imagistère et un proche de Bonnaffaire.

Je bifurque dans une ruelle d'où vient de sortir une patrouille. Je contourne l'auberge tout en tâchant de ne pas attirer l'attention. La chance me sourit, la porte arrière est ouverte. Un domestique, peut-être un esclave vu ses guenilles, transporte un paquet vers un tas d'immondices gardé à l'abri des regards. Des relents de charogne flottent jusqu'à moi. Je me glisse furtivement par l'ouverture. Me voilà dans les réserves. Tonneaux, sacs et bocaux s'alignent. Des odeurs épicées s'imposent. La salle suivante expose des pièces de viandes salées et de la charcuterie. Cet étalage de bidoche, à la lueur incertaine des torches, est assez oppressant. Quelqu'un surgit d'entre les étagères, des volailles plumées en main. J'ai tout juste le temps de plonger dans un recoin. Il s'en va, pressé. Le domestique sorti avec son paquet revient et ferme la porte. Pas à clé, je note. Sitôt la voie libre, je pénètre dans un couloir mal éclairé. Cela fait mon affaire. Le calme pesant, cependant, ne joue pas en ma faveur. Un escalier va à la cave. Une porte conduit aux cuisines à l'intérieur desquelles on s'active. J'entends Beaucrâne s'exprimer dans la salle commune de plus en plus proche. Il parle fort et son timbre est rocailleux, difficile à oublier. À pas de loup, je cherche les marches qui vont aux étages. Je les trouve non loin des toilettes où se soulage un client. Je commence à les gravir lorsque l'aubergiste sort de la salle commune.

« Attendez, cher Capitaine, vous m'en direz des nouvelles ! » dit-il en se dirigeant vers la cave. Je m'immobilise dans la pénombre. Je vois, derrière moi, l'ombre ventrue de Beaucrâne s'en aller. Il ne m'a pas remarqué. Parfait. Je reprends mon ascension et me rend aux chambres envoutées. C'est ici que doit être le jeune garçon. Comment se passer d'un rêve fabuleux dans ce cauchemar ?

Me voici au corridor, si semblable à une galerie d'exposition. Comment ne pas garder de bons souvenirs de cet endroit ? Les songes qu'offrent ces chambres sont des avant-goûts de ce que le Rêve Insomniaque peut offrir à ceux qui savent se débrouiller. Quelle chambre est la bonne ? Je dois toutes les tester. Je retire le masque, afin de ne pas me fatiguer inutilement, allume une de mes billes, pour y voir clairement, puis commence. La chambre de l'empereur... vide. Foutue porte, elle grince, et ce n'est pas faute d'y aller précautionneusement ! La chambre des amants... vide. C'était ma préférée. La chambre du héros... vide. Celle-là aussi, je l'aimais bien. La chambre de l'aigle... elle est occupée. Je passe le seuil pour voir qui est dans le lit. Une longue chevelure brune, un visage de femme apaisé... non, ce n'est pas la bonne personne. Avant que je ne puisse me retirer, quelqu'un me plonge dessus. A la lueur de la bille luit la lame d'une dague. Par réflexe, je saisis le poignet qui tient l'arme au moment où, bousculé, mon dos heurte le mur. Je me retrouve nez à nez avec un homme qui a un regard de tueur. Il m'envoie un coup de genou et libère son poignet. « T'es qui ? Qu'est-ce que tu fous ici ? Parle ou je te saigne comme un porc ! » crache-t-il entre ses dents serrées.

Émilien Blanchet

La batterie n'est plus qu'à 32%. Elle baisse vite, c'est dingue ! Je retire le casque audio à la fin d'un morceau mélancolique. J'aurais dû le sauter, mais il est beau, je ne voulais pas m'en priver. Au moins colle-t-il à merveille à l'atmosphère de cet endroit. Dehors, la bise semble ne jamais vouloir s'arrêter. En bas, il y a davantage de voix. La salle commune doit commencer à se remplir. Les gens sont matinaux par ici. Peut-être devrais-je tout de suite descendre ? J'ai hâte de retrouver Danseverve. Il reste à Lombres quelques jours, m'a-t-il dit. En tous cas, c'est certain, je ne vais pas me recoucher.

J'ôte mon jogging et enfile mes autres habits. Je me dépêche. Demeurer en slip ne serait-ce que quelques dizaines de secondes me fait frissonner. Le sol, tout particulièrement, est gelé. Avec des baskets, c'est plus supportable. Mon soigneux rangement effectué, je me réinstalle face à l'ordinateur. Batterie à 31%... Lorsque je récupère le casque, j'entends une soudaine agitation à l'étage du dessus. Qu'est-ce qui se passe ? On dirait qu'on se bat. Cela ne dure guère. Je remets le casque, relance la musique. L'OST est presque terminé. Autant aller jusqu'à la fin.

Le Chasseur Blême

« Du calme. Je ne te veux pas de mal, ni à toi, ni à ta copine », dis-je à voix basse.

Malgré la menace de la dague, je reste stoïque. D'abord, éviter de se faire tuer par ce type. Ensuite, essayer de faire le moins de bruit possible.

« T'as pas répondu à mes questions. T'es qui ? Qu'est-ce que tu fous ici ? » chuchote-t-il avec hostilité, tout en approchant un peu plus sa lame de ma gorge.

Est-il à la solde de Bonnaffaire ? Possible, mais je ne crois pas. C'est juste un Éveilleur à cran. Voire même un peu plus qu'à cran. Troublesonge a généralement une mauvaise influence sur ses visiteurs. Paranoïa, démente... Je choisis mes mots avec soin.

« Écoute l'ami. Je suis un Éveilleur, comme toi. On devrait éviter de se taper dessus.

— Qu'est-ce que tu fous ici ? » répète-t-il en appuyant sur chaque syllabe.

Sa dague touche ma peau. Je me mets à mentir avec un aplomb à toute épreuve.

« On m'a demandé de trouver quelqu'un, dans cette auberge. C'est pour mon contrat d'aventure.

— Qui ?

— Pas toi, ni ta copine.

— Qui ?

— Un vieux.

— T'as de l'or ? demande-t-il, impassible, après un instant de réflexion.

— J'ai une main de Midas. Dans mon sac.

— Parfait. Tu vas me filer de l'or et j'oublierai peut-être que t'es entré ici. Un buste, au moins. Non, deux. Deux bustes.

— Je n'aurai plus assez pour moi.

— Chacun sa merde. »

Il se recule d'un pas, tout en empoignant mon sabre, qu'il dégage.

« Donne-moi ton sac. Je vais te filer ta main de Midas. Tente quoi que ce soit, et t'es mort. »

Avec des gestes lents, j'obtempère. Mais au moment où il saisit le sac, devant pour cela ranger sa dague, j'ordonne mentalement à ma bille lumineuse de lui foncer dans les yeux. En même temps, je plonge sur lui. Il a de bons réflexes. Il bondit en arrière, lâche le sac et veut me frapper avec le sabre.

Mais déjà je suis sur lui. Déjà je le propulse contre le mur. Déjà j'agrippe la poignée du sabre, écrase ses doigts. Je lui envoie un coup de tête dans la figure, brise son nez. Sa propre dague, l'instant d'après, menace de l'égorger. Les rôles se sont inversés. Dans le lit, la femme remue.

« En fait, c'est un garçon que je cherche, un jeune Éveilleur, grogné-je, menaçant. Dis-moi où il est et j'oublierai peut-être que tu as voulu me détrousser comme un vulgaire truand.

— Démerde-toi. »

Il n'a même pas peur. Il a vécu tellement pire, il est aisé de le deviner.

« Ce serait dommage de trépasser à cause de ta propre connerie, tu ne penses pas ? »

La femme gémit, puis se redresse. Elle nous fixe sans encore comprendre ce qui se passe. Je crains qu'elle ne se mette à crier. Heureusement que les rêves enchantés désorientent. L'homme semble sur le point d'entreprendre quelque chose, je l'en dissuade en accentuant la pression sur sa gorge.

De ses narines, le sang coule jusqu'à son menton, puis goutte sur la lame.

« Ma patience est à bout, sifflé-je. Tu parles ou tu meurs, mais j'ai perdu assez de temps avec toi.

— Léonard, qui c'est ? Qu'est-ce qu'il veut ? » demande la femme, avec un début d'angoisse.

Le dénommé Léonard tourne la tête vers elle.

« Ne t'inquiète pas Lise, juste un malentendu, fit-il en parvenant malgré tout à garder un semblant de calme. Ce monsieur cherche quelqu'un. Il s'est trompé de chambre. »

Il me refait face. Son attitude a changée. Il veut préserver sa compagne.

« Le garçon est à l'étage d'en dessous. J'ai vu l'aubergiste le conduire là-bas. Pars maintenant. »

Je lui commande de reculer dans un coin vide de la pièce et lui déconseille fortement de toucher le pistolet qu'il a encore à la ceinture. Sans le quitter des yeux, je rengaine mon sabre, récupère mon sac et dépose la dague juste avant de sortir.

Émilien Blanchet

Plus que 30%... Sous peu, j'aurai l'alerte batterie faible. Écouter la musique se change en une sorte de course contre la montre. Au final, je ne pense plus qu'à cette batterie dont je vérifie le niveau sans cesse. C'est idiot. J'arrête l'ordinateur et le range dans le cartable. Il est temps de descendre. Est-ce que Danseverve est un lève tôt ? Avant de quitter la chambre, je tiens tout de même à allumer mon téléphone portable, juste pour vérifier le réseau et si j'ai reçu un SMS. C'est un espoir insensé, je le sais bien, ce qui ne m'empêche pas de ressentir une pointe de déception lorsque le résultat prévisible se confirme. J'éteins aussitôt l'appareil, puis gagne le couloir. Il y a encore un peu d'agitation à l'étage du dessus. Des éclats de voix, les sanglots de Lise... C'est très intrigant. Un personnage de roman irait sans doute voir de quoi il s'agit. Moi, je préfère éviter.

Le Chasseur Blême

Ce que je craignais se vérifie. Les bruits de lutte ne sont pas passés inaperçus. Avant que je n'arrive à l'escalier, j'entends des pas hâtifs monter les marches jusqu'ici. Je mets le masque au moment où deux fusiliers s'engagent dans le corridor. Impossible de me cacher dans une chambre, les portes grinçantes me trahiraient. Et puis c'est trop tard, les soldats me voient.

« Que faites-vous à cet étage ? » me fait l'un d'eux, sévère, en s'immobilisant.

Ils sont prêts à sortir leur épée. Ils me considèrent déjà comme suspect. Je mime l'affolement tout en m'approchant d'eux.

« Je sais, je n'aurais pas dû venir, mais... mais j'ai entendu des trucs curieux. Alors je suis monté voir. Quelqu'un est entré dans cette chambre, là ! Celle avec l'aigle ! C'était un type tout blanc !

— Un type tout blanc vous dites ?

— Oui m'sieur, tout blanc. »

Ils échangent un regard éloquent. Je suis persuadé qu'ils ont été avertis de ma probable venue.

« Vous êtes client, ici ? Votre nom, vite !

— Heu, Longnez. Ma chambre est juste en-dessous. »

Je suis presque à leur niveau. Des sanglots hystériques s'élèvent subitement depuis la chambre de l'aigle. La compagne de Léonard a dû fondre en larmes après avoir réalisé ce qui vient de se dérouler.

« Surveille-le. Je vais voir », dit l'un des militaires à son collègue.

C'est son fusil qu'il empoigne. Il me dépasse. Je profite de cet instant pour me baisser et saisir le poignard dans ma botte. D'un geste fluide, je bondis sur le soldat encore immobile et lui sectionne la carotide avant qu'il ne puisse réagir. Son coéquipier se retourne au moment où je lui lance mon arme. Touché au cou, il s'effondre sans avoir pu tirer. Il émet cependant une plainte que les pleurs rendent heureusement moins audible. Je l'achève puis dépose sur son visage le masque de terre cuite. Celui-ci perd les traits de Longnez afin d'adopter les siens. Je tire les cadavres dans la chambre de l'empereur et descend d'un étage sous l'apparence du soldat. Voilà une affaire rondement menée. N'en demeure pas moins que, sous peu, l'alerte sera donnée. Le couple d'Éveilleurs témoins de ma présence, les traces de sang dans le couloir, deux gardes volatilisés... c'est inévitable. Je dois avoir quitté l'auberge avec le garçon dans les prochaines minutes ou il sera trop tard. Le problème, c'est que les chambres classiques sont plus nombreuses et peuvent être occupées par des Songeurs.

Émilien Blanchet

Lorsque j'arrive aux escaliers, quelqu'un est en train de les descendre jusqu'à mon palier. Je me colle au mur pour ne pas gêner. La personne, qui semblait pourtant pressée, s'arrête à côté de moi. Sans doute m'observe-t-elle. Je me sens obligé de lui adresser un timide « bonjour », puis je continue ma route. Elle m'attrape le bras avec une fermeté effrayante.

« Regarde-moi. »

C'est un homme et il est grand. Je ne sais pas comment réagir. J'essaie juste de fixer son visage au son de sa voix.

Le Chasseur Blême

Quand un garçon pénètre dans la cage d'escalier, je l'identifie immédiatement comme étant le bon à cause de ses habits modernes. Ceux-ci diffèrent notablement des tenues aux couleurs austères de Lombres. A nouveau, la chance me sourit. Je n'aurai pas à fouiller les chambres. Il se décale vers le mur à mon approche. Je m'arrête sur le pallier. Il me salue timidement, puis continue de marcher. Je remarque qu'il semble se guider avec le mur. Une certaine appréhension me saisit. J'attrape son bras.

« Regarde-moi. »

Un peu effrayé, il obtempère. Sans doute suis-je trop brusque, trop maladroit aussi. Cette situation est inédite pour moi. Je le dévisage. Cheveux châtain, yeux noisette... c'est indéniable, il y a de ma sœur en lui. Lui paraît me regarder sans me voir, comme s'il était perdu dans ses pensées. Je n'aime pas cela. Il me faut absolument lui parler, ici et maintenant. Le temps nous manque. J'ai de quoi y remédier. Sans hésiter, je sors de ma poche une montre à gousset munie d'un bouton que je presse. La montre s'enclenche. Autour de nous se déploie une sorte de dôme translucide. Sa paroi ondule comme si elle était liquide. Hors du dôme, le temps vient de se figer. Je dois néanmoins me hâter, l'effet de la montre ne dure pas longtemps. La crainte du garçon s'accroît. Je le lâche.

« N'aie pas peur, je ne te veux pas de mal. Au contraire. »

Je retire le masque et retrouve donc ma véritable apparence. Il ne réagit pas. Cette fois c'est certain, il n'a rien vu. Il est aveugle.

« Et merde. »

C'est à présent qu'il réagit car il vient de constater que ma voix a changée. Il n'est pas loin de la panique.

Émilien Blanchet

« Et merde. »

Ce type est super flippant ! Il me tombe dessus sans prévenir, il allume un chronomètre au tic tac stressant qui m'inspire une bombe, et désormais sa voix se modifie, devenant plus grave, plus rude. De plus, il ne sent pas la rose.

« Mais vous êtes qui ? » dis-je en essayant de ne pas paniquer.

J'ai envie de partir en courant, mais c'est un coup à dégringoler dans les escaliers.

« Ton oncle. »

J'ai un instant d'incrédulité. Durant celui-ci, je réalise ne plus entendre les pleurs de Lise. En fait, il n'y a plus que le chronomètre et nous. L'espace a l'air confiné. Cela ne m'aide pas à me concentrer. Il n'est toutefois pas difficile de me souvenir que mon oncle s'est suicidé. Ma mère me l'a dit, un jour, je ne sais plus à quelle occasion. Un sujet délicat pour elle, pas pour moi. Je n'ai jamais connu mon oncle.

« Impossible, il est mort.

— Tout comme tes parents vont te croire mort si tu restes à Troublesonge trop longtemps. »

Sa réplique ébranle ma certitude. Ce pourrait-il qu'il dise la vérité ? Je ne suis pas vraiment en état de me faire une opinion. Tout est trop précipité.

« Écoute, le temps presse. Prends ça et souffle dessus. »

Je remarque que le tic tac est en train de doucement ralentir. J'accorde à l'inconnu le bénéfice du doute et obéis. Il me donne une bille. Est-ce une bille lumineuse, comme celle que Bonnaffaire m'avait montrée ?

Le Chasseur Blême

Passé les premières constatations, qui m'ont un brin déstabilisé, j'éprouve le besoin de vérifier l'authenticité de mon neveu. Une ressemblance avec Florence ne suffit pas. Les vêtements du monde de l'Éveil ne prouvent rien.

« Écoute, le temps presse. Prends ça et souffle dessus. »

Je lui donne l'une de mes billes. Il parvient à l'allumer. Il a donc effectivement le don d'éveil.

« Quel est ton nom ?

— Émilien.

— Émilien comment ?

— Émilien Blanchet. »

Bonne réponse. Florence s'est mariée à Marc Blanchet. J'étais un des témoins.

« Quel âge as-tu ?

— Douze ans. Mais pourquoi vous me demandez tout ça ?

— Pour m'assurer qu'on ne me met pas un imposteur dans les pattes. »

Et pour étancher une curiosité légitime. Douze ans... Cela fait douze ans que je suis en Troublesonge.

« Tu es aveugle ? Depuis quand ?

— Depuis plus d'un an. »

Donc avant son arrivée ici. Les simples remèdes seront sans effet sur sa cécité. Émilien est un Éveilleur. Il ressemble à ma sœur. Son nom de famille correspond. C'est mon neveu, c'est sûr.

J'aurais tant d'autres questions à lui poser mais ce n'est pas le moment. L'effet de la montre ne va pas tarder à s'estomper. Je scrute les environs afin d'évaluer au mieux la situation. Elle est mauvaise. À proximité se tient un capuchon noir. Le petit sorcier suivait Émilien discrètement. Moi-même, je ne l'avais pas remarqué avant cet instant. Hors du dôme, il est figé, comme le reste. Je pourrais lui loger une balle dans le crâne sitôt la paroi volatilisée, mais à quoi bon ? Le coup de feu provoquerait un vacarme. Le tuer autrement ? Trop risqué, il a ses sortilèges. Chercher à l'abuser avec mon déguisement de soldat ? Trop tard. Je me suis déjà dévoilé. L'enfant de la Dame Corbeau n'a peut-être pas conscience de ce qui se déroule dans le dôme, mais il va entrevoir ce dernier, certainement comprendre de quoi il s'agit, et il a assisté à ce qui a précédé. Faut-il alors fuir ? Fuir avec un capuchon noir sur les talons tout en guidant un aveugle ? Le dôme est inamovible, il ne faut pas espérer prendre de l'avance grâce à lui. Le quartier grouille de militaires, seule la discrétion permet de leur échapper. Ce serait déjà un miracle que je puisse mener mon neveu hors de l'auberge. Non, je dois changer mes plans.

Émilien Blanchet

Un imposteur ? Je suis complètement perdu. Le tic tac du chrono ne cesse de ralentir. J'entends l'homme étrange ouvrir un sac et farfouiller à l'intérieur.

« Émilien, je vais revenir. Tiens, c'est pour toi. »

Il me donne trois petites statuettes assez lourdes. Je les reconnais. C'est de l'or, beaucoup d'or. L'équivalent de trois cents milles pas. Il referme ma main sur les figurines et garde mon poing à l'intérieur du sien. Il serre fort.

« Ça devrait largement suffire à couvrir tes dépenses jusqu'à mon retour. Si c'est pas le cas, vends tes affaires. Ici, elles valent chères, ce sont des reliques. Tu peux aussi trouver du travail. Mais surtout, surtout n'utilise jamais la main de Midas. Ne signe rien, ne fais confiance à personne, surtout pas à Bonnaffaire. Tu dois garder ton Imergie, rester un Éveilleur à tout prix. Sinon tu ne pourras jamais partir de Troublesonge.

— Vous... vous êtes vraiment mon oncle ? »

Dépassé, j'en suis resté à cette révélation. Le chronomètre s'arrête. Aussitôt, l'espace confiné s'estompe. Les pleurs de Lise, la rumeur des conversations en bas, tout redémarre.

« Attends-moi, murmure l'homme avant de me lâcher.

— Chasseur Blême, quelle surprise, déclare d'un ton morne un gamin proche.

— Garde tes distances, capuchon noir, rétorque l'homme, glacial.

— Si vous vouliez lui parler, il vous aurait suffi de nous le demander.

— J'ai dit ce que j'avais à dire.

— C'est ce que j'ai cru comprendre, oui. »

L'homme, sans rien ajouter de plus, descend les escaliers, me laissant sur le pallier, en proie à la plus grande des confusions. Le gamin vient à moi.

« Vous allez bien ? me demande-t-il, avec un semblant de sollicitude.

— Je sais pas trop. Qui est le Chasseur Blême ?

— Le rôdeur de la Forêt Putride. Il est assez célèbre. Venez, je vous raccompagne à votre chambre. »

CHAPITRE VIII

Le Chasseur Blême

La discrétion n'est plus de mise. C'est d'un pas rapide et sous ma véritable apparence que je gagne le rez-de-chaussée. Les pleurs de Lise se font plus distants. Ah, si seulement j'avais pu trouver directement Émilien, nous serions peut-être déjà hors de l'auberge. Mais les choses sont ainsi. Il faut faire avec. En bas des marches, un fusilier apparaît. Il hésite à m'intercepter. Je ne lui prête aucune attention, il préfère s'écarter de mon chemin. Me voilà dans la salle commune. J'y provoque une certaine confusion. Les regards de la clientèle, encore peu nombreuse, tombent sur moi. A sa table excentrée, l'officier se lève si brusquement qu'il en renverse sa chaise. C'est Beaucrâne qui, le premier, s'exclame :

« Ça par exemple ! Le Chasseur Blême, dans mon établissement ! »

Il tente de jouer l'incrédulité, mais n'est guère convainquant. Lui-aussi avait été informé que j'allais venir. Rien d'étonnant, je savais pertinemment à quoi m'attendre. Seulement, entre savoir et constater, il y a une différence. L'aubergiste, qui était en train de satisfaire une commande, se plante devant moi. Je le domine d'une demi-tête, mais il a des muscles et du gras à revendre. Son crâne chauve luit sous les bougies du lustre comme une boule de billard.

« Vous êtes tâché de sang, vous avez fait du grabuge ! Mais où vous croyez-vous ? ! Il y a des règles ici, ce n'est pas la jungle ! Et j'aurais apprécié que vous entriez chez moi par la porte d'entrée. »

Je le fixe comme s'il était un insecte.

« Dégage. »

Offensé, il a envie de vertement répliquer. Sauf qu'il n'en a pas le courage. Il recule d'un pas.

« Chasseur Blême ! » m'apostrophe l'officier, impérieux.

Il a sorti son pistolet. Plusieurs soldats, fusils en main, sont dans la pièce. Le piège se referme. Je refuse de le subir. Je sais qu'ils ne vont pas tirer, pas encore tout du moins. L'instigateur de cette machination n'est pas présent. Je bouscule Beaucrâne puis sors dehors.

Je traverse la place, indifférent à tout ce qui m'entoure. On me suit. Je ne doute pas un instant que si je dévie de la route, que si je fais mine de vouloir fuir, on me sautera dessus. Mais au moins, je marche libre. Au moins, je garde ma dignité. Il ne me faut pas longtemps pour atteindre le Capharnaüm. Celui-ci se trouve dans un édifice grandiose aux statues héroïques. Une façon de faire croire qu'on devient un héros en dépensant de l'or. La clochette tinte lorsque j'entre en trombe. Je fais sursauter un adolescent boutonneux occupé à épousseter les rayonnages. Il s'agit de Grincevoix, le sournois larkin du marchand. Il comprend qui je suis et file sans un mot vers l'arrière boutique. Mes yeux glissent sur les divers articles entreposés avec soin. Il y a de tout. Et tout fait envie. L'endroit se donne des airs de petit commerce artisanal abondant de merveilles et de mystères. Très

vite, mon attention est attirée par un battement de cœur. Je m'avance jusqu'à apercevoir un coffre de verre à l'intérieur duquel pulse un amas de brume. L'objet est loin, très loin de m'être inconnu.

« Superbe n'est-ce pas ? Le Cœur de Brume ! Que de souvenirs ! »

Bonnaffaire vient d'émerger de l'arrière-boutique. Il s'approche du coffre. Chemise de soie blanche, veston et pantalon de velours bleus nuit, souliers lustrés... il a accroché un aimable sourire sur son visage de beau jeune homme. Il pue l'élégance et l'assurance.

« Tous les jours je le vois, poursuit-il en effleurant la surface transparente. Tous les jours je l'entends. Ainsi, tous les jours je me rappelle. – Il se tourne vers moi. – Bonjour Vincent, ou devrais-je dire Chasseur Blême. Je suis ravi que vous ayez répondu favorablement à mon invitation.

— Cessez votre cinéma. Allez droit au but, lui craché-je, la mâchoire crispée.

— Allons allons, j'en viendrais presque à croire que vous pourriez commettre un meurtre ! Détendez-vous. Pourquoi ne pas s'asseoir et discuter comme des gens civilisés ? »

Il désigne une table. Je ne bouge pas. Je ne réponds pas. L'envie de l'embrocher avec mon sabre est vive, en effet. Hélas, Bonnaffaire est intouchable dans son Capharnaüm. Ni les armes que j'ai sur moi, ni celles qui sont exposées ici ne peuvent l'atteindre. Il serait tout aussi vain de tenter de voler quoi que ce soit.

« Par le Trouble, votre séjour dans la Putride ne vous a pas rendu plus agréable ! Cela dit, j'aime bien votre style. Ce grand manteau, ce large chapeau, ce blanc, je connais plus d'un sculpteur qui vous voudrait comme modèle ! »

Je le fixe sans ciller. Le commerçant soupire.

« Bien. Vous l'avez vu je présume. Moi aussi. Votre neveu est un charmant garçon. Initialement, je comptais faire venir votre sœur, mais Émilien était un candidat beaucoup plus intéressant. Pauvre petit, ce doit être terrible de ne rien voir. Et ce doit être terrible de constater que vous ne pourrez pas le mettre hors de ma portée. Combien de temps survivrait-il dans la Putride ? Ou dans toute autre région sauvage ? Oh, bien sûr, ceci pourrait tout arranger. – Il sort d'une poche un œil de verre. – Hélas, par un curieux hasard, cette merveille n'est plus en vente, pour l'instant. »

Ses mots l'enivrent. Et ce moment le fait jubiler. Mon envie de l'éviscérer ne cesse de croître.

« Et donc ? lâché-je avec l'espoir qu'il accélère la description de son plan si parfait.

— Et donc vous allez réparer le tort que vous m'avez fait. Je veux la clé, tout simplement, la vraie clé. Je la veux même si vous devez pour cela fouiller chaque centimètre carré de Troublesonge ! »

Son ton se fait plus dur, plus incisif. Il parle évidemment de la clé du coffre de verre. Pour lui vendre ce dernier, n'en possédant pas la clé, je m'étais procurée une imitation. Or le coffre est magique, le seul moyen de l'ouvrir est la vraie clé. Telle est mon exploit, mon erreur : duper le roi de la duperie. La clochette tinte. L'officier de l'auberge entre.

«Soyez heureux, je n'aurai pas l'occasion de profiter de l'artéfact, reprend Bonnaffaire toujours à mon intention. J'ai dû le promettre à l'Imagistère en échange de leur soutien actif dans cette affaire.

— Et nous espérons que le jeu en vaudra la chandelle, déclare l'officier en s'avançant. Cette opération m'a déjà coûté deux hommes.

— Vincent, je vous présente le capitaine Griscieux, le superviseur officiel de l'affaire. Capitaine, je vous présente Vincent Beauval, le plus talentueux des Éveilleurs et le seul individu à savoir où trouver la clé. »

Griscieux a une certaine prestance. Trente ans d'apparence, regard d'aigle, menton affirmé, son tricorne est décoré du symbole doré de l'infini.

« La clé... Plutôt prévisible, grogné-je. Je veux l'assurance qu'il n'arrivera rien à mon neveu durant mon absence.

— Du moment que vous collaborez, Monsieur Blanchet sera pour nous un Éveilleur ordinaire, déclare l'officier, péremptoire. Il ne fera l'objet d'aucune mesure particulière. En revanche, à la moindre difficulté de votre part, Bonnaffaire est autorisé à prendre les mesures qu'il jugera nécessaire.

— Non, ça ne va pas. Mon neveu est aveugle. S'il n'est pas un minimum protégé...

— Monsieur Blanchet n'a besoin d'aucune protection. D'après nos constatations, les Éveilleurs infirmes se débrouillent aussi bien que les valides. »

Aussi mal, plutôt. La majorité des Éveilleurs deviennent soit des cadavres, soit des Songeurs. Ce sont des sacs à Imergie, des cibles de prédilection. Face à mon hésitation, le capitaine argumente davantage.

« Vous avez tué des soldats de l'Imagistère. D'ordinaire, ce genre de crime est puni d'une mort lente et douloureuse. Si vous ramenez la clé, nous ferons une croix sur ce regrettable incident. Et vous aurez tout le loisir d'apporter à Monsieur Blanchet votre soutien. Je crois que cela ressemble à un marché honnête. »

Le petit sourire mielleux de Bonnaffaire m'est insupportable. C'est pourquoi je me concentre sur Griscieux.

« On va dire ça.

— Alors nous sommes d'accord. Et puisqu'il est dans l'intérêt de tous que vous réussissiez, vous serez heureux d'apprendre que vous ne partirez pas seul à l'aventure. Certains de mes meilleurs éléments vous seconderont.

— Me surveilleront.

— Aussi. Mais c'est tout naturel de surveiller un escroc, vous en conviendrez.

— J'ai ici le contrat », annonce Bonnaffaire, enjoué, tout en sortant un parchemin.

Avant qu'il ne puisse poursuivre, je le lui arrache et le lis intégralement. Il est intitulé "Contrat d'aventure spéciale". Une fois n'est pas coutume, les clauses ne semblent pas dissimuler un objectif différent de celui annoncé. Si je mène à bien la mission, tous les crimes commis avant que je ne signe le présent contrat seront effacés. Dans le cas contraire, non seulement la justice sera implacable à mon égard, mais Bonnaffaire deviendra également propriétaire d'Émilien. Trouver la clé va être périlleux mais pas impossible. N'ayant de toutes façons pas le choix, je signe.

« Parfait. Ne nous décevez pas, conclue Griscieux en récupérant le parchemin. Puisque vous avez déjà vu Monsieur Blanchet, il n'est pas nécessaire d'organiser une autre rencontre. Vous partez dès que possible. Sur ce, je vous laisse régler les éventuels derniers détails.

— Attendez ! Je veux au moins pouvoir écrire une lettre à mon neveu, une lettre que quelqu'un lui lira.

— Accordé, dit-il après réflexion. Bonnaffaire, donnez-lui de quoi écrire. »

Le commerçant tique mais ne se fait pas prier. Je rédige un texte très bref. "Émilien, n'oublie pas les conseils que je t'ai donnés. Comme je te l'ai promis, je reviendrai t'aider dès que je le pourrai. Hélas, ce sera sans doute un peu long. Ne t'impatiente pas. Ne te décourage pas." Et je signe "Vincent". Le capitaine prend la lettre et la lit. Puis il la plie et la met dans sa poche.

« Je me chargerai de la lui transmettre. »

Il n'est pas impossible qu'il le fasse vraiment. L'Imagistère ne me déteste pas, contrairement à Bonnaffaire. Griscieux s'en va.

« Bien, passons aux choses sérieuses ! Je crois savoir que vous n'avez plus guère d'objets magiques en votre possession. En revanche, vous ne devez pas manquer d'or. N'hésitez surtout pas à faire quelques emplettes », me propose le marchand, avec un toupet extraordinaire.

C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Je l'attrape par le col, l'attire à moi et gronde :

« Je vous jure que s'il arrive quoi que ce soit à mon neveu, je ferai sauter votre magasin et vous avec ! Vous avez ma parole ! »

Il n'a pas même un frémissement. Au contraire, il profite de notre proximité pour susurrer perfidement :

« Je ne saurais que trop vous conseiller, Vincent, de trouver rapidement cette clé. J'ignore si je pourrai empêcher ce brave Émilien de faire des bêtises, ce dont on ne pourra me faire grief. Les Éveilleurs n'en font qu'à leur tête, vous êtes bien placé pour le savoir. »

Il se dégage avec une aisance stupéfiante, défroisse sa chemise et retrouve son affabilité de façade.

« Ne vous plaignez pas, ajoute-t-il. Vous êtes seul responsable de ce qui vous arrive, de ce qui lui arrive. Je ne fais que me venger. Quoi de plus légitime ?

— Vous êtes intelligent. Alors je pense que vous comprendrez qu'il n'est pas dans votre intérêt de me donner trop de raisons de vouloir me venger à mon tour. »

Il éclate de rire.

« Ah ! J'adore votre sens de la répartie ! Et puis vous êtes dans le vrai, nous devrions être amis. Regardez ce pistolet, là, sur votre gauche. L'arme classique des Éveilleurs. Il n'a pas besoin de munition. Je vous l'offre pour seulement cinq silhouettes. Ça, c'est un prix d'ami ! »
Sans répondre, je quitte le magasin.

Dehors, tout un groupe de soldats m'attend. Ils sont sur leurs gardes. Deux capuchons noirs sont également présents. Un des militaires s'avance.

« Chasseur Blême, je suis le sergent Grandgrêle. Nous sommes chargés de vous seconder dans votre mission. Nous avons ordre de partir sur le champ. Vous ne prendrez la direction des opérations qu'une fois hors de Lombres. Veuillez simplement nous dire dans quelle région se situe l'objectif. »
Ils sont en tout plus d'une dizaine. Je ne m'attendais pas à autant de monde. Le Cœur de Brume est cité dans une légende très connue, celle d'Hurlegloire. Ce Songeur mythique s'en serait servi pour ramener du Trouble sa défunte bien-aimée. C'est tout ce que je sais au sujet de l'artéfact et, apparemment, j'ai un brin sous-estimé son utilité. Ressusciter les morts, dans un monde où la magie est omniprésente, ne me semblait pas si extraordinaire que cela.

« Au Maelstrom », dis-je avec une mauvaise humeur qu'il m'est difficile de réprimer.

Le Maelstrom est un endroit aussi dangereux que la Putride, si ce n'est plus encore. Pourtant, nul ne bronche. Les troupes de l'Imagistère ont un sacré aplomb.

« Nous passerons par les Îles Icaris, déclare le sergent. Il me semble que c'est la route la plus directe. — Ça l'est.

— Bien. Suivez nous. »

Je m'apprête à obtempérer mais réalise que si je veux avoir une chance de m'emparer de la clé, j'ai impérativement besoin d'un objet magique qui me fait défaut.

« Une seconde. Que quelqu'un aille me chercher de quoi voir l'invisible. C'est indispensable.

— Vous sortez tout juste du Capharnaüm. N'en avez-vous pas profité pour...

— En ce moment, sergent, j'ai plus envie d'étrangler Bonnaffaire que de commercer avec lui. »

Il opine du chef. Les deux capuchons noirs entrent dans la boutique et en ressortent peu après avec un monocle qu'ils me donnent.

« Il faudra le payer ou le rendre sitôt la mission terminée », précise l'un des petits sorciers.

On se met en marche. Les soldats m'encadrent. On se rend à l'écurie où des chevaux ont été préparés à notre attention. Je scrute brièvement les fenêtres de l'auberge, comme si j'allais y apercevoir mon neveu. Un geste vain qui ne me coûte rien. On monte en selle. Les capuchons noirs se métamorphosent en corbeau. Durant le phénomène d'une singulière fluidité, c'est leur robe qui semble se muer en plumage. Ils s'envolent et nous, on se met au galop. Moins de dix minutes plus tard, on quitte le Quartier des Lanternes en suivant la route commerciale. Celle-ci mène à la tour des quais aériens. Elle est particulièrement fréquentée car c'est sur celle-ci que transitent les marchandises entre Lombres et les Îles Icaris. On ne tarde d'ailleurs pas à croiser des chariots pleins à craquer. Le décor défile au gré de notre allure soutenue. Le soleil s'est levé. Sa lumière très crue coupe au couteau les ombres de la ville et engendre d'artistiques clairs-obscur. Je laisse derrière moi Émilien que je n'ai pu rencontrer que quelques malheureuses minutes, assez toutefois pour être certain que je ne le laisserai pas tomber. Peu importe les moyens, je le ferai sortir du Rêve Insomniaque avant que ce monde ne le détruise ou ne le pervertisse. Je le dois pour Florence. Paradoxalement, c'est à Lombres que le garçon est le plus en sécurité. Même si c'est pour son propre intérêt, l'Imagistère protège un minimum les Éveilleurs. En tous cas, il interdit de les tuer. Comment maintenir l'ordre si n'importe qui peut monter en puissance en volant de l'Imergie ? Émilien doit donc rester ici jusqu'à mon retour. Il est aveugle, il ne peut aller nulle part ailleurs. Et je ne pense pas que Bonnaffaire lui vendra de quoi lui redonner de l'autonomie. Ce serait prendre le risque que mon neveu ne lui échappe. Tant qu'il n'a pas la clé, il doit le garder sous la main ou il perd son moyen de pression. Je me force sans doute à positiver. Cependant, ces arguments n'ont rien de farfelus. Je ne suis décidément pas dans une impasse. Et je ne regrette rien. La situation est délicate. Si je n'étais pas venu, elle aurait été désespérée. J'ai berné une fois Bonnaffaire, je peux réitérer. Il n'existe pas

de plan parfait, surtout pas dans un monde où les imprévus sont légions. Tant que je le dois, je joue le jeu. Après, on verra...

Au terme d'une petite heure de trajet, la tour apparaît. Elle est massive et gigantesque. L'ouvrage domine nettement tout ce qui l'entoure et sert de support à des sculptures grandioses. Des titans de pierre s'adossent à ses murs, figés dans des postures terribles. Celui qui nous fait face est en pleine dégustation d'humains. Il m'a toujours fait penser à Polyphème dévorant les compagnons d'Ulysse, même si ce n'est pas un cyclope. A proximité de la tour se trouve une auberge, une écurie et quelques entrepôts. A l'instar du Quartier des Lanternes et des forts frontaliers, c'est une enclave pleine d'activité cernée par les immensités désertes de la ville. Au sommet de la tour, à des centaines de mètres du sol, se déploient les quais en croix. Ils défient la gravité avec leur longueur et leurs dragons ornementaux. Plusieurs bateaux volants y sont amarrés. Un autre est en train d'arriver. Tout ceci se découpe sur un ciel bleu délavé. Un front nuageux, telle une flaque d'encre, commence à s'étendre. On met pied à terre. L'ombre décharnée d'un susurrant chevauche celle d'une de nos montures. Les deux corbeaux gagnent directement les quais. Nous, on entre dans la tour, devant pour cela passer entre les jambes d'un titan et franchir le barrage des gardes. Ceux-ci se contentent de lire le parchemin que leur présente le sergent Grandgrêle avant de nous laisser passer. A l'intérieur, un escalier en colimaçon s'enroule autour d'un imposant monte-charge. Ce dernier, sans cesse en activité, produit un son de poulies et d'engrenages. On emprunte les marches. L'ascension est interminable. En haut, j'ai mal aux jambes. Je ne dois pas être le seul. On traverse un second barrage. Les deux capuchons noirs attendent sur les quais. Ils ont retrouvé forme humaine et conservé toutes leurs affaires. A cette altitude, le vent hurle et la vue est époustouflante. Je suis trop préoccupé pour en profiter. Les équipages des différents navires braillent et s'agitent. Déjà ce n'est plus tout à fait l'ambiance de Lombres.

« On embarque sur celui-ci », m'informe le sergent Grandgrêle en désignant un galion.

Trois mâts, noir de coque, noir de voiles, c'est un bâtiment militaire de l'Imagistère. Il est baptisé le Poing de Fer. Nous montons à bord. Au milieu de tout ce noir, moi qui suis en blanc ressort particulièrement. Cela me dérange. Je m'accoude au bastingage. De l'autre côté du quai est apponté un bateau plus élancé, plus coloré et certainement plus rapide, un navire commercial des Îles Icaris. C'est lui que j'aurais choisi si j'avais eu mon mot à dire. Le capitaine du Poing de Fer exhorte ses hommes à accélérer les manœuvres. Il désire éviter la tempête qui s'annonce. Lorsque les amarres sont larguées, le galion tangue puis retrouve sa stabilité. Lentement, il s'écarte de la tour. Pesamment, il s'élève. Toutes voiles dehors, il fuit les nuages. Cap vers le soleil. En bas, la cité s'offre dans toute sa démesure. Ses innombrables constructions de plus en plus minuscules, toutes de pierre, toutes du même gris, finissent par ne se deviner que grâce à leur relief que les rayons solaires mettent en évidence. Elles m'inspirent bientôt un tapis de gravier qui s'étire jusqu'à l'horizon. L'orage est à nos trousses. En son sein, la foudre luit. On ne l'entend pas encore.

« Dites-moi, Chasseur Blême, comment se fait-il que vous ayez trouvé le coffre sans la clé ? »
Mon regard quitte les cieux pour se poser sur l'un des petits sorciers. Bottines pointues, le 8 de l'infini en guise de boucle de ceinture, glaive au côté... son uniforme est un peu plus sophistiqué qu'il n'y paraît. La lumière crue dévoile sa figure sous le capuchon. Il a la peau pâle, moins que la mienne bien sûr, et les cheveux blonds platine. Faute d'obscurité, l'éclat surnaturel de ses yeux argenté est éclipsé. Il paraît ne pas avoir plus de huit ou neuf ans, mais il n'y a rien d'un enfant dans son expression froide et détachée. La progéniture de la Dame Corbeau est cruelle et sadique. Son collègue lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Des jumeaux ?

« Parce que la clé n'était pas avec le coffre. »

Et que quand je l'ai localisé dans le Maelstrom, j'ai découvert que des monstres invisibles la surveillaient. Je n'avais alors pas de monocle de vision sur moi, j'ai dû renoncer. Tout aurait été différent si j'avais été un peu plus prévoyant. Si j'avais eu la clé, sans doute que j'aurais gardé le coffre pour moi plutôt que d'arnaquer Bonnaffaire. Ma réponse lapidaire coupe court à la conversation. Les capuchons noirs s'éloignent. Je reprends mon observation. La turbulence orageuse

est quasiment sur nous. Face aux nuées sombres et bouillonnantes, le galion n'est qu'une coquille de noix. Les bourrasques le font grincer, vibrer. Le grondement du tonnerre est désormais perceptible. Le soleil se cache, mais nous le retrouvons peu après car nous avons pris assez d'altitude, la tourmente ne peut plus nous atteindre. Elle masque néanmoins définitivement la cité. Ciel en haut, nuage en bas, nous voguons inexorablement vers l'astre du jour. Et puisque celui-ci ne cesse de se hisser vers le zénith, nous ne cessons de monter à sa poursuite. Un susurrant à silhouette d'oiseau se juche sur l'ombre de mon épaule. En retrait, le sergent Grandgrêle me surveille.

« Vous ne voulez pas vous mettre à l'abri ? L'air devient très vif », me fait-il au bout d'un moment. Je ne réponds pas. Un homme d'équipage rappelle bruyamment à tout le monde qu'il ne faut pas s'endormir sur le pont tant que nous n'auront pas quitté la région. Cela se produit une heure plus tard, environ. Dans le monde de l'Éveil, l'atmosphère se serait assombrie à l'approche de l'espace. Ici, elle devient de plus en plus brumeuse. Soudain, les susurrants désertent le navire. Leurs murmures s'estompent. Des vents tourbillonnants nous ballottent. Le soleil s'est réduit à une vague tache lumineuse. Elle nous guide comme un phare. Nous sommes engagés dans le chemin Trouble vers les îles Icaris. C'est le plus vaste que je connais, le plus stable aussi. Il demeure en place tant que le soleil est levé. Nous devons donc le franchir avant le crépuscule. Ce ne sera que la première étape du voyage. Celui-ci va durer des jours... Le temps va être long pour Émilien. J'essaie de ne pas y penser. Je m'arrache au bastingage et me laisse conduire à la cabine que l'on m'a assignée.

CHAPITRE IX

Émilien Blanchet

Me voilà dans ma chambre, toujours ébranlé par cette saisissante rencontre. Mon oncle, ici, est-ce possible ?

« Le Chasseur Blême a l'air de vous avoir secoué. Vous êtes sûr que tout va bien ? insiste l'enfant qui m'a raccompagné.

— Oui oui, ça va.

— Il vous a donné quelque chose ?

— Heu... »

J'hésite. Quelle conduite adopter ? J'ai toujours les figurines dans mon poing ce qui n'échappe pas au gamin.

« Vous avez l'air de tenir quelque chose, ajoute-t-il calmement.

— Oui... ça. »

J'ouvre la main. Si je voulais cacher les statuettes, c'est raté. Décidément, je suis trop nul ! L'enfant ne les prend pas.

« Et bien, vous avez là une petite fortune. Faites-en bon usage. Le Chasseur Blême ne vous a rien donné d'autre ?

— Non, rien.

— C'est la vérité ? Il ne faut pas nous mentir, pour votre bien. Certaines choses peuvent être dangereuses, notamment celles qui viennent de la Putride.

— Non non, il ne m'a rien donné d'autre, dis-je avec plus d'assurance.

— D'accord, réplique-t-il après un instant de silence. Je dois y aller. On viendra vous avertir lorsque tout sera revenu à la normal. En attendant, si j'étais vous, je mettrais cet or à l'abri et j'évitais de trop en parler. Les voleurs sont partout. »

Il sort. Je me laisse tomber sur le lit et tâche de remettre de l'ordre dans mes idées. À l'étage du dessus, Lise se calme, à ma grande satisfaction. Ses sanglots sont insupportables. Mon oncle... Comment s'appelait-il déjà ? Vincent. Sauf erreur de ma part, il était passionné par l'écriture. Serait-il devenu ce célèbre rôdeur de la Forêt Putride ? Je ne sais qu'en penser. D'un côté, l'idée est plaisante. C'est rassurant de savoir que quelqu'un veille sur moi. D'un autre côté, le quelqu'un en question est tout sauf rassurant. Je me remémore ce qu'il m'a dit. Se méfier de tout le monde et surtout de Bonnaffaire. Or Bonnaffaire est justement la personne qui m'a semblé la plus honnête. Il m'a

expliqué le fonctionnement de la monnaie, il m'a mis en garde contre la main de Midas, contre le risque de perdre mon lmergie. N'est-ce qu'une façade ? Si c'est le cas, elle est sacrément convaincante. Je me promets néanmoins de redoubler de prudence. Je glisse les statuettes dans mon cartable, bien au fond. Qu'est-ce que je vais pouvoir faire de tout cet or ? Trois cents milles pas, c'est énorme ! C'est un peu comme si j'avais gagné au loto. Forcément, je songe au Capharnaüm et à ses merveilles. Je songe à l'objet qui me redonnera la vue. Seulement, maintenant que le Chasseur Blême m'a parlé, je ne sais plus si je dois y retourner. Je ne suis sûr de rien, c'est agaçant !

Je cogite un bon moment. Tout est sujet au questionnement. Pourquoi ce chronomètre ? Pourquoi aurais-je pu être un imposteur ? Pourquoi le Chasseur Blême est parti si vite ? Dehors, un groupe de cavaliers s'éloigne. J'entends clairement les sabots marteler les pavés. Combien de temps vais-je devoir patienter ? Comme pour répondre à cette interrogation, on frappe à ma porte. Est-ce mon oncle ? J'en doute. Avec un brin de retard, je me manifeste :

« Oui ? »

Une personne entre et referme. Elle s'exprime aussitôt d'un ton d'orateur solennel. C'est un homme et sa voix en impose.

« Salutations Monsieur Blanchet, je suis le capitaine Griscieux. Tout d'abord, veuillez accepter les excuses de l'Imagistère pour le dérangement occasionné. Apparemment, vous n'en avez guère souffert, mais cela n'aurait pas dû se produire. »

Un capitaine ? Bon sang ! Ce n'est pas n'importe qui ! Confus, je ne sais pas trop quoi dire.

« Ensuite, je suis porteur d'une lettre à votre intention de la part du Chasseur Blême.

— C'est vraiment mon oncle ?

— Il prétend l'être en tout cas. Je peux juste vous apprendre que c'est un Éveilleur, comme vous, et que son véritable nom est Vincent Beauval. Si ce dernier ne vous est pas inconnu, alors il dit sans doute la vérité. »

Beauval... le nom de jeune fille de ma mère. C'est bien lui.

« Cela-dit, sachez aussi que c'est un marginal dangereux qui a passé beaucoup de temps dans une région des plus hostiles. Pour vous atteindre, il a commis deux meurtres. Peut-être veut-il vraiment vous aider, mais il ne s'y prend sûrement pas de la bonne façon. »

Mon oncle est un meurtrier ? Et merde !

« Je vous lis sa lettre. "Émilien, n'oublie pas les conseils que je t'ai donnés. Comme je te l'ai promis, je reviendrai t'aider dès que je le pourrai. Hélas, ce sera sans doute un peu long. Ne t'impatiente pas. Ne te décourage pas." Signé "Vincent". Je la dépose sur la table.

— Où il est allé ?

— Réparer une erreur que jadis il a commise. Monsieur Beauval a beaucoup de choses à se faire pardonner et l'Imagistère lui a offert une occasion d'y arriver. Sur ce, je vous laisse. Vous pouvez de nouveau circuler librement, tout danger est écarté. Je vous souhaite une bonne journée Monsieur Blanchet. »

Il sort. Le Chasseur Blême est vraiment mon oncle, mais puis-je me fier à lui ? Voilà ce que je retiens de cet échange avec le capitaine Griscieux. Je récupère la lettre. Elle est rédigée sur un parchemin plié en quatre. Je la range avec mon contrat d'or. Durant les prochaines minutes, je médite encore sur les événements qui viennent de m'arriver. Lorsque je réalise que mes pensées tournent en boucle sans dégager de conclusion autre que celle d'être prudent, je me décide à gagner la salle commune.

« Ah, cher Monsieur, je suis tellement, tellement désolé de ce qui vous est arrivé ! » s'exclame Beaucrâne avec véhémence.

Il fond sur moi et m'empoigne le bras avec encore plus de vigueur que d'habitude.

« Le bien-être de mes clients est ma raison d'être ! Je suis écœuré par les agissements de ce sauvage sorti de sa jungle puante ! Je vous supplie de croire que si j'avais pu l'empêcher de vous déranger, je l'aurais fait sans l'ombre d'une hésitation ! Je me sens quand même coupable. Tenez, je... je vous offre le petit déjeuner ! C'est la moindre des choses ! »

Réconforté par ces paroles cordiales, je ne peux néanmoins m'empêcher de me dire que le petit déjeuner ne coûte que trois pas. C'est un tout petit cadeau. Danseverve ne tarde pas à venir à ma table. Il tient à avoir tous les détails sur ce qui s'est passé. Heureux d'être en sa compagnie, je m'empresse de satisfaire sa curiosité. J'ometts par contre de mentionner les trois statuettes. Je ne veux pas qu'on me les vole, voilà au moins quelque chose dont je suis certain. Pour me remercier, le barde me raconte l'histoire de Millhorizons, un intrépide explorateur. Le célèbre Songeur aurait trouvé un lieu si particulier qu'il le nomma l'Inimaginable. C'est en voulant retourner à cet endroit atypique qu'il disparût. Certains affirment qu'il s'est perdu dans le Trouble. D'autres pensent qu'il a décidé de rester à l'Inimaginable. Cette région est en tous cas devenue mythique. Un peu comme l'Atlantide, songé-je.

« ... Troublesonge ne cesse de grandir. De nouvelles régions émergent du Trouble, de nouveaux horizons, de nouvelles merveilles ! C'est pourquoi la profession d'explorateur n'est pas prête de s'éteindre. J'affirme qu'il s'agit d'un des métiers les plus passionnants ! Quoi de plus beau que de braver l'inconnu ? De ce que j'ai appris du monde de l'Éveil, celui-ci n'a hélas pas l'air de croître. Avant il était plat, maintenant il est rond, mais c'est tout. Non que je remette en cause le fabuleux qu'il représente, mais ce doit être un peu triste de ne plus rien avoir à découvrir.

— Nous on a l'univers, rétorqué-je. Et l'univers est infini, avec des milliards d'étoiles et de planètes et même des trous noirs ! C'est si grand qu'il faut des siècles pour les atteindre même à la vitesse de la lumière ! »

Je parviens à le captiver en lui narrant ce que je connais des voyages spatiaux. Mais bientôt, il se lève et m'annonce qu'il doit partir. Il est attendu par des amis et ne reviendra à l'auberge qu'en soirée. Je me retrouve donc seul. Je redoute l'ennui. C'est alors que Beaucrâne souhaite le bonjour à Léonard et Lise, tout en se confondant en excuses pour le dérangement provoqué par mon oncle. Léonard a apparemment pris un coup sur le nez, l'aubergiste lui donne le nom d'une boutique où il pourra se soigner. Je me demande si les deux Éveilleurs vont venir me voir. Je me remémore la discussion qu'ils ont eue, hier, entre eux. Eux aussi ce sont des meurtriers, des meurtriers d'enfants qui plus est. De nouveau, je me sens mal à l'aise. Heureusement, le couple déserte la salle commune sans même prendre leur petit déjeuner, ce qui chagrine Beaucrâne. J'attends dix, vingt minutes. Rien ne se passe alors je m'isole dans ma chambre.

Allongé sur le lit, j'assiste à la tumultueuse approche d'un orage. Le vent qui s'emballe, les premières gouttes... J'ai beau y prêter attention, cela ne m'empêche pas de tressaillir lorsque un coup de tonnerre claque avec une soudaine proximité. C'est comme un déchirement dans le ciel. La vitre n'a même pas dû atténuer le bruit. La foudre est certainement tombée dans le quartier. Tout vibre, c'est dingue ! La pluie s'abat en trombe juste après. La tempête se déchaîne. Celle qui avait accueilli mon arrivée à Lombres n'était rien en comparaison de celle-ci. Et dans mon appartement beaucoup mieux isolé, je ne me souviens pas avoir perçu si clairement un orage. Plutôt que de m'effrayer, car je me suis à l'abri, je préfère profiter du stupéfiant spectacle sonore. Les éclairs doivent zébrer les nuages de tous côtés. Le repas de midi arrive. Au menu : poulet et haricots verts. Au moment de payer, je me retrouve face à un dilemme. Je n'ai pas sur moi les trois piécettes que me réclame l'aubergiste. Je n'ai que les figurines. Dois-je en présenter une ou me servir de la main de Midas ?

« Y a-t-il un problème, cher Monsieur ? s'étonne Beaucrâne, devant mon hésitation.

— Heu, non non. Mes affaires sont juste un peu en désordre. »

Pour me laisser le temps de réfléchir, je fouille mon cartable. Si je donne une statuette, en plus de révéler que je suis riche, le tenancier va devoir me rendre la monnaie. Or, la monnaie sur une somme si grande, cela va faire beaucoup de pièces, ce sera beaucoup plus dur de les ranger discrètement.

« Ah mais je suis bête. Ma main de Midas est dans la poche de ma veste. Désolé. »

Je m'empare du gant et l'utilise. Le Chasseur Blême me l'a déconseillé mais normalement, je ne risque rien. Retirer trois pas à une réserve qui en compte plus de quatre cent, il y a de la marge. Problème réglé. La tempête s'est à peine calmée. J'ai fini par m'en lasser. Les heures s'étirent...J'hésite à remonter dans ma chambre. Il reste encore un peu de batterie à mon ordinateur. Que ferai-je lorsque ce ne sera plus le cas ? Grincevoix m'a-t-il oublié ? N'y a-t-il vraiment rien à faire

d'amusant en ville ? Comment puis-je m'ennuyer dans un monde où la magie existe ? La cheminée surchauffe mon dos. Ici j'ai trop chaud, en haut, je gèle. L'auberge n'a d'agréable que ses chambres enchantées. N'ayant plus à économiser mon or, ce soir c'est sûr, j'en prends une. Sauf que dans ce cas, je devrais encore utiliser la main de Midas, sinon je m'expose au même souci qu'un peu plus tôt. C'est pas vrai ! Même en restant ici, je m'enlise dans les soucis ! Ce qui m'occupe, ce sont des craintes. J'ai de l'or, ce devrait être chouette, mais tout ce que j'y gagne, c'est de redouter les voleurs ! Et il va me falloir poirotter longtemps ainsi ? Qu'est-ce que cela veut dire, longtemps ? Quelques jours ? Quelques semaines ?

« Monsieur Blanchet ?

— Heu oui ? »

Je me redresse sur ma chaise et m'extirpe de mes réflexions maussades. L'individu qui m'aborde vient du dehors. J'entends l'eau goutter de ses habits.

« Je vous informe que le conseil vient de rendre sa décision au sujet de votre aventure. Vous êtes invité à vous rendre au palais afin qu'elle vous soit communiquée. Je peux vous y mener sur le champ, à moins que vous ne préfériez attendre que la pluie ne cesse.

— Non non, on peut y aller ! »

Au diable la pluie. J'ai un blouson, une capuche et surtout une folle envie de bouger.

Les rues ruissèlent et les bourrasques sont comme des gifles glacées. Le palais, maintenant je sais que c'en est un, n'est qu'à quelques minutes de marche. Le perron, la grande porte, me voilà au sec. Mon guide m'annonce à l'homme sévère qui doit aiguiller les arrivants. On me dirige tout de suite vers les bureaux. Les escaliers, une seconde porte, me voilà face au jeune aristocrate de la dernière fois. Il est toujours aussi pompeux et inamical.

« Bonjour Monsieur Blanchet. Votre contrat d'aventure est prêt. Le voici. — Une feuille glisse sur le comptoir. — Pour sortir de Troublesonge, vous devez nous apporter un talisman de la Grande Créatrice. Libre à vous d'accepter ou non. Sachez simplement qu'en cas de refus, toute nouvelle demande éventuelle souffrira d'un délai autrement plus conséquent, ou ne sera tout simplement pas examinée. C'est le Conseil qui décide. Il faut signer ici. »

Déjà il m'attrape le poignet. Je me dégage. Ne rien signer, m'a dit mon oncle. C'est sans doute un peu excessif, tout comme les autres conseils. En revanche, signer un document que je connais si peu, c'est hors de question ! Le contrat d'or stipule que je cède mon Imergie si j'épuise le trésor de la main de Midas. Qu'est-ce que ce contrat d'aventure cache comme fourberie ?

« Est-ce que vous pourriez me lire intégralement le contrat, s'il vous plaît ?

— Il n'est pas dans mes attributions de vous faire la lecture, navré. »

Son ton est sans réplique. Je ne me laisse pourtant pas intimider. J'ai croisé des gens autrement plus inquiétant que lui.

« Alors, est-ce que vous pouvez trouver quelqu'un qui peut le faire à votre place ? »

Il soupire, agacé, et fait tinter une petite clochette. Quelqu'un entre dans la pièce feutrée, un soldat probablement.

« Lisez ceci à Monsieur Blanchet, je vous prie. »

L'individu s'exécute. Le contrat fourmille d'expressions complexes. Je dois me concentrer pour ne pas perdre le fil d'un texte aussi indigeste. Je n'y décèle rien de suspect, même après m'être fait expliquer quelques formules que je ne comprenais pas. Pas de délai, pas de condition qui me priverait de mon Imergie. J'apprends juste que l'objet à ramener doit impérativement être intact et que c'est ici même, dans ce bureau, qu'il faut le présenter.

« C'est quoi un talisman de la Grande Créatrice ?

— Bon, écoutez Monsieur Blanchet, s'emporte le petit aristocrate. Une aventure, c'est une épreuve. Une épreuve demande de l'investissement. À vous de vous renseigner.

— C'est ce que je fais.

— Prenez garde, Monsieur Blanchet, l'impertinence peut coûter cher ! »

Je ne voulais pas être impertinent. Pour autant, son exaspération suscite chez moi une certaine satisfaction. Ce morveux est infect, pourquoi serais-je agréable avec lui ? Mais je ne tiens quand

même pas à dépasser les bornes. Sa menace a l'air tout à fait sérieuse. Je décide de signer sans plus tarder. L'enfant me donne une copie du contrat et me souhaite une bonne journée, même s'il semble désirer le contraire.

Ai-je bien fait de signer ? C'est ce que je me demande sitôt dans les escaliers. J'ai beau tourner la question dans tous les sens, j'ai la conviction d'avoir pris toutes les précautions qui s'imposaient. Encore une fois, il n'y a aucun délai, rien qui me force à entreprendre l'aventure. Je peux tout à fait l'ignorer et attendre le retour de mon oncle. C'est d'ailleurs sans doute ce que je serai contraint de faire. Le talisman de la Grande Créatrice ne va certainement pas se trouver dans la rue d'à côté. Non, il doit falloir le dénicher au beau milieu d'un coin truffé de dangers. Et ce coin est peut-être au bout du monde. Ce serait typique d'une vraie aventure, du genre de celles dont je rêve mais qui est largement hors de ma portée. Dehors, il ne pleut presque plus. La tempête s'éloigne. N'étant plus couvert par le crépitement du déluge et le grondement du tonnerre, j'entends de nouveau les sinistres murmures des susurrants. Un soldat me raccompagne à l'auberge. Mais je ne veux pas y aller. J'ai besoin de réponse, pas de me morfondre seul à une table.

« Pouvez-vous plutôt me mener au Capharnaüm ? »

Il s'exécute sans un mot et me laisse dès que carillonne la clochette de l'entrée. Je retrouve avec satisfaction l'agréable atmosphère de la boutique. Quoi qu'il se passe, je me promets de ne rien acheter sur un coup de tête. Le Chasseur Blême m'a particulièrement mis en garde contre Bonnaffaire. Je viens juste l'interroger afin de me faire mes propres idées.

« Émilien, quelle bonne surprise ! déclare le marchand, affable, du fond de son commerce. Que puis-je pour vous ? »

Il s'avance. Contrairement à Beaucrâne, il n'est pas excessif dans son comportement.

« J'ai des questions à vous poser.

— J'imagine, oui. À ce qu'il paraît, vous auriez croisé le Chasseur Blême.

— Heu, oui. C'est mon oncle.

— Vraiment ? s'étonne-t-il. Vous en êtes sûr ?

— Il me l'a dit. Un capitaine, après, est venu me voir et il m'a révélé que le vrai nom du chasseur, c'était Vincent Beauval. C'est bien le nom de mon oncle.

— Voilà qui explique tout. Je parie qu'il vous a dit du mal de moi.

— Il a dit de me méfier. Pourquoi ?

— Parce que nous sommes loin d'être des amis. Venez, je vais vous expliquer. »

Il m'entraîne vers le battement de cœur. Sur ma gauche, un coucou sonne. Je perçois le son des mécanismes huilés.

« Vous pouvez toucher. C'est un coffre de verre. À l'intérieur se trouve le Cœur de Brume. Il vous avait intrigué lors de votre première visite.

— Je m'en souviens. »

J'effleure la surface lisse. Les battements lui communiquent de curieuses impulsions. Rien ne vibre et pourtant je les perçois sous mes doigts.

— Et bien figurez-vous que le Chasseur Blême m'a vendu ce coffre avec une fausse clé. Le Cœur de Brume est là, visible au travers, si proche et pourtant inaccessible. Le coffre est magique, rien ne peut l'ouvrir, sauf la véritable clé. Forcément, je n'ai guère apprécié. Personne n'aime se faire avoir, vous en conviendrez. »

Mon oncle est un meurtrier et un escroc ? Mais c'est surtout de lui que je devrais me méfier ! Bien sûr, peut-être qu'on me ment, mais Griscieux et Bonnaffaire ont l'air de bonne foi.

« Oui, en effet.

— Le Chasseur Blême doit s'imaginer que, sous prétexte que vous êtes son neveu, je vais m'en prendre à vous. C'est bien mal me connaître. Je tiens à ce qu'il répare ses fautes mais il est seul responsable. Cette affaire ne vous concerne pas. Voilà, vous savez tout.

— Vous savez où il est allé ?

— Je sais où il est sensé aller. Il doit me rapporter la clé authentique. Mais j'ignore ce qui se trame dans son esprit félon.

— Merci. Je comprends mieux.

— Il n’y a pas de quoi. Puis-je faire autre chose pour vous ?

— Oui. Vous avez trouvé quelque chose pour me rendre la vue ?

— Pas encore, mais j’ai une piste sérieuse. Il existe des yeux de verre magiques qui seraient parfaits pour vous. Je dois juste trouver un moyen de m’en procurer. Ce n’est pas le genre d’articles que je vends quotidiennement. »

Je ne peux le nier, si je suis revenu au Capharnaüm, c’était aussi pour poser cette question.

Déception et espoir se mélangent en moi. Retrouver la vue, c’est mon plus grand désir. À chaque fois que j’aborde ce sujet, cela m’émotionne. Ici, le rêve pourrait devenir réalité. Comment y rester indifférent ? Comment tourner le dos à celui qui pourrait m’offrir cela ?

« Il n’y a pas d’autres moyens ?

— Pas en ma possession. Et je vous déconseille vivement de vous tourner vers les alchimistes. Ils prétendent pouvoir tout guérir. Dans l’absolu, c’est vrai. Ils oublient juste de préciser que leurs potions ont des effets secondaires parfois effroyables.

— Ha, d’accord... Je me renseigne parce que j’ai reçu mon contrat d’aventure. Ce serait quand même plus pratique d’y voir quelque chose pour me lancer là-dedans.

— Effectivement, ce serait plus pratique. En quoi consiste votre aventure ?

— Je dois ramener un talisman de la Grande Créatrice. Vous savez ce que c’est et où ça se trouve ? »

Bonnaire met quelques secondes à répondre. Comme ce fut le cas pour mes précédentes questions, je suis accroché à ses lèvres.

« L’Imagistère a été plutôt bienveillant à votre égard. Vous pouvez vous estimer chanceux car nombre d’Éveilleurs se retrouvent avec des aventures beaucoup plus périlleuses. Je connais la Grande Créatrice. C’est une inspiratrice émergente qui mène un projet tout à fait atypique. Sa tour est à Lombres. Il me semble que pour obtenir un de ses talismans, il faut participer à son projet.

— Et c’est quoi son projet ?

— Quelque chose qui pourrait bien vous rendre la vue, si bien que vous n’auriez même pas besoin d’un œil de verre.

— Quoi ? Vraiment ? »

Une bouffée d’enthousiasme s’empare de moi, immédiatement remplacée par de la suspicion.

« Je croyais que c’était super dur de me rendre la vue. Si la Grande Créatrice le peut et qu’elle est à Lombres, pourquoi ne pas me l’avoir dit plus tôt ?

— Parce que vous devez adhérer à son projet et qu’il est particulier. Particulier et contraignant. Ce n’est pas du tout la même démarche que de simplement acheter un objet magique chez moi. Votre contrat d’aventure change la donne. L’Imagistère vous dirige vers la Grande Créatrice et, soyez-en certain, ce n’est pas une coïncidence. C’est votre aventure, elle est taillée sur mesure pour vous. »

Je me gratte la tête. J’essaie d’assimiler toutes les informations, de bien tout comprendre, de bien tout mesurer. Le risque serait d’être dépassé, de subir les événements.

« Et c’est quoi précisément ce projet ?

— La Grande Créatrice se fabrique un monde. Il lui faut des êtres pour y séjourner, des êtres qu’elle façonne, comme elle a façonné tout le reste. Si vous aimez vous déguiser, vous allez être ravis. Pour adhérer au projet, il faut enfiler un costume. Tenez, j’en ai un ici. »

Il me mène entre des rayonnages et me fait toucher un curieux personnage. Il est poilu et tient un instrument.

« C’est quoi ?

— Un chat passablement humanisé. Il joue de la trompète. La Grande Créatrice a inventé son propre peuple : les velus. Ils sont tous à moitié animaux. Comme je vous l’avais dit, c’est assez particulier. » Rougemuraille, Fievel et bien d’autres dessins-animés, voilà ce que cela m’inspire. Et c’est très loin de me déplaire. Je pense aussi aux enfants perdus dans Peter Pan de Walt Disney qui portent justement des costumes d’animaux.

« Et ces costumes pourraient me rendre la vue ? »

Le marchand déplace ma main sur le visage du chat.

« Oui, car c'est par leurs yeux que vous verrez. Et ceux-ci fonctionnent très bien. Si vous désirez plus de détails, je peux vous mener à la tour de la Grande Créatrice.

— Je veux bien, oui.

— Nous allons prendre un petit raccourci. »

L'homme me guide vers une porte, puis vers une seconde. On ne sort pas dehors, ce qui m'étonne un peu, mais j'ai la tête ailleurs. Enthousiasme et méfiance se livrent bataille en moi. Ma curiosité est en tout cas piquée au vif. Se déguiser en boule de poils, n'ai-je pas dépassé l'âge pour ce genre de choses ? Remédier à ma cécité est au-delà de cette considération. Et puis, c'est mon aventure. Si je la mène à bien, je retourne chez moi. Est-ce que tout ceci n'est pas trop beau ? Cela ressemble furieusement à un piège. En tous cas, si j'étais dans un roman ou un film, c'en serait un. Dans quoi est-ce que je m'embarque ? Dans rien du tout, puisque je ne fais que me renseigner. Le commerçant actionne une harmonieuse sonnette. Quelqu'un arrive rapidement en descendant des marches.

« Bonjour Bonnaffaire, dit une aimable voix de jeune fille. Qui nous amenez-vous ?

— Un Éveilleur qui pourrait être intéressé par le projet Petit Monde à plus d'un titre. Il est aveugle et son contrat d'aventure l'orienté ici.

— Ah bien, très bien. Je m'occupe de tout.

— Au revoir Émilien. Je suis toujours à votre disposition si vous avez besoin de quoi que ce soit. »

Se peut-il qu'on soit déjà arrivé ? La tour devait être collée au Capharnaüm. Bonnaffaire s'en va en refermant la porte derrière lui. La fille achève de descendre l'escalier.

« Bonjour Émilien. Je suis Cildor, l'assistante de la Grande Créatrice. En savez-vous assez sur le projet où désirez-vous que je vous le présente ?

— Je voudrais tout savoir dessus.

— Suivez-moi. Prenez garde aux marches, elles sont un peu raides. Vous avez une rampe ici. »

Cildor est douce, calme, très agréable. Je lui emboîte le pas. On gravit l'escalier en colimaçon jusqu'au premier pallier, puis on entre dans un couloir. C'est alors que je commence à entendre le chant des oiseaux. Je réalise à quel point il m'avait manqué. Cildor débute ses explications à la façon d'un récit.

« Commençons par le commencement. La Grande Créatrice vient comme vous du monde de l'Éveil. Elle est tombée amoureuse de Troublesonge et a elle-même souhaité devenir une Songeuse. Ainsi, elle a acquis certains dons qui, conjugués à ses immenses talents artistiques, lui ont permis de se lancer dans ce projet ambitieux. Créer un monde, son monde, rien que cela. Ce qui lui a donné l'idée, c'est Lombres. Cette ville, artistiquement superbe, distille en revanche un sentiment de solitude dont la Grande Créatrice a souffert. Son monde est aussi joyeux que Lombres est triste. Son monde est aussi coloré que Lombres est terne. Les fenêtres de la promenade donnent sur son œuvre. On peut y voir un panorama luxuriant sous un soleil estival. »

Désormais, les oiseaux sont à proximité. Je reconnais des pinsons et des moineaux. Les chauds rayons solaires pénètrent dans le couloir. Un air vivifiant circule. Je sens le parfum des fleurs. J'ai vraiment l'impression d'avoir changé de monde. Je ne crois pas être un grand amoureux de la nature, mais après avoir supporté l'affreuse atmosphère de la cité, cet endroit me fait vraiment envie.

« Ça doit être sympa de s'y balader.

— Impossible de s'en lasser, je peux vous le confirmer. Ce monde est peuplé par les velus, des êtres à fourrure sortis de l'inspiration de la Grande Créatrice. Elle leur a conférés une forte identité visuelle, faisant d'eux une espèce à part entière, tout en les apparentant à une grande variété d'animaux. La plupart de ces animaux occupent une place importante dans l'imaginaire collectif des Éveilleurs. Un velu peut ressembler à un chien, à un chat, à une souris... mais reste avant tout un velu. La Grande Créatrice ne peut cependant pas insuffler à ses créatures de véritable conscience. Elle ne fabrique donc que des costumes qu'elle destine aux volontaires désireux de l'aider. Mettre un costume et passer du bon temps dans un monde utopique, voilà à quoi consiste votre rôle dans le projet. Est-ce que vous avez des questions ?

— Heu oui, beaucoup. Je reste un Éveilleur en mettant un costume ?

— Bien sûr. Ils n'influencent pas l'Imergie et ils ne sont d'ailleurs pas réservés aux Éveilleurs. Même les Songeurs peuvent les mettre.

— D'accord. Ils peuvent vraiment me rendre la vue ?

— Tout à fait. Vous vous retrouverez avec un corps neuf et en pleine santé avec tout ce que cela implique de positif.

— Combien de temps il faut rester dans le monde ?

— Quelques jours au minimum. Après, vous pouvez partir quand vous voulez. Il vous faut juste retirer le costume.

— Et comment on fait pour avoir un talisman de la Grande Créatrice ?

— Vous êtes un Éveilleur, vous êtes quelqu'un de particulier. La Grande Créatrice vous offre donc la possibilité de devenir un velu particulier. Certains costumes comportent un talisman qui octroie des talents hors du commun. Vous devez juste avoir assez d'or pour pouvoir les acheter.

— C'est possible d'acheter le talisman sans le costume ?

— Ah non. De toute manière, le talisman ne fonctionne qu'avec le costume pour lequel il a été conçu.

— Je pourrai garder le talisman après être parti du monde ?

— Oui ainsi que le costume. Mais ils auront tous les deux perdu leur magie. »

Cildor répond toujours sans gêne, sans hésitation, sans agacement. Je me gratte la tête en quête d'autres questions. Par delà les fenêtres, quelqu'un se met à jouer de la flûte. Rien que demeurer ici est plaisant.

« Je crois que j'ai fais le tour.

— Est-ce que l'expérience vous tente ?

— Je ne sais pas, je vais devoir y réfléchir.

— Prenez tout votre temps. Rien ne presse. »

Entre nous, le silence s'installe. J'écoute la mélodie du flûtiste et la fille finit par s'en rendre compte.

« Panache joue régulièrement, souvent en soirée.

— C'est un velu ?

— C'en est un, oui. La promenade est libre d'accès. Vous pouvez y venir et y rester à votre gré. Je vais retourner à mon travail si vous n'avez plus de question. Adressez-vous au soldat posté à la porte en cas de besoin. »

J'acquiesce et elle s'en va. Je m'approche alors des fenêtres. Elles ont des barreaux sculptés. Je demeure dans le couloir des dizaines de minutes. Lorsque le flûtiste s'arrête, je me décide à quitter la tour. Comme je l'ai dit, je dois réfléchir. Avec l'aide du soldat, je retrouve l'atmosphère déprimante de Lombres. Le vent, le froid, l'humidité, les murmures, la solitude... À ma grande surprise, je dois faire un assez long trajet en charrette pour retourner au Quartier des Lanternes. Le raccourci de Bonnaffaire était parfaitement surnaturel.

CHAPITRE X

Le Chasseur Blême

Je fixe le plafond. J'entends les grincements de la cale. Je rumine ma rancœur envers Bonnaffaire et mon inquiétude envers Émilien. Bon sang, j'ai envie d'une bouteille de vin ! J'ai envie de me bourrer la gueule et d'oublier toute cette foutue histoire ! Voilà qu'on frappe à la porte de ma cabine.

« Quoi ?! aboyé-je.

— Le sergent Grandgrêle organise une petite réunion. Votre présence est indispensable, déclare la jeune voix d'un de ces enfoirés de capuchon noire.

— Indispensable... », répété-je, tout bas, les dents serrées.

Je ne supporte pas qu'on puisse me donner des ordres. Je ne me donne pas la peine de répondre et reste encore un moment allongé sur mon inconfortable couchette. Puis je soupire et me redresse. Mon humeur massacrant ne doit quand même pas me faire faire n'importe quoi. Ce voyage n'en est

qu'à son début et il est aussi dans mon intérêt qu'il ne tourne pas au vinaigre, pas pour l'instant tout du moins. En ouvrant la porte, je découvre l'enfant de la Dame Corbeau qui attend patiemment derrière.

« C'est par ici », me fait-il calmement en désignant le fond de la coursive.

Il s'éloigne. Je le suis. J'ai eu le temps de me reposer et de nettoyer le sang sur ma tenue. J'ai donc retrouvé une apparence convenable. Cela compte lorsqu'on a affaire à des gens à l'uniforme impeccable. Je pénètre dans une salle que je devine réservée aux officiers car elle est un peu moins spartiate. Grandgrêle, ses dix fusiliers et les deux sorciers se sont rassemblés autour d'une table. Personne d'autre n'est présent. Mon arrivée met un terme aux discussions apparemment informelles. Je prends place en face du sergent. Celui-ci se gratte la gorge et débute.

« Bien, nous pouvons commencer. Nous avons franchi le chemin Trouble, nous sommes dans l'Icaris. Le Poing de Fer devrait atteindre l'île du roi Blé en début d'après-midi. »

Il déplie une carte de la région et pose son index sur l'un des points qui la constelle. L'Icaris compte des dizaines de petits morceaux de terre volant dans le ciel. Chaque île fonctionne comme un état plus ou moins indépendant. Chaque état se spécialise en général dans la production de quelque chose, céréales, fruits, légumes, viandes, textiles... et mène d'intenses activités commerciales, que ce soit avec les autres îles-états ou les autres régions. L'Imagistère n'est ici pas le maître absolu car livrer bataille au milieu des nuages est loin d'être sa spécialité. En théorie, toutes les îles sont sous sa tutelle et il est seul à pouvoir posséder des bâtiments armés. La pratique est très différente.

Grandgrêle poursuit :

« Le Poing de Fer n'ira pas plus loin. On devra trouver un autre navire. Chasseur Blême, conformément à mes ordres, vous êtes désormais à la tête de cette expédition. Sachez seulement que je suis habilité à vous retirer le commandement si vos directives ne servent pas l'intérêt de l'opération. Seriez-vous disposés à nous exposer votre stratégie ? »

Il me toise, je les toise tous. De prisonnier me voilà propulsé chef. C'est original. Mes yeux s'abaissent finalement sur la carte. Je lis les noms accolés à chaque point, pour me rafraîchir un peu la mémoire. L'île du Roi blé, l'île sud-est de la Reine raisin, l'île ouest du Prince vache... Le nom donne la direction de l'île par rapport au centre de la région, sa spécialité ainsi que son importance. Le leader d'un domaine porte le titre de roi, ou de reine, selon si le dirigeant actuel est un homme ou une femme. Ceux qui lui sont inférieurs ont le titre de prince, ou princesse, avec parfois un petit élément supplémentaire histoire d'éviter les confusions. Le commerce est une guerre constante. Aussi les îles peuvent changer de nom suite aux évolutions marquantes du marché. Roi qui devient prince, prince qui devient roi, c'est le plus commun. Roi qui devient reine, les têtes couronnées ont toujours tendance à tomber, les places sont convoitées. Vache qui devient coton, c'est plus rare, on ne restructure pas une île d'un claquement de doigts, mais c'est toujours possible. L'Imagistère doit s'arracher les cheveux à force de devoir mettre à jour ses cartes.

« Ma stratégie... elle est simple. Trouver un capitaine capable de nous mener au Maelstrom. – Je me lève. – Ce sera tout. Inutile de venir m'emmerder avant qu'on ait débarqué. »

Et je sors. Mes pas me mènent sur le pont. L'air est frisquet et le jour se lève à peine. Je m'accoude au bastingage et observe le soleil s'élever au-dessus de la mer de nuages. Tout ce bleu, il y a de quoi en avoir le vertige. Des mouettes des nuées tourbillonnent autour du galion en piaillant. L'Icaris est une belle région, certainement l'une des plus vivables de Troublesonge. Ce n'est pas pour autant un paradis. L'esclavage et la piraterie y sont particulièrement développés. Je reste seul. Je mange seul. Ni l'équipage ni mon escorte ne cherchent à m'aborder et c'est très bien comme cela.

Quelques heures plus tard, je distingue enfin notre première destination. L'île du Roi blé grandit au milieu des cieux avec une lenteur exaspérante. D'abord simple silhouette à contrejour, elle se précise peu à peu. Sa base rocheuse plutôt conique, sa surface vallonnée et verdoyante. L'or de ses champs de blé apparaît avant même que ne soient discernables ses villages. Pour une île d'ici, elle est très grande. Pour une île du monde de l'Éveil, elle doit représenter un quart ou un tiers de Corse, c'est tout ce que je peux dire. La Corse est la seule île que j'ai visitée. Nous voilà en vue d'autres bateaux

volants. Une bonne moitié est noire. L'Imagistère a sur place une petite flotte. Pas étonnant que le Poing de Fer se rende là. J'ai amplement le temps de maudire sa vitesse pitoyable avant qu'il n'amorce les manœuvres d'amarrage. Les quais sont en bois. Beaucoup plus simples que ceux de Lombres, ils me semblent aussi beaucoup plus pratiques. En bas de la passerelle, Grandgrêle et son groupe m'attendent. Les fusiliers sont au garde-à-vous, les sorciers ont des postures moins militaires. « J'ai questionné les hommes du navire, annonce le sergent, ils n'ont pas pu m'apprendre le nom de quelqu'un capable de se rendre au Maelstrom.

— Comme c'est étonnant, répliqué-je, sarcastique.

— On devrait aller se renseigner à la capitainerie, poursuit-il, sans s'offusquer. »

Je lui jette un regard plein de dédain.

« Heureusement que c'est moi qui dirige, sinon on n'irait pas loin. Les questions, on va les poser dans l'auberge la plus moisie qu'on pourra trouver. C'est là-bas qu'on aura une chance d'avoir une piste sérieuse. »

L'un des capuchons noirs tique. Il est le seul. Déjà je m'éloigne. Le groupe me suit, quelques mètres en arrière. On sort du port, plutôt vaste, et on pénètre dans une petite ville. L'architecture est assez ordinaire, avec un style vaguement moyenâgeux. L'unique singularité, ce sont les collecteurs d'eau qui garnissent les toitures avec des entonnoirs tournés vers le ciel comme des espèces de cheminées-trompettes. On se met en quête du quartier le plus sordide. Il y a de l'animation partout, de la vie partout. Une place du marché bondée où il faut crier pour se faire entendre, des gens dans les rues qui vont et viennent en bavardant tout haut, des rats qui se repaissent des ordures, des chats qui se repaissent des rats, des mouches qui bourdonnent, des chiens qui aboient... Le soleil n'est pas anémique. Il diffuse une chaleur estivale. Rien à voir avec Lombres. Je m'engage dans des venelles boueuses et nauséabondes. Les passants nous regardent de travers et se tiennent prudemment à l'écart. Je songe qu'une telle escorte va plus me déranger qu'autre chose. La majorité de mes périples de jadis, c'est seul que je les ai menés. Je repère une enseigne branlante et entre.

L'auberge est miteuse à souhait. La salle commune, presque vide à cette heure, n'accueille que quelques poivrots qui jouent au dé. Le tavernier hausse un sourcil en m'apercevant, puis quand Grandgrêle et les autres arrivent, il devient tout pâle, se redresse et se hâte de nous souhaiter la bienvenue. Il doit s'imaginer que nous sommes là pour contrôler son commerce. Je le questionne. Il ne m'apprend rien de fantastique. Aucun nom, aucun lieu précis, il me conseille juste de m'enfoncer plus profondément dans l'Icaris.

« ...Là-bas, peut-être que vous pourrez trouver votre bonheur. De toute façon, je crois savoir que c'est par là-bas qu'on peut se rendre au Maelstrom, ajoute-t-il nerveusement. Mais, heu, pourquoi vous voulez y aller ? Faut être un peu maboule pour visiter ce genre de région, si vous voulez mon avis. »

Je ne réponds pas et on s'en va. Une fois dehors, je réclame à Grandgrêle sa carte. Les profondeurs de l'Icaris, c'est paradoxalement ses bordures. Plus on est proche de son centre, plus le temps est clément, plus l'Imagistère est à l'aise, plus il est en mesure de faire respecter sa loi.

« Il nous faut un bateau pour l'île nord de la Princesse pomme de terre, dis-je en rendant la carte.

— Pourquoi celle-ci en particulier ?

— Parce qu'elle est paumée.

— Est-ce bien prudent d'aller si loin ?

— Sergent, le but de cette opération est tout sauf prudent.

— Mais nous venons à peine de débarquer ici et de poser quelques malheureuses questions. On pourrait pousser davantage nos investigations avant de repartir. On pourrait aussi se rendre au château de cette île pour que le souverain local nous apporte son aide.

— Perte de temps. »

Déjà je reprends la route du port.

« Chasseur Blême, veuillez au moins justifier cette décision », m'intime Grandgrêle.

Je me retourne, plante mes yeux dans les siens et réplique sèchement :

« À moins que la situation ait drastiquement changée alors que j'étais dans la Putride, l'Imagistère est ici considérée comme un envahisseur. Ceux qui vous lèchent les bottes, ce sont des couards. Or il faut avoir du cran pour se rendre au Maelstrom. Vous êtes là pour me seconder ? Très bien, parfait ! Pendant que je vous trouve un bateau, vous, vous vous trouvez des tenues passe-partout. »

Alors que je parle, je vois la colère envahir le visage des militaires. Ils doivent avoir l'habitude de supporter des gens au caractère difficile à cause de leurs supérieurs despotiques, mais pas de tolérer des propos irrespectueux envers la dictature. L'un des capuchons noirs sort de ses gonds.

« Espèce de raclure, ton manque de respect mériterait que je te coupe la langue et que je te la fasse bouffer ! »

Son frère, curieusement paisible, l'incite à se calmer d'une main sur l'épaule. Leur caractère a l'air aussi éloigné que leur apparence est proche.

« Je ne dois pas vous laisser seul, objecte le sergent qui parvient à contenir son ressentiment.

— Je l'accompagne, intervient le sorcier qui demeure paisible. Ma sœur n'aura qu'à me trouver ma propre tenue.

— On se retrouve à l'auberge du port », conclus-je en reprenant ma marche.

Je franchis la porte de cette dernière une petite heure plus tard. L'établissement, nettement plus convenable, est fréquenté par bon nombre de voyageurs, ainsi que par des soldats de l'Imagistère et des miliciens du roi blé. Un joyeux brouhaha règne. Mon groupe a réservé une table d'angle. Tout le monde a encore son uniforme. De mauvaise grâce, je m'installe avec eux. Le capuchon noir qui m'a surveillé n'a dit mot lorsqu'on était tous les deux. Il est du genre effacé. Sa sœur fait mine de ne pas avoir remarqué mon arrivée. Elle se moque des noms des îles qui sont effectivement assez ridicules, ce qui ne change rien au fait qu'elle insulte l'Icaris. Je profite de sa diatribe pour me commander une bière. Lorsqu'enfin elle se tait, je déclare :

« Aucun bateau ne se rend directement à l'île nord de la Princesse pomme de terre. Mais j'en ai trouvé un pour l'île nord du Prince poulet. Ça fera déjà une bonne moitié du trajet. On embarque ce soir.

— Nous avons trouvé ce que vous nous avez demandé, dit Grandgrêle. Nous nous changerons juste avant le départ.

— Parfait. »

L'ambiance à table étant exécrable, je ne tarde pas à la quitter. Adossé au bar, ma deuxième chope de bière en main, je poursuis des yeux la ravissante serveuse. Ses courbes alléchantes me font presque regretter que lorsqu'elle aura achevé son service, je serai déjà parti. Tant pis, j'en trouverai une autre. Cela fait tellement longtemps que je ne me suis pas offert un peu de plaisir. J'engage la conversation avec mes voisins de comptoir. J'essaie d'apprendre les dernières nouvelles. L'actualité est, sans surprise, riche des potins commerciaux. Sous le voile des pratiques légales se cachent toutes les machinations possibles. Et c'est bien sûr de ces dernières que les gens aiment parler. Vols, escroqueries, extorsions, intimidations, assassinats... N'importe quelle performance ou contreperformance notable est sujet à suspicion. Mais tricher a toujours fait partie du jeu. Celui qui ne l'a pas compris se fait plumer en moins de deux. L'actualité est également marquée par une rébellion d'esclaves sur l'île du Roi coton. Elle aurait été réprimée avec moult exécutions exemplaires, ce qui laisse sous-entendre que le roi coton va devoir reconstituer sa main d'œuvre. Une aubaine pour les marchands d'esclaves. Enfin, un capitaine pirate particulièrement audacieux aurait été pris par l'Imagistère. Pas de quoi dissuader les autres forbans, au contraire. De nouveau j'observe la serveuse. Elle ne semble pas me porter d'attention, ce qui me frustre un peu. Je dépose ma chope vide et prend une décision. Hors de question que je rouille jusqu'à ce soir. D'un pas rapide, je me dirige vers la sortie de l'auberge. Dehors, Grandgrêle me rattrape :

« Vous allez où ?

— Vous êtes collant, sergent. Je vais au bordel. Si vous voulez aussi vous envoyer en l'air, ça vous regarde, mais foutez-moi la paix. »

Le bordel étant juste en face de l'auberge, le militaire peut constater que je dis vrai. J'ignore comment il a géré mon départ et, franchement, je m'en fous. Tout ce que je sais, c'est que les prostituées de l'île du Roi blé valent l'or qu'elles réclament.

Le soleil décline lorsque je retrouve mon escorte sur les quais. Ils se sont changés, effectivement. Les fusiliers ont enfilé des vêtements de marin. Mais ils se tiennent toujours au garde-à-vous, ils ont toujours leurs fusils ornements, ainsi que le teint pâle, typique des gens de Lombres. Leur déguisement peu convaincant m'arrache une grimace de mépris.

« Soyez intelligent, bon sang, ne vous tenez pas comme ça. Le but, c'est d'être discret, au cas où vous ne l'auriez pas compris. Essayez de vous faire passer pour des mercenaires de Lombres, ce sera déjà bien. »

Je me tourne vers les sorciers. Au lieu d'avoir une robe à capuchon noire, ils ont une robe à capuchon grise. C'est une tenue religieuse, celle de l'église du Trouble. Opposée à l'église du Rêveur Originel, elle considère que c'est le Trouble qui est de nature divine. L'Imergie doit lui être offert et les Éveilleurs doivent donc être sacrifiés. Bref, c'est une bande de dangereux fanatiques. Le déguisement, en lui-même, est pas mal, mais à côté de celui des fusiliers, l'imposture est nettement plus simple à deviner. Quelqu'un qui reconnaît les soldats de l'Imagistère peut facilement déduire que les capuchons gris sont en vérité des capuchons noirs. La dictature ne tolère pas du tout l'église du Trouble puisqu'il prohibe le meurtre d'Éveilleurs et qu'elle le pratique.

« Si vous avez des soucis, je vous laisse vous démerder, commenté-je.

— Ça tombe bien, on sait se démerder », réplique l'un d'eux avec sarcasme.

L'agressif, c'est la fille. Je crois que le paisible est un garçon. Le timbre de sa voix le suggère. Ce sont donc des faux jumeaux. Je désigne l'un des bateaux appontés. Baptisé l'Épi Vivace, c'est un deux mâts élancé aux voiles jaunes pastel.

« On embarque sur celui-là. »

Sur le pont m'attend le capitaine du bâtiment, un gros homme à la figure rougeaude. Son expression est soucieuse.

« Monsieur, on m'a averti de votre présence, mais on ne m'a rien dit de vos intentions. Écoutez, je ne veux pas de problème. — Il jette un regard en coin à mon escorte. — Si vous êtes là pour vérifier la cargaison, ne serait-il pas plus simple de procéder à quai ?

— Tout ce qu'on attend de vous, c'est de nous conduire à bon port, lui assuré-je. Je vous serai également reconnaissant si vous pouviez éviter de crier sur tous les toits que vous avez des passagers spéciaux. »

Il jure qu'il emportera si nécessaire le secret dans sa tombe, ce dont je ne crois pas un seul instant. Et même si je me trompe, tout son équipage doit déjà être au courant. Sur le coup, j'en viens même à me demander si j'ai été inspiré de faire déguiser mon groupe. Un soldat qui cherche maladroitement à être discret n'attire-t-il pas plus l'attention qu'un soldat qui se comporte normalement ? Non, vraiment, si j'avais été seul, cela aurait été tellement plus simple ! Très vite, je m'isole. Accoudé au bastingage, comme sur le galion, j'assiste au chargement des dernières marchandises et à l'embarquement des derniers passagers. L'un d'eux, affublé d'un costume chatoyant, m'aborde :
« Hé, vous, tout en blanc, vous ne seriez pas le Chasseur Blême ? »

J'acquiesce, n'ayant aucune raison de nier l'évidence. C'est le début d'une longue conversation qui a le mérite de me changer les idées. Mon interlocuteur est un barde, Brillédent. Il a en effet un sourire marquant. Nos palabres attirent un jeune mousse, puis quelques matelots. Ils sont avides de récits exotiques. Et pour eux, la Putride est exotique. Ils insistent tant que je leurs promets de narrer certaines de mes aventures à l'heure du repas. Satisfaits, ils me laissent en paix. J'admire maintenant l'île du Roi blé qui rétrécit. Le soleil rougeoyant se reflète sur les champs dorés. Il colore également de rose l'océan de nuages qu'on survole. C'est superbe...

Bientôt, la nuit est là. Le ciel limpide est picoté d'étoiles brillantes comme des diamants. La fraîcheur s'est très vite imposée. L'air pur des hauteurs gonfle les voiles. Ce navire est bien plus rapide que le pesant galion, et cela se perçoit. Je gagne la cale où se trouve le réfectoire car le cuisinier vient de

brailler que c'était l'heure de manger, tout en martelant une casserole à la façon d'un gong. On me réserve un accueil tonitruant.

« Une histoire ! Une histoire ! Une histoire ! » beuglent les convives assemblés autour des longues tables.

Au début, j'apprécie assez peu cette attention excessive portée à mon intention. Quel contraste avec mon quotidien ! Mais après quelques verres de rhum, je me prête plus volontiers à la bonne humeur générale. J'accompagne même les chansons paillardes qui succèdent à mes récits. Brillident nous offre des morceaux de sa composition. Il joue admirablement bien du Luth. Grandgrêle et ses hommes sont relégués dans un coin, plutôt mal à l'aise. Leur austérité trahit leur origine de façon encore plus évidente que leur pâleur. Les gens de Lombres sont connus pour être ternes et froids. Les sorciers, quant à eux, ne sont carrément pas là. La veillée achevée, c'est passablement ivre que je me traîne jusqu'à mon hamac. Je sombre en quelques minutes à peine.

Mes rêves sont agités. J'y vois Bonnaffaire avec son sourire mielleux. Inébranlable, il caresse le coffre de verre tout en m'expliquant à quel point son plan est parfait. Il finit par sortir un échiquier de sa poche et dépose dessus plusieurs pièces. L'une d'elles me ressemble. Une autre est à l'image d'Émilien. Le commerçant me demande la clé. Je l'ai dans ma poche, je sens son poids. Mais je refuse de la lui donner. Je prétends ne pas l'avoir trouvée. Alors Bonnaffaire, sans se froisser, saisit la figurine d'Émilien et la serre dans son poing. Puis il me demande si j'ai retrouvé la clé. La serrure du coffre accroche mon regard. Le Cœur de Brume semble m'appeler. Il me dit que je n'ai pas changé. Cela m'horripile. Je me détourne. Sur le seuil de la boutique attend un homme très intéressé par ce qui se déroule à l'intérieur. C'est un individu vêtu de rouge et à la peau très sombre. J'ai la conviction de l'avoir déjà croisé... toujours en rêve... Me voilà frappé par une soudaine conviction. L'espion onirique de l'Imagistère, c'est lui !

« Le Marcherêve ! » m'exclamé-je en m'éveillant.

J'éprouve quelques difficultés à rassembler mes esprits. Une affreuse migraine, un estomac tourmenté... Sacrée gueule de bois ! La plupart des hamacs sont vides, ce doit être le matin. À la lueur indécise d'une lanterne, je vois un solide gaillard faire l'amour à un mousse. Mon cri l'a interrompu. Constatant que tout va bien, il poursuit son activité lubrique. Je me lève et monte sur le pont. Un soleil resplendissant beigne celui-ci. Le ciel azur s'étend de toute part. J'en ai presque le vertige. Une main sur le front, je m'avance. Un marin m'aborde.

« Tenez, ça vous fera du bien », me dit-il en présentant une gourde.

J'y bois quelques goulées. Elle contient un liquide tiède atrocement salé. Pris d'un haut-le-cœur, je me hâte d'aller vomir par-dessus bord. Puis je fusille le matelot d'un regard courroucé. Il se contente de me reprendre la gourde, de sourire, ce qui dévoile une dentition gâtée, avant de m'assurer du bienfait de son breuvage. Il ne ment pas. Peu après, mon crâne cesse de m'élancer. Mon estomac continue vaguement de protester, mais c'est peut-être dû à la tambouille de la veille. Je vais trouver le capitaine. Il est au poste de pilotage, en train de consulter une carte de l'Icaris. Son second tient les barres. Il y en a deux, une pour la direction horizontale, comme sur un bateau classique, et une pour l'altitude. Le gros homme m'apprend que si les vents restent favorables, l'Épi Vivace atteindra sa première destination dans la nuit : l'île du Roi verger. L'escale sera brève. Nous ne serons à l'île nord du Prince poulet que dans deux ou trois jours. Et ce n'est que la moitié du voyage... Ensuite, il faudra dénicher quelqu'un capable de se rendre au Maelstrom, puis il faudra faire ce trajet périlleux, puis il faudra atteindre la clé au sein de cette région, ce qui sera encore plus hasardeux, puis il faudra revenir... Émilien va être livré à lui-même au minimum plusieurs semaines. Cette seule idée me redonne envie de boire. Je passe une bonne partie de la matinée à me torturer l'esprit en quête d'un moyen d'accélérer les choses. Ne ferais-je pas mieux d'éliminer mon escorte puis de revenir directement à Lombres ? Si mon neveu est toujours aussi surveillé, que pourrais-je faire de plus que la première fois ? Il me faudrait des alliés, des gens prêts à braver l'Imagistère sur leurs propres terres. Je ne suis même pas certain que des pirates se lanceraient dans ce genre d'entreprise. Quoi qu'il y a toujours des fous. Suis-je fou de vouloir sauver Émilien de cette façon ? Et pourquoi l'homme

à la peau sombre continue-t-il d'épier mes songes ? Que compte-t-il en tirer ? Une preuve de tromperie ? Cela n'a pas de sens, les rêves reflètent les désirs, les craintes, pas la réalité. Peut-être que son but est simplement de savoir si je suis encore en vie. Un mort ne rêve plus. Midi passe. Tout est calme. Les marins m'entraînent dans des parties de cartes aussi interminables que corsées. Tout est bon pour tuer le temps. Je constate que je me suis attiré les faveurs de l'équipage. J'ai fait bonne impression, hier. Tant mieux. Grandgrêle et ses fusiliers demeurent obstinément à l'écart. J'apprends par contre avec une certaine surprise qu'un des capuchons noirs, sans vraiment se montrer sociable, ne manifeste pas moins de l'intérêt pour ce voyage.

« Ouais, il est venu m'voir, à l'aube, pour m'demander comment l'bateau vole et c'qui s'passe si on va droit vers le soleil, déclare un type dégingandé, tout en abattant ses cartes.

— Ah, vraiment ? Et qu'est-ce qu'il a fait d'autre ?

— Pas grand-chose. Il reste des heures à la vigie à contempler l'ciel. »

Les navires volent grâce à leurs voiles, et à leurs rames s'ils en ont. Leur conception réclame des matières qui ne sont trouvables que dans les nuages de cette région. Si un bateau continue de voguer vers le soleil, alors qu'il se trouve déjà dans l'Icaris, il finit par disparaître. Sans doute se perd-il dans le Trouble. Ou alors, il brûle. Personne n'a vraiment tranché cette question. Je me promets d'un minimum surveiller le capuchon noir. Il doit s'agir du frère. La sœur est plutôt du genre à tout critiquer avec son air supérieur. Elle est moins subtile, moins dangereuse que lui. J'ignore ce qu'il trame dans son esprit perfide. S'il doit y avoir du sabotage, je tiens à ce que ce soit de mon initiative, pas de la sienne.

En soirée, la météo se dégrade. Le vent forcit et une cohorte de nuées grises avale l'Épi Vivace. L'équipage réduit la voilure. Les bourrasques font osciller le bâtiment. Des gouttes éparses s'écrasent sur mon chapeau.

« Ah, une tempête de rien du tout ! » rigole Brilledent en pinçant quelques cordes de son instrument. La visibilité n'en est pas moins réduite. Perché sur le château arrière, le capitaine devient anxieux, sa longue-vue sous le bras. Inutile de lui demander pourquoi. Il a moins peur de la tourmente que de ce qu'elle peut dissimuler. C'est le terrain de chasse des pirates. Bien sûr, il y a incomparablement plus de nuages que de forbans, les chances d'en rencontrer sont minces. Toutefois, cela suffit à faire monter la tension d'un cran. Rires et exclamations se modèrent. La nuit est proche lorsqu'un marin est corrigé au fouet pour insubordination. Le vent est alors tombé, la lanière claque dans un étrange silence. Passagers et équipages ne tardent pas à s'entasser dans la cale, fuyant ainsi l'obscurité croissante. Ne demeure dehors que de quoi assurer l'indispensable surveillance, ainsi que le capuchon noir trop curieux à mon goût. Je l'aperçois à la proue, immobile dans la bise qui s'est réveillée. Il ne fait rien d'autre que contempler les cieux, comme moi-même je l'ai fait durant de nombreuses heures. Il finit par sentir mon regard dans son dos, puisqu'il tourne la tête. Avec la pénombre, ses yeux ont repris leur phosphorescence surnaturelle. On se toise mutuellement sans échanger un mot. Peut-être qu'il ne complote rien. Peut-être qu'il est juste solitaire.

« Hé, Chasseur Blême, on vous réclame en bas ! me braille un moussaillon. Il nous faut notre histoire ! »

Je soupire et me détourne. Dans le réfectoire m'attendent chaleur, lumière et brouhaha.

Je me couche aussi ivre que la veille, si ce n'est plus encore. Lorsque je me réveille, je n'ai aucun souvenir de mes rêves. Je découvre quelques nouvelles têtes, d'autres ont disparu. L'escale à l'île du Roi verger a eu lieu. Le cuisinier en a profité pour mettre dans ses menus un peu plus de variété. Les repas sont en effet plus fruités. Le seul événement marquant de la journée est que l'on croise une baleine céleste. La créature n'a en vérité de la baleine que sa taille massive. Sa forme mouvante, grisâtre et à demi gazeuse ne ressemble à rien, même si une imagination fertile peut y voir tout et n'importe quoi. Son cri caverneux est comme une corne de brume. Ce monstre placide erre au gré des courants aériens, tout en relâchant périodiquement des cumulus vaporeux. D'après une légende, tous les nuages de l'Icaris seraient crachés par les baleines célestes. Le titan abstrait ne nous prête en

tous cas aucune attention et déjà le ciel est de nouveau vide et bleu. Bon sang, le voyage va vraiment être long...

CHAPITRE XI

Émilien Blanchet

Je presse le bouton de mon ordinateur. Aucune réaction. J'insiste. Toujours rien. La batterie est à plat. Fabuleux ! Terminé la musique... Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire maintenant ? Regarder dix mille fois si je capte le réseau avec mon téléphone ? Il est en batterie faible, lui-aussi ne tardera pas à rendre l'âme. Et ce n'est pas faute de l'éteindre sitôt après l'avoir consulté. Je range l'ordinateur puis m'affale sur le lit. C'est le début d'après-midi. Ce matin, j'ai essayé de me promener tout seul et de me faire quelques repères dans le quartier. Avec de la persévérance, j'arriverai à localiser quelques endroits et à pouvoir m'y rendre sans aide. Néanmoins, c'est par dépit que je me suis lancé dans cette activité. J'élargis ma cage mais ce n'est pas ainsi que je vais en sortir. Il s'est mis à pleuvoir des cordes, j'ai dû rentrer. Depuis, je m'ennuie, pour changer. Alors bien sûr, je songe au projet Petit Monde. Depuis hier, il monopolise mes pensées. Je ne vais pas m'en plaindre. Réfléchir à mon aventure est encore la meilleure activité qui me reste. Non, ce qui m'énerve le plus, c'est mon incapacité à prendre une décision. Dois-je ou non enfiler un costume ? Si Cildor a répondu honnêtement à mes questions, il n'y a pas à hésiter. Je passe quelques jours de rêves chez la Grande Créatrice et me voilà avec le talisman réclamé par l'Imagistère. Le retour chez moi est à ma portée. Mais le Chasseur Blême m'a dit de me méfier et c'est vrai que cela ressemble à un piège. C'est trop beau, trop facile. D'un autre côté, mon oncle est loin d'être un ange. Est-ce que je dois suivre ses conseils ? Est-ce que je dois l'attendre ? Il va probablement mettre une plombe à revenir. C'est ce qu'il a écrit dans sa lettre. Les heures dans cette maudite auberge sont de plus en plus longues, de plus en plus insupportables ! La seule idée que demain ressemblera à aujourd'hui me déprime. Et la seule idée que je puisse retrouver la vue... Bon sang, ne plus être aveugle, pourquoi j'hésite ? Parce que c'est trop beau ? J'en ai tellement envie ! Je réajuste ma position. À force d'avoir la tête sur les bras, je me suis coupé la circulation. J'ai des fourmillements dans une main. L'air vif me fait frissonner. Ce froid incessant est usant ! Rien qu'en mettant les doigts le long de la fenêtre, je sens les courants d'air. J'ai déjà fait le test. Même à l'intérieur, faut avoir une veste, sauf en bas, à côté de la cheminée.

J'ai envie de chaleur, je gagne la salle commune. Beaucrâne me demande si je veux boire quelque chose. Un pas la boisson, je ne suis pas prêt de l'oublier, car il n'oublie jamais de me les réclamer. Sa jovialité caricaturale commence à me taper sur le système. Danseverve est parti pour toute la journée et il y a peu d'autres clients. C'est calme, trop calme. Adossé à l'âtre, je repense au moment si agréable passé dans la promenade. Elle est libre d'accès m'a assuré Cildor. Y aller ne m'engage à rien tout en me permettant d'échapper à l'ambiance de Lombres. J'en ai besoin. J'étouffe ! Je m'adresse à l'aubergiste.

« Heu, s'il vous plait, est-ce que vous pouvez trouver quelqu'un pour me guider au Capharnaüm ? »
Je ne demande pas à aller à la tour de la Grande Créatrice, Beaucrâne risquerait de me dire qu'elle est hors du Quartier des Lanternes, que ce n'est pas prudent, blablabla. Bonnaffaire, lui, me fera utiliser son raccourci, m'épargnant ainsi un trajet sous l'averse. Bref, je fais d'une pierre deux coups.

« Bien sûr, cher Monsieur, je dois pouvoir vous trouver ça. »

C'est un des clients qui se dévoue. Victoire ! Je quitte l'auberge avec une satisfaction certaine. Le Capharnaüm n'est vraiment pas loin. Sitôt à l'intérieur, c'est Grincevoix qui m'aborde avec sa voix qui déraile.

« Ho, Émilien, désolé. Ça fait un moment que j'ai pas pu te voir. J'ai trop de travail.

— C'est pas grave », dis-je en pensant le contraire.

Je lui en veux, il m'a laissé tomber. C'est en grande partie à cause de lui que je me suis tellement ennuyé.

« J’essaierai de passer, demain, ou après-demain.

— Bonnaffaire est là ?

— Bien sûr. Il est toujours là. Je vais le chercher. »

Une demie minute plus tard, l’agréable commerçant m’accueille et me demande ce qu’il peut faire pour moi. Encore quelques minutes et me voilà dans la tour. Comme la veille, Bonnaffaire actionne une harmonieuse sonnette et Cildor descend à notre rencontre.

« Il voulait revenir, je te le laisse. Ravi d’avoir pu vous rendre service, Émilien, dit le marchand avant de repartir.

— Bonjour Émilien. Vous venez choisir un costume ?

— Heu non. J’ai encore besoin de réfléchir. Je veux juste retourner dans la promenade. C’est possible ?

— Oui. Elle est là pour que vous puissiez en profiter à votre guise. Suivez-moi. »

Elle m’y conduit. La douce caresse du soleil sur mon visage, l’air pur chargé des parfums floraux, le concert des pinsons, des moineaux, des mésanges et d’autres oiseaux que je ne connais pas... c’est une bouffée d’oxygène.

« Si vous avez besoin de moi, je suis à l’étage, m’annonce Cildor avec gentillesse. Il y a toujours un garde à la porte pour vous aider. Passez du bon temps ! »

Elle me laisse. Je m’agrippe aux barreaux d’une fenêtre. Ils sont chauds. Je respire à plein poumon. Déjà le sentiment de malaise s’est estompé, déjà je me sens plus léger. Je ne regrette pas mon initiative.

« Alors vous aussi vous fuyez Lombres ? » fait une voix d’homme inconnue qui me surprend.

Le soldat ? Non. Le ton est traînant, triste, pas du tout martial. L’homme est à côté de moi. Il sent le tabac et l’alcool. Ce n’est pas très agréable. Je tourne la tête vers lui.

« Un peu, oui. Heu, vous êtes qui ?

— Laride. J’suis Lanternier. C’est pas une vie, vous pouvez me croire. Hier encore, j’ai perdu un ami. Le pauvre, il s’est assoupi, les susurrants l’ont eu... Maintenant, son ombre me poursuit... Elle me fait signe... Elle m’attend... Non, c’est pas une vie... Vous êtes un Éveilleur ? Vous avez une drôle de tenue.

— Oui. Vous voulez prendre un costume ?

— J’en sais rien... Peut-être bien que oui... J’économise pour et j’en parle à ma femme. J’aimerais tellement qu’elle sorte de cet enfer. Mais elle, elle préfère l’Étincelante ou les Îles Icaris. C’est pas la solution, j’lui ai dit. Nous autres, les gens de Lombres, on nous aime pas. Ailleurs, on va avoir des bricoles. Qu’est-ce que je peux faire pour qu’elle change d’avis ? Hein, vous savez, vous ?

— Ben heu, non, pas vraiment... »

Il soupire, accablé. Il semble vraiment avoir envie de parler, mais je ne sais pas quoi lui dire. Un bref silence s’installe, puis Laride, à regret, reprend :

« Je dois y aller. Mon service m’attend. »

J’entends ses pas s’éloigner. Le mal être que j’ai pu ressentir n’est rien comparé au sien. C’est assez troublant. J’ignore s’il y a d’autres personnes qui profitent de l’endroit. Je tends l’oreille et ne perçois aucune présence, pas même celle du garde. Alors je m’abandonne à l’ambiance merveilleuse. Seuls les barreaux me séparent du monde de la Grande Créatrice, comme si j’étais en prison. Je passe un bras au travers mais ne rencontre que la brise. Une abeille visite le couloir. Elle ne s’y attarde pas. Je suis fatigué à force de me torturer l’esprit, mais j’essaie tout de même de réfléchir à mon dilemme. Dois-je mettre un costume ? Dois-je entreprendre mon aventure, tenter l’expérience ? Oui, non, oui, non, toujours la même indécision. Qu’est-ce que me conseilleraient mes parents ? Même s’ils ne sont pas là, leur avis plane toujours sur moi. C’est pour cela que je n’ai pas encore osé tester la chambre des amants. C’est sans doute idiot. Rien ne me force à tout raconter lorsque je les reverrai. En tout cas, se déguiser en animal, ce n’est pas une bêtise, c’est juste insolite. Pas plus que de dormir dans des chambres enchantées. Je veux retrouver la vue, je veux rentrer chez moi, voilà mes seules certitudes.

Machinalement, je me mets à explorer le couloir. Il est long, sans obstacle. Au bout, il tourne à angle droit et se poursuit sur une distance encore plus longue. Nouvel angle, nouvelle ligne droite. Dans cette portion, j'entends le grondement d'un fleuve. Troisième angle, quatrième ligne droite. Je longe en fait les côtés d'un large carré. La tour est décidément très grande et elle semble se situer au beau milieu du monde luxuriant. Comment est-ce possible ? Lorsqu'on est dans la rue, la tour est cernée par la morne cité. Il ne faut pas chercher. C'est une bizarrerie de plus de Troublesonge. Quoi qu'il en soit, le couloir ne fait pas un circuit complet. J'aboutis à une impasse. Il m'offre tout de même un parcours simple qui justifie son nom de promenade. Je marche dans un sens, dans l'autre, sans plus penser à rien de précis, jusqu'à ce que le flûtiste se mette à jouer. Alors je m'arrête à une fenêtre et l'écoute.

Sa mélodie pleine de gaieté s'achève trop tôt à mon goût.

« Salut toi ! »

C'est la seconde fois qu'une voix me surprend depuis que je suis là. Elle est jeune et provient d'en face, par-delà les barreaux. En fait, il se pourrait que ce soit celle du flûtiste lui-même. Est-ce qu'il s'adresse à moi ? Il n'est pas tout à côté, le doute est permis.

« Hé ho ! Toi qui es à la fenêtre ! reprend-il avec amusement.

— Heu, tu, tu joues super bien », bafouillé-je.

Pris au dépourvu, je n'ai trouvé que cela à répondre. À l'instant même, j'ai peur d'avoir commis une erreur. Si ce n'était pas lui le flûtiste, je vais passer pour un abruti.

« Merci. T'es venu, hier, hein ? »

Ouf ! Pas de méprise, je suis rassuré. Il s'approche. Il marche dans de l'herbe.

« Oui. Tu es euh, un velu ? »

— Ben oui, ça se voit non ? Je m'appelle Panache. Et toi ? Tu es un Éveilleur ?

— Ben oui, ça se voit, non ? »

La remarque m'a échappé. C'est une riposte maladroite. Je crains qu'il la prenne mal, mais il rit aux éclats. Maintenant, il est à proximité. Je le devine largement plus petit que moi, ou alors c'est que je suis surélevé par rapport à lui. J'estime pouvoir le toucher si je tendais le bras, ce que je n'ose faire.

« C'est vrai, tu as raison ! Qu'est-ce que tu fabriques de beau à Lombres ? »

— Pas grand-chose. Je m'ennuie. Et toi, tu fais quoi, ici ?

— Oula, la liste est longue ! Je joue de la flûte, comme tu as pu le constater, je me balade, me beigne, roupille comme un bienheureux, mange et bois comme un pacha, participe aux activités qu'on nous propose... Moi, je vois pas le temps passer !

— C'est vraiment aussi bien que ça ?

— On a parfois quelques obligations un peu chiantes, je te le cache pas, mais franchement, comparé à Lombres, ici, c'est le paradis !

— Quelle genre d'obligations ?

— Nos coutumes, notre religion. Après, c'est mon avis personnel, les autres aiment. Et puis, c'est un détail. Les trois quarts du temps, on fait ce qu'on veut. La liberté avec un grand L, ça n'a pas de prix ! Bon, je vais m'arrêter là, sinon tu vas croire qu'on me paie pour faire de la propagande. »

Nouveau rire. Il s'exprime avec conviction et entrain. Le fait qu'il ait mentionné un bémol, paradoxalement, rend le reste plus crédible. Un monde trop parfait, cela m'aurait inspiré irrémédiablement un traquenard.

« Au fait, poursuit-il, tu m'as toujours pas donné ton nom.

— Émilien.

— Et bien Émilien, ravi de te rencontrer !

— Ouais, ravi aussi. »

Il se pourrait bien qu'il me tende la main. Dans le doute, je lui tends la mienne. Il la serre, me permettant de constater que sa main est petite, poilue et qu'il a des griffes au bout des doigts. Bien que prévisible, ce contact n'en demeure pas moins étrange.

« Ils sont pratiques à porter, les costumes ? »

Je réalise avoir autant envie de parler que Laride.

« Ha ça, tu n'imagines pas à quel point ! Ils sont un peu difficiles à mettre, mais Cildor s'occupe de tout, c'est une experte. Pourquoi tu restes à t'ennuyer à Lombres ? Rien que de repenser à cette ville, j'en ai le cafard !

— Franchement, je sais pas.

— Même si tu as peu d'or, il y a des costumes qui valent pas cher du tout. Et puis, il y a des costumes spéciaux pour les Éveilleurs aussi. C'est pas le choix qui manque.

— J'irai jeter un coup d'œil. Tu es dans le monde de la Grande Créatrice depuis longtemps ?

— Oui, plutôt. Et je suis pas prêt de vouloir en sortir, ah ça non !

— Si tu le voulais, tu le pourrais ?

— Bien sûr ! Suffit de demander à Cildor. Bon, Émilien, faut que je te laisse. Je suis déjà en retard.

— Tu vas où ?

— Voir un ami. Il m'attend vers les chutes d'eau. Si tu te décides à venir, je te montrerai le coin. Il est extra ! Allez, au revoir et à la prochaine ! C'était sympa de discuter avec toi !

— Au revoir ! »

Je l'entends s'éloigner au pas de course. Sa foulée est légère. Accoudé à la fenêtre, je repense à notre conversation. Je vais encore réfléchir et demain, je prendrai une décision. Mon cartable est lourd sur mes épaules et mes jambes protestent. Je suis sur place depuis un moment. Quelqu'un marche derrière moi et s'enfonce dans la promenade. C'est peut-être une autre personne qui vient en profiter. Moi, je m'approche de la porte.

« Vous pouvez me raccompagner, s'il vous plaît ? »

J'ai l'impression de parler au vide, mais je sais que le garde est là. Il s'avance et me prend par le bras. On s'engage dans les escaliers. Plus de soleil, plus d'air parfumé, les oiseaux s'éloignent, se perdent. On arrive vers l'entrée de la tour. De derrière les lourds battants de bois, le crépitemment d'une pluie battante me parvient. Le froid m'enveloppe. Sachant ce qui m'attend dehors, je m'immobilise.

« Heu, attendez, je préfère voir Cildor. »

Le soldat grogne, mais obtempère. On fait demi-tour, on gravit les marches qu'on vient de descendre, puis on poursuit au-delà du premier pallier. Au deuxième étage, on passe une porte. Le soldat me lâche et annonce :

« Madame, l'Éveilleur.

— Ho, Émilien, vous êtes encore là ? C'est le soir.

— Ha bon, déjà ? » dis-je, stupéfait.

J'ai passé toute mon après-midi ici ? Incroyable !

« J'espère que je ne vous dérange pas, ajouté-je, embarrassé.

— Mais pas du tout. Vous avez assez réfléchi ?

— Pas tout à fait. Mais je voudrais voir les costumes, histoire de savoir ce qu'il y a.

— À votre guise ! C'est par ici. Mais vous devriez déposer votre cartable, vous serez moins encombré. »

Là encore, cela ne m'engage à rien. Je me renseigne, c'est tout. J'aurai ainsi tous les éléments pour prendre cette satanée décision. Et puis, c'est une façon agréable de prolonger mon séjour à la tour. J'adore flâner dans les magasins de jeux. Cildor me mène dans une pièce qui sent bon le bois. On évolue sur des tapis.

« Je suppose que vous vous intéressez aux costumes avec talismans, n'est-ce pas ? Ils sont nommés les Élus. Leurs prix sont très variables. Certains ne valent qu'un pas, d'autres coûtent des fortunes. Vous avez une main de Midas ? De quelle quantité d'or disposez-vous ? Cette somme est déjà un premier critère de sélection.

— J'ai trois cents milles pas. »

La fille marque un temps d'arrêt.

« Trois statuettes, vraiment ? me demande-t-elle avec un étonnement certain.

— Oui. Trois statuettes.

— Par le Trouble, je ne suis même pas certaine qu'il existe un costume qui fasse ce prix ! »

Je ne peux réprimer un sourire de satisfaction. Être dans un magasin et savoir que je peux tout m'offrir, c'est une enthousiasmante perspective.

« Mais les Velus ressemblent à quoi exactement ?

— Approchez-vous. Touchez celui-là. Prenez garde à ne pas trébucher, il y a un socle. Les Velus répondent tous à un même modèle. Ce sont des humanoïdes intégralement couverts de fourrure. Ils conservent néanmoins une vraie chevelure. Comme l'homme, ils ont les yeux de face. Comme l'homme, ce sont des plantigrades, c'est-à-dire qu'il marche sur toute la plante des pieds et pas seulement une partie. »

Sous mes doigts, je sens du pelage et dessous, le relief des muscles. J'identifie un bras, une épaule, un cou, un museau. Cela ressemble d'avantage à une créature empaillée qu'à un costume. Je descends le long du ventre et finis par rencontrer du tissu, une ceinture...

« À partir de ce modèle de base, les Velus diffèrent grandement. Ils adoptent habituellement les attributs d'un animal précis, auquel cas on reconnaît aisément leur espèce, mais ce peut être aussi nettement plus vague. Certains sont complètement originaux. Leur taille va d'une cinquantaine de centimètres à plus de deux mètres et leur poids, de quelques kilos à plusieurs centaines. Celui que vous touchez est un loup gris d'un mètre soixante. Et là, vous avez un ours. »

Elle me saisit le poignet pour me montrer un Velu à côté duquel je suis un nain. Ses bras sont plus épais que mes jambes. Impressionnant !

« Chaque Velu est fourni avec ses affaires sur mesure. En général, les mâles portent une culotte, et les femelles, une robe.

— Une culotte ? répété-je, surpris, en songeant à un slip.

— Ho, le terme plus moderne, c'est pantalon, pantacourt, ou short selon les cas. À ceci s'ajoute éventuellement d'autres pièces vestimentaires, voir des accessoires, des armes, etc. Les possessions d'un velu peuvent être très simples ou, au contraire, d'un grand luxe. Apparence et possessions forment un tout. Un tout unique, cela va de soi. Est-ce que vous arrivez un peu mieux à vous représenter les costumes ?

— Heu, oui, je crois... »

J'examine le colosse. Il tient une hache énorme. Comment est-ce que je pourrais enfiler un tel déguisement ? Il doit être réservé à un adulte. La hache est criante de réalisme.

« Dans ce cas, peut-être peut-on commencer à chercher quelque chose qui vous conviendrait. Je vais vous poser quelques questions qui faciliteront les recherches. ... Mâle ou femelle ?

— Quoi ?

— Vous préférez rester un homme ou aimeriez-vous devenir une femme ?

— Heu, je suis très bien comme je suis. »

En voilà une question à laquelle je ne m'attendais pas. Heureusement, la réponse m'a semblé évidente, pas besoin de me creuser la cervelle.

« Mâle donc. On a déjà deux fois moins de costume à regarder. Est-ce qu'un animal en particulier vous plait ?

— Heu... »

À présent, j'hésite. Je me mets à penser aux animaux de fiction, ces personnages de romans et de dessins-animés que j'aime. Je pense aussi à ceux, plus réels, de la vie quotidienne et des documentaires. J'écarte d'office les chiens. Leurs aboiements sont trop agressifs et ils laissent leurs merdes sur les trottoirs. Le loup est plus charismatique mais... il ressemble à un chien.

« Les animaux sont souvent associés à une symbolique. Le chien, c'est la fidélité, le renard, la ruse, le chat, le malin... Il est possible d'aimer un animal pour ce qu'il représente. Vous pouvez aussi réfléchir à une famille : rongeur, félin, canidé. C'est plus vague, mais c'est une piste. Ou encore, demandez-vous si vous préférez être grand et fort ou petit et discret. Ici, vous avez un lapin très mondain. Et là, un tigre farouche. »

Elle continue de me montrer des Velus. Je constate leur diversité, mais il me faudrait les détailler plus longtemps pour vraiment me faire une idée de leur aspect individuel. Je me contente d'un sommaire examen avant de passer au suivant. On progresse dans la salle. Les costumes se répartissent de

chaque côté de petites allées. Ils doivent offrir un sacré spectacle, là, tous ensemble. Une foule singulière.

« Puisqu'il s'agit d'Élus, vous pouvez aussi vous demander quel genre de talents particuliers vous aimeriez obtenir. Est-ce que vous préférez avoir des pouvoirs magiques ? Ou des dons époustouflants ? Plus cher est le costume, plus puissant est son talisman. Est-ce que vous voulez être puissant ? Réfléchissez bien. Enfiler un costume est une chose, l'assumer en est une autre. Et il est parfois difficile d'assumer de puissantes facultés.

— Je veux être puissant, ça j'en suis sûr ! Et ce serait quel genre de pouvoirs magiques ? Lancer des boules de feu ?

— Oui, par exemple. Ou manipuler les objets à distance, lire les pensées des gens, se rendre invisible. Mais il peut aussi s'agir de savoir manier une épée comme personne, d'être un acrobate époustouflant, ou courir aussi vite que le vent.

— J'aime bien la magie. J'aime bien les épées aussi.

— Bien bien, on avance. Alors, une idée d'animal ? Ou de symbole ?

— J'aime bien les souris et les chats. »

Les souris car elles occupent souvent le rôle de héros dans les histoires. Les chats car Sophie en a deux et qu'ils sont adorables.

Cildor, tout en récapitulant à mi-voix les informations que je viens de lui fournir, me guide à travers les allées. À plusieurs reprises, elle me présente un costume qui répond aux critères. Elle m'en montre aussi deux ou trois plus éloignés de mes souhaits mais qui lui plaisent. Elle m'explique brièvement pourquoi. J'apprécie qu'elle me donne ses avis et je l'incite à le faire davantage. À force de parler, j'évoque Rougemuraille, Fieval et mes autres sources d'inspirations. Elle m'apprend en retour que la Grande Créatrice lui a abondamment parlé du monde de l'Éveil et qu'elle le visiterait volontiers si c'était possible. Au beau milieu de nos échanges, désormais spontanés, elle déclare avoir déniché la perle rare.

« Touchez donc celui-là. Je suis certaine qu'il vous ira comme un gant. C'est un chat noir super charismatique ! Son étiquette indique que c'est un mâle, qu'il coûte une statuette et dix-huit visages, qu'il mesure un mètre six et que son talisman lui confère, je cite : "une adresse sans égale conjugée au pouvoir des ombres et du silence." Je pense que l'intention de la Grande Créatrice avec ce Velu est d'obtenir l'apogée de la classe et de l'efficacité. La grâce féline, son pelage noir, noir comme les ombres, les ombres légères et silencieuses... c'est tout dans le même registre. Vous qui voulez être un héros, vous avez là ce qu'il faut. Ce ne sera juste pas un héros lumineux, flamboyant, mais sombre, inquiétant.

Voilà qui est prometteur ! Des héros sombres, j'en connais. Batman par exemple. J'examine la créature. Un mètre, c'est petit.

« Oui, ça pourrait aller. Mais je ne vais jamais pouvoir entrer là-dedans.

— Ne vous en faites pas pour ça, les costumes sont magiques. Je vous le décris. Il s'agit donc d'un chat noir, un noir profond et assez mat. Il a des yeux couleur émeraude qui ressortent particulièrement. Ses griffes et ses dents, bien blanches, sont également mises en valeur. Ses cheveux sont de la même teinte que son pelage, quoi qu'un peu plus brillant. Il les a mi-longs et très fins. Là, vous pouvez toucher sa queue. Non, plus bas, elle dépasse de sous la cape. Voilà, vous l'avez. Elle est longue et assez fine. Comme vous avez pu le toucher, il porte un large chapeau avec une plume, une cape et sa culotte. Les habits sont noirs à l'extérieur, et du coup se confondent avec la fourrure comme pour faire de lui une simple silhouette, et bleu nuit à l'intérieur, ce qui donne une note d'élégance certaine. Dans chaque main, il tient une longue dague. Ici vous avez la première et là, la seconde. Hum, que dire de plus ? Il est très élancé. On devine ses muscles sous ses poils et sa figure a un air malicieux. Non, vraiment, il est comme il faut. Il se tient bien droit et semble jouer nonchalamment avec ses lames, une pose assurée qui donne le ton !

— Où est le talisman ?

— C'est la Grande Créatrice qui vous le donnera lors de votre arrivée. C'est aussi elle qui vous donnera le nom qui sera le votre durant tout votre séjour.

— Vous me le conseillez vraiment ?

— Ah oui, sans hésiter. C'est pile ce que vous recherchez et c'est aussi l'un des plus chers, ses talents doivent réellement être époustouflants. »

La description de Cildor est tout à fait à mon goût. Mes doigts continuent d'explorer le costume, ce costume qui pourrait me rendre la vue.

« Et après, ça se passe comment ?

— Je dois vérifier que vous êtes bien un Éveilleur, une formalité. Puis vous devez payer. Je peux vous réserver le costume si vous n'avez pas l'or sur vous. Et enfin, je vous aide à l'enfiler. »

Les trois statuettes sont dans mon cartable. Je pourrais faire comme si ce n'était pas le cas. Je pourrais revenir à l'auberge et poursuivre ma réflexion. Sans doute que je le devrais. Mais non ! Non, je n'en ai pas envie ! Assez de ce dilemme ! Assez d'attendre ! Assez de Lombres ! Pour une fois que je vais pouvoir m'amuser, je ne veux pas m'en priver !

« D'accord. Et bien je prends ce costume. J'ai l'or dans mon cartable.

— Vous êtes sûr ? On peut continuer de chercher, mais je crois qu'on a fait à peu près le tour.

— Oui, je suis sûr.

— Alors c'est partie ! Je vous ramène votre cartable et on va se rendre au troisième étage. »

Me voilà dans une nouvelle pièce. Elle ressemble au magasin avec ses tapis mais elle est plus chauffée et je la devine plus petite. Une cheminée crépite. Après m'avoir laissé seul un instant, Cildor revient. Elle me fait tenir brièvement une pierre à facettes, un objet qui ne m'est pas inconnu. La pierre chauffe, le test est positif. Je donne ensuite à la fille deux statuettes et elle me rend la monnaie dans un sac. Quatre-vingt-deux visages, cela prend de la place. Vais-je pouvoir les mettre dans mon cartable ?

« Le Velu est à vous, Émilien. Il ne reste plus qu'à l'enfiler. Contentez-vous de suivre à la lettre mes instructions et ça se passera très bien. Pour commencer, déshabillez-vous.

— Heu, complètement ?

— Oui, complètement. Vous pouvez accrocher vos affaires derrière vous, il y a des crochets sur le mur. »

Je me doutais qu'il faudrait retirer quelques vêtements car le costume, à lui seul, habille. Mais pas tout. Je m'exécute néanmoins, non sans gêne. Cildor est une fille. Je ne me suis jamais retrouvé nu devant une fille. Elle a la délicatesse de me rassurer.

« Allons, ne soyez pas aussi timide. Il n'y a que moi ici et j'ai l'habitude de voir les gens dans le plus simple appareil. Maintenant, asseyez-vous sur ce tabouret et buvez cette fiole.

— C'est quoi ?

— Quelque chose qui va vous décontracter. Allez, buvez. Moi, en attendant, je prépare le costume. »

Je goûte une gorgée de la fiole, redoutant un peu le goût. C'est sucré, comme du sirop. Mes craintes envolées, je bois tout et attend. Je sens le rayonnement des flammes sur ma peau, le tapis sous mes pieds, le tabouret sous mes fesses. Je suis très conscient de tout cela. Je commence à douter. N'ai-je pas fait une bêtise ? Dans quoi est-ce que je m'embarque ? Ma fatigue se mue en épuisement. J'ai la tête lourde, un début de vertige. Est-ce les effets de la potion ? J'entends Cildor s'affairer non loin.

« Qu'est-ce que vous faites au costume, exactement ? m'enquis-je par curiosité, et aussi pour parler, pour gommer mon appréhension naissante.

— Je l'ai débarrassé de ses affaires, puis j'ai aménagé une ouverture dans son dos et là, je le vide.

— Il y a quoi à l'intérieur ?

— Une espèce de pâte à modeler. Au contact de l'air, elle se change en gélatine. Oui, ce n'est pas très appétissant. Voilà, j'ai terminé. Je vais vous aider à l'enfiler correctement. N'ayez pas d'inquiétude, vous allez l'étirer, mais il est très résistant. »

Elle vient à moi. Mes vertiges s'accroissent. Mon corps s'engourdit. La sensation n'est pas désagréable. C'est comme si je glissais dans un songe. J'entre dans le costume par son dos. D'abord les jambes, puis les bras, puis la tête et le tronc. La matière est élastique, graisseuse, plutôt répugnante. Guidé par Cildor, mes orteils s'emboîtent dans ceux du Velu, mes doigts, dans les siens, mes oreilles, dans les siennes, mon sexe, dans le sien. Cette dernière constatation me perturbe. La

filles referme le costume sur mon propre dos. Je suis désormais complètement recouvert et l'air me manque. Mon appréhension devient de l'angoisse. Je tente de me raisonner. Panache m'avait prévenu que ce serait un peu difficile. Et toujours Cildor me rassure de sa douce voix en me disant que tout va bien, que c'est bientôt terminé. Elle rajuste les narines du velu sur les miennes. N'ai-je pas l'air ridicule avec le costume déformé ?

« Je ressemble à quoi ? fais-je d'une voix pâteuse.

— Pas à grand-chose, pour le moment. Respirez par le nez. Respirez fort. Ouvrez la bouche et n'essayez plus de parler. »

J'obéis et elle insère ce qui doit être la bouche du costume dans la mienne. En tous cas, elle enveloppe mes dents et une bonne partie de ma langue. C'est encombrant. Mon angoisse frôle la panique. Ma respiration devient saccadée. Et dans le même temps, mes forces me fuient. Même mes sensations s'émoussent. La voix de Cildor paraît s'éloigner.

« Courage, c'est presque terminé ! Vous tenez le bon bout ! » répète-t-elle en me faisant quitter le tabouret et en me conduisant jusqu'à un probable baquet.

Je ne supporte plus mon propre poids. Cildor me manipule comme une poupée. C'est au tour de mes pensées de devenir confuses. Je nage en plein chaos. Et dans ce chaos, j'ai la conviction d'être de plus en plus à l'étroit. L'intérieur du costume s'est collé à chaque centimètre carré de ma peau et de mon cuir chevelu et me serre, me serre ! J'ai si chaud, je transpire, je suffoque ! C'est trop, c'est trop ! Je perds mes moyens, cède à la panique. Je veux arrêter, mais je ne peux plus parler. Je veux me débattre, mais mon corps est de coton. Est-ce moi qui gémit ? Est-ce moi qui ai si mal ? Est-ce moi qu'on broie ? Le goût du sang ! L'odeur du sang ! C'est pire à chaque seconde !

« Respirez par le nez ! Respirez par le nez ! Oui, c'est bien, vomissez ! Continuez ! Vous évacuez le trop plein de matière ! Vomissez et respirez par le nez ! Ne vous étouffez pas ! Je vous mouche. Voilà, ça ira mieux. Respirez par le nez et évacuez ! »

Je m'accroche à cette voix comme à un fil d'Ariane. Bientôt, il n'y a plus qu'elle. Bientôt, il n'y a plus rien...

CHAPITRE XII

Le Chasseur Blême

C'est sous la grisaille que se dévoile à moi l'île nord de la Princesse pomme de terre. En bas de la passerelle, sur les docks faits de rondins de bois grossiers, j'embrasse le paysage d'un regard latéral. Du brouillard, des ruelles bourbeuses, des bicoques aux toits de chaume... On est loin des villages accueillants du centre de l'Icaris. En venant jusqu'ici, le beau temps s'est fait de plus en plus rare. J'abaisse les yeux sur le vide brumeux sous le quai. Les rafales font claquer mon manteau. Il en faudrait peu pour basculer. Le coin donnerait des sueurs froides à ceux qui ont le vertige.

« Bon, on bouge ? » grogne l'exécrable Mortebrise.

J'ai fini par apprendre le nom des deux capuchons noirs. La fille, c'est Mortebrise. Le garçon, c'est Ternevent. Je me retourne vers eux. Tout mon groupe est là, dûment déguisé. Depuis qu'on a quitté l'Épi Vivace pour une vieille goélette, le camouflage semble opérer. Mais les nouvelles vont vite, il faut se hâter. Une équipe de l'Imagistère qui se balade incognito, c'est forcément quelque chose qui va titiller la curiosité des locaux. Je leur adresse un signe de tête, puis m'avance, Grandgrêle et les autres sur les talons. Des miliciens armés de mousquets assurent la surveillance du port. Ce sont pour la plupart des brutes patibulaires. Ils nous jettent des regards torves, mais c'est tout. Nous voilà sur la terre ferme. Les remous du navire traversant des turbulences ont presque réussi à me faire avoir le mal de l'air. J'ai intérêt d'avoir l'estomac mieux arrimé à l'avenir car ce n'était rien à côté de ce qui nous attend.

Une auberge ne tarde pas à se profiler. Non loin se dresse la caserne de l'Imagistère, identifiable à ses quelques sculptures grimaçantes. L'entrée du bâtiment militaire est étroitement gardée par

quatre fusiliers aux aguets. Je n'ai repéré aux abords de l'île aucun galion noir. Aucun soldat de la dictature ne se ballade dans le bourg. Ils doivent tous être reclus dans cette caserne. On pénètre dans l'auberge. Là encore, aucun soldat de l'Imagistère. L'établissement est fréquenté par les voyageurs, les marins et la milice du coin. La tenancière est une femme revêche qui mord systématiquement les pièces que sa clientèle lui présente. Ici on boit du rhum, bien sûr, mais aussi beaucoup de vodka. Un désordre fiévreux règne.

« Et maintenant ? m'interroge Grandgrêle, sitôt assis.

— Maintenant, je me renseigne. Et si jamais on vous pose des questions, vous affirmez que je vous paie. Et vous, les capuchons gris, trouvez-vous une histoire crédible pour justifier votre présence. » Personne ne soulève d'objection, alors je vais voir la tenancière, d'abord pour commander une vodka, ensuite pour réserver des chambres car il est tard, enfin pour débiter les recherches d'un capitaine à la hauteur du Maelstrom. Je n'obtiens que la vodka et le nom de deux autres auberges car celle-ci n'a plus rien à proposer pour la nuit. Je laisse trainer mes oreilles afin de saisir la teneur des conversations. Apparemment, la princesse pomme de terre a exécuté son frère qui complotait contre elle. Ce n'est pas ce genre de nouvelles qui va nous aider. Autre actualité : demain, il y aura une foire, ce qui explique l'affluence. Une rixe éclate entre deux ivrognes. Les miliciens les jettent dehors sans ménagement. Je retourne à mon groupe et l'informe qu'on change d'établissement.

« Vous prenez toujours des décisions aussi hâtives ? me demande Grandgrêle, une fois dehors.

— Pourquoi ?

— Parce que ce n'est pas comme ça qu'on mène une enquête.

— J'ignorais que vous étiez enquêteur.

— Je ne le suis pas, mais j'ai sans doute un minimum de bon sens en la matière.

— Si vous avez quelque chose à proposer, faites-le sans tourner autour du pot. On gagnera du temps.

— On pourrait déjà se diviser, pour se renseigner à plusieurs endroits à la fois.

— Si je me souviens bien, lorsque j'ai demandé à ce qu'on se divise, sur l'île du Roi blé, vous êtes monté sur vos grands chevaux. Non, inutile de répondre, on se divisera, vous avez raison. Mais pas avant la nuit. C'est pas sûr par ici pour des gens comme vous.

— Non mais écoute-le Ternevent, comme si on savait pas se défendre ! » crache Mortebrise.

On évite soigneusement de s'approcher de la caserne. Après avoir cheminé dans des venelles fangeuses, on déniche la Patate Fripée, l'une des auberges qu'on m'a indiquée. Une forte odeur d'urine environne son seuil, appétissant. L'intérieur m'a tout l'air d'un repaire de bandits. Enfumé, mal éclairé, puant la friture, les gens attablés ont vraiment de sales gueules. C'est avec une franche hostilité que plusieurs se mettent à dévisager mon escorte. Dans un coin, sur un semblant d'estrade, une femme court vêtue chante et se dandine. Je ne voudrais pas d'elle dans mon lit, même si elle me payait. L'accueil cordial du tavernier bossu tranche avec le décor. Il nous propose d'office un repas et des chambres.

« Profitez-en, ce sont mes dernières ! » précise-t-il.

Tout en me promettant de ne dormir que d'un œil, j'accepte. Chacun paie sa part, trois pas, ce n'est vraiment pas cher. Et la cuisine rustique me convient. Peut-être une bonne adresse, après tout. Les questions, c'est l'aubergiste qui les pose. Il est du genre loquace et curieux. Il tente de savoir d'où on vient et ce qu'on veut faire.

« ...parce que des gens avec votre dégaine, il y en a pas des masses par ici », se justifie-t-il.

Je prétends mener une expédition vers le Maelstrom pour y dénicher des trésors, ce qui n'est pas loin de la vérité.

« ... Il ne nous manque que quelqu'un pour nous y mener, conclus-je.

— Oh mais il vous faut absolument parler de ça à Fouguelame, c'est le capitaine qu'il vous faut ! Mais elle vous réclamera une partie du trésor, pour sûr !

— Ce n'est pas forcément inenvisageable. Où puis-je la trouver ?

— Ici-même, c'est ma fille. Mais là, elle est de sortie. Elle va revenir demain matin, sauf imprévu bien sûr. On sait jamais ce qui peut arriver dans les cieux. »

Une piste à examiner. Cela commence bien. Durant la soirée, le tavernier m'abreuve des exploits de sa fille. Elle serait la meilleure bretteuse de l'Icaris, la meilleure navigatrice aussi. Elle n'aurait peur de rien et son équipage serait prêt à mourir pour elle. J'imagine que ses propos sont passablement romancés. Il finit par me demander si, par hasard, je ne serais pas le Chasseur Blême.

« Un type tout blanc comme vous, ça me rappelle les histoires sur la Putride. »

J'acquiesce et il s'étonne alors que je sois sorti de ma jungle, ce à quoi je réplique laconiquement que j'avais besoin de changer d'air. Même les autres clients auraient aimé en apprendre davantage. Je prends garde à ne pas trop boire et je surveille du coin de l'œil mon groupe, obstinément à l'écart. Après quelques parties de cartes, je vais me coucher. Les autres me suivent. On s'entasse dans trois chambres. Il n'y en avait pas davantage de disponible. Je me retrouve avec Grandgrêle, Mortebrise et Ternevent. Or il n'y a que deux lits. J'en prends un, le frère et la sœur occupent le second et le sergent se contente volontiers d'une chaise. Je le devine méfiant. Il garde d'ailleurs son fusil et son épée à portée de main. Lorsque les enfants de la Dame Corbeau se dévêtissent, je ne peux pas m'empêcher de remarquer les lugubres tatouages qui couvrent une bonne partie de leur corps. Je crois qu'ils ont les mêmes, tout comme ils ont la même coupe de cheveux. Ils ont vraiment tout fait pour se ressembler. Et pourtant, leur façon d'être est diamétralement opposée. Malgré l'inconfort du matelas rempli de paille, je sombre vite. Sous mon oreiller se cache mon poignard.

Mes songes sont limpides. J'y vois Émilien tourner en rond chez Beaucrâne. J'entends ce dernier faire les éloges du Capharnaüm. Dans la rue, Florence cherche son fils. Elle colle des affiches partout. Elle en pose même une sur la porte de l'auberge des égarés, mais n'a pas l'idée d'entrer. Et moi, tapis dans un coin, je vois tout : Émilien à travers la fenêtre, ma sœur qui s'éloigne de l'entrée... J'ai envie de les appeler, de les réunir, mais demeure passif. Soudain, dans la rue, j'aperçois l'homme en rouge et à la peau sombre. Le Marcherêve, toujours là à m'espionner...

Une main m'arrache à cette désagréable vision. Dans la chambre, l'obscurité règne, ainsi qu'une tiédeur aux relents de fauve. Par réflexe, j'empoigne mon poignard.

« Chasseur Blême, des bruits suspects en bas », souffle Grandgrêle avec son impassibilité coutumière.

Je me redresse sur un coude et tend l'oreille. Effectivement, il y a un peu d'agitation au rez-de-chaussée. Les marches de l'escalier grincent. Quelqu'un les monte, plus pressé que discret. Un client ? Dans le doute, je m'extirpe de mes couvertures et c'est mon sabre que je saisis.

« Réveillez les sorciers », dis-je dans le même temps.

Inutile. Les yeux de ces derniers percent déjà le noir à la façon de pâles étoiles. L'un d'eux fait jaillir une flamme violacée de son poing et il s'en sert comme d'une chandelle. Le second gamin se jette sur son glaive. Des pas dans le couloir... Voilà qu'on frappe doucement à notre porte. Sans attendre de réponse, la personne ouvre. La lumière de sa torche pénètre dans la pièce. C'est un jeune homme à la soucieuse expression.

« Déjà réveillés ? Parfait. Grouillez-vous, faut vous tirer. Il y a tout une patrouille de l'Imagistère qui rapplique ici. Les capuchons gris et les mercenaires de Lombres, ils n'aiment pas trop si vous voyez ce que j'veux dire. Retrouvez-moi au fond du couloir ! J'vous guiderai en lieu sûr ! »

Et il referme la porte. L'Imagistère ? Quelle ironie ! Les déguisements seraient-ils en train de fonctionner mieux que ce que j'avais escompté ? Le sergent m'adresse un regard interrogateur. Il n'aurait qu'à présenter son parchemin pour qu'on nous laisse en paix. Mais ce serait ruiner notre couverture, cette couverture dont on a besoin pour atteindre le Maelstrom.

« Réveillez les autres, on le suit », lui fais-je en commençant à renfiler mes affaires.

Il ne discute pas et va rejoindre ses subalternes. Sitôt prêt, on gagne le corridor et je charge mon fusil.

En bas, la porte d'entrée est martelée de coups impérieux.

« J'arrive ! J'arrive ! » bougonne l'aubergiste en étouffant un bâillement.

Le reste de mon escorte nous rejoint dans le corridor. J'apprécie leur réactivité. En bas la patrouille se déverse déjà dans la salle commune. Elle est nombreuse. Elle bouscule les chaises, se rue aux étages, demeurant sourde aux protestations outrées du bossu. C'est tout l'établissement qui s'emplit du bruit des bottes et d'éclats de voix agressives. Comme prévu, le jeune homme attend au fond du couloir. Il est de plus en plus stressé mais reste planté sur place, comme si tout le monde n'était pas encore là. Avant que je ne le questionne, deux individus sortent en catastrophe de leur chambre. L'un est tout équipé. Drapé dans une cape de voyage, il aide son gros collègue maladroit et à demi endormi à se hâter.

« Vite, Monsieur, ils sont presque là. Enfilez votre veste !

— Par le Trouble ! Par le Trouble ! On ne me laissera donc jamais tranquille ? Mon sac, où est mon sac ?

— Je l'ai. Vite ! On met les autres en retard !

— Allez, par ici ! » souffle notre guide, pas bien loin de la panique.

On quitte le couloir lorsque des soldats entrent à l'autre bout. On dévale l'escalier du fond, encore libre, mais plus pour longtemps. L'homme nous mène vers les cuisines.

« Fouillez partout ! Trouvez-les ! » tonne une voix autoritaire.

Voilà la porte arrière. On la franchit. On débouche dans un infect coupe-gorge, sous une pluie fine et une bise mordante.

« Là ! Ils sont là ! » braille un soldat.

Le jeune homme se mord la lèvre. Trois fusiliers affublés de leur haut chapeau se découpent à la lueur de leurs lanternes. Postés dans la ruelle, ils nous mettent en joue.

« Au nom de l'Imagistère, plus un geste ! »

Grandgrêle me surprend en ouvrant le feu. Il se comporte en fait vraiment comme un mercenaire. Il abat un des trois soldats qui s'affale sans un cri. La seconde d'après, la fusillade s'engage pour de bon. Je me suis jeté contre un mur. Une balle siffle à mes oreilles. Le gros client marmonne des suppliques. Un éclair violet fuse vers nos adversaires...

« Monsieur, tenez bon, on va s'en sortir ! »

Difficile de savoir exactement ce qui se déroule. Trop d'agitation, trop peu de lumière... Je sais juste qu'un deuxième soldat est au sol et que le dernier s'est mis à couvert pour recharger. Il appelle des renforts qu'il obtiendra sous peu. Tous les chiens des environs se sont mis à aboyer. Notre guide nous intime de venir. Sa torche disparaît déjà à un angle. Je me lance à sa poursuite. Il n'attendra pas les retardataires cette fois. Un coup de fusil claque dans notre dos. Autour de moi, des ombres qui courent, des respirations haletantes... Une silhouette s'effondre et geint. Elle est remise sur pieds sans ménagement. Les virages se succèdent. Derrière nous, des bruits de poursuite.

« J'en peux plus, j'en peux plus ! pleurniche le gros client.

— Mais si, continuez ! l'encourage son compagnon.

— La ferme vous deux ! s'énerve Mortebrise.

— Comment osez-vous me parler de la sorte ?! bafouille le gros.

— Si tu fermes pas ta sale gueule, je m'arrange pour que tu ne puisses plus jamais l'ouvrir », menace Mortebrise.

Il est clair que l'obèse ne suit pas le rythme. Il nous ralentit. Je distingue, en regardant par-dessus mon épaule, les lanternes de la patrouille lorsque une ligne droite se fait un peu trop longue. Je trébuché à cette occasion contre quelque chose qui grogne. Heureusement, je parviens à retrouver mon équilibre. Au-dessus de nous, un volet grince. Peu après, un nouveau coup de feu retentit, suivi d'une réplique nourrie. Notre avance, subitement, s'accroît.

« Entrez là ! Grouillez-vous ! » murmure notre guide.

Nous voilà dans un entrepôt encombré de sacs crasseux. L'odeur de terre et d'humidité y est forte. Le jeune homme confie sa torche à l'un des capuchons gris, puis il dégage une trappe de sous les marchandises. Sitôt celle-ci ouverte, il nous invite à descendre. Pas besoin de nous le dire deux fois. Les flammes révèlent une échelle en bois. En un rien de temps nous nous trouvons au début d'un tunnel exigü. Soufflant comme un bœuf, le gros tente de passer à son tour, mais il est trop volumineux et trop empoté pour se débrouiller seul. Son compagnon fait de son mieux pour l'aider.

« J’y arrive pas, j’y arrive pas ! Pourquoi est-ce qu’il m’arrive tout ça ? Hein, pourquoi ? »

Et la patrouille arrive. On échange un regard.

« Mais laissons-le ce gras du bide ! » s’écrit Mortebrise.

Si je n’avais pas craints qu’il mette les soldats sur notre piste en restant coincé dans la trappe, j’aurais sans doute acquiescé. Au lieu de cela, je grimpe quelques barreaux de l’échelle, attrape les jambes boudinées et tire dessus.

« Non, haaa ! Non, arrêtez ! Ça fait mal ! J’ai mal ! Haaa ! »

Mais il n’en passe pas moins par l’ouverture. Brusquement, il dégringole en poussant un hurlement strident. Je saute de côté, incapable de le retenir. Mes fusiliers sont là pour le rattraper.

« Lâchez-moi ! Laissez-moi tranquille ! J’en ai assez de tout ça ! Assez ! »

Mortebrise fulmine, mais c’est moi qui empoigne le gros, plante mes yeux dans les siens et gronde :
« La ferme ! »

J’ai dû mettre tant de fureur dans ces deux mots qu’ils suffisent à lui clouer le bec et à le faire blêmir. Son visage poupin baigné de larmes m’inspire du dégoût.

« Allez jusqu’au temple ! nous dit le jeune homme qui reste en haut. Et dites que vous venez de la part d’Arcdos. »

Il referme la trappe. Je me demande s’il aura le temps de la camoufler et de désertier l’entrepôt avant l’arrivée des soldats de l’Imagistère.

On progresse maintenant dans le souterrain. Celui-ci est de confection rudimentaire et me fait un peu penser à un conduit minier. Mieux vaut ne pas trop regarder les poutres de bois qui se dévoilent à la lueur tremblotante de nos lumières. Les capuchons gris ouvrent la marche. L’obèse et son collègue la ferment. Le silence est pesant. Et dans ce silence, nos pas, ainsi que les renflements du gros, font un sacré boucan.

« Un mort », me chuchote subitement Grandgrêle.

Sur l’instant, je ne comprends pas pourquoi il me dit cela. Je scrute sa figure sévère. C’est son expression qui me met la puce à l’oreille. Le sergent a perdu l’un de ses hommes, et il m’en tient responsable. Je ne réponds rien. Face à nous, le tunnel troque ses parois de terre et de bois contre de la pierre façonnée. Encore un peu et c’est une vaste pièce qui se révèle. Pourvue de colonnes, d’un autel en son centre et de flambeaux pour en assurer l’éclairage, voilà le temple. Tout est gris et une brume légère flotte. Une trentaine de personnes sont là, toutes en robe grise, et se fondent du coup presque dans le décor. Cet endroit est un lieu de culte de l’église du Trouble... Forcément, notre arrivée est loin de passer inaperçue. La terne assemblée nous fait face. Parmi elle se trouvent des mioches aux yeux luisants dans l’obscurité de leur capuchon. Des enfants de la Dame Corbeau réellement membres de l’église. Si jamais on se bat contre cette bande de fanatique, il n’est pas du tout certain que nous ayons le dessus. Une personne de haute stature et dont la robe est brodée d’argent s’adresse à nous d’une voix de stentor. Ce doit être le prêtre du temple.

« Qui va là ? »

— Des voyageurs dérangés dans leur sommeil par l’Imagistère et à qui on a gracieusement indiqué cet endroit, déclaré-je en me plaçant devant mon escorte. Nous venons de la part d’Arcdos.

— Nous sommes toujours prêt à aider les ennemis de l’Imagistère. Je constate de surcroît avec une agréable surprise que vous avez su bien vous entourer. »

Le prêtre porte son attention sur Mortebrise et Ternevent. Ce dernier prend la parole avec détachement :

« Le Chasseur Blême entreprend un périple vers le Maelstrom, source d’un grand chaos où le Trouble montre l’étendue de son divin pouvoir. Nous avons décidé de l’accompagner pour communier avec le Trouble.

— Bien, très bien, une entreprise fort louable. Mais de quelle chapelle dépendez-vous ?

— D’aucune. Nous étions à celle de Lombres mais vous devez savoir que l’Imagistère l’a dissoute.

— Oui, hélas... Maudits soient ces hérétiques ! Nous sommes enchantés d’accueillir en ces murs quelqu’un d’aussi célèbre que le Chasseur Blême. Je me dois tout de même de vous faire passer un petit test. »

Le prêtre sort d'une poche un joyau translucide à facettes qui ressemble à un diamant. Je reconnais aussitôt une pierre de révélation. Si un Éveilleur la touche, elle se met à chauffer et à briller. Il va de soi que si les fanatiques découvrent que je suis un Éveilleur, nos relations vont drastiquement se refroidir. Le prêtre s'approche de moi.

« Je ne pense pas que nous ayons le temps pour ça, dis-je avec assurance. Il se pourrait bien que l'Imagistère découvre le passage menant jusqu'ici. Notre fuite a été un peu... bousculée.

— Vraiment ? C'est fâcheux. Vous deux, aller surveiller le couloir. Condamnez-le si nous sommes effectivement découverts. »

Deux fidèles obéissent et le prêtre revient à moi.

« N'ayez crainte, nous sommes préparés en cas d'intrusion. Le temps, nous l'avons donc.

— A quoi bon ? Vous voyez bien qu'il n'y a aucun Éveilleur parmi nous », objecté-je avec un agacement manifeste.

Il me dévisage. Avec ma pâleur surnaturelle, il est en effet difficile de deviner que je viens du monde de l'Éveil. Son regard passe sur Grandgrêle et ses fusiliers. Ils ont tout des gens de Lombres. Quant aux deux sorciers, leurs yeux trahissent avec encore plus d'évidence leur origine. Alors le prêtre s'attarde sur l'obèse et son compagnon. Eux ont des apparences assez quelconques. Le prêtre revient à moi.

« Nos dogmes sont clairs. Tous ceux qui viennent ici doivent toucher la pierre. »

Il me la tend. Tous les yeux de la grise assemblée se rivent sur moi. Cette fois, je m'emporte.

« Vous tenez vraiment à m'insulter, moi, le Chasseur Blême, le rodeur de la Putride, en insinuant que je pourrais être une raclure d'Éveilleur ! »

Il hésite. Ma colère aurait probablement été sans effet s'il n'avait pas su qui je suis. Je pousse mon avantage.

« Il n'y a aucun Éveilleur à mon service. Mais eux, — Je désigne le gros et son compère — ne sont pas avec moi. »

Il a encore une seconde d'indécision puis se dirige vers le duo. Je ne pense pas qu'il aurait accepté de ne faire toucher la pierre à personne, mais il semble prêt à se contenter des deux individus les plus suspects. Le gros s'énerve à son tour. Cela ressemble davantage au caprice d'un morveux.

« Vos méthodes sont scandaleuses ! Mon rang mérite plus de respect, mais tout le monde sur cette île moisie s'en fout ! Soyez-en sûr, je n'oublierai aucun des outrages qui m'ont été fait ! Aucun ! »

À présent, les yeux des fanatiques sont rivés sur lui. Tout tremblant, il prend le joyau qui demeure sans réaction. Le prêtre le lui retire et le présente à son serviteur. Celui-ci s'en saisit de sa main gantée. Aucune réaction.

« Retirez votre gant », commande le prêtre.

Il s'exécute, non sans réticences. La pierre effleure à peine ses doigts qu'elle émet une vive lueur. L'obèse est le premier stupéfait.

« Mais, mais, vous ne m'aviez jamais dit que... » baragouine-t-il pitoyablement.

Avant qu'il ne puisse terminer, son valet jette le diamant à la face du prêtre et commence à s'enfuir dans le tunnel par lequel on est venu.

« Attrapez-le ! L'enrobé aussi ! C'est pécher que de dissimuler au Trouble un Éveilleur ! »

Tel un goret, l'obèse couine lorsque les fidèles se jettent sur lui. Les sorciers fanatiques se changent en corbeaux et volent à la poursuite du fuyard. J'étais loin de me douter que les choses se passeraient ainsi. Même si la scène me révulse, il est hors de question d'intervenir. Je me contente de croiser les bras et de regarder. Soudain, de la galerie proviennent des cris :

« L'Imagistère ! L'Imagistère ! »

Des coups de fusil claquent. Ils sont repris en échos jusque sur les murs du temple. Plusieurs corbeaux ressortent du passage. On commence à entendre des bruits de bottes au pas de course. La fuite de l'Éveilleur et l'arrivée simultanée de la patrouille ont apparemment créé de la confusion. Le prêtre fulmine :

« Par le Trouble, condamnez ce maudit tunnel ! Qu'attendez-vous ? »

Nouveaux coups de feu, l'un des fanatiques s'effondre. L'ennemi se rapproche. Le prêtre comprend que c'est trop tard.

« Défendez l'entrée ! Laissez-moi le temps de mettre à l'abri ce qu'il faut ! Chasseur Blême, j'aurais aimé pouvoir m'entretenir avec vous. Notre église a besoin d'ambassadeurs de votre trempe. L'un de mes fidèles va vous conduire à l'abri. Votre périple doit se poursuivre. Que le Trouble vous bénisse ! »

Les petits sorciers ont repris forme humaine et ils font pleuvoir des éclairs mauves dans le passage. L'un d'eux a aussi érigé un mur de brume. L'Imagistère est stoppé dans sa progression. Ils font parler la poudre à volonté et doivent se protéger grâce aux courbes du souterrain. Le prêtre se précipite vers l'autel. Un fanatique nous désigne un autre couloir et, avec mon groupe, on s'y enfonce. La salle compte une bonne dizaine de voies d'accès. Le reste des fanatiques s'y dispersent, non sans oublier d'emporter l'obèse avec eux.

Notre tunnel couvre une bonne distance. Très vite, les parois sont de nouveau terreuses et mal entretenues. Déjà la rumeur du combat s'éloigne. Notre nouveau guide, tout d'un coup, s'arrête et fouille une petite cavité anodine. De celle-ci, il tire une mèche qu'il enflamme grâce à sa torche. Puis il se remet à courir. Un court moment plus tard, une détonation retentit, immédiatement succédée d'un fracas encore plus imposant. Le couloir vient de s'effondrer derrière nous. Impossible de nous poursuivre désormais. Des grondements accompagnés de secousses me font supposer que les autres souterrains sont également dynamités. On poursuit et le calme, maintenant, s'impose. Le sol commence à monter en pente douce. Il aboutit finalement à un ventail grossier qui laisse filtrer l'air du dehors. Celui-ci franchi, on se retrouve dans un semblant de grotte que camoufle un rideau d'arbres et buissons. Il fait encore nuit noire. Il ne pleut plus, mais des gouttes tombent en abondance des feuilles trempées. On traverse la végétation pour se retrouver sur un chemin caillouteux ponctué de flaques. Nous sommes hors du bourg. En tournant la tête, je distingue les lueurs ténues de ce dernier, ainsi que celle des bateaux proches. On reste relativement à proximité du bord de l'île, comme en témoigne ce vent que pratiquement rien ne freine. Le fanatique se met à suivre le sentier qui semble s'enfoncer dans les terres. La campagne nous cerne bientôt de tous côtés. La flore, plutôt malingre, se réduit à un amas d'ombres sitôt hors de nos lumières. Dans le lointain, une chouette hulule. On chemine un quart d'heure environ avant de tomber sur une ferme. Deux chiens énormes se mettent à nous aboyer dessus. Il me semble qu'il s'agit de mâtins-noirs, des molosses monstrueux originaires des Marches de Feu. Il faut de l'argent pour pouvoir se payer ce genre de bêtes, surtout ici, dans les profondeurs de l'Icaris. Impossible de franchir le portail sans être dévoré. Les chiens tirent sur leurs chaînes, grognent et bavent, les crocs saillants. Notre guide agite une cloche fixée à l'un des montants de l'entrée. Quelqu'un sort de la ferme, lanterne au poing, et braille :

« Qui va là ?

— Des amis du Trouble », répond le fanatique.

Quelques minutes plus tard, nous sommes introduits dans un salon relativement coquet par le domestique à la lanterne. Le maître des lieux, une fillette à l'air supérieur et répondant au nom de Rosejoue, ne tarde pas à venir nous voir, enveloppée d'une robe de chambre brodée. Mécontente d'avoir été tirée de son sommeil, elle écoute néanmoins avec attention les quelques explications du fanatique. Elle invite ensuite celui-ci à partir et s'adresse à moi :

« J'aide toujours les amis du Trouble, à plus forte raison lorsqu'il s'agit de célébrités. Chasseur Blême, vous dormirez dans la chambre d'hôte. Vos serviteurs se contenteront du quartier des esclaves. Il y aura assez de place. Nous discuterons demain. Je tiens à mes heures de sommeil, voyez-vous. »

L'offre n'étant pas négociable, c'est ainsi que nous finissons notre nuit. Je n'ai pour ma part aucune raison de me plaindre.

Ce n'est que le matin venu que je prends conscience de l'étendue de la propriété. Depuis la fenêtre de ma chambre, je vois d'immenses champs de patates. Un baraquement rudimentaire, à l'écart, constitue le logis des esclaves. Ceux-ci, vêtus que de pagnes, sont déjà au travail, dans le froid, dans la boue. Le fouet claque pour motiver les paresseux. Triste spectacle et morne panorama, surtout sous la grisaille persistante. Je suis convié au déjeuner de Rosejoue. Dans le salon, je retrouve mon

escorte. Apparemment, pour eux, la fin de nuit a été difficile. La petite patronne, à présent affublée d'une robe rose, est totalement imbue d'elle-même. Je la considère vite comme insipide. À regret, je me contrains à échanger quelques mots avec elle, pour la politesse. Le résultat est mitigé.

« Diable, vous n'êtes pas très bavard !

— Comprenez, Madame, que dans la Putride, parler n'était pas exactement ce que je faisais le plus.

— Certes, certes, mais vous n'êtes plus dans la Putride ! Non, vous êtes chez moi, et chez moi, les invités ne grognent pas quand je les questionne. J'entends donc vous entendre ! »

Je n'ai qu'une hâte, partir. Ou lui écraser son nez pointu, ce serait défoulant. Mortebrise m'adresse un sourire en coin, une façon de me dire : à ton tour de souffrir. Discuter de banalité ne m'empêche pas de réfléchir à la suite des événements. Est-il sage de retourner à la Patate Pelée ? Sans doute que non. Le bossu a peut-être été emprisonné. Et l'Éveilleur, s'en est-il tiré, lui ? La patrouille lui a offert une opportunité. Mieux vaut être arrêté par l'Imagistère que pris par les fanatiques du Trouble. La secte a perdu une chapelle, mais ce n'est pas cela qui va la déranger. Elle est trop implantée dans la région. Des temples, elle doit en avoir à foison. Les aboiements des molosses me tirent de mes réflexions. Le domestique se présente dans le salon et annonce que des amis du Trouble sont là. Sa maîtresse beugle de les faire entrer. Une femme apparaît bientôt dans l'embrasement. La trentaine, cheveux noirs de jais, un visage charismatique, une allure athlétique, un air assuré, c'est un costume de capitaine qui l'habille. Ses yeux bleus acier tombent directement sur moi.

« Fouguelame, vous ici ? Mais quelle agréable surprise ! s'enthousiasme Rosejoue. Je vous présente le Chasseur Blême. Il est tel qu'on le décrit dans les histoires !

— Le Chasseur Blême, en chair et en os... mon père n'affabulait pas pour une fois, déclare Fouguelame en ignorant superbement la morveuse. Je me doutais que vous alliez échouer ici après ce qui s'est passé cette nuit. Bien, les présentations ayant été faites, passons au vif du sujet. Il paraît que vous auriez du travail à me proposer, du travail qui pourrait rapporter gros. »

Je l'examine avec attention. La fille du bossu semble pouvoir correspondre à ce que je cherche.

« Possible. On en discute dehors ? »

CHAPITRE XIII

Noirombre

J'ouvre les yeux, la lumière m'inonde. Après tant de temps passé dans une obscurité perpétuelle, ma stupéfaction est totale. Ébloui, je referme les yeux et place précipitamment mes mains devant. Je reste ainsi, de nouveau dans le noir, ne parvenant pas à croire à ce flash. Peu à peu, je prends conscience de ce qui m'entoure. Je suis au milieu des oiseaux. Un pinson chante à proximité. Je suis allongé sur une surface lisse et plutôt fraîche. Je sens un air léger sur mon corps et des effluves sucrées dans mes narines. Je me sens bien, très bien même. Pourtant, un instant plus tôt, je vivais un tel supplice que ce ne pouvait être qu'un cauchemar, ou un délire. La potion, sans doute, y était pour quelque chose. Cildor m'a aidé à mettre le costume. Ce doit être terminé. Ai-je vraiment retrouvé la vue ? Une bouffée d'enthousiasme s'empare de moi. Je décrispe les paupières et écarte les doigts. L'obscurité se dilue. Je soulève légèrement les paupières... La lumière est là, si vive, si belle ! Je ne distingue rien, tout est blancheur. En me protégeant toujours de mes mains, j'ouvre plus grand les yeux, puis cligne. Le blanc se nuance. Je commence à deviner l'ombre de mes doigts. Je les déplace. L'image gagne en netteté. Par-delà mes mains, il y a du bleu et du vert. Mon cœur bat à tout rompre. Je continue de bouger les doigts et de cligner. Ce que je vois correspond à ce que je fais, cela donne corps à cette fabuleuse réalité, une réalité à laquelle je m'agrippe. J'ai peur de me réveiller et de constater amèrement que tout n'était qu'un rêve.

Malgré le fait que je me concentre sur mes yeux, je réalise à présent que je ne reconnais pas le visage que je touche. Ce qui me trouble, c'est qu'il s'agit bien du mien. Je perçois mes doigts dessus. Mais mes doigts, eux, perçoivent du pelage, des moustaches, un museau... Je sais que je dois porter le costume, mais celui-ci devrait me couvrir, m'habiller, comme lorsque je l'ai enfilé. Or j'ai l'impression

d'être nu. Ma vision s'ajuste de plus en plus. Le bleu devient un ciel limpide et le vert, du feuillage ensoleillé. J'éloigne mes mains et c'est maintenant elles que je regarde. Elles demeurent noires. Est-ce le contre-jour ? Je me redresse doucement sur mon séant. J'éprouve un léger vertige qui s'estompe vite. Je m'observe. Tout mon corps est noir, noir et poilu. Le flou ne cessant de diminuer, je devine maintenant les discrets reflets de la fourrure sous la lumière du jour. Je me palpe, subjugué de tout ressentir. Je remarque incomparablement plus de détails que lorsque j'examinais le déguisement dans la tour. Le relief des muscles, la forme des oreilles, de la truffe, des cuisses, des orteils... Sous les pieds, j'ai des coussinets, pas sur les paumes. Certaines proportions sont un peu étranges. Je ne sais qu'en penser. Tout est trop incroyable, je suis dépassé ! J'attrape la peau d'une joue entre le pouce et l'index et tire. Aucun doute possible, c'est ma peau. Tout comme c'est ma queue, que je peux de surcroît bouger à ma guise. J'ai conscience d'elle comme si c'était un cinquième membre. Dans ma position, j'ai tendance à l'écraser sous mes fesses. Je la dégage, l'examine... Mes oreilles aussi, je peux les bouger, alors que j'en étais incapable avant. Ma langue explore l'intérieur d'une bouche étrangère. Je suis surpris par le pointu de mes canines. J'arrive à sortir mes griffes. Elles sont blanches, luisantes, assez imposantes. Aucun rapport avec des ongles. Mes yeux tombent sur mes parties intimes que les poils cachent à peine. C'est bien le genre de chose qui n'est jamais représenté dans les dessins-animés. Elles prouvent que je ne suis pas devenu une espèce de peluche. Ce physique à tout d'authentique, comme si même mes entrailles s'étaient adaptées. D'ailleurs, ce doit être le cas. Je localise mon nombril, mes côtes, perçois les battements cardiaques et les mouvements de ma poitrine dus à la respiration... Je passe une main dans mes cheveux, puis hume l'odeur que je dégage. Je sens bon l'huile musquée.

Ma vision, désormais, s'est parfaitement accommodée. Elle correspond à celle de mes souvenirs, mais tout est plus concret, plus vrai. Mon attention va au lieu où je me trouve. Je suis assis sur une sorte d'autel en marbre blanc dans ce qui semble être un temple à ciel ouvert. Des touffes d'herbe jaillissent d'entre les dalles qui couvrent le sol. Du lierre grimpe sur les murs où d'harmonieuses arabesques sont tracées. Des piliers se répartissent tout autour. Ils comportent des supports, peut-être pour y fixer des torches. La salle n'est pas très grande. Couverte par l'ombre des frondaisons, quelques petites flaques de soleil y tombent. Celles-ci ondulent sous l'effet de la brise. D'un côté, il y a une ouverture dans le mur. Dominée par une arche, elle semble se jeter dans le vide, mais je comprends en fait qu'elle mène à un escalier qui descend. Au-delà s'étend une luxuriante forêt. Je ne me lasse pas de regarder. Les images m'enivrent de joie ! Subitement, je constate ne pas être seul. En face de l'entrée, au fond de la salle, assise sur un socle qui lui fait office de trône, une femme m'observe. Sa beauté est telle que j'en reste bouche bée. Ce n'est pas une créature, elle est tout à fait humaine. Ses cheveux d'or cascaden sur ses épaules. Son visage à la perfection hypnotique s'orne de yeux indigos plus étincelants que des bijoux et d'un sourire à l'infinie bienveillance. Un précieux diadème la coiffe et une robe blanche immaculée la couvre. Elle a tout d'une déesse ! Est-ce la Grande Créatrice ?

« Lève-toi, mon nouveau Velu », me demande-t-elle de sa voix irrésistible.

Instinctivement, j'obéis. Le vertige revient, je vacille. Mais mon équilibre se raffermi et me voilà debout sur l'autel. Les bras ballants, je ne parviens pas à détacher mon regard du sien. Elle aussi se lève. Elle se rapproche comme si elle flottait. J'ai beau être surélevé, je demeure plus petit qu'elle. Elle me passe autour du cou un pendentif.

« Tu es un élu et voici ton talisman. Tu le garderas en toutes circonstances. »

Toujours incapable de détourner les yeux, je touche le bijou. C'est une médaille assez volumineuse que retient une chaînette. Une impression de diffuse puissance m'envahit.

« Je te baptise Noirombre. Désormais, tu ne répondras qu'à ce nom. »

Réduit au mutisme, je demeure passif jusqu'à ce que la Grande Créatrice me présente un pantalon, une cape, une ceinture et un chapeau. Je m'habille avec des gestes encore imprécis. Le pantalon dispose d'un trou, à l'arrière, afin de laisser passer ma queue. Cela rajoute une étape pour l'enfiler. Le chapeau aussi est troué, pour laisser passer mes oreilles. Tout est noir à l'extérieur, bleu nuit à

l'intérieur. Cela correspond aux affaires que Cildor m'avait décrites. Les deux dagues sont rangées dans leurs fourreaux qui pendent de la ceinture, en compagnie d'une sacoche. Une fois que je suis vêtu, la Grande Créatrice procède à quelques ajustements avant de reculer de quelques pas et de me considérer, l'air satisfait.

« Magnifique... tu es magnifique ! »

Le compliment m'emplit d'allégresse. Elle monte sur le socle et reprend la parole :

« Qui es-tu ? »

— Noirombre. »

La réponse a franchi mes lèvres d'elle-même. Ma voix a autant changé que mon apparence. C'est une voix douce mais d'adulte. La femme, dressée sur le socle, brandit les bras et pose une nouvelle question :

« Qui suis-je ? »

— Ma créatrice. »

Là encore, une réponse instinctive.

Je constate, stupéfait, que la déesse est devenue une statue, celle du temple. Je la détaille encore un moment, hébété, puis retrouve mes esprits. Je quitte l'autel et regarde ma tenue. Elle n'est pas mal du tout. Rien que le fait de porter une cape, c'est classe. Mais je reste pieds nus et torse nu. Mon pantalon est ample et léger, ma cape aussi. Au final, c'est surtout à mon pelage de me tenir chaud. Mon pelage... cela me fait tout drôle. Je dégaine une dague, la soupèse, suis du doigt le tranchant. C'est certain, ce n'est pas un jouet. J'ai une vraie arme dans les mains. L'idée m'est agréable. Je la range, puis détaille la médaille. Elle est faite dans un métal sombre, à l'instar des lames et de la boucle de ceinture. Sur une face est gravé le visage de la Grande Créatrice et sur l'autre, une figure de chat. Ma figure ? Je retouche celle-ci, sans lâcher le bijou. C'est en tous cas ce talisman qu'il me faudra ramener à l'Imagistère, après mon séjour ici. En attendant, je suis seul au milieu d'un endroit inconnu. Cela ne m'inquiète pas. Comment le pourrais-je alors que l'exaltation me submerge ? J'ai la conviction que la statue m'épie encore. C'est plutôt intimidant. Je préfère quitter le temple. Brièvement, je songe aux quelques échanges que j'ai eu avec la Grande Créatrice. Mon comportement, face à elle, n'était pas très naturel. En même temps, ce monde est le sien. Elle doit y avoir tout pouvoir. Marcher déchaussé, je n'en ai pas l'habitude, mais les poils et les coussinets me facilitent grandement la tâche. En bas des marches, je découvre un sentier. Le bourdonnement des abeilles qui butinent, les papillons gracieux qui voletent, la myriade d'oiseaux chanteurs, les fleurs odorantes et multicolores, les arbres majestueux, la tiédeur ambiante... cette forêt sort tout droit d'un rêve ! Un rêve réel, je peine à le concevoir. Bon sang, je ne suis plus aveugle ! Et je suis un chat ! Impossible et pourtant à chaque seconde mes sens m'affirment le contraire. Je m'engage sur le chemin.

« Je m'appelle Noirombre, dis-je, juste pour réentendre ma voix. Noirombre, Noirombre, Noirombre, poursuivis-je en m'essayant à divers tons.

D'après mes références, j'ai la voix d'un personnage malicieux, pour ne pas dire louche. Tout d'un coup, je me drape dans ma cape et croise les bras, bombe le torse.

« Je suis Noirombre et je suis trop cool ! »

Je dégaine mes dagues et taillade le vide, bataillant contre un adversaire imaginaire.

« Yhha ! Prends ça ! »

J'éprouve une telle sensation de liberté que j'en perds un peu la tête. Me voilà en train de courir. Plus besoin de canne blanche, plus de crainte de me prendre un obstacle dans la figure ! Je bondis par-dessus une racine en travers du sentier. Le vent sur mon visage, ma cape qui bat dans mon sillage ! Pour un peu, je me mettrais à hurler cette joie qui bouillonne en moi.

Heureusement que je ne me laisse pas totalement aller car au détour d'un virage surgit quelqu'un. J'ai tant d'élan que je manque lui rentrer dedans. Il se décale d'un pas et moi je dérape sur la terre, trébuchant presque avant de m'immobiliser.

« Hola, Maître chat, où donc vous rendez-vous avec tant de hâte ? »

La question, prononcée avec davantage de fermeté que d'amabilité, est celle d'un impressionnant molosse. Il me domine nettement de sa taille. Il porte une bure rouge, ce qui ne m'empêche pas de noter son imposante musculature. À côté de lui, je suis clairement un avorton. Massif, carré, il n'est pour autant pas dépourvu d'une sorte d'élégance, à l'instar des chiens de chasse. À son côté pend une masse d'arme. Je tente de me calmer. Ses yeux me dévisagent d'une manière inquisitrice. Ils s'attardent sur mon talisman.

« En fait, je ne sais pas. Je viens d'arriver.

— Votre nom ?

— Émi... heu, Noirombre.

— Parfait. Bienvenue dans notre communauté, Noirombre. N'oubliez pas que prononcer votre ancien nom est interdit. Je suis l'Aboyeur, l'intermédiaire entre nous et notre divine créatrice. Je suis également le guide spirituel de l'île. J'aurai une ou deux petites règles à vous enseigner, mais chaque chose en son temps. Profitez au mieux de votre arrivée. Trouvez vos marques. Vous n'avez qu'à suivre le chemin et vous parviendrez au village. Présentez-vous au bourgmestre. »

Il se détourne et s'éloigne en direction du temple. Il n'est pas commode ce type. J'espère que c'est une exception. Je reprends ma marche et ne tarde effectivement pas à arriver dans un village.

L'endroit est absolument charmant. Des maisons de bois se disposent autour d'allées gravillonnées. Chaque habitation paraît avoir sa petite spécificité. Couleur du toit, des volets, nombre d'étages... le plus frappant est leur diversité d'échelle. En exagérant à peine, certains bâtiments sont fait pour des lutins, d'autres, pour des géants. Et il existe toutes les déclinaisons intermédiaires. Pour autant, tout respecte une certaine harmonie. Ne serait-ce qu'au niveau des couleurs, toutes sont du même ton chaleureux. Du coup, l'ensemble est très agréable à regarder. Les chemins sont bordés d'arbres, les jardins sont nombreux, beaucoup de plantes et de massifs fleuris sont là pour décorer. Et au milieu de tout cela, des Velus divers et variés mènent leur vie. Je vois des souris, des chats, des chiens, des renards, des écureuils, des ours, des tigres, des lions... Maintenant, j'ai vraiment l'impression de plonger en plein film d'animation. Certains Velus sont deux fois plus petits que moi, d'autres, deux fois plus grands. Les filles ont de jolies robes et parfois des fichus. Les garçons ont un pantalon et parfois rien de plus. Personne n'a de chaussures ou de pendentif, je constate en fin de compte que je dispose d'une tenue plutôt sophistiquée. L'ambiance est résolument joyeuse et détendue.

Saisi par le spectacle, je demeure un instant à l'écart, me contentant d'admirer, de me gorger d'images. Je me décide enfin à m'avancer. Ce serait peut-être une bonne idée que de retrouver Panache. Il avait l'air sympa. Seulement, je préfère avant me conformer aux instructions de l'Aboyeur. Je m'approche d'une gerboise brune en robe violette, occupée à tailler ses rosiers. Ne mesurant pas plus de soixante centimètres, il lui faut pour cela se jucher sur un escabeau.

« Heu, excusez-moi. Le bourgmestre, c'est par où ? »

Elle se retourne et me détaille avec curiosité. J'ai soudain peur qu'elle s'effraie. Ne suis-je pas pour elle un prédateur ? Mais non, pas de telle réaction.

« Par là, sur la place centrale, me répond-elle en désignant de ses cisailles une direction. C'est l'énorme maison au toit rouge, impossible de la manquer. »

Elle continue de me contempler. Puisqu'elle n'ajoute rien, je la remercie et commence à aller vers la place centrale. Du coin de l'œil, je vois la gerboise abandonner son escabeau pour se précipiter chez une voisine avec qui elle se met à papoter. Lors de mon court trajet, j'attire d'autres regards.

L'attention qu'on me porte n'est pas pour me déplaire, mais c'est cependant un peu intimidant. Je m'efforce de demeurer digne, de jouer le rôle que sous-entend mon déguisement. Me voilà sur la place. En son centre se dresse une splendide fontaine sculptée. Elle représente la Grande Créatrice. Au pied de la fontaine, un couple échange des mots doux. Ceux-là sont trop occupés pour me remarquer. La grande maison au toit rouge est effectivement visible comme le nez au milieu de la figure. J'entre. Le hall fait office de salle d'attente. Un espèce de pitbull somnolant me demande l'objet de ma visite. Je la lui donne. Cela le fait un peu se réveiller.

« Ah mais oui, bien sûr... Le nouveau... Je vais vous annoncer. »

Et il s'exécute. Je suis reçu immédiatement. De toute façon, personne n'attendait. Me voilà dans un bureau très coquet aux dimensions gigantesques. Le bourgmestre est pourtant un caniche minuscule en comparaison. Et pour cause, je le dépasse. Poils couleur crème, cheveux blancs, queue en pompon, avec chapeau melon et redingote, ce que je note surtout chez lui, c'est sa nervosité. Il se montre des plus affables et vient me serrer vigoureusement la main.

« Bonjour ! Bienvenue dans notre communauté ! J'espère sincèrement que vous allez vous y plaire ! Si vous avez le moindre problème, n'hésitez surtout pas à me le dire, je suis là pour ça ! Et puis, tout le monde ici sera prêt à vous donner un coup de patte ! On est comme une petite famille ! Oh mais je parle, je parle, et j'en oublie les convenances ! Asseyez-vous, je vous en prie. Moi c'est Sautillard, pour vous servir. Je vais voir ce que j'ai à vous donner. »

Le rythme auquel il s'exprime est remarquablement rapide. Il attrape un parchemin qui se situait au sommet d'une pile de paperasse et le lit hâtivement.

« Bien bien, une maison. Hum, je vois de laquelle il s'agit.

— Une maison ? m'étonné-je.

— Ben oui. Il faut bien que vous habitiez quelque part. »

Il fouille maintenant dans un tiroir. Il en sort une paire de clés, vieux modèle, dans un anneau d'où pend une petite plaque de cuivre. Il vérifie l'inscription sur la plaque, puis bondit en direction de la sortie de la pièce.

« Venez, je vais vous conduire chez vous ! »

Je suis resté assis moins de deux minutes et déjà nous sommes dehors. Le bourgmestre trotte aussi vite qu'il parle. Il me guide en bordure du village, là où les habitations s'espacent au profit d'une végétation moins domestiquée. L'allée n'est ici plus gravillonnée. Il la quitte pour un étroit chemin qui serpente entre les arbres, puis s'arrête devant une maisonnette un brin isolée, qui paraît faite sur mesure pour moi, ou tout du moins pour quelqu'un de ma taille. Son toit, sa porte et ses volets sont faits dans un bois très sombre qui contraste avec celui, plus clair, de ses murs. Elle est un peu dissimulée derrière des buissons et se situe de surcroît dans un coin très ombragé. Pour autant, elle est plutôt élégante.

« Cette maison est neuve, commente Sautillard tout en déverrouillant la porte. Vous allez être le premier à y habiter ! J'espère que vous allez vous y plaire. À vous l'honneur ! »

Puisqu'il m'y invite, j'entre donc en premier. Je découvre un salon confortable. Une table ronde, avec une nappe bleue marine, trois chaises autour, une cheminée en pierre ouvragée, une horloge, un buffet, un placard... L'endroit manque peut-être un peu de lumière et à l'odeur de vernis je pense qu'il faudrait aérer, mais tout est effectivement neuf.

« C'est pas mal, hein ? Tout a l'air en ordre, déclare le caniche. Ici, vous avez votre chambre et là, votre cuisine. »

J'explore les deux pièces qui sont dans le même style que le salon. Dans la chambre, un lit douillet côtoie une effigie de la Grande Créatrice accrochée au mur. Décidément, la déesse est partout. Après avoir vérifié chaque pièce, le Bourgmestre retourne au salon et trifouille l'horloge afin de la mettre en marche. Maintenant, un agréable tic tac cadence le temps. La maisonnette est vraiment accueillante. Et moi, je suis sacrément dépaysé.

« Ça va aller ? Vous avez l'air perdu, me fait Sautillard, tout en me donnant les clés.

— Oui, ça va. J'ai juste du mal à réaliser tout ça.

— Ne vous inquiétez pas, c'est normal. On est tous passé par là. Encore une fois, si vous avez besoin de quoi que ce soit, demandez ! Vous savez où me trouver. Bon ben, bonne journée ! »

Et il s'en va. Je reste planté dans le salon, les clés en main. Je suis vraiment chez moi ? C'est ma maison ? À moi tout seul ? Et à présent, qu'est-ce que je dois faire ? Ce que je veux, je présume. Mais cela ne m'aide pas. La porte est restée ouverte, je la referme. Puis je visite à nouveau mon domaine. Dans la penderie de la chambre, je déniche des habits de rechange, identiques à ceux que je porte. Dans les placards de la cuisine, je trouve de la vaisselle, des couverts, des ustensiles... Je ne sais rien cuisiner, est-ce que ce ne sera pas un problème ? Et les clés, je vais les ranger où ? Mon pantalon a des poches. J'ai aussi la sacoche. En ouvrant cette dernière, je découvre un parchemin. Il est intitulé :

"Leçon de magie". Mais oui ! J'avais oublié que je disposais de pouvoirs magiques. Ce document m'explique comment y avoir recours. Rien de compliqué a priori. Nouvelle bouffée d'enthousiasme ! Je me mets à lire avec attention. Apparemment, je n'ai accès à mes facultés surnaturelles que si je porte mon talisman au cou. Pour mon adresse hors norme, elle est innée. Le parchemin me donne quelques petites épreuves afin de l'expérimenter. Pourquoi pas. Je jette les clés et effectivement, je les rattrape avec une aisance stupéfiante. Je les jette plus haut, plus loin, idem. Alors je tente de marcher sur les mains. Pour cela, il me faut retirer cape et chapeau, c'est plus pratique, plus prudent aussi. Le résultat est sans appel : mon équilibre est ahurissant ! Je réussis l'exercice à peu près aussi facilement que si j'évoluais normalement. J'ose retirer une main, ne me tenant plus que sur l'autre. Un jeu d'enfant ! De retour dans le bon sens, j'exécute un grand écart. C'est à peine si je perçois mes muscles tendus. Mon entrain me pousse à me relever grâce à un salto avant. Je manque percuter une chaise. Ici, l'espace manque pour les acrobaties. Je m'entraînerai à l'extérieur. Je récupère le parchemin, impatient de lire la suite, mais voilà qu'on frappe à ma porte. Ha, zut !

Je vais ouvrir. Sur le seuil se trouve un couple de lapins gris et blancs qui font à peu près ma taille. L'homme est en salopette et tient une pipe. La femme a une robe avec tablier. Tous les deux ont une chevelure d'un gris plus sombre et ils semblent des plus sympathiques. C'est la lapine qui s'exprime la première :

« Bonjour ! Nous sommes vos voisins de gauche ! Voici mon mari, Lacarotte ! Et moi, c'est Bouldeneige ! On vient vous souhaiter la bienvenue ! »

Si j'avais vu cette scène à la télé, je me serais dit que c'était pour les bébés. Là, je suis plutôt content. Lacarotte me serre la main, Bouldeneige me fait la bise. Je note que cette dernière regarde avec une vive curiosité mon talisman, le papier que je tiens toujours et elle tente même d'apercevoir mon salon.

« Bonjour, moi c'est Noirombre. C'est gentil de venir.

— Mais c'est tout naturel, reprend la lapine. On est enchanté d'avoir un élu comme voisin ! On allait manger. Si vous êtes libre, on vous invite ! »

Je n'ai rien à manger chez moi et je commence à avoir sérieusement faim. J'accepte sans hésiter. Juste le temps de ranger le parchemin, de remettre ma cape et mon chapeau, puis de verrouiller ma porte et je suis le couple. Leur maisonnette est effectivement non loin de la mienne. Moins isolée, plus ensoleillée, un jardin très bien entretenu l'entoure. À l'intérieur, tout est décoré avec goût et impeccablement rangé. Tout est également plus rempli. Des bibelots sur les meubles, des pots de fleurs sur les tables, des tableaux sur les murs... chez moi c'est vide en comparaison. Contrairement à ce que j'attendais, le repas n'est pas constitué que de carottes et de salade. Il y en a, mais avec de la viande et des fruits. C'est excellent, je ne regrette pas d'être venu ! Il y a aussi du vin, que je commence à bien supporter grâce aux boissons alcoolisées que j'ai pris à l'auberge des égarés. Nos bavardages m'apprennent que Lacarotte est du genre bricoleur et jardinier alors que son épouse est la fée du logis. J'en profite pour signaler que j'aurai sans doute besoin d'un peu d'aide au niveau des tâches quotidiennes. Ils m'assurent qu'avec eux, je n'ai aucun souci à me faire et j'en suis rassuré. Bouldeneige, toujours aussi curieuse, tente de savoir qui j'étais avant d'enfiler mon costume et quels talents particuliers je possède à présent. Je joue la carte du mystère en ne fournissant que des réponses évasives. Son mari finit par insinuer qu'elle pose trop de questions, ce qui lui vaut un coup d'œil courroucé. J'ai l'impression qu'ils se seraient engueulés si je n'avais pas été là. Le repas achevé, je les remercie puis leur demande si, par hasard, ils ne connaissent pas un certain Panache.

« Panache ? Si, on connaît. En fait, on se connaît tous plus ou moins, dit Lacarotte.

— Mais plutôt de moins en moins, rectifie Bouldeneige. Parce que, mine de rien, on est de plus en plus nombreux. Je crois que Panache habite dans la rue Quenotte. C'est l'une des grandes rues qui part de la place centrale. »

Je décide donc de m'y rendre. Je retrouve plutôt facilement la place avec la fontaine. Après, je demande mon chemin à l'un des nombreux passants. Il me semble qu'il y a davantage de monde dehors que lors de mon arrivée. Je croise même un violoniste qui offre un concert en plein air. Je me

mêle quelques minutes à son public. Le musicien est un blaireau et il a un sacré talent. Je remonte ensuite la rue Quenotte jusqu'à la maisonnette qu'on m'a indiquée. Coincée entre deux bâtisses plus imposantes, sa porte est presque trop petite pour moi. Je frappe. Pas de réponse. J'insiste. On m'avait averti que ce serait certainement nécessaire.

« Une minute... J'arrive... »

La réplique était passablement ensommeillée. L'ai-je tiré du lit ? Quelle heure est-il au fait ? Le soleil est au zénith. Après presque dix minutes, Panache ouvre. C'est un écureuil blond cuivré, avec une tignasse bouclée châtain. Il est vêtu d'un pantacourt vert clair, d'un béret assorti et d'un gilet sans manche bleu pastel. Je fais largement plus d'une tête que lui. Il lève sur moi des yeux noisettes intrigués. Son expression est vaseuse.

« C'est pour quoi ? »

Forcément, il ne me reconnaît pas. Moi, en revanche, je reconnais bien sa voix juvénile.

« Je suis Émilien. On s'est parlé, hier. »

Au début, il paraît ne pas comprendre. Son regard glisse sur moi. Puis il considère mon médaillon et c'est l'étincelle.

« Oh, trop fort ! » s'exclame-t-il, enthousiaste.

Puis il se dresse sur la pointe des pieds, m'attrape l'oreille et y souffle quelques mots :

« Par contre, c'est interdit de prononcer son ancien nom. Évite de le faire ou tu vas avoir des bricoles.

— Oui, je sais. Mais fallait bien que je le dise pour que tu me reconnaises. Maintenant, je m'appelle Noirombre.

— T'as trop la classe ! Franchement, t'as bien choisi ! » commente-t-il en ayant repris sa posture précédente. Bah viens, entre. On pourra parler. Mais je te préviens, je suis bordélique.

— Pas grave. Je risque de l'être aussi. »

Pour franchir le seuil, je baisse légèrement la tête. Après l'éclatante lumière du dehors, il fait sombre. Me voilà dans une pièce effectivement très en désordre. C'est à la fois le salon et la cuisine. Des livres se trouvent au milieu des casseroles, des pots de peinture, au milieu de sac de pommes de terre. Une flûte en bois côtoie des affaires sales. Une odeur animale flotte.

« Installe-toi, fais comme chez toi ! Je me fais un thé, tu en veux ?

— Non non, ça va, je viens de manger. »

Aucune chaise n'est libre. Elles servent toutes à entasser du bric-à-brac. Je préfère rester debout.

« Alors, comment tu trouves notre petit monde ?

— Franchement, c'est pas mal du tout. J'ai l'impression de rêver.

— Ah ouais, je te l'avais dit ! Aucun rapport avec Lombres ! Si tu veux, je peux te montrer plein de trucs chouettes ! En gros, je connais tous les trucs cool de l'île ! Et j'ai aussi deux trois potes bien sympas qu'il faudra que je te présente !

— On est sur une île ?

— Ouais, tout à fait ! Et la mer vaut le coup d'œil !

— Je veux bien que tu me présentes tout ça. On pourrait commencer par les chutes d'eau. Tu m'en avais parlé.

— Ça marche ! »

Sitôt qu'il a bu son thé, on se met en route. À présent qu'il est réveillé, il est très vif. Son entrain est communicatif. Juste à côté de chez lui, il m'indique un bâtiment haut de trois étages mais conçu pour des gens minuscules.

« Ça, c'est la pension Quenotte. La moitié des souris habitent là. J'ai un ami qui y est. Mais impossible d'entrer, même avec la bonne taille, si on n'est pas résident. La concierge est une vraie mégère. »

On quitte la rue, puis le village. La forêt se referme sur nous. Il continue de me présenter ce qu'on rencontre. En désignant une cabane massive perdue dans la verdure, il m'apprend que c'est la demeure d'Hirsute, une ourse du genre Hermite. En désignant une haute tour visible au loin lorsqu'on traverse une clairière il me dit que c'est le palais de la Grande Créatrice.

« ...Et cette tour en particulier, c'est la tour des astres. Le soleil et la lune y sont enchaînés.

— Enchaînés ? Vraiment ? Comment c'est possible ?

— Tout est possible, surtout avec la Grande Créatrice ! Tu verras lorsque la nuit va tomber. Ça se passe pas comme ailleurs. »

Près d'une heure plus tard, nous sommes aux pieds des chutes d'eau. Je n'ai jamais vu les chutes du Niagara, mais j'imagine que cela fait à peu près le même effet. C'est époustouflant ! Avec les arbres environnants, les roches miroitantes et le soleil étincelant, le coin tient d'un conte de fée. L'écume forme comme une brume. Les rayons solaires s'y décomposent en teintes irisées. Le grondement est tel qu'il nous faut crier pour se comprendre.

« Tada ! C'est classe, hein ? »

— Ah oui, plutôt !

— Il est possible de sauter de tout en haut, si tu veux !

— Heu, je sais pas, c'est vraiment très haut !

— Tu veux te baigner ? Maintenant qu'on est là, ce serait dommage de s'en priver !

— Pourquoi pas ! »

Il fait largement assez chaud pour cela. Panache se déshabille complètement sans manifester la moindre pudeur. En même temps, on n'a pas trente-six couches de vêtements. Je devine facilement que personne ne doit s'encombrer d'un maillot de bain. L'écureuil est plutôt grassouillet. Son ventre est presque blanc, comme l'intérieur de ses oreilles. Je remarque qu'il porte comme moi un talisman que d'ailleurs il ne retire pas. Son gilet le dissimulait. Je le pointe de l'index.

« Mais t'es un Éveilleur toi-aussi ? »

Étonné, il saisit son médaillon, comme s'il avait oublié qu'il l'avait.

« Je suis un élu ! » corrige-t-il.

Pour moi, il n'y a aucune différence entre les deux, puisque seuls les Éveilleurs peuvent prendre les costumes d'élus.

« C'est ton contrat d'aventure qui t'a conduit ici ? »

— Je sais plus ! J'ai oublié, ça fait longtemps ! Allez viens ! »

Et il bondit dans le fleuve. Je ne tarde pas à le rejoindre. Près des berges, on a pied. Avant que je n'ai pu complètement me mouiller, il m'éclabousse. Pour me venger, je le coule. En représailles, il me coule aussi. Et c'est ainsi qu'on commence à s'amuser. M'amuser, c'est la toute première fois que j'en ai l'occasion depuis que je suis en Troublesonge. Alors j'y vais à cœur joie. Peu m'importe que Panache soit un inconnu. Lui non plus ne se gêne pas. On bataille comme des fous. Plus grand, plus fort, plus habile que lui, je prends vite l'avantage. Bientôt, il doit s'avouer vaincu car il a déjà bu deux ou trois fois la tasse. On se met ensuite à nager. De temps en temps, il essaie de me couler par surprise avant de fuir. À cause du grondement des chutes, on discute peu, mais on rit beaucoup. Quand je m'allonge sur l'herbe de la berge et que je reste là, nu et trempé, à profiter du soleil, je suis épuisé et heureux. Mon regard se perd dans le majestueux paysage aussi sauvage que coloré. Je me dis que, décidément, les quelques jours que je vais passer ici vont ressembler à des vacances. Je tourne la tête. Panache est affalé à côté.

« C'est cool que tu sois venu, Noirombre, me dit-il. Je sens qu'on va bien s'éclater ! »

CHAPITRE XIV

Le Chasseur Blême

Le pont est balayé par de puissantes rafales. Sous mes pieds, le bois vibre, tangué. Le grément claque et gémit. J'ai parfois l'impression que la Dame Pourpre va se disloquer. Le vacarme du vent est assourdissant. Il rugit telle une bête colossale. C'est à peine si j'entends l'équipage se hurler des instructions. Mes yeux fouillent les nuées gris sombre tout autour de nous. Elles bouillonnent sous l'effet de la tourmente. Un décor chaotique, celui des bordures de l'Icaris.

« Et encore, ce n'est rien. Là, il fait beau. Lorsque les orages éclatent, ce n'est pas la même chose. »

Je tourne la tête. Fouguelame me toise avec son petit sourire mutin. Ses cheveux noirs et son ample manteau de capitaine s'agitent furieusement, mais elle reste droite, imperturbable. Depuis le début, je sais avoir fait bonne pioche en la trouvant. Son visage est peint d'une froide détermination. Pour la

convaincre de m'aider, je lui ai promis deux statuette, soit deux cents milles pas. C'est tout l'or qu'il me reste après avoir rencontré Émilien. Une statuette tout de suite, la seconde une fois le voyage terminé, voilà notre arrangement. Elle voulait aussi la moitié des trésors que je dénicherai, mais elle a renoncé lorsque je lui ai dit m'intéresser à des choses dont elle ne pourrait tirer aucun profit.

« Le Maelstrom, c'est pire.

— Oui, effectivement. Pourtant je vous sens tendu. Les cieux vous mettraient-ils mal à l'aise, Chasseur Blême ?

— Chacun ses lieux de prédilection. On en est où ?

— On arrive dans le bon secteur. On va commencer à sonder les nuages. Le Maelstrom est là-dessous, quelque part.

— Parfait. J'espère que vous êtes vraiment capable de le trouver aussi vite que vous le prétendez. » Son sourire s'élargit brièvement.

« Je vais diriger la manœuvre. Venez donc. »

Elle tourne les talons et se rend vers la cale. Je lui emboite le pas. Avant que je n'atteigne l'échelle, une secousse manque me jeter au sol. C'est à peine si Fouguelame a vacillé. Je descends les barreaux.

À présent, les grincements du bois remplacent le chant des bourrasques. Tout est arrimé avec soin. Des flammes tremblotent dans leurs petites prisons de verre. Je croise Grandgrêle qui a fini par accepter une partie de cartes avec un grand gaillard aussi peu commode que lui. Les hommes de Fouguelame m'ont tout l'air de flibustiers. D'ailleurs la Dame Pourpre est un bâtiment armé. Au moins a-t-on de quoi faire face à de mauvaises rencontres. Je continue de suivre la capitaine qui s'enfonce encore plus profondément dans les entrailles de son navire.

Nous voilà dans une pièce où il règne une grande activité. Une nacelle aux allures de cage en fer, reliée à un treuil, est en train d'être préparée. Le tintement des chaînes et le bourdonnement des voix se mêlent au grondement sourd de la cale. Dans un coin, plusieurs marins jouent à la courte paille. Fouguelame les interrompt.

« Non, pas de ça. Troischicots, c'est toi qui y va. On cherche le Maelstrom, pas le Dallier. »

Une façon de dire qu'elle a besoin du plus compétent. Je suppose que l'immense et désertique région du Dallier doit être l'une des plus simples à trouver depuis l'Icaris. La capitaine annonce ensuite à tout le monde qu'ils peuvent procéder au premier sondage. Le dénommé Troischicots se dirige vers la nacelle. Ses collègues lui souhaitent bonne chance. Lui, il crache sur le plancher, dégouté d'être ainsi désigné. Une fois qu'il est installé dans la cage, sous celle-ci est ouverte une trappe donnant sur le vide. Aussitôt, le vent s'engouffre dans la pièce. La porte conduisant à la coursive est close, ce qui limite les courants d'air. L'atmosphère tiède de la cale est néanmoins chassée rapidement au profit d'un froid mordant. Le treuil est actionné par deux colosses. La nacelle, de plus en plus ballotée, s'abaisse avec son passager emmitouflé. Elle ne tarde pas à disparaître à ma vue. Pour moi, ce procédé n'est pas une découverte. Tous les bateaux volants qui désirent quitter l'Icaris y ont recours afin de trouver le chemin Trouble vers leur destination. La couche nuageuse empêche de descendre directement sans courir le risque de se perdre dans le Trouble. C'est toutefois la première fois que j'assiste à un sondage dans des conditions aussi difficiles. Troischicots risque réellement sa peau. Le métier de sondeur de nuées est de toute façon fait pour les téméraires. Le treuil continue de dérouler sa chaîne durant plusieurs minutes. Soudain, une clochette tinte. À l'instant même, les colosses inversent leur mouvement. Ils remontent la nacelle le plus vite possible. Là voilà qui réapparaît.

« Rien en-dessous, grommèle Troischicots.

— On reponde dans cinq minutes ! » ordonne Fouguelame.

Une fois le délai écoulé, la manœuvre est répétée à l'identique et aboutit au même résultat : en bas, c'est le Trouble.

Je remarque enfin que dans un coin sombre de la pièce se tient Ternevent. Curieux de tout, l'enfant de la Dame Corbeau est sans cesse en train d'observer en silence ce qui l'entoure. Depuis qu'il se fait

passer pour un capuchon gris, je l'ai également vu prier à deux ou trois reprises. Lorsque je décide de m'en aller, car les sondages peuvent prendre des heures, le gamin me suit. Il profite d'un endroit désert de la coursive pour m'aborder à voix basse :

« Ce matin, la capitaine m'a questionné au sujet du Trouble.

— Et alors ? C'est normal, non ?

— Je ne sais pas... J'ai eu l'impression qu'elle me testait.

— Tu lui as donné satisfaction ?

— Sans doute. Je connais les bases de cette religion mais si elle se met à entrer dans les détails, elle va me coincer. Et je ne parle même pas de ma sœur.

— Tu penses qu'elle nourrit des soupçons ?

— Trop tôt pour le dire. Ce qui est certain, c'est qu'elle est proche de l'église du Trouble. Si elle découvre qu'on est de l'Imagistère, elle risque de ne pas apprécier. »

Je hoche la tête. Pour ma part, je ne suis pas pour l'Imagistère. Je suis pour moi-même. Quoi qu'il arrive, j'en tirerai profit. On se sépare.

La chance n'est pas de notre côté car, deux heures plus tard, alors que les sondages n'ont toujours rien donné, il faut les interrompre à cause d'une météo qui se dégrade d'avantage. C'est encore le jour et pourtant les nuages sont si épais qu'il règne sur le pont de la Dame Pourpre une pénombre crépusculaire. D'impressionnants éclairs déchirent les cieux en tous sens, à toute altitude. La foudre procure des lumières bleues vives intermittentes qui confèrent aux choses des allures inquiétantes. Voilure repliée, le trois mâts ne peut garder son cap. Tel un jouet entre des mains de géants, il se laisse malmener en attendant que la tempête se calme. J'ai été invité dans la cabine du capitaine. Face à la fenêtre, je regarde le spectacle. La pluie s'écrase par paquet sur les vitres. Entre les gouttes se glissent des grêlons qui cognent comme des pierres le bâtiment.

« Je vous avais averti que ce ne serait pas la même chose.

— C'est toujours pire au Maelstrom. »

Je me détourne de la fenêtre. Sur le bureau de Fouguelame s'entassent divers documents indispensables à un navigateur. Une carte de la région est dépliée, un livre des seuils est ouvert, une boussole et une longue-vue sont posées à côté. La pièce est avant tout fonctionnelle, mais pas démunie d'un certain cachet. Toute une collection d'épées et de sabres orne l'un des murs. La capitaine se tient à proximité. Elle est décidément belle, belle et mystérieuse prise entre la lueur des chandelles et celle des éclairs.

« Le guide de la Putride, ici, sur ma Dame Pourpre... Ça devrait me faire quelque chose. Après tout, vous êtes célèbre. Pourtant, je vous trouve très banal.

— Être connu et être spécial sont deux choses différentes.

— Spécial n'est pas le bon mot. Exceptionnel plutôt. Presque tout le monde est spécial si bien que ça en devient banal. Savez-vous au moins pourquoi vous êtes connu ?

— Sans doute parce qu'il n'y a qu'un seul guide de la Putride. »

Ma réponse semble lui plaire. Ma rudesse aussi. Moi, je me demande où elle veut en venir.

« Il paraît que vous ne buvez que des larmes de Larmoyantes.

— Il n'y a que ça à boire. J'imagine que ça me rend spécial et donc banal à vous yeux.

— N'êtes-vous pas exceptionnel ? On vous dit très fort...

— Assez pour survivre à la Putride semble-t-il. Et vous, Fouguelame, que valez-vous ? Il paraît d'après votre père que vous êtes la meilleure bretteuse de l'Icaris. Mais j'ai cru comprendre qu'il était un affabulateur. »

Un sourire aiguisé comme la pointe de ses armes s'esquisse sur ses lèvres fines. Elle saisit un sabre dans sa collection, c'est une invitation évidente.

« Parfois, il dit vrai.

— C'est ce qu'on va voir. »

Je dégaine mon propre sabre. Elle n'en attendait pas moins. J'ai toujours aimé les défis. On se jauge mutuellement, puis on ne tarde pas à croiser le fer. Nos premières passes d'armes sont prometteuses.

« Des personnes connues, j'en ai rencontré beaucoup, dit la capitaine alors qu'on a pris quelque distance. Je pense même en être devenue une depuis que l'Imagistère a mis ma tête à prix. Moi, j'aime les gens exceptionnels. »

De nouveau, l'acier chante. Dans la cabine, l'espace est réduit. On tourne autour du bureau. Les secousses qui agitent le navire me mettent en difficulté. Fouguelame n'a pas usurpé son nom, c'est une certitude. Je recule sous ses assauts, mais parvient à les repousser. Et comme si on n'était juste en train de boire le thé, la capitaine continue de discuter.

« Vous vous défendez bien. Je vais presque commencer à croire que vous méritez la place que vous donnent les histoires sur la Putride. Cependant, pourquoi sortir de votre domaine ? Pourquoi maintenant ?

— Et pourquoi pas ? Ces histoires, je n'en connaissais presque rien avant d'entreprendre ce voyage. Je ne vis pas pour correspondre à l'idée que les gens se font de moi. Je fais ce qu'il me plaît, voilà tout. Et vous, pourquoi l'Imagistère a-t-il mis votre tête à prix ? Vous adonnez-vous à la piraterie ?

— On peut dire les choses ainsi. J'ai envoyé l'un de leur maudit galion dans le Trouble. Ils se croient tout permis. Il est bon de leur rappeler qu'ils n'ont pas leur place dans les airs. »

Grâce à une habile botte placée pile au moment où la Dame Pourpre oscille sous la fureur de la tourmente, Fouguelame parvient à me désarmer. Elle pointe ma gorge de sa lame, un sourire satisfait réapparaissant sur sa figure.

« Perdu. »

Je me décale d'un pas de côté, ma main fuse, lui attrape le poignet et le tord. Sans la lâcher, j'en profite pour me baisser brièvement et saisit mon poignard de ma main libre. J'attire Fouguelame à moi et c'est à présent ma lame qui menace sa gorge. J'estime l'avoir prise au dépourvu. Ma manœuvre n'était pas très réglementaire pour un exercice d'escrime.

« Dans la Putride, perdre c'est mourir, lui dis-je.

— Ici aussi », répond-elle, avec aplomb.

Je sens une pointe au niveau de mon abdomen. La capitaine a également sorti un poignard. On reste ainsi, les yeux dans les yeux. Un éclair particulièrement proche inonde la cabine d'un bleu électrique. Fouguelame profite de cette proximité pour m'embrasser langoureusement. Une initiative qui, ma foi, est loin de me déranger, ce que je ne manque pas de lui prouver.

« Suis-je assez exceptionnel à votre goût ? lui demandé-je.

— Pas vraiment. Mais je m'en contenterai. »

On s'embrasse de nouveau. Elle envoie son poignard se planter dans la porte, me montrant au passage qu'elle sait très bien le lancer. J'abandonne le mien sur son bureau. Elle m'entraîne vers un rideau qui constitue l'un des murs de la pièce. Derrière se dissimule son lit, assurément le plus confortable du navire, ainsi qu'une bibliothèque fournie. Avec une sorte de sauvagerie mutuelle, on s'arrache nos habits. Une secousse de la Dame Pourpre nous jette dans les draps. On s'enlace, nos corps pleins de désir. Et dehors, le déluge crépite, la foudre claque. Il me semble que dans la cabine d'à côté, une fenêtre a volé en éclats et que l'équipage s'active pour y remédier. Mais rien ne compte, sauf Fouguelame. Je me gorge de son parfum épicé. Je me délecte du contact de sa peau sur la mienne. Je m'enivre de sa vigueur. Elle est aussi entreprenante que moi, voire plus encore. Et bien vite, on fait l'amour, nos gémissements de plaisir noyés par le cyclone. Je crois que la longue-vue vient de tomber du bureau, mais la capitaine aussi s'en fout. Le moment est superbe ! Cette femme est d'enfer ! Peu m'importe que sa poitrine presque plate, que ses épaules carrées et que son physique très sportif lui ôtent une partie de sa féminité, elle est habitée par une passion à donner le vertige. Ses yeux, au mon dieu, ses yeux ! D'ordinaire si froid, les voilà de braise ! Lorsque je roule sur le flanc, en sueur et le cœur battant, j'ai perdu la notion du temps.

« C'est quoi, ça ? » me demande Fouguelame, dans le même état, en suivant de son doigt une longue cicatrice qui court sur mon ventre.

« Une nymphe rouge.

— Ah oui... les nymphes rouges... j'ai vu l'effet de leurs graines... quel poison raffiné...

— La nymphe rouge qui m’a fait ça ne venait pas de naître. Elle faisait dans les trois mètres... Joli votre tatouage sur la cuisse... Pourquoi un vautour ?

— Parce qu’il illustre la mort... et que j’aime avoir la mort à mes côtés plutôt qu’en adversaire... »

On tombe dans le silence. Je constate en cette occasion, non sans surprise, que ce silence est véritable. Plus de grêle, plus de pluie, plus d’éclairs, même plus de vent. Le calme plat...

« C’est dommage, Chasseur Blême, que vous vous soyez lancé dans votre périple. Je vous aurais bien montré quelques lieux qui vous auraient plu, déclare la capitaine en se redressant sur un coude. Et les batailles dans le ciel, c’est une expérience exaltante.

— Ce n’est que partie remise. La vie de pirate vous convient-elle tant que ça ?

— Oui. Une vie de liberté, sans concession. Une vie qui me conduit aux quatre coins de Troublesonge. Partout où il y a un ciel, je peux voguer. »

Serait-elle capable de tenter quelque chose à Lombres ? Je me le demande. Seulement, voilà qu’on frappe à la porte.

« Capitaine, navire en vue ! »

Il ne nous faut pas longtemps avant de gagner le sommet du château-arrière. La tempête s’est effectivement calmée mais les nuages continuent de nous cerner. Il fait presque noir. Cette pause radicale dans les intempéries a quelque chose d’inquiétant. On dirait une sorte d’attente. L’équipage est fébrile. L’un des marins désigne un point en hauteur à Fouguelame tout en expliquant que la vigie a vu des lumières. La capitaine scrute cette direction à l’aide de sa longue-vue. Moi, je ne vois rien.

« Branle-bas de combat. On prend de l’altitude et on réduit nos lumières. Je ne veux pas de mauvaise surprise. Chasseur Blême, je veux vos mercenaires sur le pied de guerre. Il se peut qu’on ait besoin d’eux. »

Tout se passe dans le silence. Les ordres sont chuchotés, les flibustiers s’arment et éteignent la plupart des lanternes. Une partie de la voilure est redéployée afin de manœuvrer. Sans surprise, il ne faut qu’un instant pour que Grandgrêle et ses fusiliers soient prêts. Après cette furtive agitation, c’est de nouveau l’attente. Tous ceux qui sont dehors examinent les cieux obscurs. Mais l’autre navire demeure invisible. L’équipage murmure ses suppositions : improbable galion de l’Imagistère, pirate concurrent, illusion d’une vigie un peu trop portée sur la bouteille, inquiétant phénomène du Trouble...

« Vos gueules ! » gronde le second du capitaine.

La Dame Pourpre s’élève progressivement, toujours dans ce silence écrasant. On vient annoncer à Fouguelame que les canons sont parés. Tout d’un coup, une corne de brume retentit, grave, solennelle, pénétrante. Les mains se crispent sur les fusils et les sabres. La mienne ne fait pas exception. Imagination ou pas, un sentiment diffus de danger m’assaille. La corne se tait. Il ne s’agit que d’une baleine céleste qui erre dans les parages. Elle a bien choisi son moment pour se manifester. À nouveau, son cri lugubre nous parvient, nous enveloppe, mettant nos nerfs à l’épreuve. Où est ce fichu bateau ? Y en a-t-il seulement un ? Est-ce autre chose ?

« Là ! Là ! »

Des doigts se tendent et les regards convergent. Une lueur nébuleuse perce les nuées mouvantes. Voilà qu’elle se cache, les nuages jouent avec nous. Mais la revoilà, plus proche, plus menaçante. Elle est à peu près à notre altitude. La capitaine, munie de sa longue vue, lâche ses premières constatations à voix basse.

« Alors, qu’avons-nous là... gros bâtiment... Il n’a pas réduit ses lumières... Il ne semble pas rectifier son cap... Peut-être qu’il ne nous a pas vu...

— Que faisons-nous, capitaine ? demande le second.

— Rien, on observe », lui répond-elle, stoïque.

Peu à peu, le navire glisse vers nous. À présent, je distingue plusieurs de ses lumières, ainsi que sa silhouette. Une ombre un peu plus noire que le reste du ciel... De lui ne provient pas le moindre bruit. Cette absence de son donne à la scène un côté surréaliste. À notre bord, nul ne parle désormais. À tout instant pourrait retentir une canonnade. Mais même la baleine a cessé de pousser ses plaintes. C’est à peine si on ose respirer. Du haut d’un de nos mâts, un oiseau prend son envol. Il

ne peut s'agir que d'un des deux sorciers. Fouguelame me jette un coup d'œil. Elle craint sans doute que le corbeau ne trahisse notre présence. Seulement, les capuchons gris sont sensés m'accompagner, pas être à mes ordres. Le bateau volant continue de se rapprocher. La capitaine désire-t-elle l'aborder ? Elle ne serait pas contre ce genre d'opportunité, j'en suis sûr.

« Ses voiles sont déchirées... » constate-t-elle maintenant.

Le corbeau revient vers nous et reprend forme humaine sur le château-arrière. Il s'agit de Mortebrise qui déclare, sans se donner la peine de parler bas :

« J'ai vu personne sur ce rafiote. Et il a l'air délabré.

— Un bateau fantôme, conclut la capitaine en repliant sa longue-vue. On s'en éloigne. »

La Dame Pourpre vire à tribord. Par un curieux hasard, sitôt l'épave errante retournée dans les nuées, le vent se lève. Encore un peu et la pluie, la grêle et le tonnerre recommencent. Ce calme n'avait rien de naturel.

« Voyez, Chasseur Blême, comme les émotions sont au rendez-vous lorsqu'on navigue, me fait Fouguelame, alors qu'on est retourné à l'intérieur.

— Je vois, je vois... Sait-on jamais, je me souviendrai peut-être de vous pour ma prochaine escapade.

— Ce sera peut-être trop tard. Certaines opportunités ne se présentent qu'une seule fois. »

La tempête dure jusqu'à la nuit. Lorsque je vais me coucher, les sondages reprennent. J'ai droit à un rêve particulièrement net. Accoudé au bastingage d'un navire, je survole Lombres. Je repère, au milieu de tous les édifices gris hérissés de tours et de sculptures, le Capharnaüm. Émilien s'y rend joyusement. Bonnaffaire lui ouvre la porte, tout sourire. Je crisper les mains sur le bois et m'exclame d'une voix pleine de courroux :

« À l'assaut ! »

Le navire, qui s'avère être la Dame Pourpre, fait claquer ses fusils et tonner ses canons. Je me retrouve, sans savoir comment, dans le Capharnaüm, à la tête des flibustiers. Bonnaffaire, inébranlable, nous souhaite la bienvenue et demande ce qu'il peut faire pour nous. Dans un coin, Émilien examine les articles. Je veux aller le chercher, mais mon regard est attiré par le coffre de verre, par le cœur de brume. Soudain je regrette de ne pas avoir la clé sur moi. Cette distraction m'est préjudiciable. Les flibustiers se volatilisent. De la porte arrière de la boutique émergent les soldats de l'Imagistère. Je dois me replier dans la rue.

« Certaines opportunités ne se présentent qu'une seule fois », me dit Fouguelame depuis son bateau.

Elle me fixe, les cheveux au vent. Et à côté d'elle se tient l'homme en rouge et à la peau sombre...

C'est le matin. Dans le réfectoire, j'ingurgite un fade gruau tout en errant dans mes pensées. Les marins attablés avec moi m'apprennent que les sondages n'ont pas cessé. Le Maelstrom se plait visiblement à rester caché. Pire encore, Troischicots a disparu.

« Ouais, tout à fait, disparu, volatilisé, envolé, grogne une des montagnes de muscles que je reconnais comme étant l'un des colosses à avoir actionné le treuil. Ça s'est passé juste avant que je laisse ma place. L'pauvre, il a sonné la clochette mais on a pas dû le remonter assez vite. Le Trouble l'a eu. La nacelle était vide. Pour un peu, c'est sûr, on la perdait aussi. Ça, j'l'ai déjà vu, plus rien au bout de la chaîne. »

Préoccupé, je trouve la capitaine. Elle est plongée dans ses cartes et ses livres, très concentrée. Elle n'a toutefois pas refusé que j'entre dans sa cabine.

« Non, pas encore, comme vous devez l'avoir constaté, me dit-elle, acerbe, sans relever la tête.

— Il paraît que vous avez perdu un homme d'équipage...

— Les risques du métier. »

Elle se décide enfin à me regarder. Elle a les traits tirés. Elle n'a sans doute pas dormi de la nuit.

« Mais n'ayez crainte, Chasseur Blême, quand je dis quelque chose, je le fais. On va trouver ce maudit Maelstrom. Cela ne devrait d'ailleurs plus tarder. On vient tout juste d'identifier le chemin Trouble vers la Mer d'Encre. Selon les cycles des seuils, on est presque bon. »

J'espère qu'elle ne se trompe pas. Je n'ose imaginer le retard occasionné s'il me fallait chercher un autre capitaine. Pour ne pas trop m'inquiéter au sujet d'Émilien, j'ai évité de compter les jours. Mais il me semble que je suis parti de Lombres depuis plus d'une semaine déjà. Comme à mon habitude, je vais rêvasser, accoudé au bastingage. Le vent est toujours aussi cinglant et le décor, toujours aussi gris. Jamais le soleil ne doit se montrer ici. Une engueulade éclate entre Mortebrise et l'unique mousse de la Dame Pourpre. Je ne sais pas ce qui a provoqué cette dispute, mais chacun veut étripier l'autre. Ternevent calme sa sœur d'une main sur l'épaule et de quelques paroles murmurées. Le mousse, lui, a droit au fouet. Peu après cet incident, le second de Fouguelame vient me voir.

« C'est bon, on l'a trouvé, déclare-t-il. On vous attend au poste de pilotage. »

Je n'en montre rien mais me voilà soulagé. Au poste de pilotage, la capitaine est également présente. Elle affiche un petit sourire satisfait.

« Certains cherchent des semaines sans y arriver, m'annonce-t-elle. À présent, vous restez là. Vous nous indiquerez où accoster... si on arrive à destination en un seul morceau. Allez, on y va ! Je ne veux personne dehors. Et tout le monde doit avoir de quoi se boucher les oreilles ! »

Les manœuvres débutent. Le navire s'enfonce dans la brume comme si c'était un sous-marin en train de plonger. Le brouillard devient si épais que par les fenêtres on ne voit plus le pont. Après cette couche quasi opaque, on atteint une strate différente, plus perturbée, le chemin Trouble assurément. Tout tremble à bord. Au début, il n'est possible de rien distinguer, juste la grisaille agitée, ondulante, presque spectrale. Mais progressivement, des rochers fantomatiques nous environnent. Ils délimitent un tunnel au centre duquel tâche de se maintenir la Dame Pourpre.

« Il est impératif de rester au milieu, sinon on va être happé par les turbulences », explique Fouguelame à son navigateur en sueur.

Parfois, elle lui donne un coup de main. Au final, c'est elle qui prend les barres. Plus on descend, plus le temps se gâte. On pénètre dans un ouragan surréaliste. Malgré les parois, j'entends le vent vociférer. C'est un bruit aigu, difficile à supporter. Les rochers, de plus en plus réels, tourbillonnent, se heurtent, se brisent, se reforment. Certains sont tous petits, d'autres largement plus volumineux que le navire. Le vacarme des chocs et explosions rocailleuses s'unit au vent dément. Les nuages virent au violet. Les pierres, elles, sont d'un noir d'obsidienne. La force centrifuge les empêche de s'aventurer dans l'œil de ce vortex, seul endroit où il est possible de voguer. L'œil s'élargit. Il doit maintenant faire près d'un kilomètre de diamètre. Ce doit être la fin du chemin Trouble, le début concret du Maelstrom. Des nuées d'éclairs courent entre les rochers en rotation, formant des arcs électriques qui parfois perdurent des dizaines de secondes. Les gerbes foudroyantes se tordent, se distordent, à la façon de créatures fantastiques. À l'instar des roches, une seule d'entre elles pourrait réduire le bateau en miettes. L'œil s'élargit encore. Il double, triple, quadruple... La navigation devient nettement plus aisée. Mais il faut tout de même éviter quelques rares pierres massives qui lévitent, ici et là, au beau milieu du calme relatif. Il convient aussi de se méfier des monstres qui peuplent cette région. Le plus emblématique est le sulfure, une sorte de dragon-cyclope dont le rayon oculaire désintègre tout, ou presque. Je fixe les bords tourmentés du vortex. Plus distants, ils ressemblent à des légions d'insectes noirs qui jettent des myriades d'étincelles sur une tapisserie violette.

« Vous reconnaissez quelque chose ? m'interroge Fouguelame.

— Pas pour l'instant. Lorsque je suis venu ici, c'était par le sol, pas par le ciel. Descendez encore. »

Le Maelstrom est peu étendu horizontalement. Il se déploie en revanche verticalement sur des distances assez impressionnantes. Il me semble que nous sommes à l'altitude où la zone navigable est la plus importante. Plus bas, elle se réduit progressivement. L'épaisseur des bords augmente et la luminosité décline. Je sais que tout en bas, l'obscurité est totale. Seule l'activité électrique permet d'y voir quelque chose.

« Vous ne reconnaissez toujours rien ?

— Non. Plus bas.

— Chasseur Blême, je ne tiens pas à tomber sur un sulfure ou une saloperie du genre. N'oubliez pas qu'on va devoir vous attendre, autant que ce soit dans un coin pas trop dangereux.

— Plus vous descendez, plus vous me faites gagner du temps, moins vous aurez besoin de nous attendre. »

Un éclair aveuglant traverse le cœur de la colossale tornade. Il heurte un rocher qui le dévie. Il termine sa course en replongeant dans le marasme des bordures.

« Toujours rien ?

— Non. Plus bas.

— Je vais m'arrêter aux prochains rochers flottants.

— Je pensais que vous aviez plus de cran.

— Je joue la vie de mon équipage. Je joue mon navire aussi dans cette histoire. Ne m'en demandez pas trop. »

Déjà la lumière s'est mise à décliner. On a quitté les sommets du Maelstrom. Le second indique une forme sombre à travers la vitre.

« Ça, c'est pas un rocher. C'est quelque chose qui vole. »

Le quelque chose en question se colle à la vitre. Il est bien plus petit qu'on aurait pu le croire. Ici, les perspectives sont souvent faussées. Il s'agit d'une sangsue ailée aussi noire que les pierres de cette région. Ce genre de vermines est loin d'infester uniquement la Putride. À mon tour, je désigne un point.

« On dirait une voie.

— Ça m'en a tout l'air, confirme la capitaine.

— Arrêtez-vous là. Je devrais pouvoir me débrouiller à partir d'ici. »

La Dame Pourpre s'approche de plusieurs rochers flottants à la disposition insolite. Elle s'amarre à l'un d'eux. Me voilà dans la calle, en compagnie de mon groupe, prêt à monter sur le pont et à débarquer.

« Vous me devez la seconde statuette, déclare Fouguelame. C'est la fin du voyage.

— Non. La fin du voyage, ce sera quand vous nous aurez ramenez sur une île de l'Icaris. »

On se défie un instant du regard, puis on se sourit.

« Bien, très bien. Comme vous devez le savoir, Chasseur Blême, il n'y a pas de nuit ici. Mais à chaque fois que le Maelstrom se connecte à l'Icaris, le soleil apparaît. Comptez ses apparitions si vous le pouvez. Je vous attendrai jusqu'à ce qu'il y en ait eu six. Cela fait approximativement trois jours. Après, tant pis pour vous, on se casse.

— Comme vous devez le savoir, ici, même le temps est altéré, répliqué-je. Il n'est pas du tout certain qu'on puisse prendre en compte ce genre de délai.

— Il en faut un, pourtant. Vous pouvez tout à fait ne jamais revenir. Six soleils, ce n'est pas négociable. »

On se défie à nouveaux du regard. Cette fois, elle ne cède pas. Je me tourne vers mon groupe.

« Dehors, il y aura trop de bruit pour qu'on puisse se parler. Vous me suivez. Malgré les apparences, le Maelstrom dispose de routes praticables à pied. Méfiez-vous du vent. Il pourrait vous emporter. N'hésitez pas à vous débarrasser des sangsues ailées qui se présentent. Elles ne sont jamais en nuée dans cette région mais elles délivrent des décharges électriques assez agaçantes. Si je vous fais signe de courir, courez. Des questions ? »

Personne n'en a, alors j'installe les bouchons de cire sur mes oreilles. Fouguelame nous souhaite bonne chance. Je m'engage sur le pont. Le vent n'est pas trop fort mais le vacarme ambiant, lui, prend de l'ampleur. Je franchis la passerelle et arrive sur le rocher flottant. Là, j'attends Grandgrêle, ses fusiliers, Ternevent et Mortebrise. Je regarde la Dame Pourpre. Elle aura de quoi se dissimuler par ici. Je me tourne dans la direction opposée. Le Maelstrom s'étend dans toute sa démente. Une région sauvage, périlleuse, faite pour les intrépides et les inconscients...

CHAPITRE XV

Noirombre

« Bon ben, je te laisse. J'avais un truc de prévu de toute façon. À demain Noirombre ! »

Sur ce, Panache s'en va. J'ai passé un très bon moment en sa compagnie. À la baignade aux chutes a succédé une visite à la plage. Sable blanc, mer d'azur, l'endroit était tout à fait digne d'une carte postale. On s'est à nouveau baigné. Puis on a fait une balade le long des falaises. L'île est vraiment paradisiaque ! J'ai les jambes un peu lourdes et la tête pleine de merveilles. On vient tout juste de rentrer au village. Normalement, le programme n'aurait pas dû s'arrêter là, mais un ragondin m'a abordé, m'annonçant que l'Aboyeur voulait me voir. Je m'en serais bien passé. Sauf qu'on ne refuse pas les convocations de l'Aboyeur. Sitôt l'écureuil disparu dans la rue Quenottes, je me tourne vers le ragondin.

« Alors allons-y. »

Il me guide sur la place centrale. Juste en face de la mairie se trouve un temple aux allures de chapelle. Il est prévu pour des Velus imposants. Panache m'a dit, au détour d'une conversation, que tous les bâtiments publics étaient ainsi car tous les Velus devaient pouvoir s'y rendre. Les petits peuvent se rendre dans de grands lieux, pas l'inverse. La chapelle est assez sombre. Seule la statue de la Grande Créatrice, qui se dresse au fond, est illuminée par une colonne de lumière. Plusieurs villageois sont agenouillés devant. Leurs prières murmurées peuplent le silence recueilli du lieu. Mon guide s'incline et se retire. Une silhouette massive s'avance vers moi. Je reconnais le molosse.

« Par ici, Noirombre », me chuchote-t-il.

Me voilà dans une pièce annexe quasiment vide. Là encore se trouve une statue de la Grande Créatrice, mais en modèle réduit. Mis à part cela, il n'y a qu'un candélabre supportant un chandelier. L'Aboyeur referme la porte et s'installe dans un coin, sous la statuette suspendue au mur. Il me toise, j'en suis quelque peu intimidé. Après quelques secondes, il s'exprime enfin. Il parle plus fort que dans la chapelle :

« Comme nous nous sommes déjà croisés, il est inutile de refaire les présentations. Sache néanmoins qu'il est de ma responsabilité de faire respecter les règles dictées par notre Créatrice. C'est pour t'expliquer ces règles que je t'ai fait venir. En tant qu'élú, tu dois être un exemple pour les autres Velus. En tant qu'élú, aucun manquement ne sera toléré. »

J'avais été prévenu par Panache que la religion de l'île était un peu chiant. Je comprends déjà pourquoi. L'Aboyeur poursuit de sa voix grave et solennelle.

« La première règle, tu la connais déjà : ne jamais retirer ton talisman, quelle que soit la situation. La deuxième règle, tu la connais aussi : il est interdit de prononcer ton ancien nom. Notre Créatrice t'a baptisé, le nom qu'elle t'a donné doit te suffire. Ensuite, il est interdit de porter les habits d'un autre. Ce que tu portes a été fait pour toi et uniquement pour toi, tu dois t'en contenter. Il est aussi interdit de pratiquer une autre religion. Seul le culte de notre Créatrice est autorisé. Enfin, et surtout, tu dois tous les jours prier notre Créatrice au moins une fois, peu importe quand. Une fois, c'est un minimum, pas un maximum. Tu dois prier devant une de ses représentations. Une prière débute ainsi : "Ô Créatrice, merci pour tout !". Et elle se termine ainsi : "Ô Créatrice, je m'en vais vivre selon votre bon plaisir !". »

Il me fait répéter les deux formules. Les prières, je n'en ai pas du tout l'habitude. Dans ma famille, on est catholique mais pas pratiquant. C'est à peine si je connais le Notre père. Je n'allais à l'église que pour la veillée de Noël.

« Tu as le début et la fin de la prière. Le milieu est à ta discrétion. Si tu as des choses à demander, demande-les, peut-être que notre Créatrice te les accordera. Mais elle n'est généreuse qu'avec les pieux. Elle aime les preuves de dévotion, que ce soit des offrandes ou des actes. Parfois, c'est elle qui demande des choses. Tes prières seront l'occasion de les entendre. Il va de soit qu'il faut alors obéir. C'est un privilège que d'être directement contacté et d'agir en son nom. As-tu tout compris ?

— Euh oui, je crois.

— Si tu te rends à la mairie, tu pourras trouver les lois du village. L'entraide et la bienveillance mutuelle sont de mise. Pas de vol, pas de violence... Toutefois, les lois du village, bien que dictées par notre Créatrice, sont l'affaire de Sautillard. Ce sera tout. Je te souhaite une bonne fin de journée, Noirombre. »

Il retourne dans la chapelle. Un instant, j'hésite à prier là-bas, j'ai un peu l'impression que c'est ce qu'on attend de moi, mais je préfère me soustraire au regard du chien musculeux. Dehors, le soleil m'éblouit. Il est toujours au zénith. Curieux. Est-il vraiment attaché à une chaîne comme me l'a dit Panache ? Je prends la direction de ma maison. Je peine un peu à la retrouver. Durant mon hasardeux trajet, plusieurs Velus très aimables viennent me saluer et se présenter. Un phacochère boulanger, un loup jardinier... Il y a même un chat qui me donne l'adresse d'un club très chic réservé aux matous. Il se situe Rue De la Griffes. Moi, j'habite Chemin du Moulin, un panneau me l'apprend. Lacarotte et Bouldeneige m'invitent à nouveau pour le repas. C'est pendant celui-ci que la nuit tombe. Cela se produit d'un coup. Lorsque je regarde par la fenêtre, l'astre du jour a déjà disparu. La lune monte le remplacer au sommet de la voute céleste. Il ne lui faut que quelques secondes, comme si c'était un étendard qu'on hissait en haut d'un mât. Le repas achevé, c'est donc sous les rayons lunaires que je redécouvre ma maisonnette. Je la trouve encore plus belle de nuit que de jour. Le coin ombragé a désormais quelque chose de féérique. J'ouvre la porte, entre... Tout est calme. Il y a l'horloge et son tic tac. Je dépose sur la table les parts de clafoutis offertes par le couple de lapins, puis j'aère pour chasser l'odeur de peinture. Les stridulations des grillons se font entendre. Après cette journée bien remplie, je me sens déboussolé. Je fixe la petite sculpture de la Grande Créatrice suspendue au mur de ma chambre. Une prière par jour a commandé l'Aboyeur. Même si je doute qu'il puisse savoir ce que je fais de mon temps, je préfère ne pas courir le risque de me le mettre à dos. Alors je prie. À genoux, mains jointes, je me sens parfaitement ridicule.

« Ô Créatrice, merci pour tout... Ben, je sais pas trop quoi dire. L'île est chouette. Ô Créatrice, je m'en vais vivre selon votre bon plaisir. »

Voilà, terminé. Cela a duré une petite minute. Exercice idiot, mais pas une véritable corvée. La fatigue me pousse à aller me coucher sans tarder. Je cherche dans la penderie s'il n'y a pas un pyjama. Ne trouvant rien, je retire le peu que je porte, excepté le médaillon bien sûr, m'essuie les pieds et m'allonge sous les draps. bercé par les grillons, je m'assoupis en quelques minutes.

J'ai l'impression que mon sommeil ne dure qu'une seconde. En ouvrant les yeux, je découvre le jour qui filtre par la fenêtre. Reposé, mais un brin désorienté, je passe un moment à m'examiner, histoire de me réhabituer à cette si étrange réalité. L'odeur d'huile musquée s'est estompée. Je sens le félin, mais heureusement, pas trop fort. Moi, un chat... Moi, Noirobme... Moi, qui possède des pouvoirs... Cette dernière pensée me fait me lever et m'habiller en un clin d'œil. Maintenant, je suis dans mon salon et je reprends la lecture du parchemin intitulé "Leçon de magie". Je dispose de deux sortilèges, celui du silence et celui des ombres. Je commence par le silence. Les instructions sont faciles à exécuter. Très vite, je peux m'exercer. Je touche mes clés et murmure la formule :

« Ô Créatrice, rendez-les silencieuses. »

Rien ne semble se passer mais lorsque j'agite les clés, elles ne produisent plus le moindre son. Test suivant. Je me lève :

« Ô Créatrice, rendez-moi silencieux. »

Et voilà, je ne fais plus le moindre bruit, même en marchant toutes griffes dehors, même en voulant parler. Pour que s'arrête la magie, je récite mentalement : Ô Créatrice, que cesse mon silence. Tout fonctionne du premier coup. C'est euphorisant ! Je passe au sortilège des ombres. Il me permet de rendre ces dernières tangibles et de les manipuler à ma guise. Apparemment, c'est une magie polyvalente qui n'a de limite que mon imagination. Je l'expérimente avec enthousiasme. Pour ce faire, je pointe du doigt ma propre ombre et chuchote :

« Ô Créatrice, qu'elle prenne corps. »

À l'instant même, face à mes yeux ébahis, mon ombre se décolle du sol où elle s'étendait. Elle se détache de moi également et se redresse, se lève, devenant une silhouette dont la noirceur s'amplifie jusqu'à devenir complète. Précautionneusement, je la touche. Son contact est semblable à de l'air froid, de l'air solidifié toutefois. Très étrange.

« Prends mes clés. Jongle avec. »

Mon sosie d'ombre s'exécute silencieusement. Les ombres sont toujours silencieuses indique le parchemin. Je multiplie mes ordres, mes expériences. Je peux jouer avec les ombres comme si c'était

de la pâte à modeler, ou des gens obéissants, ou les deux à la fois. Je continue mes expérimentations en dégustant le clafoutis. J'ai à présent tout lu du parchemin, tout fait de ce qu'il suggérait, sauf la dernière instruction qui invite à le brûler. Je préfère le ranger dans ma table de chevet. Sait-on jamais, je pourrais avoir un trou de mémoire, oublier les formules même si celles-ci sont intuitives. « Ô Créatrice, que toutes les ombres redeviennent normales. »

J'ai hâte de montrer tout cela à Panache. Il m'a dit à demain en partant. Va-t-il venir chez moi, ou est-ce à moi d'aller chez lui ? J'ai consacré pas mal de temps à tester ma magie et il n'y a toujours personne qui m'a rendu visite. Brièvement, je repense à Grincevoix. Le premier jour, il était super sympa et après, il m'a laissé tomber. J'ai soudainement peur que l'écureuil se comporte de la même façon. Certes, je ne suis plus aveugle, je ne dépend pas de lui, mais ce serait bien si je n'avais pas besoin de lui courir après, si toutes ses promesses n'étaient pas faites en l'air. Indécis, je décide de faire mon lit. Me consacrant un moment aux choses purement pratiques, je réalise que ma maisonnette ne comporte ni toilettes, ni salle de bain. Comment je vais faire pour me laver ? Et pour aller au petit coin ? Uriner derrière un arbre, ok, mais pour la grosse commission ? Je suis en train de me poser la question lorsqu'on frappe à ma porte. Panache ou les lapins ? J'ouvre. Et c'est tout un groupe que je découvre sur mon seuil.

« Ah, je crois qu'on a trouvé la bonne maison. Salut. Tu es bien Noirombre ? », me demande un castor.

Il est un peu plus grand que moi, porte un pantalon et un foulard, et semble très jovial. À côté de lui se tient une souris blanche au regard pétillant de malice. Elle m'arrive à la ceinture et est affublée d'une tunique en plus de la traditionnelle culotte. Derrière se tient, bras croisés, une renarde en robe. Sa tenue paraît quand même assez fonctionnelle. À sa ceinture pend un sabre.

« Oui, c'est moi, dis-je en passant mon regard sur chacun des Velus.

— Parfait ! Figure-toi qu'on s'est trompé au moins trois fois à cause de cette andouille de Panache ! » rigole le castor.

Panache, il est tout à l'arrière et il dort debout.

« Vous êtes vraiment des salauds les gars, baragouine-t-il. Me tirer du lit comme ça...

— Ben on allait pas attendre une plombe que tu émerges de toi-même pour rencontrer ton nouvel ami ! répond la renarde.

— Allez Noirombre, viens avec nous ! On va boire un coup au Cabot ! déclare la souris. Il y a pas meilleur endroit pour faire connaissance ! »

Le Cabot, c'est un bar à la joyeuse ambiance. Pinte de bière en main, on bavarde et se taquine. Les potes de l'écureuil sont vraiment chouettes et je me sens tout de suite bien en leur compagnie. Le castor se nomme Bellécorce. C'est un peintre, un pêcheur aussi. Il est très calme mais d'après les sous-entendus, il se révèle vite moins sage qu'il ne cherche à le faire croire. La souris, c'est Grignote. Elle affirme qu'elle est un mulot, parce qu'elle est un garçon, que mulot est masculin et souris, féminin. Résultat, tout le monde prend un malin plaisir à le surnommer La Souris et à le prendre pour une fille. La renarde, c'est exactement l'inverse. C'est une fille qui se comporte furieusement comme un garçon. Nommée Poils de Feu, elle est énergique, casse-cou, aventurière. Elle ne tarde pas à me proposer un petit duel, histoire de savoir, selon ses termes, si mes dagues ne sont pas là juste pour faire joli. Mais le barman ne veut pas de bagarre chez lui. Ce n'est que partie remise. Sitôt Panache un peu moins somnolant, on s'embarque pour une journée haute en couleurs ! Pour moi, ce sont des vacances avec un grand V, incontestablement ! Entre visites, balades, crapahutages, dégustations, baignades, je n'ai vraiment pas le temps de m'ennuyer ! Je fais plein de rencontres, plein de découvertes, tellement que j'en perds le compte. Je peux m'enorgueillir de faire bonne impression lorsque, installé dans une clairière, je me mesure avec Poils de Feu. Au début, je dois l'avouer, j'ai un peu peur qu'elle me taille en pièces avec son sabre. Mais, dagues en main, les gestes viennent d'eux-mêmes, comme par instinct. Et bientôt, libéré du carcan de la crainte, je virevolte avec cette adresse inconcevable qui est mienne depuis que je suis chat. J'impressionne tout le groupe. Je ne peux alors pas m'empêcher de faire la démonstration de mes autres pouvoirs, achevant de les ébahir. Je suis en

cet instant clairement sur un nuage. Panache a également quelques facultés hors normes, mais elles consistent juste à créer des lumières qu'il peut manipuler. Ses lueurs sont inoffensives mais artistiques. À ma demande, il nous offre aussi quelques morceaux de flûte dont il joue vraiment avec talent. La nuit nous surprend loin du village. J'ai cette fois tout le loisir d'observer le déclin du soleil et l'ascension de la lune, le tout ne prenant qu'une minute environ. De retour chez moi, je titube presque de fatigue tant je me suis dépensé. Je m'affale sur le lit et m'endors aussitôt.

Et déjà c'est le jour suivant. Je me réveille exactement dans la même position. Je me rends chez Bellécorce qui m'a montré où il habitait. Le groupe, très vite, se reforme. On va tous ensemble tirer Panache de son lit puis c'est au Cabot qu'on prend notre petit déjeuner. Voilà les activités effrénées qui reprennent, le rêve qui continue. Je m'habitue à mon nouveau corps, à mes nouvelles facultés, à mon nouveau rôle. Je gagne en assurance et achève de me glisser dans la peau de Noirombre. J'en apprends aussi plus sur la façon de vivre sur l'île. Pas d'argent ici, il n'y a que le troc de biens et l'échange de services. Les actes désintéressés sont nombreux, tout comme les comportements dévots, les missions sacrées pour la Grande Créatrice. Les bains, il faut les prendre dans un cours d'eau et les besoins, les faire dans la nature. De ce côté-là, c'est assez primitif. La nuit vient tout aussi vite que la veille, mais cette fois, je rencontre sur le chemin de chez moi, un chat qui m'invite plus formellement au club dont j'avais déjà entendu parler. La curiosité me pousse à m'y rendre et je ne regrette pas. Le coin est très chic. Me voilà installé à une table, en train de siroter un nectar succulent dans un verre à pied, en compagnie de Dentelune, le patron. C'est un matou à l'élégance certaine. Couleur fauve, il est vêtu d'une façon mondaine et porte un monocle qui achève de le distinguer. Il s'exprime comme un aristocrate.

« Très cher Noirombre, comme vous pouvez le constater, pratiquement tous les chats de l'île sont membres de ce petit groupe privé. Chaque nuit, nous nous offrons des divertissements raffinés que bon nombre d'autres Velus nous envient. Vous êtes un élu, c'est donc avec un intérêt tout particulier que je vous propose de nous rejoindre. »

Je ne suis pas long à accepter. La pièce cossue vibre sous l'effet d'un orchestre entraînant aux accents très jazzy. Il est possible de jouer aux dés, aux cartes, de danser, de boire... J'apprécie l'accueil qu'on me réserve sitôt mon adhésion officialisée par un toast généralisé. Là encore, je fais très bonne impression. Je deviens une sorte de star que tout le monde veut côtoyer, à qui rien n'est refusé. Une chatte magnifique, en robe de velours, insiste pour m'entraîner sur la piste de danse. Lorsque, enfin, je quitte le club, son parfum entêtant me poursuit. Éméché, je marche tordu.

Quelle n'est pas ma surprise quand, arrivé devant ma maisonnette, je me retrouve face à l'Aboyeur et deux autres chiens. Ceux-ci sont de taille largement plus modeste, mais tout aussi musculeux. Avant que je ne puisse réagir, ils me saisissent à la gorge et me plaque contre le mur avec une rudesse telle que j'en ai le souffle coupé et que mon chapeau en est tombé. L'Aboyeur se penche sur moi, plus menaçant que jamais. Un rayon de lune tombe sur sa face mauvaise. Ses yeux à l'implacable sévérité me transpercent. Moi, je dois lever la tête pour le regarder. On me maintient contre le mur. C'est à peine si je touche encore terre.

« Tu n'as pas prié, hier. »

Sous l'effet de la peur et de l'alcool, je mets quelques secondes à comprendre ce qu'il me reproche. Pas prié ? Effectivement, hier j'ai oublié. J'avais tellement d'autres choses à penser. Pour être franc, il y a fort à parier que j'aurais oublié aujourd'hui aussi. Pourtant, par réflexe, je proteste.

« Mais si », dis-je, d'une voix étranglée.

L'Aboyeur se penche un peu plus. Je sens son souffle chaud sur mon visage. Il tient un fouet. La lanière, en se balançant légèrement, touche le bout de mon museau.

« menteur. Sache que notre Créatrice sait tout et qu'elle me dit beaucoup. Une prière au minimum, c'est la règle. Je suis juste venu te la rappeler, pour cette fois. Mais si jamais il me faut revenir, tu auras droit au fouet en place publique. Est-ce clair, Noirombre ? »

J'hoche la tête.

« Bien. Et à l'avenir, ne me mens plus. Je déteste les menteurs. »

Il se détourne et s'en va. Ses deux sbires me lâchent et lui emboitent le pas. Je les regarde s'éloigner. Une fois seul, mes jambes se dérobent et je glisse au sol, secoué par ce qui vient de se passer. Il me faut un petit moment pour me reprendre. J'entre chez moi et m'empresse de prier. J'en profite pour formuler quelques excuses à la Grande Créatrice, mais elles ne sont pas sincères. Je n'aime pas qu'on me force la main. Je n'aime pas non plus le côté soumission qui transparait au travers des prières. Si je m'exécute, c'est juste pour avoir la paix, rien de plus. J'achève ma troisième journée, déjà. Mon séjour va vite passer.

Contrairement à ce que je m'imaginai, je ne cauchemarde pas à cause de l'Aboyeur. Ma nuit passe tout aussi rapidement que les autres. Je suis réveillé par des coups sur ma porte.

« Alors, on imite Panache ? On se lève de plus en plus tard ? me taquine Poils de Feu, lorsque je lui ouvre.

— C'est que... je suis allé au club de Dentelune, hier soir, après qu'on s'est séparé.

— J'étais certaine qu'il te mettrait vite le grappin dessus. Grignote va être ravi, il déteste ce club. En fait, toutes les souris le détestent.

— Ah bon ? Pourquoi ?

— Demande-lui lorsque tu le verras. Ce matin, il est occupé. Tu viens pêcher ? Bellécorce nous invite. »

La pêche n'est pas spécialement mon activité préférée, mais je passe tout de même du bon temps. Déjà l'incident déplaisant de la veille semble loin. Je ne dis pas un mot à ce sujet. J'apprends que ce soir sera un peu spécial. Tous les Velus se réunissent pour une cérémonie que le castor et la renarde promettent joyeuse et enflammée.

« Du coup, on a laissé notre épave d'écureuil roupiller, explique Poils de Feu.

— Et elle consiste à quoi, cette cérémonie ? Encore un truc religieux ?

— Surprise, mais tu vas aimer. »

À midi nous rejoignent Panache et Grignote avec un panier repas. Enfin, je suppose que c'est midi car le soleil demeure obstinément au zénith. Grignote me raconte que le club de Dentelune s'amuse régulièrement aux dépens des souris. Certaines sont attrapées le soir et relâchées le matin, après une nuit très, très pénible pour elles.

« Va pas dans ce club ! C'est vraiment que des nases. »

Je ne réponds rien parce que j'en suis déjà membre. Si le club me déplaît, j'en partirai, mais je tiens à me rendre compte par moi-même. Allongé dans l'herbe, j'ai laissé depuis un moment ma canne à pêche. J'écoute les merles et les cigales. Des tas d'abeilles butinent. On est installé sur les rives d'un lac paisible.

« Sous la lune, indique Bellécorce, l'endroit est plein de grenouilles. Elles font un vrai concert. »

Mes yeux errent dans le bleu du ciel. On s'amuse bientôt à décrire ce à quoi nous font penser les quelques nuages blancs qui y voguent. C'est comme l'exercice des taches d'encre du psychologue. Là où moi je vois des voitures ou des personnages fantasques, le castor et l'écureuil voient des zizis et des paires de nichons. Cela navre Poils de Feu et Grignote qui ont un imaginaire moins lubrique. Tout ceci est l'occasion d'avoir quelques fous rires. Plus la journée s'avance, plus je pense à la cérémonie. En dépit de toutes mes questions, mes amis ne me révèlent rien à son sujet. C'est interdit paraît-il. Panache avoue simplement que, selon lui, les cérémonies de ce genre représentent le seul aspect du culte de la Grande Créatrice qui ne le rebute pas. J'en profite pour lui demander à la dérobée s'il prie régulièrement, ce à quoi il acquiesce aussitôt, un brin nerveux.

Voilà Bellécorce qui estime, les yeux posés sur une montre, qu'il est temps d'y aller. J'éprouve un peu d'appréhension durant le trajet de retour. On découvre le village absolument désert. Lui qui foisonne d'ordinaire d'activité est désormais plongé dans un troublant silence.

« Va falloir un peu se grouiller, on est en retard », en conclut Poils de Feu.

On se débarrasse du panier repas et on s'élance sur le Chemin du Moulin. On passe d'ailleurs devant chez moi. Peu après émerge d'entre les arbres le moulin à qui le sentier doit son nom. On commence à rattraper des Velus. Tout le monde se rend dans la même direction. Par delà le moulin, le chemin se

poursuit à travers la forêt jusqu'à une colline herbeuse dépourvue d'arbre. Au sommet de la colline, il y a une immense statue de notre déesse. C'est autour de celle-ci que les Velus se rassemblent. Il y en a plusieurs centaines. On se mêle à eux, tout en tâchant de ne pas être séparés. De la foule émane une certaine excitation. Les voix bourdonnent, il est difficile de s'entendre. J'essaie encore de poser quelques questions pour savoir ce qui va se passer, mais en vain. Un coup de tambour ramène instantanément le calme. La voix de l'Aboyeur s'élève. Elle est à mes oreilles devenue très désagréable. Il y a trop de gens devant moi pour que je puisse voir le molosse et c'est tant mieux. Je présume qu'il se trouve à côté de la statue.

« Cher Velus ! Nous sommes rassemblés en cette fin de journée pour exprimer à notre Créatrice toute notre dévotion, toute notre force, toute notre vigueur ! Nous devons la rendre fière de ce qu'elle a façonné ! Nous donnons vie à son monde, à ses rêves ! Prions ensemble ! Ô Créatrice, merci pour tout ! ... »

La foule répète. Prudent, je me joins à elle. J'ai l'impression d'être de retour à la messe. On est si nombreux que la prière en devient impressionnante. Cela ne la rend pas plus intéressante. Heureusement, elle est assez courte et déjà l'Aboyeur poursuit :

« Comme vous le savez, la grande cérémonie est aussi l'occasion d'accueillir dignement les nouveaux membres de notre communauté. J'appelle à moi Noirombre et Petit Croc ! »

Mon sang se glace. Moi ? Aller retrouver l'Aboyeur ? Face à tout le monde ?

« Allez, vas-y, me souffle Panache. Il va pas te bouffer. »

Des mains me poussent en avant. Les Velus s'écartent pour me laisser la place. Les regards m'accompagnent. Devant moi s'ouvre un espace dégagé, cerné par la foule. Bien sûr, cet espace est au pied de la haute statue. L'Aboyeur, dans sa bure rouge, attend. Tout le monde attend. Le silence m'écrase. Je m'approche du molosse en fuyant ses yeux. Il n'a heureusement pas la même attitude terrifiante qu'hier soir. Un autre Velu, qui ne peut être que Petit Croc, émerge de l'assemblée. C'est un tigre, à l'allure sportive mais à peine plus grand que moi. Il est seulement affublé d'un short rouge retenu par une épaisse ceinture et d'un bandeau, rouge aussi, dans ses cheveux noirs. Deux haches pendent de sa ceinture. L'Aboyeur nous fait nous tourner vers la foule. Puisque celle-ci nous entoure, je ne cesse d'observer de tous côtés. Je remarque alors que la plupart des Velus font des tailles inférieures ou proche de la mienne. Les plus grands, en minorité, se repèrent d'autant mieux car ils dominent la masse, surtout les ours et autres géants. Au premier rang, je reconnais Sautillard, le bourgmestre. L'Aboyeur désigne le tigre :

« Velu, qui es-tu ?

— Petit Croc.

— Qui est-elle ? » fait-il en désignant maintenant la statue.

— Ma Créatrice. »

Sa voix est très jeune. Elle trahit son stress. L'Aboyeur brandit les bras et la foule déclame :

« Bienvenue parmi nous, Petit Croc, Création de notre Créatrice ! »

C'est maintenant moi que désigne l'Aboyeur.

« Élu, qui es-tu ?

— Noirombre.

— Qui est-elle ?

— Ma Créatrice.

— Bienvenue parmi nous, Noirombre, élu de notre Créatrice !

— Gloire à l'élu ! crie l'Aboyeur.

— Gloire ! Gloire ! Gloire ! répète la foule.

Je n'en crois pas mes oreilles. Que d'effet ! J'en ai de nouveau des frissons. Je jette un coup d'œil à Petit Croc. Il me le rend. Il semble tout aussi perdu que moi. Une nouvelle prière collective fait vibrer l'air de nos voix unies.

« Notre Créatrice offre joie et plaisir à ses fidèles ! Que la fête commence. Qu'en son nom, nous dansions et rions ! Qu'en son nom, nous buvions et mangions ! »

À ce signal, un orchestre entame un concert. Instantanément, l'espace dégagé près de la statue est envahi par l'assemblée. Des Velus que je ne connais pas me serrent la main, m'embrassent, me

souhaitent chacun à leur façon la bienvenue. Petit Croc a droit au même traitement. Très vite, il disparaît, happé par la foule. À l'odeur et aux appels, je constate que des tables ont été dressées à plusieurs endroits, proposant boissons et nourritures. Il n'y a qu'à se servir, ce que je ne manque pas de faire.

« Alors, tu t'es trouvé un groupe de copains ? »

Je remarque, à côté de moi, Lacarotte et Bouldeneige. Je discute un moment avec eux et leur promet de repasser les voir. Puis je croise Dentelune qui me fait profiter de ses conseils culinaires. Encore un peu et je retrouve Panache, Bellécorce, Grignote et Poils de Feu.

« Tu vois que la cérémonie est pas mal, hein ! dit l'écureuil, un verre en main.

— Pas mal, en effet.

— Et encore, ce n'est que le début ! Bois ça ! C'est extra ! »

Les environs de la statue servent à présent aux danseurs. Poils de feu m'y entraîne. Je profite de la fête sans retenue. À force de me goinfrer, je n'ai plus faim. À force de boire, je commence à être ivre. Car l'alcool coule à flot. La musique et les rires tendent à se mélanger. Il y a autant de bruit que dans un parc d'attraction.

Et voilà que la nuit tombe. C'est désormais la lune qui baigne la colline de ses rayons argentées. Des feux sont allumés. Le plus grand est au pied de la statue. On devient des silhouettes, des ombres au milieu des lueurs flamboyantes. Loin de s'arrêter, la fête devient au contraire plus endiablée. La musique se modifie. Incroyablement rythmée, elle n'est constituée plus que de percussions. Sans doute à cause de mon ivresse naissante, je sens les coups de tambours jusque dans mes entrailles. À présent, tout le monde danse, s'agite. Avec allégresse, je virevolte. Un curieux hasard me conduit à proximité du grand brasier central, en compagnie de Petit Croc. Il a l'air exalté. La chaleur rayonne. Le tamtam dans la tête, je me laisse aller. Avec un rien de surprise, je vois le tigre ôter son bandeau, puis son short. Il continue de danser, vêtu plus que de sa fourrure. Toujours avec cette diffuse surprise, je remarque sur l'herbe foulée mes propres affaires se mêler aux siennes. Je regarde autour de moi. Tous les habits sont à terre. Tout le monde est nu et déchainé. Des beuglements rythmiques accompagnent les percussions. La fête devient sauvage. Certains vont à quatre pattes, certains montrent les dents, les griffes. Tous deviennent menaçants. Petit Croc me toise, le regard fou. Je me jette sur lui. Enlacé, on roule au sol en essayant de se mordre. Puis on se sépare. Pas le temps de respirer, une lapine m'agrippe et m'embrasse comme jamais encore quelqu'un ne m'a embrassé. Elle veut se serrer contre moi mais un coup de poing l'envoie valdinguer plus loin. C'est maintenant une chatte qui me caresse et me couvre de baisers. Son parfum ne m'est pas inconnu. Elle s'allonge sur moi, à côté d'un autre couple gémissant. Je ne résiste pas. Avant de sombrer dans l'extase, j'ai tout juste le temps de constater que la statue n'en est plus une. La Grande Créatrice est là, en chair et en os. Et elle admire le spectacle avec satisfaction.

CHAPITRE XVI

Le Chasseur Blême

Je saute sur le prochain rocher puis m'avance jusqu'à une proéminence afin de m'abriter des rafales qui vont sans cesse croissantes. À nouveau, je scrute le ciel violacé. Depuis longtemps déjà la Dame Pourpre n'est plus visible. Ne flottent autour de nous que les roches noires, ces morceaux d'obsidienne plus ou moins gros, plus ou moins stables. Nous ne sommes plus très loin des contours tourmentés du Maelstrom. Malgré les bouchons de cire qui obstruent mes oreilles, le vacarme est assourdissant. Les autres me rejoignent rapidement. Un éclair mauve fuse. C'est celui d'un sorcier qui vient d'occire une énième sangsue ailée. Elles nous assaillent telles des insectes en temps orageux. Mis à part cela, tout va bien, jusqu'à présent. Je sors de derrière la proéminence et longe prudemment les bords de la plateforme pierreuse. Ce mouvement me permet de déceler une nouvelle perspective faussée. Une roche, qui semblait distante de près de vingt mètres de nous, est en réalité à moins d'un seul. Je saute par-dessus le vide. C'est ainsi qu'on avance, de pierre en pierre.

C'est ainsi que sont les voies du Maelstrom : des suites de pierres que des perspectives erronées rendent presque invisibles.

La nouvelle plateforme est énorme. Elle doit largement faire un kilomètre de large. Sa forme invraisemblable la rend toutefois difficile à franchir. Il serait si facile de glisser... Je gravis une pente, longe une étroite corniche, puis tombe sur l'entrée d'une grotte. Je décide de m'y arrêter, ne serait-ce que pour pouvoir parler. J'attends les autres, leur désigne du doigt la caverne, puis dégaine mon sabre pour leur faire comprendre que des monstres peuvent s'y cacher. Les sorciers génèrent leurs flammes magiques, j'allume ma bille et on progresse prudemment dans les ténèbres. Nous voilà à l'abri du vent. Chaque pas atténue le vacarme. On arpente un tunnel qui conduit à une cavité un peu plus large. Il s'agit d'un cul de sac. Parfait pour une petite halte. Une fois assuré de l'absence de danger, je rengaine mon sabre et retire les bouchons de cire. Ici, tout au fond de la grotte, le bruit de l'extérieur est devenu tout à fait supportable. Nous pouvons discuter en haussant à peine la voix.

« Les illusions d'optique de cette région sont assez fascinantes, déclare de son ton tranquille Ternevent.

— Le Maelstrom brasse l'espace et le temps, expliqué-je. Nous n'allons pas croiser que des perspectives faussées, mais peut-être aussi des paradoxes temporels. Quoi qu'il en soit, on doit continuer jusqu'à rejoindre les bords du vortex. La clé est là-bas. La route va devenir encore plus périlleuse. Si vous sentez des fourmillements dans les cheveux, c'est que la foudre va frapper où nous sommes. À nous de dégager assez rapidement.

— La clé est-elle loin ? demande Grandgrêle.

— Je ne sais pas. Je n'ai pas encore retrouvé mes repères. Comme je l'ai dit à Fouguelame, lors de ma précédente visite, je suis venu par la terre, pas par le ciel. Bon, tout le monde est en forme ? On peut continuer ? »

Mon escorte est endurente, alors on y va. Une petite heure plus tard, le chaos qui nous environne atteint son paroxysme. Il faut bien souvent progresser plier en deux pour ne pas être emporté par les bourrasques. Chaque saut devient très délicat. Les pierres gravitent autour de l'œil du Maelstrom, mais pas dans le même sens, ni à la même vitesse. Je ne cesse de surveiller ce qui m'entoure. Le son n'est d'aucun secours. Ici, c'est comme si on était sourd. De petits rochers se fracassent sur les gros. Il faut parfois éviter les débris qui pleuvent. Des gerbes d'éclairs éblouissantes jaillissent à l'improviste, se déplacent par à-coups, avant de s'estomper. Les forces à l'œuvre sont toutes puissantes ! Comment ne pas se sentir insignifiant à côté ? À ceci s'ajoute les sangsues ailées et la constante menace des sulfures. En dépit de tous ces dangers, en dépit même de la logique, les routes de cette région ne sont pas totalement impraticables. Car elles sont en partie épargnées, sans raison apparente. Peu de pierres viennent s'y briser. Peu d'éclairs viennent y danser. Tant bien que mal, on progresse. Marche, surveillance, bond, marche, surveillance, bond... On a droit à quelques inévitables frayeurs. Un pied qui dérape, un coup de vent scélérat, une perspective traîtresse... la chute n'est jamais bien loin. Nous voici sur une plateforme relativement plate. Je l'observe, puis m'immobilise. Trois pics émergent de celle-ci, évoquant un trident. Un repère qui ne m'est pas inconnu. Je balaie les environs des yeux pour m'orienter. Le simple fait qu'il soit possible de s'orienter dans ce chaos est une aberration. Après vérification, je constate qu'on se trouve sur un carrefour. J'en fais le tour, puis choisis la direction qui me semble être la bonne. Le tonnerre s'abat juste après sur le trident. L'électricité statique nous hérissé le poil. On finit par dénicher une nouvelle grotte. Cette fois, il faut se reposer. Moi-même, je suis éreinté. La caverne est plus profonde que la précédente. Elle abrite un griffu, une race de monstre local. C'est un humanoïde grand, décharné, aux membres étirés, aux griffes démesurées et à l'épiderme du même noir que la pierre. Un adversaire vélocé à ne pas prendre à la légère, mais nous sommes nombreux. On en vient à bout rapidement. Le quasi silence qui règne ici est plus qu'appréciable.

« Nous sommes sur la bonne route, déclaré-je, alors qu'on sort de quoi manger. Le trident m'a permis de me situer. On atteindra notre objectif dans des délais raisonnables. »

On se remet en marche dès que possible. La silhouette fugace d'un dragon nous pousse à nous cacher. Personne n'est vraiment certain qu'il s'agit d'un sulfure, mais obtenir la confirmation aurait déjà été mauvais signe. Après notre troisième pause a lieu la brève apparition du soleil. Impossible de ne pas la remarquer. Les nuages violets s'empourprent, nous donnant l'impression d'être au cœur d'un volcan en éruption. D'ailleurs la température, plutôt fraîche une seconde plus tôt, grimpe en flèche. Les ombres des rochers mouvants sont mises en évidence. L'astre du jour a, dans cette région, l'apparence d'une sphère rouge sang. On dirait l'œil d'un démon. Lorsque, quelques minutes à peine plus tard, il se cache, le Maelstrom retrouve son apparence habituelle. Fouguelame partira à la sixième apparition du soleil. On doit tâcher de les compter, si possible. Un bon moment plus tard, alors que la voie qu'on suit descend en spirale, un griffu bondit d'une anfractuosité. Le terrain accidenté ne nous permet pas de le tuer assez vite. Il agrippe l'un des fusiliers et bascule avec lui dans le vide. Tous deux vont heurter un rocher en contrebas avant de disparaître dans les tourbillons du vortex. Grandgrêle regarde la scène, impassible. C'est notre deuxième perte depuis le début du voyage... Nous ne sommes plus que douze en tout. Une quatrième pause nous est nécessaire.

« Nous sommes tout proche de la clé », dis-je alors.

Et, en effet, bientôt se profile un rocher aux dimensions dantesques. Aussi haut que large, il obstrue l'horizon de sa sombre silhouette. Les éclairs s'y reflètent de manière fantasmagorique. Une fois qu'on a pris pied dessus, il nous faut encore un moment pour accéder à l'entrée secrète. Celle-ci se dissimule si bien au milieu des falaises qu'il n'est possible de la voir que quand on l'a sous le nez. Plusieurs griffus nous compliquent la tâche. Ils se jettent du haut des proéminences où évoluent le long des parois avec la facilité d'une araignée. Seule une vigilance de tous les instants nous permet de gagner notre destination sans subir de nouvelles pertes.

L'entrée franchie, une grotte se présente, puis un boyau assez étroit. Encore assez proche de l'extérieur, il est difficile de communiquer, mais je dois donner des instructions. J'ôte mes bouchons de cire et me munis du monocle emprunté à Bonnaffaire.

« Nous y sommes. La clé serait là-dedans.

— Serait ? répète le sergent en fronçant les sourcils.

— Oui, serait. Mes recherches d'antan m'ont mené là, mais je n'ai pas pu aller beaucoup plus loin. Il faut espérer que je ne me suis pas trompé et que personne n'est venu avant nous piller cet endroit. Ce qui est certain, c'est que ce coin est particulier. Il n'y a qu'ici que des monstres invisibles rôdent. Ternevent, Mortebrise, pouvez-vous voir l'invisible ?

— Non. On n'a pas cette chance, bougonne la seconde alors que le premier secoue simplement la tête.

— Je suis donc le seul à pouvoir les repérer. Je vais tâcher de vous donner leur position dès qu'ils se présentent. »

J'allume trois billes lumineuses, puis m'avance avec circonspection dans le boyau. Plus on progresse, plus le silence s'impose. Le tunnel, qui semblait naturel, nous offre bientôt la vue de troublantes sculptures murales. On peut y admirer des illustrations macabres de cadavres, ainsi que celles, moins affreuses, d'individus étranges. Le sol s'aplanit, les autres parois aussi.

« Hurlegloire se serait donc rendu ici, chuchote Ternevent, songeur. La fin de sa légende indique juste qu'il a caché le Cœur de Brume dans les méandres de Troublesonge...

— Bienvenue dans les méandres de Troublesonge », le raille sa sœur.

Nos pas sont repris en échos. Nos lumières jouent sur l'obsidienne polie. Impossible de vraiment être discret. Devant nous, l'obscurité est complète. La roche étant également noire, cela donne un peu l'impression d'errer dans le néant. Derrière nous, le vacarme du Maelstrom n'est déjà plus qu'un souvenir. Nous arrivons à l'entrée d'une vaste salle. Je fais signe à mon groupe de s'arrêter et j'envoie mes billes explorer. Je ne distingue aucun monstre. J'espère que le monocle fonctionne sans manipulation particulière. Ce serait catastrophique si je me retrouvais incapable de l'utiliser, faute d'avoir demandé le mode d'emploi. J'abaisse mon fusil.

« La voie a l'air libre.

— Est-ce que nos armes sont au moins capables d'éliminer ces monstres ? demande Grandgrêle.

— Ils sont invisibles, pas intangibles ni invincibles. J'ai réussi à en tuer un à l'aveuglette, lorsque je suis venu ici. Bon, devant nous, c'est l'inconnu. Ma première exploration s'est arrêtée dans cette salle. Comme vous pouvez le voir, il y a trois passages différents. On se trouve peut-être au début d'un labyrinthe.

— J'ai de quoi écrire, annonce Ternevent. Je vais faire un plan.

— On peut aussi laisser des marques sur les murs pour éviter de se perdre, suggère Grandgrêle.

— On va faire tout ça. On ne prendra jamais assez de précaution. Bon, allons tout droit. »

On traverse la pièce en formation serrée, puis on s'engage dans le couloir d'en face. Il monte en pente douce et s'incline vers la droite. Nous voilà dans une nouvelle pièce, identique à la précédente, si ce n'est qu'elle n'offre que deux autres passages et que des colonnes soutiennent sa voûte.

« Là, entre les colonnes ! Une silhouette translucide ! », dis-je en ouvrant le feu.

Plusieurs fusiliers m'imitent en se guidant à l'orientation de mon arme.

« Stop ! Il est à terre ! »

Les détonations de nos tirs résonnent durant de longues secondes. Je fixe la forme translucide désormais inerte. En retirant brièvement mon monocle, je constate qu'elle est effectivement invisible à l'œil nu. Me voilà rassuré.

« Ça ressemble à quoi ? questionne Grandgrêle.

— C'est un griffu, tout simplement. »

On a vraiment intérêt d'être réactif car ces saloperies peuvent être sur nous en un instant. On choisit un nouveau passage. Cette fois, le couloir descend et tourne à gauche. Il tourne tellement qu'il doit faire une boucle. Nouvelle salle. Trois autres passages. L'hypothèse du labyrinthe se confirme.

« J'ai peur qu'avec tous ces virages et changements de niveau, mon plan devienne vite un gribouillis inutile.

— Ça m'en a tout l'air », grogné-je en sortant ma boussole.

L'aiguille est affolée. Ici, il n'y a pas de nord. Je la range, elle sera tout aussi inutile que le plan. Il ne nous reste que les traces qu'on laisse sur notre trajet. Le seul point positif, c'est que le dédale ne paraît pas grouiller de griffus invisibles. On reprend notre marche, guidé par le hasard.

« Le coffre de verre était caché où ? m'interroge Grandgrêle.

— Dans un autre complexe souterrain situé presque à la base du Maelstrom.

— Ne trouvez-vous pas de similitude entre les deux complexes ?

— Pas vraiment. Celui du coffre n'était pas un labyrinthe. C'était un temple truffé de pièges. Attention ! Deux monstres ! »

En arrivant dans une nouvelle salle, deux griffus translucides se jettent sur nous. En tirant, j'en signale un qui se fait généreusement plomber. L'autre bat en retraite dans un couloir annexe. Le cliquetis de ses griffes sur le roc est couvert par les détonations. Lorsque les échos s'estompent, le monstre a disparu.

« L'un des griffus s'est barré, grommelé-je. On doit absolument surveiller nos arrières. »

Le problème, c'est que je ne peux pas être à la fois à l'avant et à l'arrière. Les capuchons noirs n'ayant aucun sortilège susceptible de nous protéger durablement d'une attaque dans le dos, nous n'avons qu'une seule solution : faire le moins de bruit possible et déceler les menaces à l'oreille. Les sens en alerte, on poursuit. Une idée sournoise traverse mon esprit. Les monstres invisibles pourraient tout à fait me débarrasser de mon escorte. Il suffit que j'oublie malencontreusement d'en signaler un ou deux. Cependant, la clé n'est pas encore en ma possession et ce dédale peut me réserver de mauvaises surprises. Je préfère attendre. On avance à pas de loup. J'ai l'impression d'entendre d'autres cliquetis de griffes. C'est si infime qu'il peut s'agir de mon imagination. Impossible d'en déterminer la provenance. On ne cesse d'enchaîner des virages. Les salles ont toutes un air de ressemblance. Tout d'un coup, un son plus net nous fait nous figer.

« Des pas... à l'étage d'en dessous... plusieurs personnes... pas des griffus... » murmuré-je.

On ne serait donc pas les seuls à visiter le complexe ? On redouble de prudence. La tension est palpable. Des créatures nous attendent dans la pièce suivante. Il y en a trois. J'envoie mes billes voler au-dessus de chacune de leurs têtes en avisant mon escorte de cette manœuvre. La stratégie s'avère

payante mais là encore un griffu arrive à s'enfuir. Et je jurerais que les cliquetis de griffes qu'il me semble entendre sont plus nombreux, plus proches. Au gré des couloirs, on monte, on descend. Cela fait à présent longtemps que Ternevent a renoncé à son plan. Moi-même je suis incapable de situer l'entrée de la grotte par rapport à notre position actuelle. Alors qu'on s'engage dans une salle, les échos d'une brève fusillade nous parviennent. Il y a aussi une voix, altérée, méconnaissable, qui met en garde :

« Celui-là est différent ! » dit-elle.

Puis un hurlement. Le silence retombe, lourd, opaque.

« Chouette cet endroit, plaisante, tout bas, Mortebrise.

— On doit trouver la clé avant eux ! » nous presse Grandgrêle.

Des cliquetis de griffes. On se retourne. Fausse alerte. Mais je pense qu'on est suivi. Le danger se précise. Tout ceci ne va pas être une partie de plaisir. Trois salles plus tard, mes soupçons se confirment. On tombe dans un guet-apens. Des divers passages, des griffus jaillissent. On se replie dans le couloir d'où on vient. Celui-ci est assez étroit pour que nos tirs nourris empêchent les monstres de nous atteindre. À l'arrière, les éclairs des sorciers crépitent. Il y a d'autres coups de feu. L'attaque dans le dos a eu lieu mais on ne s'est pas fait avoir. Cinq griffus à terre. Le reste s'enfuit. Notre groupe est discipliné et entraîné. Je commence à apprécier cette efficacité. Elle ne va pas être de trop.

Encore un peu et un chuchotement venu d'en haut nous fait nous stopper. On l'entend clairement, même si la voix qui le prononce est distordue.

« Des pas... à l'étage d'en dessous... plusieurs personnes... pas des griffus... »

On se regarde les uns les autres. L'étonnement se lit sur les visages.

« L'autre groupe, c'est nous, conclue-je. Il n'y a que nous ici, aucun concurrent.

— On est à plusieurs endroits en même temps ? fait Mortebrise.

— C'est ça un paradoxe temporel, explique son frère.

— Et qu'est-ce qui va se passer si on se rencontre nous-mêmes ? » poursuit-elle.

Personne n'a de réponse à lui donner. On poursuit dans les ténèbres du labyrinthe d'obsidienne. Dans la prochaine salle, on découvre des flèches à l'entrée de deux couloirs. Grandgrêle les examine brièvement. Ce sont les siennes. Il les trace avec une craie blanche. Il semble qu'on tourne en rond. Qu'à cela ne tienne, il reste une voie qu'on n'a pas empruntée. Elle nous réserve les mêmes tunnels, les mêmes salles, invariablement. Encore une fois, un groupe de griffus tente de nous prendre au dépourvu. On emploie la même tactique de repli. Les fusils claquent. Les monstres tombent. L'odeur de poudre et de sang flotte. Soudain je vois, parmi nos assaillants translucides, un qui se distingue par sa taille supérieure et sa vitesse stupéfiante.

« Celui-là est différent ! » m'exclamé-je en tentant de le désigner avec une de mes billes.

Trop tard. L'abomination plonge sur nous. Par réflexe, je me jette de côté. Un hurlement retentit. Sabre en main, je suis prêt au combat rapproché, mais l'ennemi s'enfuit. Les fusiliers ne pouvant le savoir, ils continuent de tirer. Certains fendent l'air de leurs lames.

« Stop ! Ils sont plus là ! »

Comme je le craignais, l'un de nous est à terre. Éventré, une mare rouge se forme déjà sous lui. Après un dernier râle, il rend l'âme.

« En quoi était-il différent ? demande Grandgrêle en fixant le mort.

— Plus grand, plus rapide. Ce n'était peut-être pas un griffu. On ne l'a pas eu, il est parti. »

Le sergent marmonne un juron. Deux pertes en peu de temps... Prévisible avec le Maelstrom. On se remet en route. Dans la prochaine salle où on pénètre, les deux passages qui s'offrent à nous sont marqués par nos flèches. Nous n'avons d'autre choix que de cheminer le long d'un tunnel déjà visité. Ce n'est pas vraiment une déconvenue. À force d'aller partout, à force de procéder par élimination, on trouvera la bonne voie. La pièce suivante nous prouve le contraire. Aucun de ses couloirs n'est marqué, ce qui est illogique. On est revenu sur nos pas, on est forcément passé par ici.

« Chasseur Blême, estimez-vous les griffus capables d'effacer nos repères ? veut savoir Grandgrêle.

— Ça m'étonnerait. Ce sont des créatures extrêmement primitives. Quasiment des animaux. Mais on vient de croiser autre chose. Cet autre chose a peut-être plus de cervelle.

— Notre tactique n'est pas bonne. On ne peut pas continuer d'avancer au petit bonheur la chance.

— Que suggérez-vous ? »

On se regarde. Il semble me considérer comme un incapable.

« Allez-y, proposez si vous vous pensez plus malin que moi !

— On devrait retourner à l'entrée et y réfléchir. Je n'ai pas de plan. Je sais juste que là, on fonce droit dans le mur.

— Bien... faisons ainsi... » Concéde-je, de mauvaise grâce.

On rebrousse chemin. Normalement, si on va en sens inverse des flèches, on retrouve le début du trajet. Hélas, ici, rien n'est normal.

« Messieurs, je vous annonce qu'on est paumé ! » ricane Mortebrise.

Nous venons de déboucher dans une salle également dépourvue de trace de craie. Pire encore, je suis prêt à jurer qu'il ne s'agit pas de l'endroit qu'on a quitté quelques minutes plus tôt. Dans le silence qui succède notre découverte, j'entends des griffes crisser sur la pierre. Puis il y a un écho de fusillade lointaine.

« Ok. Ça se présente mal, déclaré-je. On va se grouper dans un coin de cette salle et réfléchir sans plus tarder. »

Mais réfléchir à quoi au juste ? Le dédale est en proie à des phénomènes empêchant de s'y repérer. Les lieux se mélangent, le temps aussi. Comment ne pas en être réduit à l'errance avec de telles conditions ? Je n'ai détecté aucun souffle de vent, rien pour nous aider.

« On devrait observer les gravures sur les murs, suggère Ternevent. Il y a peut-être des inscriptions. Peut-être que tout ceci est une énigme. Il faut la solution pour s'en sortir.

— Peut-être. Fais donc », dis-je.

Moi, je dois surveiller. Je ne cesse de balayer la pièce de mon regard. Mes efforts ne sont pas inutiles car des griffus débarquent. On s'en débarrasse. En rechargeant mon fusil, je vois les cartouches au sol. Nos munitions ne sont pas illimitées.

« Des gens sont représentés sur les murs, mais à part ça, je ne vois rien d'utile, annonce Ternevent.

— Alors on va se déplacer, examiner d'autres murs. Il y a forcément un signe, quelque chose pour se guider », fais-je en amorçant le mouvement.

C'est mon propre écho qui me répond, un écho venu du passé.

« On doit absolument surveiller nos arrières. »

Je choisis un couloir, m'en approche. Subitement, une forme translucide se précipite hors de celui-ci. J'ai à peine le temps de tirer qu'elle est déjà sur nous. Je sens un courant d'air accompagner sa course. Les soldats ouvrent le feu à leur tour. Trop tard. Déjà le monstre s'en est allé. Avec appréhension, je me palpe, mais je ne suis pas blessé. Un gargouillis m'indique que tout le monde n'a pas eu cette chance. Un fusilier a été égorgé.

« C'était la créature différente. On ne l'a toujours pas eu.

— Elle va nous avoir les uns après les autres, grogne Grandgrêle.

— Chouette cet endroit ! » ricane un écho lointain.

Nous ne sommes plus que dix en tout, dix cernés par l'obscurité et des crissements, dix tourmentés par nos propres voix difformes. Troublesonge montre ici sa nature profonde. Je commence à craindre pour ma vie. Je déteste me sentir dépassé. Dans la nouvelle salle, on doit de nouveau se battre. Heureusement, seuls quelques griffus se jettent sur nos fusils. On se réfugie dans un angle, celui le plus éloigné des entrées de l'endroit.

« Je savais que c'était du suicide ! » déclare un écho.

On inspecte les parois à notre disposition, sans négliger le sol et le plafond. Mais rien n'en ressort.

« Qu'est-ce qu'on fait ? m'interroge le sergent. À chaque fois qu'on se déplace, on prend un risque.

— C'est pour cette raison qu'on va rester ici, décidé-je.

— Dans quel but ? Attendre un miracle ?

— Non. Écouter. Nous écouter. Le labyrinthe permet d'entendre nos paroles, autant celles qui ont déjà été prononcées que celles qui le seront dans le futur. Peut-être qu'on obtiendra un indice si nos doubles du futur trouvent quelque chose. »

Grandgrêle hoche la tête. L'instruction lui convient. Ternevent, lui, est dubitatif. Il réfléchit à haute voix.

« Si on reste là, c'est que nos doubles du futur l'ont également fait. Si on n'a rien trouvé sur place, pourquoi eux, trouveraient-ils quelque chose ? Quoi que s'ils ne trouvent rien, ils vont se remettre en mouvement, faire de nouvelles constatations... Mouais, restons, c'est peut-être la solution. »

Moi, je fais de mon mieux pour surveiller. Des coups de fusils résonnent. Un cri aussi. Puis le silence. Des cliquetis de griffes. Enfin, des voix :

« Non Chasseur Blême, vous ne devez pas vous exposer ! Si vous tombez, on est tous foutus ! Il n'y a que vous qui pouvez utiliser le monocle ! »

Silence. Cliquetis de griffes. Bon sang, je déteste ce bruit ! Silence encore. Nouvel écho...

« Rien à foutre de cette clé ! Moi, je veux pas crever ! Viens Ternevent ! »

Grandgrêle jette un regard réprobateur à Mortebrise.

« Quoi ? » répond-elle, faisant l'innocente.

Silence. J'ai l'impression qu'on va assister à notre propre fin. L'idée est effroyable. Est-il possible d'échapper à ce futur ? Nouvel écho...

« Plus grand, plus rapide. Ce n'était peut-être pas un griffu. On ne l'a pas eu, il est parti.

— Monstre en vue ! » crié-je.

On doit se défendre. Ils sont nombreux. Certains rampent même le long du plafond. Les capuchons noirs libèrent des nuées d'éclairs. Ce sont elles, surtout, qui font des ravages. Sitôt l'ennemi éliminé, je m'empresse de le signaler pour économiser les balles et les efforts. On ne pourra pas attendre ici indéfiniment. Le temps nous est compté. Au moins n'a-t-on subi cette fois aucune perte. Nos écoutes reprennent.

« Joli coup, Grandgrêle, on l'a eue cette saloperie. Mais j'ai peur que ce ne soit pas la seule... »

Silence. Cliquetis de griffes... Cris dans le lointain. Coups de fusils diffus... Échos...

« Et qu'est-ce qui va se passer si on se rencontre nous-mêmes ? »

Silence. Cliquetis de griffes... Mes billes vont et viennent dans la pièce... J'entends nos respirations. Je crois que personne, absolument personne n'est rassuré. Mais tout le monde garde son calme. Encore un écho...

« Mort ! Ils sont tous morts ! Même ce salopard de Chasseur Blême ! Et on fait quoi maintenant ? ! »

Mon sang se glace. On va tous y rester. Non, c'est un avertissement. L'avenir n'est pas encore écrit. Mais j'ai quand même l'impression que la sentence est tombée.

« On est vraiment dans la merde, murmure Mortebrise. En plus, je suis sûre que c'est moi qui vais dire ça. »

L'attente se poursuit, terrible. Écouter la promesse de notre trépas est éprouvant. Les cris qui nous parviennent sont les nôtres. On a dû résister longtemps, car nous sommes tous entraînés. Mais à l'usure, chacun est tombé. Un par un, comme l'a deviné le sergent. Je m'imagine déjà les scènes car tout ceci a déjà débuté. Silence, crissements, échos...

« Derrière vous ! Ils évoluent sur les murs ! »

Cliquetis, toujours plus de cliquetis, comme un étau qui se resserre. Coups de fusils lointains, échos...

« Messieurs, je vous annonce qu'on est paumé ! »

Une nouvelle vague de monstres s'abat. Je repère tout de suite, parmi elle, la forme plus grande. Je donne sa direction, mais elle zigzague. Les éclairs crépitent, les fusils claquent, mais la principale menace est sur nous. Les griffes éthérées de la monstruosité fondent sur moi. Je sors mon sabre in extrémis afin de me protéger. Le choc me fait bousculer ceux qui sont derrière moi. Je vois Grandgrêle percer une de ses cartouches pour envoyer un nuage de poudre en avant. Le grand monstre, prit dans le nuage, est révélé par la poudre qui se dépose sur lui. Désormais visible de tous, il est abattu. Il nous faut encore éliminer quelques griffus. Je crois voir, au loin, une autre silhouette de grande taille, mais qui se retire. Et là, c'est le moment où je dois dire : "Joli coup, Grandgrêle, on l'a eue cette saloperie. Mais j'ai peur que ce ne soit pas la seule..." Je ne prononce pas cette réplique.

Je m’y refuse, par principe. De nouveaux des cliquetis. Il y en a toujours davantage... Et voilà encore un écho...

« La solution est là, sous nos yeux, depuis le début. Les personnages. Regardez les personnages ! »

Voilà ce qu’on espérait ! Une bonne partie de notre groupe se remet à examiner les gravures. Je reste concentré à mon poste de sentinelle.

« Je crois que j’ai une idée, commence Ternevent.

— Ben accouche, s’impatiente sa sœur.

— Il y a un détail curieux. Il faudrait voir plus de personnages pour le confirmer, mais je crois que toutes les illustrations de cadavres ont les yeux ouverts, alors que toutes les illustrations de vivants ont les yeux clos.

— Qu’est-ce que ça signifie ? demande le sergent. On doit se déplacer les yeux fermés ? C’est du suicide.

— Il faudrait déjà qu’on tente de changer de salle, pour voir plus de gravures. »

C’est ce qu’on décide de faire. Pour cela, il nous faut encore se battre. Mes réserves de munitions ont sensiblement réduit. Les capuchons noirs ne ménagent pas leurs efforts mais même eux vont finir par être épuisés. Leurs éclairs et nos balles tiennent à nouveau en échec les griffus. Nous voilà rassemblés dans une autre pièce, un autre angle.

« Mouais, tu dois avoir raison, Ternevent, admet Mortebrise. Les vivants ont les yeux fermés et les morts, les yeux ouverts. Qui veut tenter l’expérience ?

— On n’a pas vraiment d’autre choix, lâche Grandgrêle. On ne peut plus faire deux mètres sans qu’ils nous sautent dessus. »

Des hurlements diffus achèvent de nous convaincre. J’éteins les billes, les sorciers estompent leurs torches magiques et on ferme les yeux. Plus un geste, plus un mot de notre part. L’oreille dressée, je me concentre sur les cliquetis de griffes. S’ils s’approchent encore, s’ils trahissent une attaque, tant pis, je me défends. Les griffes ne s’approchent pas. Une minute passe, puis deux... Les cliquetis s’éloignent, se raréfient... C’est le retour du silence. Un silence opaque uniquement troublé par nos respirations. Même les échos semblent avoir cessé. L’avenir qu’ils dépeignaient n’est-il plus d’actualité ?

« Et maintenant, on fait quoi ? s’enquit Mortebrise en chuchotant.

— On va revisiter ce labyrinthe en gardant les yeux fermés, dis-je. On se met en file indienne et on touche notre voisin de devant pour pas se séparer.

— Et ben, on n’est pas sorti de l’auberge », soupire le capuchon noir.

Je n’en pense pas moins, mais garde ceci pour moi. En m’avançant à l’aveuglette, mes pieds ne tardent pas à rencontrer quelque chose. Durant une fraction de seconde, je me demande ce dont il s’agit. La réponse est évidente : la salle est jonchée des dépouilles de nos assaillants. J’enjambe les corps. Les mains tendues droit devant, je finis par rencontrer le mur. Je me guide grâce à celui-ci. Les autres me suivent. Je redoute à tout instant de heurter un obstacle. Je ne peux alors que songer à Émilien et à sa cécité. Ce ne doit vraiment pas être drôle pour lui. Bien vite, le moment présent récupère toute ma concentration. Nous voilà dans un couloir. On descend, on tourne. Je ne lâche pas le mur. Je progresse avec lenteur, une main sur la poignée de mon sabre. Soudain, je heurte quelque chose. Un escalier apparemment.

« Un problème ? se renseigne Grandgrêle.

— Non, des marches. »

On les gravit. Voilà un nouveau couloir. Il me semble percevoir à travers mes paupières closes de la lumière. Le dédale est plongé dans le noir. Cette lumière et cet escalier prouvent qu’on a atteint un endroit particulier. J’ose entrouvrir les yeux. Ce que je distingue me les fait ouvrir en grand. On est à l’entrée d’une salle. Au centre de cette salle se dresse un réceptacle. Et dans ce réceptacle est déposée une clé de verre.

CHAPITRE XVII

Noirombre

J'ouvre les yeux, le soleil m'éblouit. Je suis passablement désorienté. Ma tête est lourde, pleine de souvenirs confus. Des souvenirs effrayants, honteux, que je ne peux associer qu'à un cauchemar. En remuant, je constate être allongé dans l'herbe. Deux Velues assoupies m'enlacent. La chatte du club et une belette inconnue. Elles sont dans le plus simple appareil, moi-aussi. Des odeurs animales s'échappent de nos corps. Je me sens sale, terriblement sale. Mon cauchemar n'en était pas un... Avec dégoût, je me dégage, me lève. La belette roule juste de côté. La chatte s'éveille, me fixe de ses grands yeux jaunes et s'étire langoureusement.

« Reviens... rien ne presse... » marmonne-t-elle.

Je me détourne et veux fuir, mais manque marcher sur quelqu'un. Le sol est jonché de Velus et d'habits. C'est comme cela sur toute la colline. Alors c'est ainsi que s'est achevée la fameuse cérémonie ? Certains villageois, comme moi, se sont levés. Ils errent, ici et là, en quête de leurs tenues. Il est interdit d'enfiler les affaires des autres, l'Aboyeur me l'a dit. Je me dirige vers la statue de la Grande Créatrice. Malgré mes précautions, je marche sur une queue et me fait insulter. Je m'excuse dans un murmure absent. Je réalise avoir mal un peu de partout. On m'a mordu et griffé. J'ai mordu et griffé. Des bêtes, on était tous des bêtes... Me voilà à côté des braises du brasier central. Par endroit, elles rougeoient encore et quelques volutes de fumée s'en échappent. Je me mets à chercher tout autour. Il me semble que j'ai laissé ma tenue ici. Je rencontre Petit Croc. On s'observe, incrédule. Je me souviens m'être battu avec lui. Je ne sais pas quoi lui dire, et s'il faut lui dire quelque chose. Finalement, je repère à mes pieds son bandeau rouge. Je le lui tends.

« Je crois que c'est à toi.

— Merci. »

Lui vient de trouver ma cape. Cet échange d'affaires fait office d'excuses, selon moi. Quelques minutes plus tard, j'ai récupéré le reste de mon costume. Autour de moi, de plus en plus de Velus se réveillent. Ils ne semblent pas spécialement affectés par ce qui s'est passé cette nuit. La recherche des vêtements est pour certain un jeu. Des exclamations joyeuses s'élèvent. J'y reste imperméable. Un sentiment de malaise ne veut pas me quitter. Je jette un coup d'œil chargé de reproche à la statue, avant de désertier la colline d'un pas décidé.

« Noirombre, attends ! »

Panache court me rejoindre. De ses affaires, il a tout récupéré, sauf le plus important : son pantalon. Mais il s'en fiche. Je l'attends en silence.

« Il y a un problème ? me demande-t-il, une fois à mon niveau.

— Un problème ? répété-je, d'un ton colérique. Ah non, tout va bien ! Je ne vois vraiment pas qu'est-ce qui ne pourrait pas aller ! »

Mon ironie le laisse perplexe. Je reprends ma marche vers la forêt.

« Attends !

— T'as les couilles à l'air, si tu l'as pas remarqué. Finis de t'habiller, ce serait un bon début ! »

Je pénètre dans la forêt. Par chance, je tombe sur le chemin du Moulin. Plutôt que de me rendre directement chez moi, je préfère aller à la rivière la plus proche afin de me récurer en profondeur. J'ai l'amère conviction que mes vacances sont gâchées. Après cette nuit, je ne pourrai plus voir les Velus de la même façon. Ni la Grande Créatrice qui se délectait de notre déchéance. Jamais je n'oserai raconter tout cela à ma mère ! Je peux à peine concevoir que j'ai participé à cette orgie monstrueuse ! Je n'étais pas moi-même. Tout s'est déroulé comme dans un film. Je ne peux nier que le sexe est un sujet qui commence un peu à me travailler. À l'école, on parlait parfois de trucs cochons. Sauf que là, c'est allé trop loin ! Beaucoup trop loin ! C'est totalement flippant ! Combien de temps me reste-il à passer sur cette île ? Je me rends compte que je l'ignore. Quelques jours m'avait dit Cildor. Mais combien exactement ? Il s'en est déjà déroulé quatre. Une fois propre, je gagne ma maison et y reste, en proie à ce malaise qui me colle à la peau. Je parviens toutefois à le modérer en prenant une ferme décision. Comme je m'y attendais, Panache finit par frapper. Il est accompagné

de tout le groupe. Malgré moi, j'ai envie de les suivre, d'oublier l'incident, de juste m'amuser. Je m'y refuse. Je ne tarde pas à interroger l'écureuil :

« On fait comment pour aller voir Cildor ? Faut que je lui parle.

— À quel sujet ?

— À ton avis ? Tu le fais exprès ? Moi, j'ai pas envie de passer ma vie ici. »

Une nervosité évidente s'empare de lui, mais il déclare qu'il va me montrer. Grignote Bellécorce et Poils de Feu préfèrent nous laisser. Panache me guide en direction du palais de la Grande Créatrice, que je n'ai jusqu'à présent aperçu que de loin. Le palais est cerné par un mur d'enceinte. La grille qui permet de le franchir est surveillée par des Velus en armes, tous des chiens.

« On n'a pas le droit de passer par ici sans une autorisation, m'explique l'écureuil.

— Alors, on fait comment ?

— On doit passer par là-bas. Regarde, l'escalier. Il conduit à un souterrain. Et le souterrain mène à un guichet. Vas-y seul. Dis aux gardes que tu veux voir Cildor, ça suffira. »

C'est ce que je fais. Le souterrain n'a rien de sinistre, au contraire. C'est un couloir dallé, éclairé par de nombreuses torches. Pourtant, je ressens de l'appréhension. Me voilà au guichet. Il est obstrué par une grille très jolie, mais une grille tout de même. Personne ne se tient derrière. J'y trouve par contre une clochette ainsi qu'un petit écriteau où il est noté : "sonnez puis patientez". Je m'exécute. Des sièges sont à ma disposition. Il y en a de toutes les tailles pour convenir à tous les Velus. J'en choisis un et tâche de ne pas sombrer dans l'anxiété. Pas facile... Mes craintes initiales sont de retour. Et si tout n'était qu'un piège ? Non, rien ne me permet de le penser. J'ai juste été surpris par les coutumes locales. Il n'y a pas de quoi conclure à une machination.

Cinq bonnes minutes s'écoulaient avant qu'un mouvement ne me fasse revenir au moment présent. Quelqu'un se présente derrière le guichet. C'est une fille blonde, coiffée de deux couettes et vêtue d'une jolie robe blanche ornée de dentelle. Ses yeux indigos lui donnent presque un air de ressemblance avec la Grande Créatrice. Je la trouve grande, mais c'est parce que je suis petit. Alors voici Cildor, Cildor que je peux regarder pour la première fois. Je me lève, m'approche. Elle s'exprime avant moi. Elle le fait avec affabilité, ce qui est rassurant :

« Bonjour Noirombre. Es-tu satisfait de ton costume ?

— Oui, très. Il est extra.

— Tu m'en vois ravie. Et ton séjour se passe-t-il bien ?

— Euh, oui, ça peut aller. Il y a deux trois petits trucs un peu bizarres, mais bon. Je présume qu'il faut faire avec.

— Tu présumes bien. Que puis-je pour toi ?

— Je, heu, je voudrais savoir combien de jours il me reste à passer ici.

— Tu veux déjà partir ?

— Pas forcément tout de suite. C'est juste pour savoir. J'avais oublié de te le demander. »

Je préfère être prudent. Elle se met à réfléchir. Beaucoup de choses dépendent de ce qu'elle va dire. Piège ? Pas piège ?

« La durée minimale d'un séjour est de quatre jours. Tu peux donc partir quand tu le désires.

— C'est vrai ? »

Je n'en crois pas mes oreilles. Et moi qui m'inquiétais. Des craintes infondées, heureusement. Du coup, dois-je partir ? Je me surprends presque à hésiter. Mais partir, c'est achever mon aventure, c'est revenir chez moi. Partir, c'est fuir cette nuit immonde !

« Bien sûr que c'est vrai. Tu en doutais ?

— Non, non pas du tout ! Comment ça se passe lorsqu'on part ?

— Pour partir, c'est simple. Il te suffit de retirer ton costume. Une fois que c'est fait, tu pourras rejoindre Lombres et retrouver une vie normale.

— Ah ok. Et, heu, comment je fais pour retirer le costume ? Je présume que ça se passe comme pour le mettre ? »

J'ai un frisson rien que de resonger à cette éprouvante expérience. Il ne m'en reste que des lambeaux de souvenir et c'est déjà trop.

« Tout faux. Tu dois te débrouiller seul.

— Seul ? Mais je peux pas ! Le costume est collé à moi.

— C'est ennuyeux, j'en conviens, mais c'est ainsi. »

Je me trouble. Je ne comprends pas. Non, il serait plus juste de dire que je ne veux pas comprendre. Ôter le costume, sans aide ? Cela revient à m'arracher la peau. Je ne vais pas y survivre ! Cela veut dire qu'il est impossible de sortir d'ici ! Cela veut dire que je me suis fais avoir ! La désillusion est d'autant plus forte que Cildor m'a fait croire que tout irait bien juste avant ! Je sens de la colère m'envahir. Je tente de la réprimer.

« Oui, c'est ennuyeux, répété-je. Tu es sûre qu'il n'y a pas de solution ?

— Sûre et certaine. Le processus est irréversible. Le costume, lorsqu'il est mis, se comporte comme un moule. Il façonne, il fusionne. Le seul moyen de changer à nouveau d'apparence est de mettre un nouveau costume. Or la Grande Créatrice ne fabrique que des Velus. Et tant que tu seras un Velu, tu resteras ici, à la disposition de ma patronne. »

C'en est trop ! Je bondis sur le guichet, agrippe les barreaux et envoie une main au travers pour saisir la fille. Sauf qu'elle est pile hors de ma portée. Elle demeure inébranlable. Elle n'a même pas perdu son sourire.

« Je veux sortir ! vociféré-je.

— Noirombre, tu devrais te calmer. Les Velus indociles sont rapidement remis dans le droit chemin. Ils ont même tendance à devenir les plus pieux de tous. »

J'essaie de recourir à mon sortilège des ombres afin d'attirer à moi Cildor. Sauf que rien ne se produit. La fille agite la tête en signe de négation.

« Non, pas de ça avec moi. J'avoue être surprise. Je ne te pensais pas aussi agressif. Les costumes révèlent parfois des natures enfouies.

— Tu m'as menti ! Ce projet, c'est juste un gros traquenard !

— Non, c'est infiniment plus. Je pense que tu n'as plus de questions. Si tu désires obtenir quelque chose, prie.

— Alors là, jamais ! Que la Grande Créatrice aille se faire foutre ! Et toi aussi ! Vous tous ! Je veux sortir d'ici ! Je sortirai, putain de merde ! »

Elle se détourne et s'en va. Moi, je reste accroché à la grille, en proie à une rage folle. Et dire que quand je touchais les fenêtres à barreaux de la promenade, j'avais l'impression d'être en prison. Or c'est maintenant que je suis du mauvais côté des barreaux ! La prison, c'est l'île, pas Lombres ! Je cherche à forcer la grille. En vain. Alors je saute au bas du guichet et envoie un coup de pied furieux à une chaise, qui valdingue. Puis je me dirige vers la sortie du tunnel, sans vraiment arriver à me calmer. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire ? J'ai des questions à poser à Panache. Soit lui-aussi m'a menti, soit il est totalement stupide pour ne pas s'être encore rendu compte qu'il était tombé dans un piège. Tout d'un coup, je me fige, horrifié. À l'entrée du souterrain m'attendent plusieurs silhouettes. Elles sont à contre-jour, difficile de les distinguer. Mais j'en reconnais au moins une, la plus haute, la plus massive : l'Aboyeur. C'est lui qui s'avance. Sa bure rouge ondoie alors qu'il entre dans la lueur des torches. Plus je le regarde et plus il me fait penser à un démon ! Je recule. Sauf que je sais n'avoir aucune échappatoire. Derrière moi, c'est le guichet, une impasse. A-t-il entendu mes injures ? Il n'est pas là par hasard.

« Ah Noirombre... Je ne doutais pas une seule seconde qu'il serait nécessaire de sévir. J'ai le flair pour ce genre de choses. »

La panique me submerge. Je fonce en avant, espérant forcer le passage. L'Aboyeur se place sur ma route, alors je lui saute dessus, toutes griffes dehors. Avec les dagues en main, cela aurait été déjà moins stupide me déclare la partie lucide de mon cerveau. Le molosse, avec adresse, m'envoie son poing dans le visage alors que je suis toujours en l'air. J'ai l'impression de heurter un poteau, une expérience déjà vécue, à ma grande honte. Des étoiles blanches dansent devant mes yeux. Le monde se met à tourner. Lorsque je retrouve un peu mes esprits, je me découvre assis par terre, une main pressée sur ma truffe en sang. L'Aboyeur m'attrape par la gorge et me soulève d'une seule main, comme si je n'étais qu'un fétu de paille. Désormais, en moi, il n'y a plus que de la terreur. Mes pieds battent dans le vide.

« Je vais te surprendre, Noirombre, mais je préfère les Velus comme toi qui osent me charger à ceux qui se recroquevillent dans un coin dès qu'ils croisent mon regard. Notre Créatrice également aime les Velus de caractère. Tu feras un bon élu, j'en ai la conviction. Il va juste falloir te former. »

Il se retourne et me jette dans les pattes de ses sbires.

« Emmenez-le. »

Les brutes m'entraînent non pas hors du tunnel, mais à l'intérieur. Non loin du guichet, l'un d'eux fait pivoter une torche. Un pan de mur coulisse et on pénètre dans un endroit sombre et humide qui m'inspire aussitôt des cachots. C'est pire que je ne me l'imaginai ! Un gémissement à glacer le sang retentit. Sûrement un autre Velu à remettre dans le droit chemin. Je me cabre, me débats, cherche à échapper aux poignes qui me trainent. Peine perdue... On me fait entrer dans une pièce où se tient un monstre, un vrai monstre ! Il ressemble à un chien noir à trois têtes. Ses yeux rouges luisent d'un feu infernal. Assis à une table, il jouait aux cartes avec un chien plus ordinaire. À présent, il me fixe de ses six yeux.

« Un nouveau ? Parfait ! grogne-t-il en se levant. Je commençais à m'ennuyer ferme. »

C'est la tête du milieu qui parle. Ses gueules sont garnies de crocs énormes qui luisent à la lueur des flambeaux. Tétanisé face à cette vision cauchemardesque, j'en reste bouche bée. Il s'approche.

« Qu'est-ce que tu as à me fixer comme ça ? Tu pensais que notre Créatrice ne fabriquait que des peluches sur pattes ? Des machins tout mignon ? Non, elle aime aussi les Velus dans mon genre. »

Il se penche pour arriver à peu près à ma hauteur et saisit ma médaille.

« Le nouvel élu... forcément... Tous les élus font un séjour chez moi. Dépouillez-le ! »

Les sbires ne me laissent rien. Le monstre, lui, me retire le talisman. J'éprouve aussitôt une sensation de manque, de vide.

« Tu récupéreras tes affaires lorsque tu en seras digne. En attendant... »

Une de ses têtes lèche brièvement le sang qui coule de mon museau.

« ...on va bien s'amuser, petit animal récalcitrant. Je me présente : Cerbère. C'est moi qui dresse les indociles et endure les mollasons. »

Je découvre ce qu'est la vraie peur. Je pousse une sorte de miaulement inarticulé. Cerbère envoie mon médaillon dans le coffre ouvert où ont été rangés mes dagues et mes habits. Puis il se redresse et s'adresse à quelqu'un derrière moi :

« Ses fautes ?

— Une tentative d'agression envers Cildor, ainsi que des propos très irrespectueux à l'encontre de notre Créatrice », répond l'Aboyeur, qui m'a donc suivi.

Cerbère arbore trois ignobles sourires et désigne de son doigt griffu une porte, qu'on me fait franchir. Derrière se cache une salle de torture. Je crois que je vais m'évanouir. Il y a des instruments tranchants ou pointus, des pinces, des appareillages complexes, une table avec des entraves... Au fond, une cheminée carbure, jetant sur le métal des lueurs rougeoyantes. On me fait monter sur un tabouret. Je constate que mes jambes ne me portent plus, elles sont en coton. On enchaîne mes poignets et je me retrouve bientôt avec les bras en l'air, tendus et écartés. Ce sont eux qui me soutiennent. Les sbires me laissent ainsi. Dans mon dos, la cheminée. Devant moi, un mur de pierres grossières, et mon ombre portée. Je ferme les yeux. Je veux me réveiller ! Tout cela n'est pas vrai, c'est impossible ! Cette île n'est pas seulement un piège, mais un enfer aussi !

« Allons Noirombre, un peu de courage ! Assume au moins les conséquences de tes actes », me dit l'Aboyeur.

En rouvrant les yeux, je vois son ombre à côté de la mienne. Cerbère est un peu plus loin, il trifouille dans ses instruments. Le son est chargé d'effroyables promesses de douleur !

« Je ne voulais pas... je ne voulais pas... » hoqueté-je.

Un héros de roman serait resté stoïque. Mais je ne suis pas un héros ! Et ce n'est pas un roman ! Je ne veux pas avoir mal. Il n'y a plus que cela qui compte.

« Considère le bon côté des choses : on ne corrige pas les élus en public. Les élus sont irréprochables. Tu vas devenir irréprochable.

— Je dirai plus rien sur notre Créatrice ! Juré ! Et je prierai tous les jours ! Tous les jours !

— Tu dis ça parce que tu es mort de trouille. Il faut être sincère, convaincu. Allez, cesse de pleurnicher ! »

Cerbère passe devant moi et c'est lui qui, désormais, s'exprime :

« Je tiens à te présenter certains de mes joujoux préférés. Avec cette tenaille, on arrache les griffes. Et ceci sert à déboîter la mâchoire. On le place comme ça. Allez, ouvre la gueule. »

Il me fourre son instrument dans la bouche. Bien qu'il le retire peu après sans l'avoir employé, ma terreur est décuplée. Un liquide chaud coule sur mes jambes. L'odeur de la pisse me chatouille les narines. Et Cerbère continue ses présentations, inébranlable. Il a des outils pour chaque partie du corps, même les plus intimes. Il les positionne, mais ne les utilise pas. Je comprends parfaitement tout ce qu'il est en mesure de me faire.

« Maintenant tu sais, reprend l'Aboyeur. Tu sais jusqu'où on peut aller pour punir ceux qui le méritent. Mais notre Créatrice est clémente. Pour tes fautes, on va en rester au fouet. »

Sur l'instant, je suis presque soulagé. Mais je déchanté dès le premier coup qui claque sur mon dos. Et dès le troisième, j'hurle, car après la vraie peur, je découvre la vraie souffrance.

La sentence exécutée, on me conduit quelque part, à demi inconscient. À présent que je me remets un peu, je découvre ma petite cellule. Je suis allongé sur le ventre. Mon dos en feu picote terriblement. Du sang suinte légèrement d'entre mon pelage. L'une de mes chevilles est enchaînée à un lourd boulet. Mon lit n'est qu'une paille puante. Dans un coin se trouve un pot de chambre. L'un des murs froids est occupé par une statue de la Grande Créatrice. C'est tout, il n'y a rien d'autre ici, sauf la porte fermée. Par les barreaux de celle-ci se faufile un peu de clarté, celle des torches que j'entends vaguement crépiter. Je me recroqueville et pleure toutes les larmes de mon corps. Mon oncle avait raison, cent fois raison ! J'aurais dû être prudent. Je pensais l'avoir été, c'était insuffisant. Tout est de ma faute ! Je regrette l'auberge des égarés. Elle était glaciale, déprimante et je pouvais y croiser des gens franchement flippants, mais c'était moins pire qu'ici. Là-bas, ce qui me faisait souffrir, c'était l'ennui. Quelle broutille ! Peu à peu, je me calme. La porte finit par grincer sur ses gonds. Je découvre l'Aboyeur dans l'embrasure.

« N'oublie pas les règles : une prière au minimum par jour. Sache cependant que c'est notre Créatrice qui décidera quand il faudra te libérer. Alors, si j'étais toi, je prierais assez souvent et très sérieusement. Au revoir, Noirombre. Puisses-tu rapidement être digne ! »

Il s'en va. Un chien bossu le remplace. Je le reconnais, c'est celui qui jouait aux cartes avec Cerbère.

« Le repas est servi. »

Il dépose une gamelle et un gobelet, puis referme la porte à clé. Le menu se résume à de l'eau et à de la pâtée. Je mange sans appétit. Prier la Grande Créatrice ? Prier celle qui a créé ce monde, ces choses, ces règles ? J'ai plutôt envie de lui cracher dessus ! Si j'avais une masse sous la main, je pourrais me défouler en démolissant sa sculpture. Non, pour être franc, je n'oserais pas. Je ne suis pas prêt d'oublier ce qui m'attend si je joue le rebelle. Je risque un regard vers sa figure de pierre, figée en une expression bienveillante. Quelle hypocrisie ! Nous ne sommes que ses jouets ! Je ne vais prier qu'une seule fois, pas une de plus ! C'est dans les règles, on ne pourra rien me reprocher.

Le bossu revient chercher la gamelle et le gobelet. Moi, je broge sur ma paille. Je me demande vaguement quel moment de la journée est-ce. J'éprouve la crainte de prier trop tard, mais refuse de le faire tout de suite. Je désire repousser ce moment au maximum. La solitude me pousse aussi à imaginer mille façon de m'évader, toutes plus rocambolesques les unes que les autres. Je tue Cerbère en pensée avec ses propres instruments de torture et l'Aboyeur, je le taille en pièces avec mes dagues, lentement, très lentement ! Plus loin, dans le couloir, un prisonnier sanglote et gémit. Un autre élu ? Je me rappelle les pleurs de Lise, à l'auberge. Là-bas, au moins, je pouvais les fuir... Je repense à mes parents. Depuis combien de jours ai-je déjà disparu ? J'aimerais tant que Sophie soit là pour me guider hors d'ici... La porte grince. Je lève la tête, puis j'ai un geste de recul. Voilà Cerbère ! Il obstrue pratiquement toute l'embrasure par sa masse.

« Debout feignasse ! C'est l'heure de l'exercice ! Ici, c'est pas un camp de vacances ! »

Effectivement. Je découvre une nouvelle salle de torture, dans un genre différent. Elle ressemble à un gymnase équipé par le plus sadique des profs de sport et décorée sauce moyen-âge. Sous la cravache de Cerbère, je dois courir et sauter le long d'un parcours d'obstacles.

« C'est mou ! C'est lent ! Plus vite ! Un élu doit être un athlète accompli ! »

L'exercice ne prend fin que quand je m'effondre, à bout de forces. Reconduit dans ma cellule, je sombre aussitôt dans le sommeil, un sommeil qui ne semble durer qu'une seconde car déjà je me réveille. Je réalise avec effroi que depuis que je suis un Velu, je dors ainsi. Je ne me rappelle n'avoir fait aucun rêve, aucun cauchemar aussi. J'ai peur de ne plus être un Éveilleur. J'ai dû perdre mon Imergie en mettant le costume, même si Cildor m'avait assuré du contraire. Petite peste ! Si je le peux, je lui tordrai le cou à elle aussi !

« Le repas est servi. C'est la nuit », m'annonce le bossu qui passe servir ma pâtée.

S'il ne m'avait pas fait cette précision, je n'aurais pu le deviner par moi-même. Je mange puis je prie.

« Ô Créatrice, merci pour tout ! ... »

Oui, merci pour toutes ces horreurs ! Et je m'en vais vivre misérablement puisque c'est votre bon plaisir ! Voilà ce que je pense, très fort, tout en marmonnant des paroles creuses. Puis je m'allonge et cherche à nouveau à dormir, n'ayant que cela à faire. J'y parviens sans trop de mal. En me réveillant, je suis dans le noir complet. J'ouvre les paupières, les referme, aucune différence. J'essaie de me convaincre que c'est uniquement parce que les torches ont été éteintes, mais je me retrouve assailli par la conviction d'être de nouveau aveugle. La Grande Créatrice a peut-être entendu mes pensées lors de la prière. Paniqué, je me traîne à tâtons jusqu'à la statue, accompagné par les cliquetis de ma chaîne. Puis je prie à nouveau afin de m'excuser. Hasard ou pas, une torche semble s'être ravivée, diluant l'obscurité et dissipant ma peur de la cécité. J'ai honte de moi. Et voilà le bossu qui arrive avec ma pâtée.

« Le repas est servi. C'est le jour. »

Puis Cerbère se présente.

« Debout feignasse ! C'est l'heure des exercices ! »

Exercices, repas, repos, ma journée s'écoule ainsi. J'ai droit à une douche à l'eau froide. Pour sécher, je fais encore des exercices. Lorsque le bossu annonce la nuit, je prie en m'efforçant d'être respectueux. Le lendemain, aux courses d'obstacles s'ajoutent des entraînements au combat avec des bâtons ou à mains nues.

« C'est ridicule ! Du nerf ! Défends-toi ! Un élu doit être un guerrier accompli !

— Je pourrais mieux me défendre si vous me rendiez mon talisman, bafouillé-je, sous la pluie de coups.

— Le talisman ne fait pas tout ! Je crois savoir que l'Aboyeur t'as envoyé au tapis d'un seul coup de poing. Si tu savais te battre, tu aurais offert plus de résistance ! Allez, relève-toi et exécute ces parades correctement !

— Vous êtes dix fois plus grand que moi ! Et cent fois plus fort !

— Ce n'est pas une excuse ! »

De retour dans ma cellule, je suis si vidé que j'en pleure. Mon corps a l'air d'être en miettes. C'est un supplice, je veux que cela s'arrête et je commence à prier en ce sens. Une nouvelle journée s'écoule...

Le jour suivant, j'ai droit à une surprise lorsque Cerbère se rend à ma cellule.

« Tu as de la visite, feignasse ! Je te présente mon plus mauvais élève. Si ça ne tenait qu'à moi, il resterait là pour quelques séances de rattrapage. »

Il pousse Panache à l'intérieur et referme la porte. Je fixe l'écureuil, partagé entre la joie de le revoir et la crainte de découvrir qui il est vraiment. Je me redresse sur ma paillasse. Il semble intimidé.

« Heu, ça va ? Pas trop dur ? hasarde-t-il en dansant d'un pied sur l'autre.

— Tu connaissais tout ça n'est-ce pas ? répliqué-je, d'une voix que je découvre plus froide que je ne l'aurais voulu.

— Oui. Tous les élus connaissent cet endroit. Et tous les simples Velus qui posent trop problème aussi.

— Tu savais qu'on ne pouvait pas retirer les costumes.

— Oui. Je... »

Il ne peut pas terminer sa phrase car je lui plonge dessus. L'instant d'après, je l'écrase contre le mur. Le pot de chambre a valdingué plus loin en répandant son contenu. La puanteur ne m'affecte même plus.

« Tu m'as menti ! hurlé-je. Tu m'as menti quand je t'ai rencontré à la promenade ! Pourquoi t'as fait ça ?!

— Parce que... parce qu'on me l'a demandé. Lâche-moi s'il te plait. Tu me fais mal.

— C'est tout ? Et ça te dérange pas de participer à ce piège ?!

— Je crois que ce que je pense n'a pas vraiment d'importance.

— Ça en a, pour moi !

— J'en suis pas fier mais j'avais pas le choix ! Et maintenant, tu peux comprendre pourquoi ! Dévoiler l'envers du décor, c'est puni très sévèrement ! Non seulement on doit obéir, mais avec le sourire en plus ! On doit être mignon pour que l'île soit jolie ! »

Je reste silencieux, mes yeux plantés dans les siens. Je réalise qu'il tremble comme une feuille.

« Si ça se trouve, rien que pour ce que je viens de te dire, je vais avoir droit au fouet, ajoute-t-il, ce qui me décide à le lâcher.

— Je suis vraiment dans la merde jusqu'au cou », soufflé-je en sentant mes larmes remonter.

Panache semble hésiter à me poser une main compatissante sur l'épaule, mais il s'abstient, secoué par ce que je lui ai fait, ou ce qu'il a fait.

« Fin de la visite ! tonne Cerbère en rouvrant la porte. L'écureuil, tu gicles ou tu restes pour les exercices ! »

Panache s'éclipse en vitesse, non sans m'avoir au préalable souhaité bon courage. Plus tard dans la journée, quand la colère à son encontre s'est dissipée, je me dis que je ne peux pas lui en vouloir. Lorsque je sortirai de cet enfer, moi aussi je risque d'obéir docilement. Le rythme imposé par Cerbère est de plus en plus intensif. Trois repas par jour, trois entraînements, deux prières, une douche, voilà ce que devient mon programme quotidien. Deux jours plus tard, j'ai droit à une nouvelle surprise. Celle-ci arrive en pleine nuit. Je suis réveillé en sursaut par le grincement de la porte.

« Feignasse, t'as un colocataire ! » tonne le despotique geôlier.

Avant que je ne comprenne, il éjecte Panache sur moi et referme. L'écureuil n'a plus habit ni pendentif. Une de ses chevilles est enchaînée à un boulet. Nous voilà agenouillés l'un face à l'autre, dans la faible clarté des torches.

« Mais pourquoi ? m'étonné-je.

— Parce que j'avais trop honte. »

Il y a plein de cellules vides, il a dû demander à être avec moi. Ça me touche. Il a quand même du courage d'oser revenir ici en sachant parfaitement ce qui l'attend. Dès le lendemain, on est deux à courir, à sauter, à tomber, à suer sur le parcours d'obstacles. On est deux à recevoir des raclées face à Cerbère. On est deux à pouvoir se remonter le moral lors des repos. Et c'est beaucoup plus facile, à deux, de tout supporter.

CHAPITRE XVIII

Le Chasseur Blême

« Le soleil vient de se montrer, nous annonce l'un des fusiliers en revenant s'asseoir.

— Ce doit être sa troisième apparition, estimé-je. On sera largement de retour à la Dame Pourpre dans les temps. Mais, dans le doute, continuons de nous presser. Le labyrinthe a peut-être tout brouillé. »

Notre groupe s'est rassemblé dans une grotte afin de se reposer. Le chemin du retour est déjà bien entamé. Trois morts... c'est un prix raisonnable pour cette expédition à haut risque. La clé de verre est désormais en ma possession. Mes pensées se focalisent désormais sur l'étape suivante. On doit rentrer à Lombres. La route est toute tracée. Fouguelame va nous reconduire à l'Icaris, sur l'île de la

Princesse Pomme de Terre. De là, nous n'aurons plus qu'à regagner l'île du Roi blé, ou n'importe quel autre endroit au centre de la région. Enfin, ce sera le dernier voyage. La capitale de Troublesonge est très facile à rejoindre. Mais je suspecte Bonnaffaire de vouloir me jouer un mauvais tour. Hors de question de lui remettre la clé sans au préalable m'être assuré qu'Émilien va bien. Et pour cela, je dois absolument me débarrasser de mon escorte. Les tuer maintenant va m'être difficile. Mine de rien, on a quand même vécu une sacrée aventure ensemble. Sans eux, il n'est pas certain que je m'en serais sorti vivant. Peut-être que je pourrais m'arranger avec Fouguelame pour les laisser en arrière, sur une île paumée.

« J'avoue que vers la fin, je commençais à flipper, dit Mortebrise, juste avant de mordre dans un morceau de lard séché. Ces saloperies n'étaient pas bien loin de tous nous avoir. Et ces voix, putain ces voix ! J'avais envie de les flinguer !

— Ces voix nous ont sauvés la vie, objecte Grandgrêle avec son éternelle sévérité.

— Ouais, mais quand même, elles tapaient sur le système !

— C'est bête, on aurait pu deviner plus vite la solution de l'énigme, intervient Ternevent. Il y aurait eu moins de morts.

— Il est facile de juger les situations a posteriori. On a fait de notre mieux, voilà tout, fais-je après avoir englouti ma propre ration. Dans l'absolu, moi-même j'aurais pu résoudre l'énigme dès ma première visite. Le monocle de vision n'était en fait pas du tout nécessaire. Et tout aurait été alors différent. »

Oui, tout. Je n'aurais pas eu à arnaquer Bonnaffaire. Je n'aurais pas eu besoin de m'exiler. Je ne serais pas devenu le Chasseur Blême. Bonnaffaire n'aurait pas eu envie de se venger. Émilien n'aurait pas été attiré en Troublesonge.

« Pas faux », dit Ternevent, songeur.

Ce doit être la première fois qu'on discute ainsi, sur autre chose que nos plans. Tout le monde se remet de ses émotions. Mais tout le monde sait aussi qu'on n'est pas encore hors de danger. Au Maelstrom, tout peut très vite basculer. Je me lève et ordonne le départ.

La fin du trajet se déroule heureusement sans incident et nous voilà en vue du navire pirate, toujours amarré à sa place. Dissimulé au milieu des rochers flottants, aucun Sulfure n'est venu le pulvériser. Et aucune distorsion temporelle ne nous a fait revenir hors délai. J'en suis rassuré. L'équipage nous a vus car il déploie la passerelle. Nous montons bientôt à bord. Les flibustiers sur le pont nous désignent la cale. On s'y rassemble. Partiellement à l'abri du vacarme extérieur, je peux retirer les bouchons de cire. Notre retour attire du monde. Sans surprise, la capitaine ne tarde pas à se montrer, son petit sourire aux lèvres.

« Eh bien, vous n'avez pas traîné, Chasseur Blême. Votre chasse au trésor a-t-elle été couronnée de succès ?

— Oui. On peut y aller.

— Parfait ! Et vous, les capuchons gris, satisfaits de votre pèlerinage ?

— Oui, répond Ternevent. La majesté du Trouble est ici à couper le souffle.

— Vous m'en voyez ravie ! »

Fouguelame tape dans ses mains et son sourire devient carnassier.

« Bon, trêve de plaisanterie. Ce fut un réel déplaisir de collaborer avec vous, chiens de l'Imagistère ! Il est temps pour vous de faire un nouveau pèlerinage dans le Trouble, définitif celui-là ! Tuez-les ! »

Et merde, ai-je tout juste le temps de penser avant que les détonations des fusils me vrillent les tympans. N'écoulant plus que mes réflexes de survie, je plonge en avant, droit sur un pirate qui brandit son pistolet. Mon sabre jaillit en sifflant. Après la poudre, c'est l'acier qui chante. Comment n'ai-je pas pu prévoir cela ? Ternevent m'avait pourtant mis en garde. Le pirate que je charge recule. Fouguelame s'interpose. Pour la seconde fois, on croise le fer. Mais cette fois, ce n'est plus un jeu.

« Idiote ! Je ne suis pas au service de l'Imagistère ! lui beuglé-je.

— Ah, vraiment ? Alors que vous allez leur remettre la clé du coffre de verre ? Alors que vous allez leur donner accès au Cœur de Brume, l'un des plus puissants artefacts de ce monde ? Vous avez une

drôle de manière de ne pas être dans leur camp ! – Elle éclate de rire. – Eh oui, je sais tout et depuis le début ! Glaner au plus vite les informations est vital dans mon travail ! »

Concentré sur mon propre combat, j'ignore comment mon escorte s'en sort. Dans mon dos, on se bat furieusement. Je crains d'être pris à revers à chaque instant. Dois-je tourner ma veste ? Est-il encore possible de le faire ? Le sabre de la capitaine danse avec une grâce funeste. Mais sous mes pieds, le sol est plus stable que lors de notre duel dans la cabine. Solide sur mes appuis, je tiens bon. « J'agis pour sauver un proche !

— Et pour ce proche, vous êtes prêt à condamner des centaines de vies ? La clé, donnez-la-moi et peut-être que je vous épargnerai ! Mais vous, uniquement, parce que vous me plaisez ! »

L'un de ses assauts me force à reculer. Mon pied heurte quelque chose, alors je bondis en arrière, par-dessus l'obstacle qui se révèle être un cadavre. L'un des hommes de Grandgrêle. Je risque un coup d'œil circulaire pour évaluer la situation. Je vois une indescriptible mêlée. Sur le plancher, des morts, des blessés, dans les deux camps. Je vois le sergent abattre un flibustier, en faire reculer deux autres. Je vois l'un de nos fusiliers tomber et trouver encore la force de poignarder l'un de ses agresseurs avant de rendre l'âme. Je vois les sorciers, dos à dos, se protéger de leur glaive.

« J'ai pas affronté tout ça pour clamser ici ! » rugit Mortebrise qui profite d'une seconde de répit pour balancer un éclair.

On offre une défense acharnée qui, je le devine, ne devait pas vraiment être prévue dans le plan de Fouguelame. Déjà je dois de nouveau me défendre. Un des pirates veut me pourfendre la cuisse. Je l'esquive. Il se retrouve entre moi et la capitaine. D'un geste, je l'occis.

« Crevez salauds ! » hurle l'un des colosses de l'équipage en éclatant la tête d'un fusilier avec sa hache.

De nouveaux pirates se présentent par une coursive. Ils sont trop nombreux ! Mais voilà qu'une brume épaisse enveloppe la cale.

« Le pont ! Sur le pont ! » crie Ternevent.

Un éclair claque, la trappe vole en éclats. Dès lors, le vacarme enflé tant qu'il n'est plus possible de s'entendre. Je cherche l'échelle mais Fouguelame est sur moi.

« La clé, ordure ! »

Elle manque de peu me scalper. Grandgrêle émerge du brouillard et l'engage. Je blesse le pirate qui vient dans son dos, distingue l'échelle et m'y précipite. On s'agrippe à mes bottes. C'est le mousse, mauvais comme une teigne ! Je lui envoie un coup de pied, ce qui le repousse, et je gagne le pont. Il est presque désert. Je fonce vers la passerelle. Une balle siffle à mes oreilles. Des flibustiers sortent du château arrière, mais ils doivent se remettre à l'abri car un des fusiliers de l'Imagistère a pris position pour couvrir notre fuite. Deux corbeaux sillonnent également les airs, menaçant de leurs serres les têtes adverses.

Me voilà hors du navire. Je m'en éloigne aussi vite que le terrain chaotique le permet. L'un de mes sauts un peu précipité manque m'envoyer dans le vide. Je glisse, me rattrape avec les mains, me hisse sur le roc et continue ma course laborieuse. Je n'ai pas pu remettre mes bouchons de cire, le rugissement du Maelstrom est insupportable ! Alors je m'abrite derrière un relief et prends le temps d'y remédier. Un des corbeaux reprend forme humaine à côté de moi. Mortebrise. Je désigne la suite de la voie. On doit se mettre à l'abri dans les bordures du vortex, mais avant, il serait bon de se rassembler où on ne se retrouvera jamais. Comment faire comprendre cela juste avec des gestes ? Je vois la Dame Pourpre en train de larguer ses amarres. Ses voiles rouges se déploient. Le bâtiment est imposant et, désormais, je le regrette. Je me remets en mouvement, terriblement ralenti par le crapahutage sur les pierres flottantes. Le navire se dégage des rochers, puis s'approche, funeste. Une fuite impossible, cette scène tient du cauchemar ! Et le cauchemar continue car je distingue, sur les flancs de la Dame Pourpre, les gueules des canons sortir. Encore un saut. Et un autre. Une bordée de boulets pleut sur la voie. La canonnade ne parvient pas à se faire entendre, mais il est difficile de ne pas la voir. L'un des projectiles heurte le roc, pas bien loin de moi. Le souffle de l'explosion m'envoie à terre. Des débris sont propulsés. L'odeur de la poudre se fait forte. Une sangsue ailée en profite pour tenter de se coller à moi, me délivrant une petite décharge. Demeurant sourd aux protestations

de mon corps meurtri, je me relève. Mortebrise, toujours avec moi, provoque un nouveau banc de brume pour nous camoufler. Encore un saut. Et un de plus. J'aperçois un des fusiliers. Il est en difficulté, à deux doigts de tomber. J'arrive à son niveau et l'aide à retourner à un endroit praticable. Le navire pirate continue de nous bombarder. Avec la brume et les perspectives faussées, il tire complètement au hasard. Cela n'empêche pas quelques boulets de passer près et d'ajouter de nouveaux cratères sur les pierres cabossées. Encore un saut. Et un de plus. Je ne compte pas mes efforts, mais je ne vais pas pouvoir tenir ce rythme dément très longtemps. La canonnade cesse brusquement. Pourquoi ? On est encore loin d'avoir gagné une zone trop dangereuse pour la navigation. Une grande ombre me survole. Voilà l'explication : un sulfure probablement attiré par toute cette agitation. La créature, qui doit bien faire vingt mètres d'envergure, ressemble à s'y méprendre à un dragon. Il a le même épiderme noir que les griffus et son œil unique brille telle une émeraude diabolique. Le bateau prend de l'altitude. Pour l'instant, le sulfure s'intéresse à lui. Il est grand temps de disparaître. Encore un saut. Et un de plus. Le monstre ailé envoie son rayon désintégrateur frapper la Dame Pourpre. La ligne verte venimeuse perfore juste une voile. Coup de chance pour les pirates qui concentrent leur puissance de feu sur leur nouvel adversaire. Celui-ci, dissuadé d'approcher, tournoie autour du navire à la façon d'un vautour. Et le bâtiment monte, monte... Encore un saut. Et un de plus. Plus rien, dans l'immédiat, ne cherche à nous tuer. Je doute que Fouguelame va revenir, même si elle se débarrasse du sulfure. Elle sait aussi bien que moi que retrouver quelqu'un qui se cache dans le Maelstrom est mission impossible. On n'est pas sorti d'affaire pour autant...

Mortebrise, le fusilier à qui j'ai tendu la main et moi-même nous nous rendons dans la première grotte qu'on a découverte sur la route. On l'a déjà fréquentée deux fois, une à l'aller, une au retour de l'expédition. Grandgrêle nous y rejoint, avec Ternevent et un fusilier blessé. On attend encore un peu, mais en vain. Personne d'autre ne viendra. Nous ne sommes plus que six. Je devrais peut-être m'en réjouir, mais je ressens plutôt de l'amertume. Cela ne devait pas se dérouler ainsi...

« Il n'y a pas à dire, ces pirates ont le sens de l'hospitalité ! » ricane Mortebrise.

Le sergent lui jette un regard noir, puis se tourne vers moi :

« Vous avez un plan B ? »

— Oui. On ne peut plus quitter le Maelstrom par le ciel, alors on va le faire par la terre. Le chemin sera plus long, on va devoir passer par plusieurs régions, la plupart peu hospitalières. Par chance, j'ai un livre des seuils sur moi. Il date un peu, j'en ai peur, mais c'est mieux que rien.

— Bon ben moi, j'en ai assez de porter du gris, annonce Mortebrise en ouvrant son paquetage. Le noir me va mieux. »

Et elle se change, remettant sa robe de capuchon noir. Elle dévoile par la même occasion une vilaine estafilade au visage. Son frère désigne celle-ci.

« Faut mettre quelque chose là-dessus. »

— Non, c'est rien du tout. Et puis on n'a pas le temps. Je veux quitter ce coin pourri ! »

Je me lève.

« On pourra se reposer plus longuement lorsqu'on aura atteint les bords du Maelstrom. On sera alors certain que Fouguelame ne viendra pas nous chercher. Et puis n'oublions pas qu'il y a un sulfure dans les parages. »

Ternevent, après une brève hésitation, se change à son tour, comme s'il ressentait l'absolu besoin d'avoir la même tenue que sa sœur. C'est l'affaire de deux minutes. Puis nous voilà repartis. Les jambes sont lourdes, les muscles raides. Le blessé a vraiment du mal à suivre en dépit des quelques soins que Grandgrêle lui a administrés dans la grotte. Mais il s'accroche, tenace. Saut après saut, pierre après pierre, on entre dans les turbulences. Un griffu sort de sa cachette pour nous éventrer de ses griffes. Les sorciers s'en chargent. Voilà un éclair qui crépite dans notre secteur. L'air s'électrise. Les sangsues ailées ne nous laissent aucun répit. La fatigue aidant, le trajet se mue en supplice. Mais nous voilà au carrefour du trident. Je dirige le groupe vers la voie descendante. On se met en quête d'une caverne. On en trouve une, mais elle n'est pas assez profonde. Alors on continue jusqu'à dénicher un refuge convenable. Lorsqu'enfin on a ce qu'il nous faut, on doit encore nettoyer

l'endroit des monstres qui y résident. C'est donc exténués qu'on s'installe. Manger et dormir est un impératif. Depuis qu'on a quitté en catastrophe le bateau, le soleil s'est montré deux fois.

Nous sommes maintenant installés en rond, autour de nos provisions. Un silence apaisant nous enveloppe. Mes billes lumineuses fournissent la lumière. Le blessé s'est assoupi sitôt allongé. Moi, je regarde les capuchons noirs. Une idée désagréable me traverse l'esprit.

« Alors comme ça, vous avez emportez vos uniformes ? Vous ne vous êtes pas dit que vos sacs pouvaient être fouillés ?

— Sans l'insigne de l'Imagistère, les uniformes ne prouvent rien, réplique sèchement Mortebrise. Le noir est la couleur traditionnelle des enfants de la Dame Corbeau. Et les insignes, on s'en est débarrassés dès le début. »

Il est vrai qu'ils ont toujours des ceintures ordinaires. Le huit de l'infini n'est visible nulle part sur eux. « Je pense honnêtement que la capitaine pirate a toujours su qui on était vraiment, affirme Ternevent avec son calme coutumier. Elle voulait juste la clé pour elle. C'est pour ça qu'elle a fait semblant de collaborer. »

Je hoche la tête. Cela colle avec ce que Fouguelame m'a avoué au moment du combat. Elle n'a pas tort, je vais permettre à l'Imagistère d'obtenir le Cœur de Brume. Honnêtement, je m'en fiche. Je ne suis ni un allié ni un ennemi de l'Imagistère. Ce conflit ne me concerne pas. Il oppose des camps aussi pourris les uns que les autres. Moi, je tâche juste de tirer mon épingle du jeu. Et mon épingle, pour le moment, c'est Émilien. Je sors de mon paquetage le livre des seuils et commence à le feuilleter jusqu'à trouver la région où on se trouve. Ensuite, je passe en revue les destinations qui s'offrent à nous. Les trois quarts me sont totalement inconnues. Le dernier quart ne m'a pas laissé de bons souvenirs.

« Il paraît que tous les enfants de la Dame Corbeau savent atteindre Mont Corbeau à partir de n'importe quelle région, fais-je au bout de quelques minutes.

— Il paraît, répond évasivement Mortebrise.

— Ce serait pour nous un raccourci intéressant.

— Il nous est formellement interdit de conduire qui que ce soit à Mont Corbeau sans l'autorisation de notre mère sous peine de mort.

— Vous pourriez demander l'autorisation.

— Même si on l'obtenait, ce dont je doute fort, vous n'êtes pas sans savoir ce que notre mère exige de tous les hommes débarquant en son domaine.

— Oui, je le sais et ce n'est pas vraiment un obstacle, surtout si la Dame Corbeau est aussi belle qu'on le dit. »

Mont Corbeau a beau être une région très secrète, il est toujours possible d'y arriver par accident. Cela peut se produire, par exemple, en étant éjecté d'un chemin Trouble en cours de disparition. Ces voyageurs revenus de Mont Corbeau donnent tous le même récit. La maîtresse des lieux réclame d'eux un enfant en échange de leur liberté. La Dame Corbeau est certainement à la tête de la famille la plus grande de Troublesonge. Mortebrise et Ternevent ont probablement comme père un de ces voyageurs. Je sais aussi que tous les enfants de la Dame Corbeau ont interdiction de grandir au-delà d'un certain âge, sous peine d'être bannis de la famille. C'est pourquoi ils restent tous très jeunes.

« Vous n'êtes pas le seul homme, ici, Chasseur Blême, reprend Mortebrise en tournant son regard vers Grandgrêle et ses deux fusiliers.

— Nous agissons toujours dans l'intérêt de l'Imagistère, répondit machinalement le sergent. Et il est dans l'intérêt de l'Imagistère que nous retournions au plus tôt à Lombres. »

Mortebrise observe maintenant son frère.

« On demandera, déclare celui-ci, placide. Mais pour cela, on doit atteindre un seuil, n'importe lequel.

— Très bien, dis-je. Mais quelque chose m'intrigue. La Dame Corbeau ne fait-elle pas partie des inspireurs au Conseil de l'Imagistère ? N'est-elle pas également tenue d'agir dans l'intérêt de l'organisation ?

— Notre mère est une alliée de l'Imagistère, mais elle reste indépendante, explique Ternevent. Les gens l'ignorent souvent parce que beaucoup d'entre nous s'engagent dans l'armée de l'Imagistère. Sauf que même engagé, on reste soumis aux règles de Mont Corbeau. Dès qu'on retourne là-bas, quelles que soient nos allégeances, c'est de nouveau à notre mère qu'on doit obéissance. »

J'acquiesce puis me replonge dans le livre des seuils. Je cherche un trajet du Maelstrom à Lombres en suivant les diverses connexions. Le raccourci par Mont Corbeau étant hypothétique, autant ne pas trop compter dessus. Un bon parcours est un parcours qui passe par un minimum de régions différentes tout en évitant celles qui sont les plus dangereuses. Un vrai casse-tête. Certaines régions sont assez sûres, mais très étendues. D'autres, plus réduites, sont davantage instables.

« Si rejoindre Lombres nous est trop difficile, on peut se rendre dans un autre coin administré par l'Imagistère, suggère Grandgrêle. On y trouvera du soutien.

— C'est une idée. Mais de ce que je vois pour l'instant, le Maelstrom ne donne que sur des régions sauvages. Quelqu'un connaît le Marais Mordant ? ... Non ? Bon, le nom ne me dit rien qui vaille. Et la Mer d'Encre ?

— J'y suis allé, une fois, déclare le sergent. Sans bateau volant, c'est un enfer.

— Le Gouffre de Diamant est peut-être un bon choix, dis-je. C'est par là que je suis passé pour la première fois. Dans mes souvenirs, on peut atteindre le Dallier à partir d'ici... »

Une heure plus tard, on est toujours occupé à planifier notre voie à travers Troublesonge. Le livre n'est pas un outil très ergonomique et la fatigue altère notre réflexion. Le sommeil devenant un impératif, on met en place des tours de garde, puis on se couche. C'est Grandgrêle qui s'occupe de veiller en premier. Je m'assoupis rapidement et plonge dans des cauchemars.

Émilien m'attend à côté d'une pendule. Tic tac, tic tac, le temps passe... Assis sur un lit, le garçon a la tête dans les mains. Tic tac, tic tac, le temps passe... Il soupire, pleure parfois. Tic tac, tic tac, le temps passe... Il grandit, devient un adolescent, puis un jeune homme. Tic tac, tic tac, le temps passe... Impuissant, je le vois vieillir, maigrir, se flétrir. Tic tac, tic tac, le temps passe... Sur le lit se tient à présent un squelette, toujours dans la même position. La pendule s'est arrêtée, il est trop tard. Bonnaffaire, fringuant, entre dans la pièce et récupère le crâne de mon neveu. Le décor change, nous voici au Capharnaüm. Le marchand expose le crâne au-dessus du coffre de verre. J'arrive enfin à m'avancer. Je veux prendre le crâne mais ma main est attirée par le coffre. J'ai la clé, je le déverrouille. Voilà le Cœur de Brume à ma portée. Effrayé, je recule, bouscule quelqu'un. Je me retourne. C'est l'homme en rouge et à la peau sombre...

« Réveillez-vous. C'est votre tour. »

J'ouvre les yeux. Ternevent est penché sur moi. Je me redresse. La grotte est plongée dans le calme. Le capuchon noir va s'asseoir contre l'une des parois. Je tire de mon paquetage une flasque de rhum que je m'étais procuré dans la Dame Pourpre et en bois quelque gorgées. Complètement réveillé, je prends mon poste devant le seul passage conduisant à l'extérieur. En tendant l'oreille, je perçois vaguement le mugissement du vent et les grondements assourdis du tonnerre. Et si je partais, là, tout de suite, seul ? Ne serait-ce pas la meilleure solution ? Ils n'ont pas besoin de moi pour s'en sortir, j'en suis sûr. Et moi, je ne peux pas rester avec eux. Je tourne mon regard vers mes cinq compagnons. Ternevent ne semble pas décidé à vouloir se rendormir. Ses yeux luisent dans la pénombre. Me surveille-t-il ? Se doute-t-il justement que je pourrais m'envoler sans prévenir ?

« Tu devrais dormir, lui fais-je. Ce voyage va être éprouvant. Long et éprouvant.

— Je dors peu. Alors, à la place, je pense.

— À quoi ?

— À tout.

— Pourquoi tu ne l'as pas dit plus tôt ? On t'aurait assigné un tour de garde plus long, grogné-je, contrarié.

— Parce que je voulais penser tranquillement. »

Il aurait eu la paix, s'il avait été le seul éveillé. Surveiller un simple tunnel ne demande pas une attention folle. Je n'insiste pas et abandonne mon projet d'escapade solitaire, au moins pour

l'instant. Notre repos s'achève. On découvre alors que le fusilier blessé est mort durant son sommeil. Grandgrêle le fixe longuement, le visage fermé. Nous ne sommes plus que cinq, cinq alors qu'on était quatorze au départ de l'expédition. J'aurais dû prévoir la trahison de Fouguelame... Tout aurait été plus simple si j'avais pu lui exposer mes réels projets. Elle m'aurait aidé, j'en suis sûr. Petit à petit, on descend dans le Maelstrom. Il fait de plus en plus sombre. L'œil du vortex est de plus en plus étroit et l'activité électrique, de plus en plus intense. En certains endroits, des éclairs jaillissent en permanence, formant comme des fontaines électriques. La lumière de la foudre est généralement suffisante pour nous guider. Mais elle vacille sans cesse. Avec les reflets de l'obsidienne, les yeux fatiguent vite. J'ai un affreux mal de crâne. Le courant statique m'irrite également. Les Sangsues ailées nous agressent sans répit. On doit aussi faire face aux griffus. À trois reprises, on devine l'apparition du soleil qui enflamme brièvement le décor et procure une bouffée de chaleur. Lorsqu'on s'arrête à nouveau pour dormir, Mortebrise est au bord de la crise de nerf.

« Je vais tous les butter ces petites saloperies ! Ah, elles aiment les éclairs, je vais leur en donner ! » gronde-t-elle en grillant avec sa magie les sangsues ailées qui infestent la grotte où on vient de se réfugier.

Son frère la calme d'une main sur l'épaule et moi j'annonce qu'on est proche d'un des seuils de la région.

« D'après mes souvenirs, d'ici deux ou trois heures, on y est. »

Il nous en faut en fait près de six pour qu'enfin, parmi l'obscurité striée d'électricité s'invite la brume trahissant la proximité d'un seuil.

« Bon, allez demander pour le raccourci, dis-je aux capuchons noirs. On vous attendra un peu plus loin, vers la grosse cavité où on a croisé deux griffus. »

Ternevent et Mortebrise partent rejoindre Mont Corbeau. Grandgrêle, le dernier de ses hommes et moi-même, on s'installe dans la cavité mentionnée. Je ressors mon livre et discute avec le sergent du trajet qu'on n'a toujours pas fixé. Il est partisan de la sécurité, moi, de la rapidité. Alors, forcément, on a du mal à se mettre d'accord. Au terme de franches engueulades, rendues plus agaçantes par le brouhaha constant, je parviens à imposer mon point de vue.

« Nos réserves d'eau et de nourriture s'amenuisent, tout comme nos munitions ! On n'est pas préparé à un long voyage en territoire sauvage ! Le temps joue contre nous ! De plus, on est tous entraînés, vous vous battez aussi bien que moi, si ce n'est mieux encore, on a deux sorciers avec nous, bref, les mauvaises rencontres du Gouffre de Diamant, on a de quoi les gérer ! Et après, le Dallier, c'est grand, c'est vide, ça se résumera à une longue marche, mais elle nous épargnera des tas d'autres régions ! Si on arrive à remplir nos gourdes dans le gouffre, et à récolter quelques pierres comestibles, ce sera un jeu d'enfant !

— Bon, si vous le dites... Mais ne craignez-vous pas que Fouguelame nous tombe dessus dans le Dallier ? Cette région est un carrefour gigantesque, un passage fréquemment utilisé par les voyageurs et il est extrêmement simple d'y accéder depuis l'Icaris !

— On ne sait même pas si Fouguelame est encore en vie. Le sulfure a peut-être détruit la Dame Pourpre ! Et puis, empressée comme elle est, je l'imagine mal poireauter des jours dans le Dallier alors qu'elle sait qu'on peut tout à fait éviter ce coin. Et même si on ne l'évite pas, la région est si étendue qu'elle peut nous rater. Un seul navire dans le Dallier, c'est une poussière dans un désert ! »

Grandgrêle acquiesce finalement. Gouffre de Diamant, Dallier, Lombres, voilà donc notre trajet si on ne peut pas profiter du raccourci par Mont Corbeau. Mortebrise et Ternevent reviennent trois bonnes heures plus tard.

« Alors ? Qu'a dit votre mère ? demandé-je, agacé par l'attente et les sangsues ailées.

— Elle est d'accord, répond Ternevent. Mais à une condition. Une condition de plus que la traditionnelle.

— De quoi il s'agit ?

— Elle veut la clé. »

Je reste un instant silencieux puis lâche un affreux juron.

« Bande de crétins, vous étiez obligé de tout lui raconter ?

- On ne ment pas et on ne cache rien à notre mère.
- Et bien tant pis. En route vers le Gouffre de Diamant ! »

CHAPITRE XIX

Noirombre

L'épée en bois siffle au-dessus de ma tête. Je me redresse et doit déjà parer un nouveau coup. J'interpose ma propre épée. Le choc me fait reculer. Je bondis de côté, me soustrait encore à une attaque et trouve enfin l'occasion de riposter. Cerbère bloque, exécute une feinte qui me trompe et cette fois, son épée claque sur mon épaule. La douleur me fait grimacer. Je recule, Cerbère charge. Pris de court, je plonge à terre et frappe au niveau des jambes. À ma grande surprise, je touche. C'est la première fois que je parviens à déjouer la défense du monstrueux entraîneur.

« Bien ! Voilà ce que je veux voir ! C'est pas encore terrible, mais il y a du mieux ! Debout matou et maintenant, tu cours ! À toi, feignasse ! »

Depuis que Panache souffre à mes côtés, c'est lui qui a hérité de ce surnom peu enviable. Moi, c'est matou. L'écureuil prend ma place à l'entraînement au combat, et moi la sienne qui consiste à faire des tours de gymnase en franchissant les obstacles. Passer entre des sacs de sable qui se balancent, sauter par-dessus des trous, jouer l'équilibriste le long d'une poutre étroite... J'y arrive sans problème. J'ai perdu le compte des jours. Je ne sais plus depuis combien de temps je suis ici. J'étais persuadé que le rythme effréné des entraînements allait finir par me tuer, mais non. Je tiens bon. C'est rude, très rude, sauf que je ne peux plus me plaindre car pour Panache, c'est plus rude encore. J'achève à peine mon premier tour de piste quand l'écureuil se fait démolir.

« J'me rends ! J'me rends ! gémit-il, roulé en boule, les mains sur la tête.

— Lamentable, comme toujours ! Allez, debout ! On recommence ! »

Les exercices du matin terminés, le chien bossu nous remet nos chaînes et on retourne dans notre cellule. On se repose et on se change les idées, comme on peut. Le bossu, il n'est pas méchant. Pour preuve, il nous a filé un jeu de cartes. Depuis, on enchaîne les parties et on s'invente des règles. Et lorsqu'on en a assez de jouer, on bavarde. J'ai raconté à Panache ma vie d'avant, celle dans le monde de l'Éveil. Et lui, il m'a raconté la sienne. Il n'a pas osé me donner son vrai nom, car on se trouve constamment sous le regard de la statue de la Grande Créatrice. Je sais par contre qu'il était un enfant du genre solitaire. Passionné de musique, il aimait aussi se déguiser, se prendre pour un autre, sans doute parce qu'il était mal dans sa peau. Il est arrivé en Troublesonge en s'endormant dans un coin de la cour de récréation. Je n'ai aucun mal à imaginer sa surprise lorsqu'il a rouvert les yeux et qu'il a découvert une école très différente et absolument déserte. Comme moi, il a erré dans Lombres. Il n'a cependant pas attendu d'obtenir son contrat d'aventure avant de s'acheter un costume à la tour. Son costume d'écureuil ne lui a coûté qu'un pas. Ce n'est pas la première fois, m'a-t-il avoué, que son empressement lui procure des soucis. J'ai adopté son habitude de prier trois fois par jour : au réveil, au repas de midi et juste avant de se coucher. On ne désire qu'une chose, retourner au village et faire profil bas. Notre Créatrice, pour l'instant, préfère nous laisser là. Avant, j'aurais jugé ma situation actuelle inimaginable. Maintenant, c'est ma vie d'avant, ma vie ordinaire qui prend les allures d'une chimère.

L'après-midi passe, pénible comme toujours. Cerbère nous laisse un instant nous entraîner seuls, sous la surveillance du bossu. Pendant ce temps, le monstre va probablement torturer un autre Velu. En tous cas, des cris horribles résonnent dans le complexe souterrain. Ceux-ci m'ôtent toute envie de tenter de fuir. Avec nous, Cerbère est moins terrible que je ne m'y attendais lors de mon arrivée. Il a tout du professeur sadique et insensible, mais il ne nous maltraite pas gratuitement. Il sanctionne davantage la mauvaise volonté plutôt que les échecs. Il récompense, certes de façon modeste, les progrès. Avec lui, on sait à quoi s'attendre. Il a posé les règles et s'y tient. Je n'ose pas les transgresser. Je sais que moi aussi je pourrais pousser ce genre de hurlements déchirants. Qu'a donc commis le malheureux pour mériter une telle correction ? Les cris cessent, Cerbère revient et bientôt

les efforts soutenus m'empêchent de penser à autre chose. L'heure de la douche froide arrive, puis celle de la course pour sécher, puis celle du repas, puis celle de la prière du soir.

« Ô Créatrice, merci pour tout ! Cet après-midi, on a fait de notre mieux pour être digne de vous. On sera docile et souriant pour donner à votre île le visage que vous voulez. On est prêt à montrer à tous que nous sommes des élus irréprochables. Mais s'il vous plait, sortez-nous de là ! Ô Créatrice, je m'en vais vivre selon votre bon plaisir ! »

Pour être franc, prier m'est toujours aussi désagréable. Je ne pense pas la moitié des choses que je dis. Mais j'ai compris que mon avis ne comptait pas. Il faut prier, je prie, point barre. À genoux devant la statue de notre cellule, je m'apprête à me relever. Tout d'un coup, la voix sublime de la déesse résonne dans ma tête.

« Demain, tu iras voir Hirsute. »

Je fixe la statue, elle n'a pas changé. Je croise le regard de Panache et comprends aussitôt qu'il a également entendu la voix.

« Tu crois que ça veut dire qu'on va être libéré ? demandé-je avec espoir.

— Ben oui ! s'enthousiasme-t-il. Sinon, on ne pourra jamais aller voir Hirsute !

— Et pourquoi on doit aller la voir ? Si je me souviens bien, c'est presque une ermite.

— Alors là, aucune idée. »

À cause de mon excitation, j'ai du mal à trouver le sommeil. J'ai tellement hâte d'être à demain, un peu comme lors de la nuit de Noël. Lorsqu'enfin je sombre, aucun rêve, aucun cauchemar ne me vient. Le réveil semble se produire une seconde plus tard. Je sais que Panache est dans le même cas. Lui, l'Imergie, il ne connaît même pas. Personne ne lui a expliqué ne serait-ce que la différence entre Songeurs et Éveilleurs. Et pourtant, il est en Troublesonge depuis plus longtemps que moi. On fait notre prière du matin. La Grande Créatrice ne se manifeste pas. Le repas arrive normalement, puis Cerbère. Je résiste à la tentation de le questionner et me contente de suivre le mouvement. À ma grande satisfaction, il ne nous conduit pas au gymnase mais dans une autre salle. L'Aboyeur y est présent.

« J'ai une bonne nouvelle pour vous, déclare-t-il avec emphase. Il semble que vous soyez devenu – il me fixe – ou redevenu – il fixe Panache – dignes. En conséquence, vous allez être libérés. »

J'en sauterais presque de joie si mon antipathie pour le molosse ne me poussait pas à conserver une grande retenue. L'Aboyeur poursuit en nous écrasant de son attention inquisitrice :

« N'oubliez pas : il est strictement interdit de révéler les secrets de notre Créatrice. Cet endroit est secret. Vous n'en parlerez donc à personne. Si on vous questionne sur votre absence, vous prétendrez avoir été en pèlerinage. Transgresser cette règle coûte cher, très cher, autant que d'offenser personnellement notre Créatrice. Par un heureux hasard, vous allez avoir l'occasion de pouvoir le constater dès aujourd'hui. Tout le village est convié, à midi, sur la grande place. Je tiens à vous y voir. Bon retour dans le Petit Monde ! »

Sur ce, il se retire. Cerbère fait un signe et le bossu nous débarrasse des chaînes. Le chien à trois têtes croise ses bras massifs et déclare à son tour :

« Bon, je sais que vous ne le ferez pas, mais sachez tout de même que vous pouvez revenir ici vous entraîner et profiter de mes conseils. »

Le pire, c'est que j'ai l'impression qu'il aimerait bien qu'on continue à lui tenir compagnie. Très peu pour moi ! Le bossu nous rend toutes nos affaires. Dès que je remets le talisman, je ressens une impression de puissance m'envahir. Très rapidement, je m'y accoutume. Cerbère nous accompagne jusqu'au passage secret. Une fois dans le tunnel du guichet, il nous laisse. Le pan de mur se referme derrière nous. Toujours sans un mot, on se dirige vers la lumière du jour. Le paysage verdoyant, le vent frais, le parfum sucré des fleurs, les trilles des oiseaux chanteurs... j'ai beau savoir ce qui se cache derrière cette façade idyllique, elle n'en demeure pas moins agréable, surtout après une éternité passée dans l'obscurité. Je ne laisse toutefois émerger mon soulagement que quand le palais de la Grande Créatrice disparaît derrière les arbres verdoyants.

« C'est quand même bon d'être de retour !

— Je te le fais pas dire ! répond Panache.

— Au fait, encore merci de t'être joint à moi... dans mon pèlerinage. Tout seul, ça aurait vraiment été dur.

— De rien. D'après ma montre, on a encore du temps devant nous avant que ce soit midi. On devrait aller voir Hirsute.

— J'entends ton ventre gargouiller. Tu veux pas qu'on aille se prendre un petit déjeuner digne de ce nom avant ?

— Non, allons-y tout de suite. Je préfère. »

La déesse ordonne, il est en effet sage d'obéir promptement. Durant le trajet, je ne peux que me demander à quoi va mener cette visite chez l'ermite. Sa cabane, isolée du village, disparaît presque au milieu de la dense végétation. L'écureuil me laisse frapper à l'énorme porte. J'entends une chaise racler le sol, puis des pas pesants s'approcher. Hirsute ouvre. C'est une ourse brune affublée d'une robe grossière en toile rêche. Ses cheveux, bruns également, illustrent à merveille son nom. De ses yeux noirs, elle nous jauge, puis elle s'écarte de l'embrasement.

« Entrez. »

On s'exécute. Elle ne semble pas surprise de notre visite. Sans doute a-t-elle été prévenue. L'intérieur de la cabane, très rustique, est également disproportionnée par rapport à notre taille modeste.

« Soif ? Faim ? demande Hirsute, aussi rude que le laisse supposer son aspect.

— Ouais, les deux, fait Panache qui ne se laisse pas démonter, alors qu'il arrive à peu près aux genoux de l'ourse.

— Gnôle ? Miel ?

— Très bien, merci.

— Pareil pour moi », dis-je.

Elle nous désigne une chaise. On grimpe dessus. Malgré celle-ci, on doit se tenir debout pour dépasser la table. Hirsute distribue des chopes d'eau de vie, ainsi que des tartines de miel. Alors qu'elle procède, elle demeure silencieuse. On l'est tout autant. Enfin, elle s'assoit face à nous et commence à vider sa propre chope comme si c'était du petit lait. La gnôle est pourtant très forte. Je le constate dès la première gorgée. J'en ai les larmes aux yeux. Je préfère me reporter sur ma tartine.

« Bon... notre Créatrice nous a demandé de venir vous voir, commence Panache.

— Mais vous savez pas pourquoi.

— C'est ça.

— C'est drôle, Panache, j'étais prête à parier que tu ne serais jamais envoyé chez moi.

— Pourquoi ?

— Parce que t'es un inoffensif avorton. Qu'est-ce que te permet de faire ton talisman déjà ? Des lumières ? La belle affaire ! »

L'écureuil se renfrogne.

« Et donc, pourquoi on est là ? demandé-je, impatient de savoir.

— Parce que vous êtes peut-être pas faits pour jouer les gentils Velus dans le mignon Petit Monde. Il se trouve que le monde n'est pas si petit et que notre Créatrice entend bien élargir ses frontières. Je peux vous proposer un travail moins hypocrite, mais plus dangereux que celui de jouet d'exposition. Plus intéressant aussi, plus gratifiant.

— Quel genre de travail ? fait Panache.

— Je peux pas vous en dire plus.

— On a le choix ?

— Vous l'avez. Si vous êtes intéressés, revenez me voir juste après la tombée de la nuit. Vous avez trois nuits pour vous décider. »

Forcément, sitôt la cabane de l'ourse quittée, l'heure est aux supputations diverses et variées. Quel est ce mystérieux travail ? N'allons-nous pas fâcher la Grande Créatrice si on décline la piste sur laquelle elle nous a mis ? Quoi qu'il en soit, je n'ai pu terminer la chope de gnôle. Elle était trop grande pour moi et l'alcool, très fort, m'a déjà quelque peu affecté. La tartine de miel, par contre, était succulente. On rentre au village. Notre retour ne passe pas inaperçu. On serre pas mal de

mains. Panache rentre chez lui et moi, chez moi. Mes voisins lapins insistent pour m'inviter à boire un coup. Bouldeneige en profite pour essayer d'obtenir des détails sur le mystérieux pèlerinage que j'affirme avoir fait. Un jour, sa curiosité va la conduire à découvrir Cerbère, ne puis-je m'empêcher de songer. Midi arrive vite, trop vite. Soucieux de ne pas indisposer l'Aboyeur, je me rends sur la place centrale, devant la mairie. Les villageois s'y massent avec avidité. Mon statut d'élu me fait profiter d'une place au premier rang. Je repère Panache et ses amis et les rejoints. Le molosse dans sa bure rouge se tient à côté de la fontaine où se dresse une des innombrables statues de notre déesse. En levant les bras, il plonge la foule dans le silence. En moi, l'appréhension s'invite. Ce qui va suivre ne va pas me plaire, j'en ai l'intime conviction.

« Nous avons des règles ! Des lois ! débute l'Aboyeur de sa voix imposante. Elles nous ont été dictées par notre Créatrice, pour notre bien ! Elles s'imposent à tous ! Sans exception ! Car nous sommes tous égaux face à notre Créatrice ! Ceux qui transgressent ces lois offensent la déesse ! Ceux qui l'offensent doivent en assumer les lourdes conséquences ! Amenez l'offenseur ! »

La foule s'écarte afin de ménager un chemin aux sbires du prêtre. Quelle n'est pas ma stupéfaction lorsque je constate que celui qu'ils conduisent est Sautillard, le bourgmestre. Le caniche aux poils blonds et cheveux blancs clopine, entravé par ses chaînes. Il est nu. C'aurait pu être un détail sans importance, j'ai amplement eu l'occasion de noter l'absence de pudeur des Velus. Après tout, on est à moitié animaux, ce n'est pas si étonnant. Sauf qu'en ce moment, Sautillard est le seul à être dévêtu. Sa nudité devient humiliante. Pour ne rien arranger, les spectateurs se mettent à l'insulter. Certains lui lancent même des fruits pourris. Qu'a fait le caniche pour mériter ce traitement ? Lorsqu'il me dépasse, je peux lire toute la terreur dans son regard. Je compatis à son malheur. On le traîne devant l'Aboyeur qui le toise comme s'il n'avait été qu'un insecte répugnant. Il lève à nouveau les bras pour que cesse l'avalanche d'injures.

« Tu étais le bourgmestre ! Qui, mieux que toi, pouvait connaître nos lois ? Mais au lieu d'être pieux et respectueux, tu as préféré tricher et manipuler ! Assoiffé par ton envie d'être réélu, tu en as oublié tes devoirs envers la communauté et, pire encore, envers notre Créatrice ! »

Sautillard, en larmes, bafouille des suppliques et des excuses.

« Silence ! rugit le Molosse. Nulle clémence à espérer de ma part ! Prie une dernière fois notre déesse avant que ne s'accomplisse ton juste châtiment ! »

Le caniche tombe à genoux devant la statue et marmonne des choses inaudibles. Nul doute qu'il prie de toutes ses forces. Et il prie longtemps, très longtemps. Une minute s'écoule, puis deux, puis trois... puis cinq... Les Velus s'impatientent. L'Aboyeur aussi. Je me dis, un instant, qu'il ne peut pas interrompre une prière. Ne serait-ce pas un comble pour un prêtre ? Hélas, je remarque qu'il tient un sablier. Lorsque celui-ci s'est vidé, il adresse un signe à ses sbires.

« C'est assez ! Sautillard, tes fautes te condamnent à mort. Puisque tu n'es qu'une vermine, tu seras exécuté comme un vulgaire bandit. Et ton corps restera exposé pendant deux jours pour montrer à tous ce qu'il en coûte de ne pas être vertueux ! »

Le caniche est contraint de monter sur un tabouret. Les mains liées dans le dos, on lui met une corde autour du cou. L'autre extrémité de la corde est nouée au bras de la statue qui le surplombe. Il balaie l'assemblée de son regard résigné. Le silence est complet, terrible. L'Aboyeur se charge personnellement de retirer le tabouret. Sautillard tombe de quelques centimètres. Ses pieds touchent le sol mais pas assez pour lui fournir un appui. Il commence à gesticuler et à s'étouffer. Je ferme les yeux. Je ne veux pas voir cela ! Mais je l'entends toujours s'étrangler.

« Et ben voilà, il sautille le Sautillard ! » rigole, tout bas, un villageois non loin de moi.

J'ai envie de lui filer une droite. Je suis à peu près certain que le caniche n'a pas fait de magouille politique. C'est autre chose qui lui est reproché, une chose qui ne peut être dites en public. Ce qu'a affirmé le prêtre lors de notre libération le prouve. Soudain, la foule s'exclame, surprise. Je rouvre les yeux et constate que Sautillard touche maintenant le sol suffisamment pour s'y tenir. C'est très juste, il n'ose pas faire le moindre geste. La taille de la corde a-t-elle été mal calculée ? Non, c'est le bras de la statue qui s'est légèrement abaissée. C'est ce que les murmures affirment. Les sbires de l'Aboyeur semblent pris au dépourvu. Ils se tournent vers leur patron qui, lui, se contente de ramener le silence une fois encore.

« Ainsi soit-il ! Notre Créatrice épargne à Sautillard la pendaison, mais elle ne l'a pas pour autant libéré. Il restera donc au bout de cette corde deux jours, comme prévu ! Nous allons devoir élire un nouveau bourgmestre. Que les candidats viennent me voir ! Les autres, vous pouvez partir ! ! »

La foule se disperse. Nombreux sont ceux qui ont trouvé le spectacle très décevant. Je jette un dernier regard au caniche. Il est maculé des projectiles avariés qu'il a reçus. Des mouches commencent à lui tourner autour. Mais il est en vie. Troublé, je me détourne et emboîte machinalement le pas à Panache. Avec Bellécorce, Poils de Feu et Grignote, on fête notre retour. Mais je n'ai pas l'esprit à boire, manger ou jouer. Je pense à la proposition d'Hirsute, ce travail différent, plus dangereux... Je ne sais pas s'il me conviendra davantage que ma condition actuelle. L'écureuil se plait dans l'île et je ne peux nier que la vie y est très douce. Mais les villageois me semblent de moins en moins sympathiques. Leurs bouilles attendrissantes cachent un tas de choses méprisables. Est-ce qu'ils étaient comme cela, au début ? Lorsque, par hasard, je repasse sur la place centrale, j'aperçois plusieurs Velus en train de se moquer de Sautillard. Comme si son supplice ne suffisait pas ! Plusieurs chiens surveillent, je n'ose intervenir. Et j'en ai honte. Un héros l'aurait fait... À quelques reprises, je tente d'isoler Panache pour discuter ensemble de ce qu'il convient de faire. On reste ? On part ? Mais Panache évite le sujet. Il finit même par disparaître. Je renonce à le chercher. Déjà la nuit est proche. Le soleil, immobile au zénith, n'en montre rien mais les horloges, si. Je constate que j'ai oublié la prière de midi, ce qui me met mal à l'aise. Je retourne dans ma maisonnette et rattrape l'oubli. Non que j'y tienne vraiment. Seulement, il faut être stratégique. Quel élu ingrat ferais-je si, dès mon premier jour hors des geôles je néglige mes devoirs. Pour meubler ma prière, je demande à la déesse d'être clémente avec Sautillard. C'est alors que, pour la seconde fois, j'entends sa voix raisonner dans ma tête :

« Grignote passera la nuit au club de la Griffes. Sautillard sera laissé sans surveillance lorsque minuit sonnera. Et Hirsute partira avec beaucoup de retard. »

Perturbé, je tente d'obtenir des explications, mais elle n'ajoute rien. Alors j'achève ma prière et me retrouve littéralement enseveli sous les questions. Grignote, au club de la griffe ? Une souris au club des chats ? Bon sang, je dois lui porter secours ! Et Sautillard, la déesse veut-elle vraiment que je l'aide ? Que je le délivre ? Ne vais-je pas m'attirer les foudres de l'Aboyeur ? De l'Aboyeur, peut-être, mais pas de la Grande Créatrice. Que veut-elle au juste ? Je ne comprends plus rien ! Hirsute partira en retard ? Elle a dit qu'on devait venir chez elle lorsque la nuit tombe si on voulait accepter son travail. Impossible d'être dans les temps si je sauve avant Grignote et Sautillard. Est-ce que justement le retard est là pour me laisser le temps nécessaire ? Elle veut donc que j'accepte. Et Panache ? Je n'ai pas l'impression qu'il désire partir. La luminosité chute soudainement. Voilà la nuit qui arrive. Elle semble être le top départ d'un parcours du combattant. J'ai un instant de panique. Vais-je oser faire tout cela ? Ce qui est certain, c'est que j'en ai envie. J'ai mes pouvoirs et j'ai été entraîné par Cerbère. Il faut que cela serve ! Je me calme et, d'un pas décidé, prends la direction du club.

Me voilà à la porte de celui-ci. J'entends filtrer, depuis l'intérieur, la musique jazzy ainsi que des rires et le son des coupes qui s'entrechoquent. Je prends une grande inspiration et entre. Mon arrivée fait forte impression. Tous les chats sont enchantés. Dentelune vient me souhaiter la bienvenue et m'entraîne à sa table. Je fouille des yeux l'endroit. Pas de Grignote en vue, ni aucune autre souris. Que faire ? La chatte au parfum entêtant, déjà, m'aborde. Et c'est sur la piste de danse que je me retrouve.

« Noirombre, tu as l'air absent. À quoi donc penses-tu ? » me demande-t-elle alors qu'on évolue gracieusement au milieu des autres couples.

En la fixant, je me rappelle l'orgie. Je chasse cette pensée de mon esprit.

« Je, euh, je me disais que je ne connais toujours pas ton nom.

— Velours. Je m'appelle Velours. Et je ne porte que du velours ! »

Elle pouffe. Mais qu'elle est bête ! Justement, est-ce que cela ne pourrait pas me servir ?

« Puis-je te faire une confidence ?

— Mais bien sûr mon mignon !

— Les jeux de cartes et de hasard, c'est sympa... Mais après mon pèlerinage, j'ai besoin de quelque chose de plus... amusant encore. De plus spécial...

— Quelle heureuse coïncidence ! On a justement quelque chose de spécial de prévu, ce soir ! Un peu de patience, tu ne le regretteras pas ! »

Attendre, ici, avec elle, qui me dégoûte ? C'est vraiment parce que je n'ai pas le choix. Je tâche de ne pas trop la repousser. Dentelune me procure quelques moments de répit en venant discuter avec moi. Mais Velours revient toujours à la charge. Elle tente aussi de m'isoler pour, selon ses termes, "quelques caresses". Plutôt crever ! Je m'esquive à chacune de ses tentatives. Le pire, c'est que cela lui plait. L'horloge accrochée au mur attire constamment mon attention. Dans une heure, c'est minuit. Dans une heure, je dois être sur la place. Et la fête se poursuit, se poursuit ! Si je ne fais rien, ce sera trop tard. Je vais trouver Dentelune.

« Alors, il paraît qu'il y a quelque chose de spécial de prévu pour ce soir ?

— Tout à fait, cher Noirombre. Je gage que vous allez aimer.

— Sûrement. Mais, hélas, je suis un peu pressé. Dans une demi-heure, tout au plus, je vais devoir vous laisser.

— Oh ? Vraiment ? C'est fâcheux. D'habitude, on attend minuit. Mais pour vous, on peut bien faire une petite exception ! Vous êtes un élu après tout ! — Il frappe dans ses mains et déclare à l'assemblée. — Mes chères chattes, mes chers chats, en raison d'un événement impérieux, notre divertissement spécial est avancé ! Les volontaires peuvent se rendre dans la salle arrière dans cinq minutes ! »

Lui n'attend pas les cinq minutes, il m'invite tout de suite à le suivre dans cette fameuse salle arrière. Tout aussi chic, son mur du fond est orné d'une grande cible. Grignote est là, ligoté sur la cible. Comme ce fut le cas du bourgmestre, il a été dépouillé de ses affaires pour l'humilier. Il a les membres écartés, quasiment écartelés, et son museau est ficelé pour le réduire au silence. La souris blanche tressaille lorsqu'on franchit le seuil. Ses yeux croisent les miens. Un appel à l'aide poignant.

« Avant que le jeu ne débute, je tiens à vous en expliquer les règles tranquillement ! commence le patron du club. On a mis au point ces petites fléchettes, de vraies merveilles ! Le but est de gagner le plus de... »

Il ne peut pas terminer car je viens de lui envoyer mon poing en pleine face. Il vacille, pris au dépourvu. Je le touche et murmure :

« Ô Créatrice, qu'il devienne silencieux. »

Dentelune ne peut plus appeler au secours. Tout de même réactif, il finit par vouloir contre-attaquer. Plus rapide, plus précis, je lui loge mon pied dans l'estomac. Le souffle coupé, il se plie en deux. Son monocle a giclé plus loin. Encore un coup et il est au sol. J'utilise maintenant mon pouvoir des ombres afin de me procurer une corde. Voilà le patron du club ficelé comme un saucisson et traîné dans un coin. Une bonne chose de faite, mais je dois me dépêcher. Cinq minutes, cela passe vite. Je me précipite vers la cible, sors une de mes dagues et libère Grignote.

« Oh Noirombre ! J'te le jure, j'te le revaudrai ! dit-il, sitôt qu'il n'est plus muselé. Mes habits sont à côté, dans leur réserve.

— Noirombre, qu'est-ce que tu fais ? »

Je me retourne. Horreur ! Velours n'a pas attendu les cinq minutes. Je fais un pas vers elle, décidé à la neutraliser, mais elle voit Dentelune, comprend tout et s'enfuit en criant.

« Noirombre nous vole notre souris ! Arrêtez-le ! Arrêtez-le !!! »

Heureusement, cette pièce compte deux portes. Il doit être possible de sortir sans repasser par la pièce principale.

« Viens ! » dis-je à Grignote tout en fonçant vers cette seconde porte.

Elle mène à un couloir. Au bout, deux voies s'offrent à nous. Toutes les deux conduisent à de nouvelles portes. Devant celle de gauche, un chat sursaute, visiblement surpris de nous voir. À son air vaseux, je devine qu'il est ivre. Il fixe la souris. Moi je fixe le trousseau de clés qu'il a à la ceinture.

« C'est quoi ce bordel ? Qu'est-ce qu'il fout là, lui ? »

En guise de réponse, je l'assomme et lui prends le trousseau. Sans surprise, la porte qu'il gardait est verrouillée. Je cherche la bonne clé, devant pour cela les tester une à une. Derrière, des pas et des

voix qui se rapprochent. Le stress fait trembler mes mains. Grignote, très anxieux lui-aussi, se mordille les griffes. Une mauvaise clé ! Nos poursuivants arrivent dans le couloir. Encore une mauvaise clé ! Ils vont passer l'angle du couloir et nous voir ! Et encore une mauvaise clé ! Bon sang ! Plusieurs matous franchissent l'angle.

« J'suis foutu ! » gémit la souris.

Je me retourne et, en catastrophe, façonne un mur d'ombre entre eux et nous. J'entends leurs cris de rage. Ils cognent dessus. Je ne sais pas s'il est solide. Je ne sais pas non plus combien de temps il va rester en place. Voilà enfin la bonne clé ! J'ouvre. La porte donne sur une venelle tranquille, mais plus pour longtemps.

« Hé mes affaires ! se plaint Grignote. Je vais quand même pas rester comme ça, au beau milieu du village ! »

Un brin agacé, je retire ma cape et la lui tends. Au lieu de la prendre, il a un geste de recul.

« C'est interdit ! On n'a pas le droit de prendre les affaires d'un autre !

— Tu crois que ceux du club font attention aux règles ? Normalement, c'est interdit de se faire du mal ! Et puis, si t'es pas content, retourne chercher tes affaires, mais sans moi ! »

Il prend finalement la cape. Elle est beaucoup trop grande pour lui, mais au moins elle le rend un peu plus discret. Sa fourrure blanche ressort particulièrement sous la lumière lunaire. On s'enfonce dans les ruelles. Désorienté, je ne sais pas où se situe la Pension Quenottes. De toute façon, il serait peu judicieux d'y aller tout de suite. C'est là-bas que les chats vont se diriger. Je déniche un recoin et on s'y dissimule. Des bruits de course retentissent. Quelques appels aussi. Puis, peu à peu, le village retrouve son calme.

« Bon, Grignote, je vais te raccompagner à la Pension. Tu y seras en sécurité.

— Non. Notre Créatrice m'a demandé de te suivre, cette nuit.

— Ah Bon ? Et est-ce que tu savais que tu allais être attrapé par le club de la Griffes ?

— Non. Pas du tout. Et j'ai vraiment flippé parce que je voyais mal comment je pourrais te suivre si je passais la nuit là-bas. »

Les manigances de la déesse sont de plus en plus intrigantes. Elle s'amuse avec nous, j'en ai bien peur. Mais pour une fois, ce jeu n'est pas déplaisant. Je ne peux pas me voiler la face, pour la première fois j'ai l'impression d'être un héros. Grâce à la souris, je peux retrouver facilement le chemin de la place centrale. On ne se presse pas pour y aller. D'abord, il est inutile d'être à destination avant minuit. Ensuite, on s'efforce d'être aussi discret que possible. On se glisse d'ombre en ombre et ma magie nous assure un total silence. Ainsi, les chats qui doivent toujours rôder, ne nous repèrent pas.

Lorsqu'on arrive sur la place, l'horloge de la mairie sonne les douze coups. Sautillard, qui ne peut pas dormir dans sa position, essaie de se soulager les jambes en reportant son poids de l'une sur l'autre. Il est encore plus sale que la dernière fois où je l'ai aperçu. Des Velus ont dû lui jeter d'autres fruits pourris. L'unique sbire de l'Aboyeur qui le surveille est assoupi, avachi sur le rebord de la fontaine. Même les coups de l'horloge ne suffisent pas à le réveiller. Personne d'autre n'est dans les parages. Grignote s'alarme, redoutant ce que je m'apprête à faire, mais je lui commande de se tenir tranquille et de rester en retrait. Je m'avance sur la place. Le caniche me regarde venir. Je tâche d'ignorer la puanteur qu'il dégage et tranche la corde qu'il a autour du cou. Il vacille, je le soutiens. Mes dagues ne vont pas suffire pour le libérer des chaînes qui lui lient les mains dans le dos. Je n'essaie même pas.

« Merci Noirombre, murmure Sautillard. J'en pouvais plus... »

J'utilise mon pouvoir du silence afin que les maillons cessent de cliqueter, puis je conduis l'ex bourgmestre là où est restée la souris. Une fois à couvert, Sautillard s'assoit pour reprendre un peu de force.

« Je vais voir Hirsute, lui dis-je.

— Je viens aussi, répond-il. Notre Créatrice m'a demandé de te suivre... »

Je m’y attendais. On se met en route avec un maximum de précaution. Le village, très calme, me donne l’impression de retenir son souffle. Quelques Velus se promènent, des félins pour la plupart. On ne se montre à personne. Lorsque les maisons commencent à s’écarter, laissant place à une végétation plus sauvage, la pression diminue légèrement. Mais tout d’un coup, une clameur retentit depuis le cœur du bourg. Et voilà une cloche qui se met à sonner. L’alerte est donnée, certainement parce que la disparition de Sautillard a été remarquée. Nous sommes définitivement devenus des hors-la-loi. Le village s’éveille en sursaut mais on gagne la forêt. On plonge avec empressement dans sa quiétude rassurante. Encore un peu et la cabane de l’ourse apparaît. De la lumière filtre par ses fenêtres. Je frappe. La porte s’ouvre.

« Entrez », grogne l’ourse, blasée.

À l’intérieur, je découvre Panache, à moitié ivre.

« Le choix, ça existe pas dans cette île de merde... » balbutie-t-il en repoussant sa chope.

Un baquet d’eau attend Sautillard, une preuve de plus que tout était prévu. L’ourse brise ses chaînes à main nue et l’envoie directement à la flotte. Je me tourne vers elle.

« Bon, ça rime à quoi, tout ça ? J’aimerais comprendre !

— Comprendre quoi ? On est les créations de la déesse et elle se sert de nous quand ça l’amuse ou quand elle en a besoin. Et il se trouve qu’elle a besoin de vous ailleurs. Dites au revoir au Petit Monde. L’endroit où on va n’est pas aussi paradisiaque. »

CHAPITRE XX

Le Chasseur Blême

« Ça, ça ce mange ? Vous vous foutez pas de ma gueule ? »

Mortebrise regarde avec perplexité le caillou orangé qu’elle a récupéré. En guise de réponse, je le lui prends et mords dedans. Le minéral a la texture d’un gâteau sec et un goût assez indéfinissable, mais très frais. Le capuchon noir fait de grands yeux. Il est étrange que même des Songeurs puissent s’étonner des bizarreries de Troublesonge. En même temps, nous-mêmes, les Éveilleurs, ne sommes-nous pas impressionnés par les curiosités de notre planète ? Mortebrise se tourne vers le mur où de nombreux autres cailloux se trouvent. Ils ont des couleurs variées mais toujours dans les tons pastels. De gros cristaux transparents émergent également de la paroi. Des diamants énormes aux innombrables facettes. La lumière de mes billes lumineuses s’y défragmente comme au travers d’un prisme. Le Gouffre de Diamant offre un superbe spectacle.

« Comment vous faites pour les reconnaître ? Ils se mangent tous ?

— Non. Faut prendre la couleur minoritaire. Ici, c’est le vert et le bleu qui dominant. Il y a très peu d’orange. Et dans le doute, évitez de mordre dedans à pleine dents. On finit toujours par commettre une erreur. »

Ternevent fait un test concluant avec un nouveau caillou. Il prend le temps d’appréhender le goût. Grandgrêle s’approche. Il vient de remplir les gourdes à la cascade d’à côté. Son eau est très pure et elle participe à engendrer de nouveaux reflets.

« Cette région était effectivement un bon choix, me dit-il. On avance bien, on va pouvoir reconstituer nos réserves... un début satisfaisant.

— On n’est plus très loin du seuil qui peut conduire au Dallier.

— Vous êtes conscient que sans paratonnerre, on n’aura aucune protection contre les orages de là-bas.

— Je sais. Et on n’est pas prêt de trouver un paratonnerre dans le coin, sauf si par miracle on tombe sur les restes d’une expédition. Les orages du Dallier ne sont pas si fréquents que ça. On pourra passer. »

On se constitue un stock de pierres comestibles, ce qui alourdit significativement nos sacs, puis on repart. Comme quasiment partout la prudence est de mise. De nombreux monstres rôdent dans ces immensités rocheuses. Le gouffre est un monde souterrain, une succession de cavernes

généralement titanesques. Dans la plupart d'entres-elles, il n'y a pas de sol, mais des abîmes sans fin que quelques corniches et ponts naturels permettent de traverser. Certains de ces ponts sont fait de verre. De quoi s'offrir de belles sueurs froides. D'insolites lumières flottent dans les profondeurs, donnant l'impression de marcher au-dessus d'un ciel étoilé. D'autres lumières proviennent de certains diamants incrustés dans les parois. Il y a presque de quoi se déplacer sans torche. Néanmoins, le danger vient souvent de ces lumières qui peuvent chercher à aveugler ou à fasciner, voir à hypnotiser. Il convient alors de détruire au plus vite les créatures qu'elles sont en réalité. C'est encore une région où la cécité d'Émilien aurait pu lui apporter quelques avantages. Notre progression se fait sans encombre. Comme je l'avais supposé, on est tous assez expérimenté pour tenir en échec ce qui nous barre la route. Après avoir franchi un énième précipice, on s'engage dans un tunnel. Quelques filaments de brume y flottent. Le seuil est là, droit devant. On s'arrête face à la masse de brouillard qui obstrue bientôt le passage puis on tâche d'observer au travers le paysage qui se dessine. Je crois deviner des piques rocheux et des flammes. Des bouffées de chaleur arrivent d'ailleurs jusqu'à nous. Ce n'est pas le Dallier, on doit attendre.

« On dirait les Marches de Feu, déclare Mortebrise.

— Non, le ciel est trop clair, objecte le sergent. Ce ne sont pas les marches.

— Ah, dommage... J'aurais bien fait une halte à la Sulfureuse... soupire la fillette.

— Regardez, quelque chose arrive », annonce Ternevent.

Effectivement, une forme se précise. Elle traverse la brume au pas de course. Un humain sans doute, mais ses amples habits bigarrés et son visage encapuchonné empêchent de le confirmer. On est prêt à se défendre s'il devient agressif. Seulement il se contente de crier et de courir.

« Fuyez !!! »

Il nous dépasse, disparaît dans le tunnel. Et c'est maintenant d'autres formes qui franchissent le brouillard. Je suis à deux doigts de tirer. L'inconnu ne doit pas être en fuite pour rien. Seulement, ce que je vois de ses poursuivants me laisse perplexe. Une dizaine de poules caquetantes nous dépassent à leur tour, sans nous prêter la moindre attention. Et déjà le calme revient. Grand grêle est impassible, à l'instar du dernier de ses hommes, Mortebrise est amusée et Ternevent, intrigué. Moi je hausse les épaules. Une bourrasque agite tout d'un coup le seuil. Le décor de flammes et de piques rocheux vacille, s'estompe. La chaleur s'évanouit avec lui. La brume est désormais opaque, une voie directe dans le Trouble. D'après mon livre, le cycle de ce seuil conduit un coup sur deux au Dallier. L'information se vérifie car voilà un paysage dépouillé à l'extrême qui émerge tant bien que mal de la grisaille. Aucun doute n'étant permis, on s'avance. Sous nos pieds, le sol s'aplanit jusqu'à devenir des dalles de pierre beige. Les murs et le plafond s'effacent au profit d'un ciel au bleu limpide où trône un soleil vivace. Il n'y a rien d'autre. Le sol, absolument plat, s'étend à perte de vue. Les rainures entre les dalles délimitent des milliards de cases identiques mettant en exergue la perspective jusqu'à la ligne d'horizon. Un vent prononcé souffle en toute liberté. Son mugissement ne concurrence heureusement pas le vacarme intolérable du Maelstrom. La chaleur modérée est agréable. Je sors ma boussole.

« Bon. Aucun orage en vue, fais-je. D'après le livre, trois jours de marche plein sud et on arrive au seuil qui nous intéresse.

— Eh bien en route », dit le sergent en montrant l'exemple.

Évoluer dans le Dallier est une expérience atypique que j'imagine assez semblable à celle de naufragés errant sur un océan infini. On avance mais c'est toujours pareil. Des dalles, des dalles, des dalles... L'expression absolue du désert. Certes, les dalles sont plus ou moins claires. Certains affirment que la région, vue du ciel, représente en géant le portrait de celle qui jadis régnait ici. Une légendaire inspiratrice... Mais vu du sol, impossible de trouver une once de cohérence dans l'agencement des dégradés. Finalement, tout se ressemble. Dans ce dénuement, on remarque instantanément le moindre détail qui sort de l'ordinaire. Une vague zone brumeuse dans le lointain trahit la position d'un seuil. Un grain à l'horizon peut être un voyageur, ou bien une épave, en tout cas un relief. De nombreux navires volant s'écrasent dans le Dallier car la région possède de multiples connexions avec l'Icaris. Un bâtiment abattu là-bas a autant de chance de se perdre dans le Trouble

que de tomber ici. Pour autant, les épaves ne s'accumulent pas. Elles finissent inexplicablement par se volatiliser, comme si quelqu'un nettoyait le Dallier. Toujours selon certaines légendes, il s'agirait du peuple d'en-dessous. Sous les dalles, il y aurait le vide, ainsi que ce peuple mystérieux. Il lui suffirait de décoller les dalles sous une épave pour la faire sombrer une fois pour toute. Que des spéculations... Assez vite, je songe à mon plan. L'heure de la séparation est proche. Je dois gagner Lombres seul. Pour ce faire, je vais perdre mon escorte au moment de changer de région. Il se trouve que la capitale de Troublesonge ressemble beaucoup à une autre cité : Regret. Je compte utiliser cette confusion à mon avantage. Avant cela, il n'y a rien à faire. Essayer de fuir sur le Dallier serait d'une stupidité confondante. Le soleil décline. Lorsqu'il rougeoie à l'horizon, nos ombres atteignent des dimensions improbables. Ternevent admire le spectacle même si celui-ci ne doit pas être pour lui une découverte. Quasiment tout le monde a foulé le Dallier au moins une fois dans sa vie. Grandgrêle, lui, ne cesse d'observer les environs. Je l'imité. Nous ne sommes pas à l'abri des mauvaises rencontres. La nuit tombe, la lune se lève. Ses rayons opalescents donnent à l'endroit de belles couleurs. Le ciel aux multiples constellations est superbe. Et la fraîcheur qui se fait immédiatement ressentir nous incite à poursuivre notre route durant un bon moment. Puis on fait une pause. Rien ne vient troubler notre repos. De plus, je ne garde pratiquement aucun souvenir de mes rêves. Je ne saurais dire si j'y ai croisé une fois de plus l'homme en rouge et à la peau sombre.

On se met en route dès l'aube. Le soleil grimpe jusqu'au zénith, réduisant alors nos ombres à des peaux de chagrin. À la longue, l'astre du jour cogne fort. Mon chapeau n'est pas de trop pour se prémunir de ses assauts. On est environné par un calme plat. Même le vent est tombé. Il faut attendre le début de soirée pour que quelque chose se produise. Le sergent pointe le ciel du doigt.

« Là. Un point. Certainement un bateau volant.

-Ça y ressemble, réponds-je. Je crois distinguer de la brume sur notre gauche. Au pire, on a une voie de repli. »

Je ne suis pas inquiet. Des tonnes de navires empruntent cette région absolument idéale pour le voyage. Il aurait été surprenant de ne pas en repérer un seul. Certes, parmi eux, il y a des pirates, mais c'est une minorité. N'en demeure pas moins qu'on surveille la progression du point. Celui-ci, lentement mais sûrement, grossit.

« C'est bien un bateau volant et il a l'air de venir par ici, déclare Mortebrise.

— Je suggère de nous diriger vers le seuil, propose le sergent. N'attendons pas que ce soit trop tard. Il va nous falloir du temps pour l'atteindre si jamais ça s'avère nécessaire. »

J'acquiesce. Au pire, on n'aura fait qu'un petit détour. On n'est pas à cela près. Face à nous, le brouillard lointain. Derrière nous, ce bateau qui continue de se préciser. Une sale appréhension s'empare de moi. Des autres aussi semble-t-il puisqu'on accélère le pas. Mais c'est impossible, tout du moins improbable que Fouguelame ait pu nous retrouver dans cette immensité. Et pourtant...

« Voiles rouges, bâtiment imposant, si ce n'est pas la Dame Pourpre, ça y ressemble ! annonce Grandgrêle.

— Ils sont casse-couilles ceux-là ! grogne Mortebrise.

— On se grouille ! Ce n'est pas comme si on n'avait pas un seuil en vue ! » fais-je, refusant de croire à cette malchance.

Sauf que ce n'est peut-être pas de la malchance. Si la capitaine a une connaissance très poussée des connexions entre les régions, ce qui est logique compte tenu de son activité, j'imagine qu'elle peut déduire les trajets les plus probables, même ici, au cœur de ce désert. Mais quand même ! Il y avait des dizaines, des centaines d'autres routes qu'on aurait pu emprunter ! Elle ne peut pas toutes les surveiller !

« Et pourquoi le sulfure les a pas désintégrés ? Hein pourquoi ? marmonne Mortebrise. Ce monstre est en carton ! Un incapable ! Et pourquoi il n'y a pas un petit orage pour nous cacher ? Pourquoi le ciel est si dégagé ? Cette région, c'est vraiment de la grosse merde ! Ce job, c'est vraiment de la grosse merde ! »

Plus de doute possible, il s'agit bien de la Dame Pourpre. Elle se rapproche inexorablement alors que la brume vers laquelle on se dirige semble toujours aussi distante. À pied, on est si lent ! Nulle part

où se cacher, nulle part où se protéger ! La course poursuite s'éternise car les distances qui entrent en jeu sont énormes. Cela dure maintenant depuis près d'une heure. Davantage que la vitesse, c'est l'endurance qui compte. Afin de tenir un rythme soutenu, on s'est tous délesté des cailloux comestibles, bien trop lourds. Le bâtiment pirate est devancé par son ombre qui glisse à notre rencontre. Une dizaine de minutes plus tard, cette ombre nous recouvre.

« Ils vont nous rattraper ! Grandgrêle, vous tous, barrez-vous ! Fouguelame veut la clé ! Elle va me poursuivre !

— Hors de question, Chasseur Blême ! rétorque le sergent. Nous sommes là pour vous protéger, vous et la clé !

— Vous ne protégerez rien ni personne en vous faisant massacrer !

— On ne se sauvera pas davantage en courant au hasard sur cette étendue à découvert !

— Le seuil n'a plus l'air si loin que ça, remarque Ternevent. Ma sœur et moi, on a toujours nos pouvoirs.

— Et pourquoi c'est toujours à nous de tout faire ? On aura une augmentation ou une promotion à la fin ? grogne la sœur.

— On s'en sortira peut-être en un seul morceau », réplique son frère avec ce calme qui ne le quitte décidément jamais.

L'ombre du navire nous dépasse. Le navire lui-même, quelques centaines de mètres derrière, perd en altitude. Je doute qu'il se pose. Il se met plutôt en position pour nous bombarder. Et cette fois, il n'y a pas de perspectives erronées. Les sorciers génèrent leurs nappes de brume afin de nous camoufler. Ils tentent de les répandre au maximum. Grandgrêle conseille de ne plus poursuivre en ligne droite. On se déporte de côté. Notre rythme s'accélère encore davantage. J'essaie de ne pas songer à la distance qu'il nous reste à franchir. Les premiers coups de canon retentissent, puis les premiers impacts, si proches... Les dalles tremblent. La canonnade se poursuit en salves nourries. Et moi, je cours, je cours. Pour aller droit, je me guide aux rainures sur le sol. Légèrement sur ma droite, il y a le sergent. Je ne sais plus où sont les autres. Je ne sais même plus où est le seuil. Explosions derrière, explosions devant, mes oreilles sifflent. Je me les bouche avec les doigts. Plus le temps pour les bouchons de cire. La mort peut frapper à chaque instant et je ne peux rien faire pour y changer quoi que ce soit. Je réalise qu'à présent je suis seul au milieu du brouillard. Le sol vibre si fort que je trébucher. Mon bras me brûle subitement. Un coup d'œil et je vois mon sang couler sur le blanc de ma tenue. J'ai dû recevoir des éclats. Courir encore et toujours, malgré tout. Et soudain, ce sont les dalles qui se dérobent.

Je tombe dans un vide gris. Mon dieu, le seuil, je viens de le franchir. Et il mène droit au Trouble, droit à la mort. Je tourbillonne sur moi-même. Je crois voir un corbeau me frôler. Un boulet passe. Des images éphémères... Les sons qui me parviennent sont distordus, lointains, confus. C'est comme si le monde tout entier avait volé en éclats. Une silhouette se profile et déjà s'estompe. Un cri fuse, me fait songer à un train vrombissant. Et tout d'un coup, un visage immense me contemple, tout en nuance de gris. Son expression est indéchiffrable. Comme le reste, il s'évanouit. Puis tout cesse, aussi brutalement que cela a commencé. Je rencontre le sol, tombe, roule, m'immobilise. Face vers le ciel, je vois une étendue bleue parcheminée de nuages cotonneux. J'entends le chant pur, flûté d'un oiseau exotique. Pas bien loin, un ruisseau murmure. La brise fait bruisser les feuilles. Que de calme... Que de paix... La voix déchirante de Mortebrise me ramène au moment présent. Elle hurle le nom de son frère. Je me redresse. J'ai mal partout et mon bras est dans un sale état. Je ne suis pas le seul à être amoché. Mortebrise est agenouillée à côté de la forme inerte de Ternevent. Je vais à eux. Le garçon, à demi inconscient, porte des brûlures affreuses. Il lui faut des soins, et vite. Quoi qu'au fond de moi, je sais que c'est déjà trop tard. Mon sac à dos git plus loin. J'y cherche mon nécessaire de premier secours. Si peu de choses... Lorsque je reviens, Grandgrêle est déjà au chevet du blessé. Mortebrise s'énerve toute seule, à la limite de l'hystérie. Elle nous insulte de tous les noms, jure que si son frère meurt, elle nous tiendra pour responsable. Je me joins au sergent. Sans un mot, on

conduit Ternevent vers le ruisseau. L'eau est transparente, probablement potable. Je m'en sers pour imbiber une compresse. Une drôle de sensation parcourt alors ma main. Par réflexe, je me recule.

« L'eau, attention à l'eau ! »

Les apparences sont si souvent trompeuses. Est-ce du poison ? De l'acide ? J'examine ma main. À la base du gant, il y avait une éraflure. Elle n'est plus là. Grandgrêle m'observe. Son regard est pressant. Ternevent semble déjà plus mort que vivant. Je plonge mon bras blessé dans le ruisseau et le retire aussitôt. Les blessures se résorbent. Un miracle ! Sans perdre une seconde de plus, j'aide le sergent à immerger le garçon. Mortebrise, dépassée, en larmes, fixe la scène. Les brûlures de son frère s'effacent. Son visage se détend. On l'allonge sur la berge. Maintenant, il paraît dormir. Est-il hors de danger ? Cette eau est-elle vraiment curative ? Et où sommes-nous ? Je me lève et regarde les environs. L'endroit ressemble à un verger sauvage. Le seuil par lequel on est arrivé est délimité par une arche de pierre recouverte de Glycine. Cette région ne me rappelle rien. Dès lors, le livre des seuils devient totalement inutile, faute de nom sur lequel se baser. On est hors circuit, dans l'inconnu. Et on est plus que quatre. Le dernier homme de Grandgrêle n'est pas avec nous. Peut-être a-t-il péri sur le Dallier, à cause de la canonnade. Peut-être s'est-il perdu dans le Trouble.

Mortebrise n'a pas la patience d'attendre que son frère se réveille tout seul. Elle le secoue. Il revient à lui.

« Du calme, tout va bien », lui dit-il.

J'en suis rassuré. Si on n'est pas tous mort, c'est grâce aux sorciers. Or, eux, ils avaient la possibilité de fuir facilement en se changeant en corbeau. Ils ne l'ont pas fait, malgré l'immense danger. Si tous les capuchons noirs sont aussi valeureux, je comprends qu'on puisse les redouter sur le champ de bataille.

Une fois remis de nos émotions, on fait le point.

« Alors c'est certain, on est paumé, résume Mortebrise lorsque tout le monde a avoué ne pas connaître un tel verger.

— On a atterri dans un coin plutôt accueillant, signale Ternevent. Peut-être n'est-ce qu'une illusion, mais il semble qu'on puisse trouver ici de quoi boire et manger sans difficulté, ce qui rend déjà notre situation moins précaire.

— Je pense pas qu'il soit judicieux de visiter, dis-je. Tout du moins, pas avant d'avoir examiné le seuil qui est juste là. Avec un peu de chance, on reconnaîtra une des destinations qu'il propose.

— Et si ce n'est pas le cas ? demande Grandgrêle.

— Alors il ne nous reste que l'errance.

— Chouette ! Moi qui rêvais de jouer les exploratrices ! » ironise Mortebrise.

On décide de se laisser un jour pour étudier le seuil. Après, on avisera. Même si j'ai déconseillé l'exploration, on visite tout de même les environs. On se déplace en groupe, prêt à se défendre. Tout et n'importe quoi peut se révéler une menace. Seulement, rien ne nous agresse. Le verger est paisible. Par prudence, on préfère ne pas toucher à ses fruits. On se rabat donc sur nos réserves. Mais celles-ci sont quasiment vides puisqu'on en a abandonné une grande partie lors de notre fuite. De retour devant le seuil, l'attente débute. Elle n'est franchement pas désagréable. Difficile cependant de ne pas songer à Émilien. Que fait-il en ce moment ? Va-t-il bien ? Est-ce que mon retard ne va pas lui être préjudiciable ? Grandgrêle, comme moi, a l'air perdu dans ses pensées. Je le devine tourmenté. Mortebrise s'ennuie ferme. Elle jette des galets dans l'eau et marche de long en large. Son frère se charge de regarder le seuil et il paraît méditer devant. La nuit tombe. Elle est plutôt fraîche. On se répartit les tours de garde. Lorsque je sombre, j'ai droit à un rêve très étrange.

Une fois n'est pas coutume, il ne se déroule pas au Capharnaüm ou à l'auberge des égarés, ni même à Lombres. C'est une île paradisiaque qui se dévoile à moi. Je pense au début qu'elle concerne notre verger, mais elle est encore plus luxuriante et n'a pas cette atmosphère apaisante. Après quelques images éparées, je plonge dans un village bucolique peuplé d'animaux bipèdes. Ils assistent à la pendaison publique de l'un des leurs. C'est une statue qui sert de potence. La tête de cette statue se

tourne vers moi et me sourit. Soudain, parmi les bêtes poilues je repère l'homme aux habits rouges et à la peau sombre. Il se charge de l'exécution. Je me rapproche de lui et réalise ma méprise. Ce n'est pas un homme, mais un molosse. Il lui ressemble pourtant tellement... La nuit tombe sur le village. Sur la place désormais déserte, un chat noir libère le caniche condamné puis s'enfuit avec une souris blanche. Drôle de compagnie...

Dès mon réveil, je cherche une signification à ce songe atypique. Mon neveu n'était pas dedans. La seule chose qui m'a interpellée est cette parenté entre le chien en bure rouge et le marcherêve. Je ne connais pas ces animaux anthropomorphes, ni leur île, ni la femme que représentait la statue. Que d'énigmes ! Le jour se lève. Ternevent poursuit l'examen du seuil. Je remarque qu'il a mis par écrit le résultat de ses constatations. Je le remplace lorsqu'il quitte son poste, ce qui arrive rarement. Sa patience est sans fin. Grandgrêle assume la plupart du temps le rôle de sentinelle. Toujours un peu à l'écart, il rôde dans les environs. Mortebrise se cherche désespérément des activités. C'est elle qui, la première, goûte aux fruits du verger. Redoutant le pire, je ne suis pas loin d'ensevelir l'imprudente sous une nuée d'insultes. Sauf que rien ne se produit et les fruits sont succulents. Au terme de cette journée, on fait le bilan.

« Le seuil a des cycles très étranges. J'ai du mal à en saisir la logique, explique Ternevent. En même temps, sur une période aussi courte, le contraire aurait été étonnant. La bonne nouvelle, c'est que parmi toutes les destinations qui ont défilé, je pense en avoir identifié une : les Marches de Feu.

— Et mais c'est génial ! s'enthousiasme sa sœur. On débarque direct à la Sulfureuse, l'une des plus grosses villes de l'Imagistère ! Lombres n'est vraiment plus très loin !

— Le problème, continue Ternevent, c'est que cette destination n'est apparût que deux fois durant la journée, à dix minutes d'intervalle. Je ne peux pas prédire quand elle va de nouveau se présenter. De plus, on va certes se retrouver dans les Marches de Feu, mais à mon avis très loin de la Sulfureuse. La région est vaste et sauvage, il ne faut pas l'oublier. »

Contrairement à Lombres qui est une ville occupant tout l'espace de sa région, la Sulfureuse ne couvre qu'une toute petite partie de la sienne, le reste n'étant à peu près que roche, lave et monstres. C'est pour cette raison que le nom de la région et celui de la ville ne sont pas les mêmes.

« Les Marches de Feu restent notre meilleure solution, déclaré-je. Refaisons nos réserves, il y a ici largement de quoi, puis partons lorsque l'occasion se présentera. »

Grandgrêle acquiesce mais demeure curieusement silencieux. On passe notre seconde nuit dans le verger. Je me réveille avec une drôle d'impression, mais je ne parviens pas à me souvenir du rêve qui l'a provoquée.

Dès le lendemain matin, on est prêt au départ. Le sergent s'éloigne de plus en plus. Je finis par aller le voir. Je le trouve au bord d'une falaise qui surplombe les étendues verdoyantes de cette région sans nom. La nature n'a pas l'extravagance ou la luxuriance exagérée qu'on peut parfois croiser ailleurs. Ici, tout est assez simple, assez sobre. Une beauté délicate, touchante. N'est-ce qu'une façade ? Je serais tenté de le dire mais le fait est qu'on n'a eu encore aucun ennui. Je ne peux même pas dire que la région cherche à nous retenir. De rares oiseaux chantent, juste assez pour ne pas se sentir seul. La brise porte en elle un rien de mélancolie.

« Grandgrêle ? »

J'arrive à son niveau. Il fixe le lointain. Sans détourner les yeux, il déclare :

« D'aussi loin que remonte ma mémoire, j'ai toujours été au service de l'Imagistère. J'ai toujours fait de mon mieux pour mener à bien mes directives. Sous mes ordres, beaucoup sont morts. Et malgré tout, moi, je suis toujours là. »

Surpris par ses propos, je garde le silence. Il continue :

« Tant d'efforts pour quoi au juste ? Les guerres ne se termineront jamais. Et moi, j'ai en mémoire tous les visages de mes hommes. J'en ai perdu dix dans cette opération. J'en avais perdu sept dans celle d'avant. Combien en perdrai-je dans la suivante ? »

Encore une fois, je ne dis mot. Il se retourne vers moi :

« Je reste, Chasseur Blême. Je reste ici. J'ai visité des centaines de régions. Aucune ne vaut celle-ci. Il est probable que je ne puisse pas la retrouver si je la quittais.

— Elle n'est peut-être pas aussi agréable qu'elle n'y paraît.

— Je sais. Peu m'importe. S'il le faut, j'en trouverai une autre. C'est de cette vie que je ne veux plus. »

Durant quelques secondes, seul le vent se fait entendre.

« Bonne chance, Chasseur Blême. J'espère que vous survivrez à cette histoire. Il n'y a rien à attendre de bon de la part de Bonnaffaire et de mes supérieurs.

— Bonne chance, Grandgrêle. Si on me questionne à votre sujet, je prétendrai que vous êtes mort. »

On se sert la main, je me retourne, m'éloigne.

« Attendez. Prenez ceci. Peut-être que ça vous aidera. »

Le sergent me rattrape et me donne le parchemin sur lequel sont écrits ses ordres de mission. Le document peut faire office de laissez-passer. Je le remercie et retourne vers le seuil.

« Qu'est-ce qu'il fabrique Grandgrêle ? demande Mortebrise, intriguée.

— Il prend son destin en main, lui répond son frère qui a tout deviné.

— En gros, il déserte. On n'est pas sensé le zigouiller pour ça ?

— À quoi bon ? Il est mort à cause de Fouguelame, suggéré-je.

— Mentir, c'est interdit, s'entête la sœur.

— Mentir à notre mère, c'est interdit », corrige le frère.

La discussion s'arrête là. À l'approche de midi, une connexion avec les Marches de Feu s'établit. L'ex sergent de l'Imagistère, de loin, nous regarde franchir le seuil. Maintenant, il est seul. Et nous, nous ne sommes plus que trois.

CHAPITRE XXI

Noirombre

On marche dans la nuit. Hirsute est en tête. Elle n'a pas besoin de lumière pour se guider à travers l'épaisse forêt. Panache, Sautillard, Grignote et moi-même, on suit sans mot dire. L'ourse nous a dit de la boucler. Vu sa masse, mieux vaut ne pas la contrarier. Cela fait près d'une heure qu'on a quitté sa cabane. Voilà les arbres qui s'écartent. J'entends le bruit des vagues. L'air apporte des senteurs marines. On longe à présent la côte. La mer, sous les rayons lunaires, semble faite d'argent fondu. Hirsute s'engage sur des rochers et s'immobilise à proximité de l'eau. Tout en m'arrêtant à mon tour, je balaie l'endroit d'un regard curieux. Mais il n'y a rien ici, juste les rives escarpées.

« Ici, ce sera très bien », grogne l'ourse.

Elle sort de la poche de sa robe une reproduction miniature de barque qu'elle jette ensuite à la mer. L'embarcation adopte subitement les dimensions d'un modèle authentique.

« Embarquez ! »

Un à un, on saute des rochers dans la barque. Panache manque piquer une tête, mais on le rattrape avant qu'il ne bascule. Lorsque vient le tour de Hirsute de sauter, on se réfugie tous à une extrémité de l'embarcation pour lui laisser un maximum de place. Avec son poids, ne va-t-on pas couler ? Non. La barque tangue dangereusement mais supporte l'arrivée de l'ourse. Celle-ci attrape les rames, s'assoit et le trajet continue. Lentement, l'île s'éloigne. Bientôt, elle se perd dans le lointain. Mon attention est alors attirée dans la direction opposée. On s'approche d'un minuscule îlot avec un ponton. C'est là qu'on débarque.

« Bon. Vous quatre, écoutez-moi bien. À partir de là, tout ce que vous allez voir, tout ce que vous allez faire, c'est secret. Cet îlot n'existe pas. C'est clair ? »

On acquiesce. Hirsute se met à suivre un chemin qui serpente au milieu du peu de végétation agrippée aux roches. Quelques arbustes, quelques herbes... Au centre de l'îlot se dresse un bâtiment de pierre difficile à distinguer du reste. On entre. À l'intérieur, je repère immédiatement la statue de la Grande Créatrice. Plusieurs flambeaux illuminent l'endroit. Non loin de la sculpture se trouve un

miroir mural. Un coffre et des étagères finissent de meubler la salle. L'étagère est encombrée de cartons. L'ourse en tend un à Panache et un à moi.

« Vos affaires, là dedans. Gardez juste les talismans. »

On s'exécute. Sautillard n'a déjà plus rien sur lui. Grignote n'a sur le dos que ma cape qu'il place avec le reste de mon costume. Hirsute retire sa propre tenue qu'elle range dans un troisième carton. Je suis de plus en plus intrigué. Le miroir, plus que tout le reste, est énigmatique. L'ourse ouvre le coffre et en sort de nouveaux habits qui n'ont rien à voir. Pantalon, manteau long, chapeau large, ceinture, gants, bottes. Tout est blanc et fait de la même matière lisse, comme du plastique. Sur le Petit Monde, on reste en permanence à divers degrés de nudité. Toujours pieds nus, le peu qu'on porte est à la fois unique et esthétique. Et maintenant, on se retrouve couvert au maximum avec la même tenue dépourvue de recherche artistique. Seule la taille change. Le pantalon est troué pour permettre à la queue de passer, mais pas le manteau qui du coup la cache. Une fois tout le monde prêt, Hirsute se positionne devant le miroir et brandit les bras.

« Ô Créatrice, libère-nous la voie ! »

La surface transparente se ride, comme s'il s'agissait d'une flaque où était tombé un caillou. Les rides deviennent vagues puis tourbillons, puis vapeur. Cette vapeur se répand aux abords du miroir. Ce dernier est dorénavant un trou dans le mur menant ailleurs. Un air humide, chaud et malodorant flotte jusqu'à mes narines.

« Allez, passez. »

On traverse la portion brumeuse à la file indienne. Nous voilà dans une nouvelle salle. Je crois qu'elle est tout en bois. Ce n'est pas une cabane, plutôt une cavité creusée dans un tronc gigantesque. La chaleur, l'humidité et la puanteur s'accroissent. Il y a aussi l'odeur de la sève. Des torches diffusent autant de lumière que de fumée. D'autres Velus sont présents, tous affublés de la même tenue blanche. L'ourse est la dernière à arriver. Derrière elle, le miroir, qui se trouve aussi dans ce nouveau lieu, retrouve son aspect originel. La vapeur s'estompe.

« Des renforts ? demande un des Velus.

— Oui, dont deux élus, répond Hirsute.

— Et qu'est-ce qu'on doit faire dans cet endroit ? s'inquiète Panache.

— Un Petit Monde pour une Grande Créatrice, c'est trop petit. Nous avons pour mission d'étendre son domaine, sans que l'Imagistère le sache. Le Petit Monde n'est sensé n'avoir qu'un seul seuil, qu'une seule porte si vous préférez. Et cette porte mène à Lombres. Elle est donc très surveillée. D'où les précautions qu'on prend et tout un tas de complications supplémentaires pour notre mission. »

Elle nous conduit à l'extérieur de la salle. Dehors, on patauge sur un sol boueux et blanchâtre strié de racines noueuses. Le lieu ressemble à une caverne flasque. Difficile d'en appréhender la taille exacte par manque d'éclairage. Mon hypothèse sur le tronc géant se révèle juste. J'aperçois plusieurs autres troncs, chacun comportant une porte. Leur rassemblement fait du coup penser à une espèce de village.

« Bienvenue dans la Putride ! »

Ce nom ne m'est pas inconnu. Mon oncle était le guide de la Putride. Est-ce une bonne chose que je débarque ici ? Sera-t-il en mesure de venir me chercher ?

« J'arrive pas à y croire ! s'exclame Grignote. C'est tout pourri, une région moisie ! Pourquoi notre Créatrice veut s'en emparer ?

— Parce qu'elle réfléchit plus que toi. Non seulement l'Imagistère est incapable de surveiller ce qui se passe dans cette région, mais en plus elle renferme de véritables trésors. Bref, passons aux choses sérieuses. Les règles, ici, sont là pour nous permettre de survivre. Règle numéro un : vous ne devez manger et boire que ce qui provient de nos réserves. Sinon, vous pourriez avaler une graine de Nymphé Rouge et vous faire dévorer de l'intérieur. Règle numéro deux : personne ne quitte le village seul. Être seul dans la Putride, c'est la mort assurée. Règle numéro trois : à l'extérieur, le port complet de votre tenue est obligatoire. Faire la liste des choses acides, venimeuses, urticantes serait trop long, sans compter les moustiques. Règle numéro quatre : ici, tout le monde se rend utile. Vous

aurez droit à des jours de repos en étant rapatriés dans le Petit Monde, mais tant que vous êtes là, vous trimez.

— Je vais presque regretter Cerbère et les cachots », se lamente Panache.

L'ourse ne relève pas et nous fait visiter chaque maison creusée dans les troncs. Chacune a une fonction. Le dortoir et les salles d'eau, les réserves, la cuisine et le réfectoire, le temple de la Grande Créatrice, l'infirmerie où des malades gémissent, l'armurerie... Lorsqu'on a fait le tour, je transpire, mes habits me collent au pelage et l'odeur m'a rendu nauséeux. Un loup nous rejoint et commence, avec les conseils d'Hirsute, à nous répartir dans les différentes équipes. Grignote est expédié au ménage et lavage. Sautillard est envoyé en cuisine. Panache et moi-même, on va avec la section d'intervention. Celle-ci est actuellement en repos. L'un des arbres-maisons est consacré à la détente, c'est là qu'on fait connaissance. Une bonne vingtaine de Velus joue aux cartes ou aux dés. L'un d'eux vient nous serrer la main. Un instant, je crois avoir retrouvé Cerbère car il s'agit d'un chien à trois têtes. Seulement, il est un peu plus petit que le sadique entraîneur et sa fourrure sombre tire sur le roux.

« Salut les nouveaux ! Moi c'est La Flamme, mais tout le monde s'amuse à m'appeler La Flemme. J'ai fini par m'y faire. Je suis le chef de la section. Vous autres, venez vous présenter ! C'est important de bien se connaître. »

Je suis stupéfait. La Flamme est très accueillant. Chaque membre de la section vient nous dire bonjour et expliquer en deux mots qui il est et ce qu'il sait faire.

« Salut. Moi c'est Orgriffe. Pro du combat rapproché.

— Salut, moi c'est Courant d'Air, éclaireur et, de plus en plus, expert en survie.

— Salut, moi c'est La Flèche. Tireuse d'élite.

— Salut, moi c'est Babiole. J'étais le petit nouveau. Pro de rien du tout, mais j'apprends vite.

— Salut, moi c'est Morfoudre, élu, orage ambulante. »

Je constate que le groupe se constitue soit d'élus, soit de Velus très doués. Il y a aussi parmi eux quelques fous.

« Salut, moi c'est Bobo, élu et celui qui va devenir votre meilleur ami. Voilà pourquoi. »

Bobo, qui ressemble à un adorable lapin, retire son gant, sort un poignard et se le plante dans la main. Il retire ensuite la lame et nous montre sa main transpercée d'où le sang coule en abondance. Une blessure affreuse. J'en reste stupéfait. Puis il se concentre et la plaie guérit d'elle-même.

« Bobo, tu fais chier ! T'as tout tâché ! s'énerve le chef.

— Oups. Je vais nettoyer, comme d'habitude. En fait, les nouveaux, j'ai le don de guérison. Je peux vous soigner mais attention, je peux rien contre le poison ou les maladies. En fait, vaut mieux que vous vous fassiez couper un bras plutôt que de vous faire piquer par un moustique. »

Il s'en va chercher de quoi laver le sang.

« Il est dingue ! s'exclame mon ami.

— Et encore, là c'est rien. Bobo est totalement maso. Vous étonnez pas s'il vous demande de le fouetter un de ces quatre, répond La Flamme. Me concernant, je suis aussi un élu et je crache le feu. Pas très original mais très efficace. Et vous ?

— Heu, salut, Noirombre, élu, super agile, maître des ombres et du silence.

— Salut, Panache, élu, je fais des lumières très jolies. Je joue de la flûte aussi. »

Il ne faut pas longtemps avant que nous soyons intégrés. Panache fait la démonstration de ses talents musicaux. Moi, je dispute une partie de cartes et le chef nous explique les attributions de la section.

« C'est nous qui sortons du village pour accomplir les missions dictées par notre Créatrice. On s'occupe aussi de la chasse, pour ramener de la viande. Des fois, on accompagne les membres d'autres équipes pour leur permettre d'accomplir leurs tâches en sécurité. Bref, on a le travail le plus dangereux. On essaie donc de bien s'entendre. Il est également utile qu'on sache évaluer les aptitudes de chacun. Noirombre, faudra que tu nous montres ce que "maître des ombres et du silence" signifie concrètement. »

Je ne me fais pas prier. Ce que je montre va au-delà des espérances de la plupart et j'en suis très fier. Apparemment, mes dons devraient faciliter les choses. L'écureuil montre ensuite ses lumières et le

seul intérêt pratique qui est avancé au sujet de ce pouvoir est de se passer de torches. Pas de quoi sauter au plafond. Les jeux cessent trop vite à mon goût. La Flamme, qui a dû remarquer ma fatigue naissante, m'envoie me coucher avec Panache. On change alors de maison. C'est l'occasion de constater à quel point la puanteur est plus forte à l'extérieur qu'à l'intérieur. Le dortoir est rudimentaire. Des lits s'alignent sur plusieurs rangs dans une grande pièce. Certains sont occupés. L'endroit baigne dans la pénombre et les respirations assoupies. On nous conseille vivement de prendre une douche froide pour mieux s'endormir. Je comprends vite pourquoi : même nu et sans couverture, la chaleur reste étouffante. Je mets longtemps à sombrer.

Quand je me réveille, une seconde plus tard, la luminosité du dortoir n'a pas changé d'un pouce. Je réalise vite que sous terre, il n'y a pas de jour ni de nuit, seulement le noir perpétuel. Je baigne dans une flaque de sueur, c'est assez désagréable. Silencieusement, je m'habille et sors. Je demande à un inconnu où est La Flamme. Ce nom ne lui dit rien.

« Ah, pardon, je voulais dire La Flemme.

— Ah, lui ! Réfectoire, par là ! »

Je m'y rends. Le chef de la section m'invite à sa table où se trouvent Bobo et Morfoudre, puis il va me chercher un bol de... purée ? Cela y ressemble.

« Ne fais pas la fine bouche. C'est important d'avoir l'estomac plein, dit La Flemme. On va sortir chasser. Tu nous accompagnes. Faut te rôder.

— Et Panache, vous l'avez vu ?

— Il roupille encore. J'vais être sympa et le laisser dormir, parce qu'il est nouveau.

— Demain, je me charge de le réveiller », rigole Bobo.

La purée n'est pas si mauvaise qu'elle n'en a l'air. Les écuelles vidées, on m'envoie à l'armurerie. Des fusils, des pistolets et des armes blanches s'alignent sur des râteliers. Les munitions s'entassent dans des boîtes sur des étagères. On dirait vraiment un dépôt militaire. Sous la surveillance du gardien, je prends deux dagues afin de remplacer celles que j'ai dû laisser. Ensuite je me dirige vers la sortie du village. Hirsute n'est visible nulle part. Elle a dû repartir. J'ai par contre entrevu Grignote transporter un balai deux fois plus grand que lui. Une moitié de la section est prête au départ. Le reste ne participe pas à cette sortie. On me confie un sac à dos, avec une gourde dedans, et on ne tarde pas à franchir les grandes portes en bois encadrées de miradors et étroitement surveillées. Au-delà, les seules lumières qu'il y a, ce sont nos torches. Courant d'Air, qui ressemble à une fouine, vient à ma hauteur.

« La Putride est pleine de plantes carnivores. Tu vois cette espèce de terrier dans le tunnel, sur notre gauche ? Celui qui a le malheur de passer devant se fait attraper par des tentacules. On appelle ça une enlaseuse. Si tu vois un terrier, il y a pratiquement toujours une enlaseuse dedans.

— Ok. Mais je croyais que la Putride était une forêt. On est dans des cavernes, là.

— C'est une forêt. C'est juste qu'elle est si haute, si dense qu'en bas, là où on est, le soleil n'arrive jamais et tout se décompose. Et cette décomposition forme cette sorte de ciment que tu vois partout. Un autre truc à savoir : tu évites de marcher dans les flaques autant que possible. C'est parfois très profond et il peut y avoir tout un tas de saloperies sous la vase. »

Il continue ainsi de m'expliquer les précautions à prendre. Il y en a tellement... Et pendant ce temps, on marche. La température élevée, l'humidité omniprésente et le sol spongieux rendent le cheminement pénible même si aucun réel obstacle ne s'oppose à notre progression. Des papillons vont se brûler les ailes aux flammes de nos torches. Le groupe suit de vastes tunnels. Après une bonne demie heure, on rencontre un terrier qui bloque la voie.

« Et là, on fait comment ? demandé-je.

— D'habitude, je souffle un barrage de feu, explique La Flemme. Ça dissuade l'enlaseuse de lancer ses tentacules. Mais là, c'est toi qui va la bloquer. Fabrique un mur d'ombre devant le terrier. On va voir s'il tient le coup. »

Je m'exécute. De l'ombre, ici, je n'en manque pas. L'opération est un franc succès et la route se poursuit. On débouche dans un boyau extrêmement vaste. Un vent frais y circule en gémissant. Il fait vraiment du bien. Seulement, la fouine me met encore en garde :

« Là, c'est une grande route de la Putride. L'air provient des sommets, descend par une cheminée, circule en bas sur des kilomètres, puis remonte par une autre cheminée. Il faut se méfier car des nuées de sangsues ailées suivent fréquemment le vent. Si quelqu'un est pris par la nuée, on le retrouve plus loin, vidé de son sang jusqu'à la dernière goutte.

— Sympa cette région...

— Ouais, un vrai paradis ! On entend venir les nuées à leurs cris suraigus. Il faut alors se tirer de la voie au plus vite. Pas besoin d'aller très loin, s'éloigner de quelques dizaines de mètres, ça suffit. On attend que la nuée passe et puis on peut repartir. Cette section de tunnel comporte des tas d'endroits où se mettre à l'abri. Du coup, c'est pas vraiment dangereux. Mais plus loin, il y a nettement moins de passage. »

Je n'ai pas l'occasion d'assister à l'arrivée d'une nuée. On ne reste pas longtemps sur la grande route. Déjà on replonge dans l'air moite et immobile. Le décor est déprimant au possible. Tout est blanc ou pratiquement. Tout suinte. Tout est répugnant. Les insectes grouillent par endroit. Des moustiques gros comme mon poing nous agressent jusqu'à ce qu'on les éclate. La puanteur est suffocante. Je crois que si je n'avais pas eu un avant-goût de peste dans les prisons du Petit Monde, je n'aurais pas supporté.

« À présent Noirombre, tu vas tous nous rendre silencieux, déclare le chef. On approche du terrain de chasse.

— Ok, mais on ne pourra plus parler.

— Dès que je te fais signe, tu mettras un terme au sort. »

Je commence décidément à me sentir très important. Et ce n'est pas pour me déplaire. Mon don de silence procure un avantage certain en ce lieu où le clapotis de la boue sous les bottes rend difficile la discrétion. On avance désormais sans un bruit. Même les torches ne crépitent plus. Je me demande de plus en plus ce qu'on va chasser. Quelques dizaines de minutes plus tard, j'ai ma réponse.

Nous voilà dans une caverne où des champignons énormes nous procurent des cachettes de choix. Leurs pieds font quasiment office de colonnes. On a éteint nos torches pour ne pas être trahi par leur lumière. Plus loin, d'autres torches brillent. La Flemme me fait signe, je lève le sort.

« Voilà nos proies, souffle le chef en désignant des silhouettes vers le milieu de la caverne.

— Mais... mais ce sont des gens !

— Attends de mieux les voir et tu changeras d'avis. Ce sont des blafards, des monstres. Et c'est surtout la seule source de viande comestible du coin. On s'approche, on les encercle et on les liquide. »

Le groupe se sépare en deux. Ici, le sol est plus ferme, comme de la terre meuble. On se glisse de champignon en champignon. Je distingue désormais mieux les blafards. Ils ressemblent à des sortes d'hommes-crapauds tout blancs. Mais ils se tiennent debout et portent des pagnes, ainsi que des armes rudimentaires. Ils sont cinq et découpent un champignon en morceaux pour le transporter dans un sac.

« Ce ne sont pas des animaux ! protesté-je. On peut pas manger ça !

— J'ai dit que c'était des monstres, j'ai jamais parlé d'animaux. On a trouvé un moyen de les cuisiner de façon convenable. Et si ça peut te rassurer, si eux, ils te chopent, et bien ils te bouffent sans remord. Et ils te torturent avant.

— Il y a vraiment que des saloperies ici...

— Bon, les autres sont en place. Noirombre, à toi de jouer. Tu t'en charges seul. Nous, on intervient juste si ça se gâte. Oh, ne me regarde pas comme ça. De grands pouvoirs c'est de grandes responsabilités. Tu les tues, les cinq et sans trop les amocher de préférence. »

Je réfléchis un instant sur la manière de m'y prendre. Une solution me vient rapidement à l'esprit et je tends la main vers le noir, ce noir qui est pour moi de la matière malléable.

« Ô Créatrice, que cinq guerriers d'ombre attaquent les blafards. »

Mon souhait est exaucé. Cinq silhouettes, couleur de ténèbres absolues, s'avancent sans un bruit vers leurs victimes. Elles ressemblent à des hommes avec des épées et des boucliers, certainement

l'image que je me fais instinctivement d'un guerrier. Ce n'est pas un combat, c'est un massacre. En quelques secondes, tous les blafards ont été pourfendus. Ils ont à peine eu le temps de crier.

« C'est du délire, commente Bobo.

— Oui, c'est certain, Noirombre, tu vas nous faciliter la vie. C'est pas un hasard si notre Créatrice t'a envoyé ici.

— Franchement, je ne me pensais pas aussi puissant. »

Je ressens en revanche un petit cou de mou et suppose que mes pouvoirs deviennent éprouvants quand je les utilise intensément. On sort de nos cachettes et on s'approche des corps.

« Hé, si c'est comme ça, on a qu'à envoyer des armées d'ombres à chaque fois, dit Courant d'Air.

— Je crois que créer une armée, c'est un peu trop pour moi.

— Non mais rien qu'une ou deux ombres, rien que ça, ça change tout ! reprend la fouine.

— Je veux une ombre qui me moleste, s'exclame le lapin maso.

— Bon, trêve de bavardage ! Vérifiez s'ils sont pas malades et on embarque tout ce qu'on peut », commande La Flemme.

Quelque peu euphorique, je regarde mes compagnons dépouiller les blafards de leurs affaires afin de tout voir de leurs corps. Ils les nettoient même sommairement de la boue qui les macule.

« Celui-là, il est moisi. C'est con, il aurait été facile à transporter. »

La créature en question a effectivement une plaque de moisissure grisâtre qui couvre son flanc et son dos. Un autre monstre est dans le même cas. Des créatures et des monstres, voilà comment je veux les considérer, surtout pas des personnes. Cela aurait été facile de s'en convaincre si nous avions eu une apparence humaine, or ce n'est pas le cas. On peut nous aussi nous qualifier de créature et de monstre. Et ce qu'on est en train de faire devient donc du cannibalisme. Les trois blafards sains sont chargés dans nos sacs. Heureusement que certains membres de l'équipe sont grands et forts. Sans eux, on n'aurait pas pu transporter une telle charge. Je vois Bobo essayer un collier tribal. Plus loin, Courant d'Air s'intéresse à une variété de champignons nettement plus petite, mais le chef lui tape sur les doigts.

« T'en as pas assez de te droguer ? Cru, c'est trop violent ! »

On entame le chemin du retour. Je m'amuse à diriger mes guerriers d'ombre, fier comme un coq, mais constate bientôt que les garder tous les cinq commence à vraiment me fatiguer. Alors je n'en conserve qu'un seul et c'est tout de suite moins gourmand en effort. Arrivé à proximité de la grande route de la Putride, j'entends une sorte de vrombissement avec des milliers de cris si aigus que j'en ai mal aux oreilles.

« C'était une nuée », commente la fouine.

Le calme revient très vite. La suite du trajet se passe sans incident notable.

Sitôt de retour au village, on dépose notre chargement de viande à côté des cuisines, puis on se dirige vers la salle d'eau pour un nettoyage en règle, nettoyage obligatoire après chaque sortie me précise La Flemme. Celui-ci se pratique en commun et de manière très impudique puisque, après avoir confié nos habits à l'équipe de nettoyage, chacun d'entre nous aide son voisin à fouiller sa fourrure en quête de parasites. La scène me fait penser à une bande de singes en train de s'épouiller. Le groupe tourne ce moment en jeu, le gagnant étant celui qui aura trouvé le plus de tiques, poux et autres morpions. La récolte est maigre, mais tout de même, en dépit de nos tenues très couvrantes, certains avaient déjà sur eux un ou deux passagers clandestins. Les parasites sont brûlés. On ne rigole vraiment pas avec l'hygiène. Nos habits nous sont rendus parfaitement propres. Après, on a quartier libre. En gagnant la salle de repos, je remarque que des travaux sont en cours pour aménager des passerelles entre les différentes maisons. Un moyen de s'affranchir du sol fangeux. Le village est en fait en plein développement. Je n'ose pas imaginer à quel point ce devait être difficile d'y habiter au tout début car, même maintenant, il faut s'accrocher. Je trouve Panache en train de disputer une partie de dés avec Grignote. Il n'y a pas que la section d'intervention qui a le droit de se reposer.

« Ça va, vous deux ? fais-je en m'asseyant à leurs côtés.

— Ça me fait tout drôle de bosser autant, confesse la souris. Vous vous salissez, nous on essaie de nettoyer. C'est affreux ! Mais je trouve les gens sympas, ici.

- Ben moi, j'ai pas fait grand-chose, déclare l'écureuil. C'était comment la partie de chasse ?
- Pas trop mal. Je me suis illustré en, hum, abattant notre repas.
- D'ailleurs, on aura quoi au menu ?
- Des cuisses de grenouille probablement.
- La classe ! On m'a dit que je sortirai après le repas pour une opération d'escorte. J'espère que je serai pas trop ridicule.
- Je suis sûr que tu te débrouilleras très bien. »

Le repas, que je redoute, arrive. J'aperçois en cette occasion Sautillard qui est chargé du service. Et dire qu'il était bourgmestre avant... On a encore cette espèce de purée, accompagnée d'un morceau de viande grillée. Je revois les blafards morts, avec leurs pustules et leur crasse. Je chasse cette image et me force quand même à manger. Je constate que ce n'est pas si horrible que cela. En même temps, la viande est si épicée que j'en ai les larmes aux yeux. Le dîner achevé, j'assiste à la prière commune dans le petit temple. Une prière par jour, c'est toujours une règle en vigueur. Ici, cependant, la Grande Créatrice nous fait l'honneur de répondre à nos sollicitations.

« Velus, je suis fière de vous ! »

Une réponse courte mais suffisante pour nous remplir d'allégresse. De nouveau, j'ai quartier libre. Je regarde Panache partir avec une moitié de la section d'intervention. Il n'a pas l'air très rassuré. Je lui souhaite bonne chance puis retourne profiter de la bonne ambiance de la salle de repos. Cette région est affreuse et pourtant je crois que ce village me plaît davantage que celui de l'île. Ici, les gens sont vrais. Ici, on se serre les coudes. Ici, il n'y a pas l'Aboyeur pour faire régner la tyrannie religieuse. Ici, prier ne me dérange plus vraiment car c'est un moment convivial.

« Sous peu, on va pouvoir lancer les grandes opérations, déclare La Flemme, avec qui je dispute une partie de cartes.

— Elles consistent en quoi ? demandé-je.

— Il y a deux tribus de blafards dans le coin. Et elles se font la guerre. On ne s'en prend qu'à une d'elles. L'autre, notre Créatrice veut en prendre le contrôle. On doit placer au plus près de leur camp une statue de notre déesse. Avec toi à nos côtés, c'est tout à fait jouable, mais va pas falloir se loucher. La tribu compte des centaines de membres.

— Tant que ça ?

— Ouais, tant que ça. La mission débutera dès qu'on aura un invité spécial et il paraît qu'il est en chemin. »

CHAPITRE XXII

Le Chasseur Blême

Ciel couleur de soufre où flottent des nuages de plomb, paysage déchiqueté de roche rouge où serpentent des rivières incandescentes, grondement omniprésent, chaleur suffocante... pas de doute possible, nous sommes bien dans les Marches de Feu. Aussi loin que se porte mon regard, je ne vois que ses étendues volcaniques.

« Ce n'est pas le seuil principal, constate Mortebrise. On n'est pas sur la route de la Sulfureuse. »

Je me retourne vers le seuil. J'y distingue, à travers la brume, le verger que l'on vient de quitter. Encore un instant et celui-ci s'estompe. Est-il possible d'y retourner facilement à partir de ce point ? Rien de moins sûr. Les Marches de Feu sont une région très connue. Tous ses seuils ont été répertoriés et chacun d'eux fait l'objet d'études régulières. L'Imagistère tient à savoir de quoi sont faites ses frontières. Car nous voilà bien sur le territoire de l'Imagistère. On pourrait attendre ici des heures, des jours, sans que le verger ne réapparaisse jamais, à moins qu'il ne soit devenu une destination régulière suite à un changement récent.

« Je pense judicieux d'étudier un minimum ce seuil, déclare Ternevent. On doit savoir où on est. »

J'acquiesce et m'installe sur un rocher. J'ouvre le livre des seuils aux pages consacrées à cette région et attends les observations du capuchon noir. À chaque fois qu'il identifie une destination, je peux éliminer tous les seuils qui ne la proposent pas. J'espère ainsi repérer celui à côté duquel on est, mais

pour cela, il faut que mon ouvrage ne soit pas trop obsolète. Il semble ne pas l'être car en quelques noms de région à peine, il ne reste qu'un seul seuil en liste et les noms suivants ne font que le désigner.

« C'est bon, fais-je. On est à un jour de la Sulfureuse. C'est la destination la plus intéressante à partir d'ici. Et après, il nous faudra encore deux jours en suivant la route classique pour gagner Lombres.

— C'est moins pire que je ne l'aurais cru, répond Ternevent. En tous cas, le verger n'est pas réapparu. Hier, il y avait eu deux connexions avec lui à dix minutes d'intervalle. »

Je me lève.

« Allez, en route. »

On s'engage sur une corniche qui longe un précipice, puis on trouve un semblant de chemin dans la rocaïlle. Notre voyage s'annonce périlleux, pour ne pas changer. Mais ce n'est pas celui-ci qui m'inquiète dorénavant car notre périple touche à sa fin. Fouguelame, aussi tenace qu'elle soit, ne peut pas se risquer ici et d'ailleurs, elle ne peut même pas savoir qu'on s'y trouve. Nous ne sommes bien sûr jamais à l'abri d'imprévus en Troublesonge mais je ne peux clairement plus compter dessus pour me retrouver seul. Non, dans un jour, si je ne fais rien, nous serons à la Sulfureuse et il sera alors trop tard. Les deux capuchons noirs pourront retrouver des renforts et moi, chef de l'expédition, je vais redevenir un prisonnier.

« J'entends siffler, dit Mortebrise en désignant une fissure d'où s'échappent des flammes.

— Serpent de feu », conclus-je.

On s'écarte autant que possible de la fissure. Je la braque de mon fusil et les gamins de leurs mains, chacun prêt à tirer si le monstre fond sur nous. Un serpent de feu est très rapide et sa morsure venimeuse est mortelle. Le sang de la victime se met à bouillir, puis une combustion généralisée s'amorce, réduisant le corps à un simple tas de cendre. Un spectacle assez atroce. Heureusement, ce genre de monstre n'aime pas trop s'écarter des flammes qui le nourrissent. S'il demeure trop longtemps hors du feu, il refroidit et devient de façon irrémédiable un serpent de basalte, beaucoup moins dangereux. On peut continuer sans encombre. La soif ne tarde pas à nous faire entamer nos gourdes. On boit cette eau miraculeuse qui a sauvé la vie à Ternevent. Il est un peu dommage de la gaspiller simplement pour se désaltérer, mais on n'a plus que cela.

« Tain, rien à foutre, dès qu'on est à la Sulfureuse, je me paie du bon temps ! déclare Mortebrise.

— C'est un coup à se faire réprimander, objecte son frère.

— C'est pour ça que j'ai dit : rien à foutre ! Nos supérieurs, ils restent le cul sur une chaise les trois quarts de la journée. Ce serait bien qu'ils se bougent un peu avant de beugler ! »

Nous voilà à présent en train de franchir un tunnel. Quelques gemmes rosées sont incrustées dans les parois. Même cette région sait parfois se montrer belle. Quelques secousses sismiques accroissent le grondement ambiant. Sitôt à l'air libre, on peut assister à une lointaine éruption. Du sommet d'un volcan émerge un brasier auréolé d'une fumée noire qui monte en colonne vers le ciel tourmenté. Il fait de plus en plus sombre. La lave se met à couler sur les flancs de la montagne, y traçant des sillons lumineux. Le garçon s'arrête pour contempler.

« Oh, Ternevent, c'est pas le moment ! s'énerve sa sœur. Tu en as vu dix milles des éruptions volcaniques ! On a une ville à rejoindre ! »

Elle est impatiente, cela se voit comme le nez au milieu de la figure. On continue notre route alors que l'éruption prend de l'ampleur. On doit parfois se méfier lorsque le sol tremble et qu'on négocie des corniches ou des ponts naturels. Il commence de surcroît à pleuvoir des braises.

« Va falloir trouver un refuge. Une grotte, quelque chose, mais ça ne semble pas prêt de vouloir se calmer, dis-je.

— Rah, c'est pas vrai ! Que de la merde ces volcans !

— J'ai vu une mesure, à flanc de falaise, il y a quelques minutes, indique Ternevent.

— Ah non, on retourne pas en arrière ! Hors de question !

— C'est pourtant la solution la plus pratique, affirmé-je. Ternevent, guide-nous. »

Il se change en corbeau et profite que la pluie brûlante soit encore modérée pour repérer le chemin. La cabane à beau ne pas être très loin, on est tous content de l'atteindre, même Mortebrise qui

ronchonne sans cesse contre la météo. La maisonnette, toute simple, est bâtie avec des briques et s'encastre dans un renforcement. Prudent, je frappe à la porte. Pas de réponse. Pas de bruit à l'intérieur non plus. Les capuchons noirs jettent des coups d'œil par les fenêtres.

« Il semble n'y avoir personne, fait le frère.

— Alors on entre ! grogne la sœur. De toute façon, on est l'Imagistère, on peut réquisitionner tout ce qu'on veut pour le bien de notre mission !

— C'est verrouillé, indiqué-je. Quelqu'un sait crocheter une serrure ou je défonce la porte ?

— Défonce ! dit Mortebrise.

— Je m'occupe de la serrure », rectifie Ternevent.

Et il s'en charge assez vite. Nous voilà à l'intérieur. Une pièce rustique se découvre à nous. Dans un coin, du matériel de mineur. Sur des étagères, des ustensiles de cuisine. Pas de nourriture en réserve. Pas de signe d'activité récente. Une couche de poussière recouvre tout. Sur la table trône une cage où repose un oiseau mort. Après avoir regardé de partout, je lâche mon sabre, n'ayant pas besoin de le dégainer. Un des capuchons noirs referme la porte. Nous voilà abrités. Il était temps car la pluie de braise redouble d'intensité. Une vraie tempête ardente s'annonce, un phénomène qu'il est plus agréable d'observer derrière la sécurité d'une vitre. Ternevent en profite déjà. Sa sœur s'intéresse au cadavre desséché de l'oiseau, puis fouille le moindre recoin. Moi, je m'assois sur l'une des deux chaises qui entoure la petite table centrale. Pendant un moment, ne se font entendre que les rugissements de la terre et les fouilles de la sœur. Tout d'un coup, cette dernière s'exclame :

« Un jeu de cartes ! On va pouvoir combattre l'ennui ! »

Elle le vérifie rapidement, se met à le mélanger puis distribue comme si Ternevent et moi-même avions accepté de jouer avec elle. Son frère se retourne. Elle lui indique la dernière chaise libre, apparemment pas dérangée de demeurer debout.

« Allez, qu'est-ce que vous attendez tous les deux ? L'éruption va encore durer des heures ! On va certainement devoir passer la nuit ici. Hors de question de se tourner les pouces. Alors on joue ! »

Après tout, pourquoi pas. Je soupire, prends mes cartes. Elles sont vieilles et tachées. Leurs illustrations ont des couleurs fades. Tout indique qu'elles ont servi à maintes reprises.

« Et on joue à quoi au juste ? fais-je, blasé.

— J'en sais rien. À n'importe quoi, du moment qu'on joue. »

Ternevent commence à disposer ses cartes en équilibre sur la table afin d'ériger une frêle construction. Alors sa sœur l'imites tentant de bâtir plus haut. Machinalement, je tente aussi mais les légères secousses font tout tomber. Mortebrise s'énerve rapidement et elle place un trois de trèfle sur la table.

« Je veux du noir ! » déclare-t-elle.

Et sans transition, nous voilà en train de disputer une partie de menteur. Mon regard est attiré par la cage. Elle est un peu petite mais deux corbeaux peuvent y tenir. Les capuchons noirs sont deux mais ils tiennent énormément l'un à l'autre. Si j'en menace un, l'autre devrait obtempérer. Cette idée me trotte dans la tête alors que la partie se poursuit, puis se termine, alors qu'on se met à manger, alors qu'on recommence à jouer. L'oiseau mort, au fond de la cage, m'adresse comme un regard de reproche. Mais il faut agir, pour Émilien, pour sa mère, ma sœur.

Voilà la nuit qui tombe. On se répartit les tours de garde. Le propriétaire de la maisonnette pourrait revenir. Il y a une paille au fond, mais si moisie qu'il est préférable de dormir à même le sol. J'ai beau me tourner et me retourner, le sommeil ne vient pas. Trop chaud. Trop préoccupé. Et voilà mon tour de surveiller. Je suis assis sur une chaise, face à la fenêtre. La mesure est dans le noir. Dehors, des lueurs rouges et oranges percent les ténèbres. Les grondements ont cessé, à l'instar de la pluie de braise. Je n'entends que les respirations apaisées des capuchons noirs. Et si je partais, là, maintenant ? Ils dorment. Si jamais je n'avais pas appris à les connaître, cela aurait été tellement plus simple. Si seulement je mettais de côté mon humanité comme tant de mes semblables, j'aurais moins de dilemme. Je me lève. Mon fusil pèse. Un dernier coup d'œil à la fenêtre. C'en est terminé de l'éruption. Je récupère mon sac, m'approche de la porte.

« Alors vous partez. »

Je tourne la tête. Les yeux de Ternevent luisent dans l'obscurité. Je suis capable de les dissocier de ceux de sa sœur. Ils n'ont pas la même expression. Pourquoi a-t-il fallu que le garçon se réveille ?

« Oui », réponds-je avec franchise.

Il secoue sa sœur puis se lève.

« On peut pas vous laisser faire, dit-il avec calme.

— Je sais. »

Mon fusil est en main. Et il est chargé. Je souffle sur une bille. Un peu de lumière se répand dans la pièce.

« Qui, qu'est-ce qui se passe ? baragouine Mortebrise.

— Mais je pars quand même », ajouté-je.

Ternevent sort son glaive. Je le mets en joue. Et soudain j'ai peur que ce ne soit pas assez. La pièce n'est pas très grande, la table pourrait faire obstacle. Ce n'est pas idéal pour se servir d'un fusil. Le garçon ne réagit pas.

« Ne me force pas », dis-je.

Ce ne sont pas des paroles en l'air. S'il bouge, je tire. Si je tire, cette histoire ne pourra se régler que dans le sang et les regrets. Mortebrise comprend ce qui arrive. Elle devient mauvaise.

« T'as qu'une balle, on est deux ! crache-t-elle.

— Tente quelque chose et tu seras seule contre moi.

— J'te jure que je vais te faire bouffer tes couilles ! »

Mais elle ne bouge pas. La situation se fige. Le temps est comme suspendu. On s'observe. Un rien et tout s'emballe.

« Va falloir trouver une solution, déclare Ternevent, stoïque.

— Vous allez vous changer en corbeaux et rentrer dans cette cage.

— Tu veux qu'on crève de faim à l'intérieur comme le piaf ? rugit la sœur.

— J'enverrai quelqu'un vous libérer.

— Tu mens ! » poursuit Mortebrise.

Elle finit par se lever. J'accentue imperceptiblement la pression sur la gâchette. Mes doigts ne tremblent pas. Il faut demeurer inébranlable face à des capuchons noirs.

« Si j'avais eu l'intention de vous tuer, on ne serait déjà plus en train de discuter. Et puis, je suis persuadé que vous n'aurez besoin de personne pour sortir de la cage. Il vous faudra juste du temps pour l'ouvrir et c'est du temps qu'il me faut. »

Nouveau silence tendu.

« Tu peux rien faire, tout seul, dit Ternevent. Pas contre l'Imagistère. Pas contre Bonnaffaire.

— En Troublesonge, rien n'est impossible. Ma décision est prise depuis longtemps. Je n'avais juste pas prévu que je finirais par vous considérer autrement que comme de simples obstacles. »

Encore un silence. La sœur semble se décider, mais je perçois la trahison en elle.

« Ok. On va faire ça.

— Stop ! Tu bouges quand je te le dis, comme je te le dis !

— Tu as peur, Chasseur Blême ?

— Non, je me méfie. Toi, tu as peur, peur de perdre ton frère. Inutile de le nier après ce qui s'est passé au verger. Ton frère va rester tranquille. Toi, tu vas ouvrir la cage. Allez, exécution ! Et aucun geste brusque. Ne tends jamais les mains vers moi. »

Elle hésite, puis obéit. Les deux sorciers restent dans mon champ de vision. Toute ma concentration est focalisée sur eux. Je sais pertinemment que si les choses se passent mal, que si Ternevent échappe à la balle qui le menace, je ne pourrai pas faire face aux jumeaux. Mon avantage est si fragile...

« Bien. Retire l'oiseau mort. Laisse-le tomber par terre. Bien. Monte sur la table. Vas-y monte et transforme-toi en corbeau. Je veux te voir tout au long de la métamorphose. Ne t'avise pas d'éjecter la cage. Les mains, pas vers moi ! Bien. Maintenant, entre dans la cage. Mets-toi au fond. À ton tour, Ternevent, monte sur la table, fais exactement comme ta sœur. »

Voilà les deux corbeaux dans la cage. Ils sont un peu à l'étroit. Avec d'innombrables précautions, je referme la porte, mets le loquet. Mortebrise essaie de me donner un coup de bec au travers des barreaux. Je

ne lui en tiens pas rigueur. La pression descend d'un cran. Je force sur le loquet pour le tordre et ainsi le bloquer. Puis je m'empare d'une ficelle et renforce encore le verrouillage de la cage. Les yeux des volatiles me suivent. Mortebrise est furieuse, Ternevent, imperturbable. J'attrape le cadavre d'oiseau et le jette dans un coin. Je prends ensuite un fruit dans mon sac, le coupe rapidement en quartier et le glisse dans la cage. Cela devrait amplement suffire en cas d'attente un peu prolongée. Mortebrise envoie sa fiente sur l'un des morceaux en guise de remerciement. Tant pis. Sans plus tarder, j'ouvre la porte de la maisonnette et jette un dernier regard aux sorciers.

« J'enverrai quelqu'un », dis-je, puis je sors.

Et me voilà seul, libre, en train de cheminer dans les terres désolées des Marches de Feu. Je tâche de trouver des repères pour localiser la mesure. Il faut que je puisse expliquer où elle se trouve. Ceci fait, mon esprit se tourne vers l'avenir. Que faire de la clé ? Que faire une fois à Lombres ? Et avant cela, est-il judicieux de passer par la Sulfureuse ? Oui. Là-bas je pourrai profiter des réguliers convois de voyageurs et de marchandises pour gagner la capitale de Troublesonge. Et si je dois me montrer en ville, il faut forcément que ce ne soit pas sous ma véritable apparence. Un programme se dessine progressivement. Sous mes pieds, la cendre crisse là où elle s'est accumulée. Elle rougeoit encore, parfois. Dans le lointain, des chiens hurlent à la mort. Ce sont des mâtins-noirs. Ils rôdent en meutes dans cette région. Avec les serpents de feu et les scorpions de rubis, se sont les monstres à craindre. Mais rien ne surpasse l'activité volcanique. Éboulements, pluies de braises, nuées ardentes, avalanches de magma... les opportunités de mourir ne manquent pas. Guidé par mes billes lumineuses, je me hâte. Ce n'est pas le moment d'être immobilisé par une nouvelle éruption, ni celui d'être intercepté par les jumeaux si ceux-ci arrivent à se libérer plus vite que prévu.

Le jour commence à poindre à l'horizon lorsque je reconnais les parages. J'ai fréquenté la Sulfureuse à de nombreuses reprises et, à force, c'est la région en général que je me suis mis à explorer. Puisant dans mes souvenirs d'avant mon exil, je me dirige non plus vers la ville, mais vers les grandes chutes de lave, un lieu touristique. C'est un petit détour, rien de significatif. La chance me sourit doublement. Aucun incident ne vient ralentir ma progression. De plus, lorsque les spectaculaires cascades ardentes se détachent sous le ciel jaune gris de la matinée, je distingue deux personnes immobiles sur le promontoire rocheux, le meilleur point d'observation. Je vais à elles. L'intense chaleur du lac de magma en contrebas m'enveloppe. À mon approche, les individus se retournent. L'un a la peau sombre des natifs des Marches de Feu. Un guide sûrement. L'autre est pâle et costumé de terne. Sûrement un habitant de Lombres s'offrant des vacances. C'est lui qui s'adresse à moi.

« Tiens donc, un autre amoureux des merveilles du Trouble ! »

Je lui souris, entame la conversation. Il ne tarde pas à supposer que je suis le Chasseur Blême, ce que je ne nie pas. Cela le pousse à être davantage prolix. J'apprends son nom : Laride. J'apprends aussi son métier : ex Lanterneur. Il a quitté Lombres avec sa femme et c'est finalement à la Sulfureuse qu'ils se sont installés, pas du tout là où ils voulaient, mais une opportunité s'est présentée, alors ils l'ont saisie. J'écoute tout cela avec attention puis c'est à mon tour de saisir une opportunité. D'un coup de poing, j'envoie le guide sombrer dans le lac de lave. D'un coup de poignard, j'égorge Laride. Je sors mon masque de terre cuite, le pose sur son visage afin qu'il en adopte les traits, puis le range et expédie le cadavre rejoindre le guide. Une bonne chose de faite. Je peux aller en ville.

Midi est proche lorsque je vois les murailles de fer noir de la Sulfureuse. Je mets mon masque et franchis les portes en tant que Laride. Ici, les soldats de l'Imagistère sont omniprésents. La cité est telle que je m'en souviens, diabolique. Une petite Lombres en plus sombre, plus obscène, fascinante à sa manière. Les sculptures métalliques qui se dressent de partout, le long des murs, sur les toits, au centre des places, rendent un lubrique hommage au corps, qu'il soit humain ou pas. Le thème de la violence est également très présent. Sang et sexe, les maîtres mots de cet endroit. Je me hâte de gagner une boutique pour y acheter une tenue passe-partout. Dès que j'en ai l'occasion, je l'enfile et retire le masque. Ainsi, je demeure camouflé sans pour autant être fatigué par l'objet magique. J'entreprends alors de traverser la ville. Je ne m'arrête pas aux arènes où des gladiateurs perdent la

vie pour le plaisir des spectateurs. Je ne m'arrête pas aux auberges qui ont tout de bordels. Par contre, un détail attire mon attention lorsque je traverse une place où se tient le marché des esclaves. Entre les stands proposant des humains de tout âge et de tout sexe, quelques emplacements sont consacrés à des marchandises plus exotiques. L'un d'eux propose des animaux anthropomorphes. Me remémorant l'étrange rêve fait lors de la première nuit au verger, je décide de m'y intéresser de plus près. Sur une estrade sont exhibés un chien, un chat et une souris. Le chat et la souris, dont la taille excède largement celles des bêtes auxquelles ils ressemblent, portent des costumes assez esthétiques, une robe pour le premier, une tunique et une culotte pour la seconde. Le chien a également un costume à lui, mais celui-ci est au sol afin de montrer l'esclave nu. Tous les trois possèdent des cheveux en plus de leur pelage. Pas de doute possible, ils font penser aux habitants du village de mes songes. Ils essaient de se tenir bien droit et immobiles alors qu'ils doivent être debout sur l'estrade depuis des heures.

« Alors Monsieur, tenté par un Velu ? »

Ayant remarqué mon intérêt, le marchand de ce stand s'approche. C'est un gros homme à la peau sombre, un natif du coin. Il désigne le chien.

« Ceux de ce gabarit peuvent servir de garde du corps. Elles sont féroces ces bestioles ! J'en ai des encore plus imposants à l'arrière. Un lion et un ours, de vrais monstres qui vous éclatent la tête d'un homme d'une seule main ! Et ceux-là, les plus petits, faut pas les sous-estimer, mais ils sont plus adaptés pour des emplois de valet, d'artiste, de souffre-douleur ou de jouet sexuel. »

Avant, de tels propos ne m'auraient pas autant révolté. Mais ma retraite à la Putride m'a remis les pieds sur terre. Je tâche de demeurer impassible. Le marchand continue :

« La souris joue de la guitare, elle est très douée. Vas-y, montre au Monsieur, joue ! – Elle s'exécute avec un entrain très relatif. – Deux visages pour le Velu souris mâle, pour le velu chat femelle aussi. Deux visages et cinq bustes pour le Velu chien mâle. C'est un peu cher, je vous l'accorde, mais ce genre d'articles est tout nouveau ! Tout nouveau et très demandé ! J'ai peu de stock et il fond vite.

— Ils viennent d'où ces Velus ?

— De Lombres. C'est la Grande Créatrice qui les fabrique.

— Elle réside au Quartier des Lanternes cette Grande Créatrice ?

-J'en sais rien. J'ai jamais mis un pied à Lombres. Et je n'ai d'ailleurs jamais vu la Grande Créatrice. Je suis en relation avec son assistante, Cildor. Alors, tenté ? Venez à l'arrière si vous voulez voir les autres.

— Non, pas le temps. Merci pour les informations. »

Je commence à m'éloigner. Le marchand d'esclaves, après m'avoir salué courtoisement, sermonne la souris pour son manque d'implication. Il semble presque prêt à lui cogner la tête avec sa propre guitare. Finalement, il la force à se déshabiller et le chien peut remettre son costume. Quelques passants rient. Déjà d'autres clients potentiels s'approchent. Cela me pousse à revenir. D'un geste, j'attire à moi l'attention de l'abject commerçant.

« Je prends la souris.

— Ah ? Vraiment ? Très bien. »

Il m'invite à venir derrière l'estrade, tout en faisant descendre l'esclave. J'aperçois des cages vers le fond avec effectivement des Velus très imposants à l'intérieur. Un coffre fait office de comptoir. Je dépose dessus la statuette d'or que je destinais à Fouguelame avant sa trahison. Le marchand, surpris, ne pose aucune question et se contente de me rendre la monnaie dans un petit sac. Le simple fait qu'il en soit capable prouve que ses affaires fonctionnent très bien.

« Voici vos quatre-vingt-dix-huit Visages. Voici votre acte de propriété. Et voici la clé du collier. Il s'agit du modèle magique standard que j'offre avec la marchandise. Vous savez vous en servir ?

— Je sais. Au revoir. »

Le Velu souris a un collier de fer autour du cou. La clé permet bien sûr de l'ouvrir mais elle est aussi reliée à celui-ci par une chaîne invisible et intangible. Le porteur du collier est incapable de toucher, de déplacer ou de trop s'éloigner de la clé. Je mets cette dernière dans ma poche, avec l'acte de

propriété, puis quitte le marché. Mon acquisition, qui a eu le temps de renfiler ses vêtements durant la transaction, doit courir pour suivre mon rythme. Je m'en rends compte et ralentis un peu le pas.

« Tu as un nom ? lui demandé-je.

— Grisemine, Maître. »

Le nom colle autant à son caractère qu'à son apparence. Le rongeur est tout gris.

« Sais-tu où se trouve la Grande Créatrice ?

— Oui. Elle habite une tour dans Lombres, à environ une heure de cheval du Quartier des Lanternes.

— Tu serais capable de m'y conduire ?

— Oui.

— Bien. Dis-moi tout ce que tu sais au sujet de ta Créatrice. »

J'ignore si cela me sera utile, mais je ne dois négliger aucune piste. Si cette fameuse personne se trouve à Lombres, elle a peut-être des relations avec Bonnaffaire. Et du coup, peut-être qu'Émilien est concerné d'une façon ou d'une autre. Pendant que la souris parle, on finit de traverser la Sulfureuse. Près des portes, il y a le point de départ des convois. La grande majorité se rend à Lombres. Là encore, la chance est avec moi car je n'ai pas longtemps à attendre avant de pouvoir embarquer dans un des chariots de transit. Cependant, avant de partir, je dois respecter ma promesse. Je rédige une lettre permettant de retrouver les deux sorciers. Réadoptant temporairement l'apparence de Laride, je la confie à un garde. La pratique n'a rien de surprenant. Nombreux sont ceux qui offrent des informations à l'Imagistère en espérant s'attirer sa bienveillance. Puis je m'en vais.

Me voilà assis dans une carriole. Mon esclave, mal à l'aise, tripote nerveusement sa guitare. Je sais désormais qu'il a un passé de criminel, qu'il a été arrêté, puis vendu à la Grande Créatrice. Dans sa tour, il a été forcé d'enfiler un costume magique qui a fait de lui ce qu'il est désormais : un Velu. Il n'est jamais allé dans une île paradisiaque. Sitôt remis de l'éprouvante transformation imposée par le costume, il a été de nouveau vendu, cette fois au marchand d'esclaves. Je me demande bien ce que je ferai de lui une fois cette histoire terminée. Quoi qu'il en soit, j'ai droit à une petite appréhension lorsque je remarque, parmi les voyageurs du convoi, un enfant de la Dame Corbeau. Mais il est seul et le regard luisant qui perce l'obscurité de son capuchon m'est inconnu. Je gagne Lombres sans encombre. La boucle est bouclée. Retour où tout a commencé...

CHAPITRE XXIII

Noirombre

Je pose une main compatissante sur l'épaule de Panache. Il est secoué de sanglots. Il n'a jamais été taillé pour l'action et les quelques jours passés dans la section d'intervention n'ont fait que le prouver.

« Je suis sûr qu'on pourra te faire changer d'équipe, lui dis-je. J'en parlerai à La Flemme.

— Je veux... je veux, retourner dans le Petit Monde... C'est, c'est horrible... horrible ici !

— Ah, ça, t'es pas le seul à vouloir te tirer, déclare Bobo. Moi je prie tous les jours pour que ça arrive, mais notre Créatrice doit penser que je suis trop utile. »

Et utile, il l'est, indéniablement. Le lapin maso, en se concentrant, fait repousser la main que l'écureuil a perdue à cause d'une plante carnivore. Le moignon, déjà, commence à bourgeonner de cinq ébauches de doigts. C'est assez répugnant de voir cette masse de chair sanglante ainsi évoluer. Panache serre les dents pour ne pas crier. Ses yeux embués de larmes errent vers le fond de la pièce.

« J'en peux plus... j'en peux plus... hoquète-t-il.

— Mais si, c'est presque fini », l'encourage Bobo.

À présent, la nouvelle main s'approche de sa forme aboutie. Les griffes apparaissent. La chair se couvre de peau. La peau se couvre de pelage. Le lapin relâche sa concentration. Il jette un regard évaluateur au membre reconstitué, puis cesse de le toucher.

« Et voilà, comme neuf ! »

L'écureuil ose tourner la tête pour examiner sa main. Il bouge ses doigts et un certain soulagement peut se lire sur son visage.

« Par contre, le changement d'équipe, moi je compterais pas trop dessus, reprend Bobo. La section doit gagner en effectif, pas en perdre. La Flemme va certainement confier à Panache les tâches faciles, utilitaires.

— Mais il a peur de sortir, maintenant ! protesté-je.

— Franchement, qui n'a pas peur ? On est là pour servir notre Créatrice que ça nous plaise ou non. On est des esclaves si t'avais pas encore pigé. »

Je ne peux réprimer une moue de mécontentement. Bobo se penche vers moi et se met à chuchoter :

« Des fois, je me dis que le mieux, ce serait de se tirer. C'est loin d'être impossible, surtout pas avec nos pouvoirs. »

À présent, je suis surpris. Il n'y a personne dans les parages pour écouter cette conversation, alors j'ose demander :

« Nous tirer ? T'es pas sérieux. Notre Créatrice peut nous en empêcher. Elle sait tout, elle voit tout.

— Dans le Petit Monde peut-être, mais pas ici. Ici, c'est pas son domaine, pas encore. Ça fait un moment que je tâte le terrain. Tu as vu le loup qui est chargé de l'organisation globale ? Et bien, lui-aussi il veut se tirer. Il peut nous faciliter la vie pour quitter le village. Après, ce sera à nous, les élus, d'ouvrir la voie jusqu'à un seuil de la Putride. Et après, à nous la liberté. Penses-y. Pense aussi que je peux faire repousser une main, mais si ton pote perd la tête ou s'il se fait empoisonner, ben tu pourras que pleurer. »

Je ne réponds pas. Le lapin se dirige vers la sortie et poursuit à haute voix :

« Bon, ravi d'avoir pu être utile. Moi, je vais aller me flageller pour le fun ! »

J'accompagne Panache jusqu'à la salle de détente où le reste de la section se met en devoir de lui remonter le moral.

« C'est pas grave de perdre un morceau. On en a presque tous perdu un, au moins une fois, déclare La Flemme. D'ailleurs, personnellement, c'est pour ça que j'ai hérité de mon surnom. Je me suis fait amputer d'une jambe, avant l'arrivée de Bobo. Du coup, je devais rester au village et me contenter de donner des ordres.

— J crois que j'vais m'évanouir... baragouine l'écureuil.

— Mais non ! Allez, bois ça ! De la gnole de l'Icaris, ça va te remettre ! » propose Courant d'Air.

Alors que mon ami se saoule, moi je trouve un moyen de me rendre utile vers le dessalinisateur. Il s'agit d'une machine qui transforme l'eau de mer en eau potable à l'aide d'un simple filtre enchanté. L'eau de mer est collectée sur l'îlot et transportée ici par le miroir. C'est ainsi qu'on constitue nos réserves. Je ne sais que penser des paroles du lapin. Mais le fait est qu'elles me sont restées à l'esprit. On est des esclaves, c'est vrai... Échapper à notre déesse n'est pas une perspective déplaisante, même si je me sens un peu mieux ici que sur l'île paradisiaque. De l'agitation m'extirpe de mes réflexions. Je vais voir de quoi il s'agit. Orgriffe, l'un de mes collègues de la section, m'apprend que nous avons un invité spécial. On se dirige vers la salle du miroir afin de l'accueillir. Hirsute est là, comme je m'y attendais. L'ourse est chargée des transits entre l'île et l'îlot. Elle accompagne... un blafard ? J'ouvre de grands yeux. Il s'agit bien d'un de ces hommes-crapauds tout blanc et pustuleux. Haut de près de deux mètres, c'est un géant pour moi. Sa tenue très tribale me fait songer à celle d'un chaman.

« C'est lui qui nous manquait pour les grandes opérations, déclare dans mon dos La Flemme. Mettre la statue de notre Créatrice à côté du village blafard ne suffit pas. Il faut aussi un intermédiaire entre la déesse et les sauvages.

— Mais, mais pourquoi il nous saute pas dessus ? demande Sautillard, qui est venu avec les curieux d'autres équipes.

— Parce que je suis, enfin j'étais un Velu, répond le blafard. Et tu me connais parfaitement, petite raclure de traître, je suis l'Aboyeur. Notre Créatrice m'a simplement donné un nouveau costume, sur mesure pour cette mission. »

Un frisson d'appréhension me parcourt l'échine. L'Aboyeur, avec nous... Est-il au courant pour l'opération de sauvetage que j'ai menée ? J'enfonce mon chapeau plus profondément sur la tête, désireux de ne pas être reconnu. En tous cas, je dois avouer qu'il ne doit pas y avoir mieux que ce fanatique pour répandre la religion de la déesse. Il brandit un livre et s'adresse à La Flemme :

« Je dois finir d'apprendre la langue de ces primitifs et pour ça, il va me falloir que vous m'ameniez des spécimens vivants. Il faut que ce soit fait le plus tôt possible !

— On va s'efforcer de vous trouver ça dès aujourd'hui », répond le chef.

Et effectivement, la section se met en chasse dans l'heure. Paradoxalement, le plus difficile n'est pas de capturer un blafard et de le ramener, vif, chez nous. Non, c'est de le laver pour qu'à lui seul, il ne nous infeste pas de parasites. Je ne suis pas mécontent de laisser cette tâche répugnante à l'équipe de nettoyage. Grâce à Grignote, j'ai droit à tous les détails sur cette corvée. L'Aboyeur ne se contente pas d'un seul prisonnier et, trois jours durant, c'est une vraie galère pour le satisfaire. Il travaille tout le temps, d'après les rumeurs, et il exige qu'il en soit de même pour tous. Seulement, lui, il se contente de parfaire son dialecte tribal alors que nous, on risque nos vies dehors. Le pire, c'est qu'il prend en charge les moments de prière qui perdent alors leur aspect convivial. Panache, toujours membre de la section, tombe malade à cause d'une chute dans la vase et il doit rester à l'infirmerie, ce qui n'est pas une mauvaise chose. On sait de quoi il souffre, ce n'est pas dangereux, juste fatiguant. Le seul problème c'est que bientôt, il sera de nouveau valide. Dès que l'Aboyeur se juge prêt, la grande opération est lancée. Dans les faits, elle ne se différencie pas du tout d'une mission classique et se déroule d'ailleurs sans aucun incident. On accompagne le prêtre non loin du village blafard que convoite notre Créatrice. Une fois la destination atteinte, une vaste caverne où courent des racines innombrables, l'Aboyeur place au sol une statue miniature de la déesse qui devient en quelques secondes une sculpture haute de plus de cinq mètres. Puis il s'installe à côté, avec des provisions. On le laisse sur place. La suite est de son ressort. Bon débarras ! Mais je plains les sauvages. Ils ne méritent pas un tel supplice.

Chasseur Blême

Je pose le masque de terre cuite sur le visage du mort. L'objet perd les traits de Laride pour prendre ceux de ce citadin quelconque qui, pour son plus grand malheur, a croisé ma route en un lieu relativement isolé. Grisemine observe la scène tranquillement. Je ne lui ai rien révélé de mes objectifs et il n'a rien demandé. Il semble prêt à suivre n'importe lequel de mes ordres sans discuter. Le marchand d'esclaves l'a probablement aidé à accepter sa condition avec moult coups de fouet. Je range le masque et traîne le cadavre jusqu'au pont qui traverse un vide sans fond puis je le fais passer par-dessus la rambarde sculptée. Il est rapidement happé par la grisaille. Un susurrant murmure à mon oreille des mots insaisissables. Je n'ai pas à craindre ce genre de témoin.

« Bon, en route. Maintenant on va au Quartier des Lanternes », déclaré-je à la souris grise.

Elle marche trop lentement à mon goût alors je la fais grimper sur mon épaule. Avec ses cinquante centimètres de haut et ses quelques malheureux kilos, elle représente une charge très tolérable. Cependant, une fois en vue du quartier, c'est dans mon sac qu'elle se retrouve. Je ne veux pas qu'elle attire l'attention sur moi. Je mets le masque et dépasse les gardes en parfait anonyme. Le bruit cadencé des bottes sur les dalles ne peut que me mettre la pression. Ici, il me sera difficile de me passer de l'illusion procurée par l'objet magique. Je ne dois absolument pas être reconnu. Je dois donc me dépêcher avant d'être épuisé. Aller rendre visite à Folleffet et sa femme pourrait être une bonne idée, mais je crains qu'ils soient surveillés. Sans hésiter, je me rends donc à l'auberge des égarés. Il y a peu de monde dans la salle commune. Je repère un enfant de la Dame Corbeau, un officier, quelques voyageurs en mise colorée, deux ou trois clients plus ordinaires... Pas d'Émilien. Mais mon neveu est peut-être dans sa chambre. Il me faut vérifier.

« Bienvenue ! Asseyez-vous ! Qu'est-ce que je vous sers ? » demande le chauve et bedonnant Beaucrâne avec son affabilité qu'il réserve à ceux qui peuvent lui rapporter de l'or.

Peut-être aurais-je dû passer par l'arrière afin d'esquiver le fourbe et cupide aubergiste. Pas grave, j'ai un plan. Je m'installe et commande une bière. Je paie avec les piécettes dérobées à ma dernière

victime. Ensuite, assez vite, je demande où sont les toilettes. Beaucrâne me les indique, j'y vais, avec mon sac. Cela peut passer pour de la légitime prudence. On ne laisse pas ses affaires sans surveillance. Une fois à l'abri des regards indiscrets, je retire mon masque et sors Grisemine du sac. Je lui donne la description du garçon et le charge de fouiller les chambres de chaque étage.

« T'as intérêt de pas te faire voir, conclus-je. Il y a une porte, à l'arrière, dans les réserves. Une fois que tu as fouillé, tu sors par là et tu m'attends.

— Je ferai de mon mieux, Maître. »

Je saisis la clé du collier et exécute le geste qui permet de rallonger la chaîne invisible. Le geste consiste simplement à imaginer le lien et à le tirer. Lorsque j'estime que le Velu a assez de marge, je range la clé, satisfait vraiment un besoin naturel, remets le masque, sors des toilettes, vérifie que la voie est libre et fait signe à Grisemine de monter les escaliers. Moi, je retourne dans la salle commune. Je laisse traîner mes oreilles en quête de conversations instructives tout en sirotant une nouvelle bière. J'entends parler commerce et guerre, rien qui ne me concerne. Beaucrâne cherche à discuter avec moi, déjà pour savoir si je désire réserver une chambre, ensuite pour abreuver sa curiosité au sujet de ma personne.

« Oh, je ne fais que passer. J'erre, Monsieur l'aubergiste, j'erre... »

Mon manque de conversation oriente vite le gros homme vers un autre client. Les minutes s'égrènent et je commence à sentir le poids du masque. J'envisage de quitter les lieux lorsqu'un des domestiques de l'établissement fait irruption dans la grande salle.

« Maître Beaucrâne, j'ai trouvé ça qui rôdait près des cuisines. »

Il tient par le collier mon esclave affolé. Et merde ! Il s'est fait prendre cet idiot !

« Tiens, une des bestioles poilues de la Créatrice ! Elle appartient à quelqu'un, ici ? » demande le tenancier en s'adressant à la clientèle.

Forcément, l'attention de l'officier et du gamin sorcier est attirée. J'hésite un instant à garder le silence mais la souris pourrait se mettre à parler.

« Le Velu est à moi, réponds-je, blasé.

— Et que fabriquait-il vers les cuisines ? reprend l'aubergiste, immédiatement soupçonneux.

— Justement, j'aimerais bien le savoir, fais-je en fusillant du regard l'esclave. Tu étais sensé revenir directement ici après t'être soulagé. »

La souris baisse les yeux, terriblement mal à l'aise. Le domestique la laisse tomber sur ma table et s'en va.

« Il voulait voler un truc à grignoter, déclare l'enfant de la Dame Corbeau, d'un ton traînant. Je suis sûr que c'est ça. Mais le vol, c'est puni par la loi. »

Il se lève, prend un tisonnier vers la cheminée et commence à le faire chauffer dans les flammes.

« Moi, les voleurs, je leur crame le postérieur. J'ai encore jamais fait ça sur un derrière de Velu. Ce sera drôle. »

Le capuchon noir est un complet psychopathe, comme tant de ses semblables. Grisemine se confond en excuses, jure qu'il ne recommencera plus et m'implore d'intervenir. Or contrarier les projets d'un enfant de la Dame Corbeau, ce n'est pas sans risque. Il serait plus sage de rester spectateur. Je ne peux pas m'y résoudre. Le Velu assume le rôle d'esclave voleur et indocile, ce qui évite bien des soucis. Voilà le sorcier qui s'avance, son tisonnier bouillant en main.

« Baisse ton froc l'animal !

— Un instant, honorable Capuchon Noir. Il est à moi, c'est à moi de le corriger, d'autant plus qu'il me couvre de honte.

— C'est vrai qu'il est à vous, donc c'est vous le voleur.

— Je ne crois pas qu'il ait volé quelque chose. Il a juste essayé. Il n'y a pas de réel préjudice. Il joue de la guitare. Il va offrir à tout le monde un morceau et je vais dédommager l'aubergiste pour l'incident.

— L'esclave s'en tire à trop bon compte ! crache le sorcier.

— J'ai mes méthodes pour le punir. N'est-ce pas, vaurien ? À la maison, tu vas recevoir ! »

Je tire l'oreille de Grisemine jusqu'à ce qu'il crie. Le Capuchon Noir, sa sadique curiosité piquée au vif, tient à connaître mes méthodes. J'en invente plusieurs, des plus humiliantes aux plus cruelles en insistant bien sur les détails les plus sordides. Je suis si convaincant que mon esclave est désormais

mort de trouille et que le sorcier semble m'apprécier. Ce dernier repose le tisonnier, convaincu que ma sévérité rendra justice. Beaucrâne réclame quand même le morceau de guitare et un buste en guise de dédommagement.

Lorsque je sors de l'auberge, je commence sérieusement à être affaibli par le masque. J'ai évité un sale moment à Grisemine mais au prix de plusieurs dizaines de minutes. Le Velu, inquiet, me suit sous la pluie qui s'est mise à tomber.

« Maître, vous n'allez quand même pas me faire tout ça ?

— Bien sûr que non. Tu as trouvé le garçon ?

— Non. Ni lui, ni ses affaires. J'ai pu regarder partout. J'ai été vu au moment de sortir. Je suis vraiment désolé.

— Pas grave. Tu as réussi le principal. »

Mes craintes semblent se justifier. Reste à savoir que faire ensuite. Où poursuivre mes investigations ? Probablement chez mon ami l'alchimiste. Lalouche a peut-être appris quelque chose, elle est membre de l'église du Rêveur Originel. C'est dangereux mais tant pis, je dois y aller, d'autant plus qu'il me faut me reposer. Je me dirige vers la petite tour où loge Folleffet et son épouse.

« Vous là, halte. »

Je m'immobilise. Une patrouille vient vers moi. Décidément, tout se passe mal, mais quelle poisse ! Je prie pour qu'il ne s'agisse que d'un contrôle de routine. Et même là, je risque d'avoir des problèmes.

« Le Velu est à vous ?

— Oui.

— Veuillez produire l'acte de propriété. »

Je m'exécute. Le soldat l'examine, puis me le rend.

« Parfait. Circulez. »

Catastrophe évitée, une fois de plus. Mais elle finira par arriver si je reste trop longtemps dans le quartier. Je reprends ma marche, mais pas pour longtemps.

« Maître, le garçon, il est là. »

Je tourne la tête dans la direction que m'indique Grisemine. Effectivement, je crois reconnaître Émilien à ses habits d'Éveilleurs. Mon neveu passe l'angle d'une ruelle. Immédiatement, je le suis. Je hâte le pas pour le rattraper. L'angle franchi, je peux de nouveau le voir. Non, ce n'est pas Émilien. C'est Grincevoix, le détestable larbin de Bonnaffaire, qui porte le blouson d'Émilien. Le vêtement est un brin trop petit pour lui. Une froide colère s'empare de moi. Il n'y a rien de pire qu'un espoir tué dans l'œuf ! J'ai envie de foncer sur Grincevoix, de le tabasser, d'apprendre tout ce qu'il sait, puis d'abandonner sa dépouille devant le Capharnaüm. Seulement, les patrouilles sont partout. Impossible de le coincer dans un endroit tranquille. Je tâche de réprimer ma fureur et continue de m'approcher. J'aborde finalement l'adolescent :

« Eh ! Jeune homme ! Super ton blouson ! Il vient du monde de l'Éveil ? »

Grincevoix se retourne et arbore un sourire très fier. Ah, si seulement je pouvais lui briser les dents !

« Tout à fait. Et il n'est pas à vendre.

— Tu l'as trouvé où ?

— On me l'a offert. C'est un cadeau de ma petite copine.

— Elle doit avoir une sacrée importance ta petite copine pour pouvoir offrir des affaires d'Éveilleurs.

— Ouais, plutôt. — Il jette un coup d'œil à mon Velu et son sourire s'élargit. — D'ailleurs ton esclave l'a croisée. C'est Cildor, l'assistante de la Grande Créatrice.

— Ok, je vois... Merci pour l'info.

— De rien, mais pour les inconnus, elle fait payer. »

Déjà je m'éloigne. Dans mon esprit, le puzzle s'assemble. Mon rêve étrange n'était pas le fruit du hasard. Grisemine résume ma pensée :

« Maître, le garçon que vous cherchez est sûrement un Velu à l'heure actuelle.

— Au moins, maintenant, je sais où chercher. Guide-moi à la tour de ta Créatrice. »

Alors c'est cela le mauvais coup de Bonnaffaire ? Réduire Émilien à l'état d'esclave poilu ? Comment vais-je pouvoir le reconnaître ? Est-il encore un Éveilleur ? Se balade-t-il en cet instant avec un collier de fer au cou, comme Grisemine ? Puis-je seulement encore le sauver ? Un vertige s'empare de moi. Je vacille et doit m'appuyer à un mur.

« Je ne crois pas que vous soyez en état. Si vous vous évanouissez, les susurrants vont vous avoir, me met en garde le Velu.

— C'est un ordre ! Hors du quartier, je pourrai retirer le masque. J'ai déjà perdu assez de temps, ça suffit ! »

Noirombre

Nous sommes six à nous réunir. Six comploteurs qui profitent d'une anodine partie de cartes pour finaliser un plan risqué. Panache a pris sa décision. Depuis qu'il est là, il ne lui arrive que des soucis. Il est prêt à tout pour quitter ce cauchemar. Sautillard a été très facile à convaincre. S'il a été envoyé ici, c'est déjà parce qu'il n'avait pas joué le jeu de la déesse. Grignote est plus circonspect, mais il ne supporte plus de laver et nettoyer à longueur de temps. Il rêve de retrouver une vie d'oisiveté mais les jours de repos dans le Petit Monde n'arrivent pas. Bobo est forcément présent. Il est l'instigateur. Ducroc, le loup, est quant à lui l'organisateur. Pour finir, moi-même, je suis en quelque sorte la caution de réussite de l'opération. Beaucoup va dépendre de mes grands pouvoirs.

« C'est pour demain, déclare Ducroc, tout bas, en abattant ses cartes. Je viens de transférer Grignote en cuisine.

— Chouette, plus de ménage, commente le concerné.

— Ben ça va vite te manquer, rétorque Sautillard. Tu vas voir comme c'est chouette de cuisiner du blafard.

— Et donc, demain ? fais-je, pressé d'avoir la suite des explications.

— Demain j'ai planifié une mission d'escorte. Il s'agit d'accompagner Grignote et Sautillard lors d'une récolte de champignons. Du côté de la section d'intervention, Panache Bobo et Noirombre, vous devez vous porter volontaires.

— Et toi ? demande Bobo. Tu quittes comment le village ?

— Je vais me débrouiller. Mon poste m'interdit de sortir, mais j'ai une combine. Rejoignez-moi vers le pont creux. Bobo, je te filerai une carte de la Putride. Les seuils sont marqués dessus. Prenez tous un max de provisions. »

Des gens pénètrent dans la salle de repos, on doit stopper notre conversation. Mais tout a été dit. Demain, on s'enfuit. Demain, on prend notre destin en main. En moi bataille impatience et crainte. J'essaie de me convaincre que la Créatrice ne pourra pas me priver de mes pouvoirs comme cela s'est passé face à Cildor, au guichet. Le fait que le lapin n'ait pas encore été envoyé en prison pour tentative de désertion prouve que la déesse ne peut pas tout surveiller, ici. C'est rassurant.

CHAPITRE XXIV

Le Chasseur Blême

« Voici la tour, Maître. »

Grisemine désigne le haut bâtiment qu'on peut tout juste apercevoir depuis notre position. C'est le soir, l'édifice qui m'intéresse accroche les derniers rayons du soleil mourant.

« Parfait. Attends là. J'ai un truc à faire, ce sera rapide. »

L'esclave s'assoit docilement au pied d'une statue. Je m'éloigne d'un pas hâtif. Quelques rues plus loin, je pénètre dans un bâtiment quelconque et m'assure qu'il est désert. C'est le cas. Je repère une cheminée dont l'âtre est plein de cendre froide. Peut-être a-t-elle servi, jadis. Je cache la clé de verre sous la cendre. Je bois ensuite une nouvelle gorgée de l'eau miraculeuse du verger. Cette dernière m'a rendu mes forces. L'épuisement provoqué par le masque est du passé. Je retourne dehors et

observe les environs afin d'être certain de pouvoir retrouver la clé. Enfin, je reviens vers le Velu. Ensemble on se dirige vers la tour de la Grande Créatrice.

Cette dernière se distingue des autres édifices grâce à ses sculptures de mignonnes créatures à fourrure, une décoration atypique dans une région aussi sinistre. À côté de la tour se tient une écurie, sans doute afin de faciliter les trajets entre ici et le Quartier des Lanternes. L'entrée de la tour est surveillée par deux fusiliers de l'Imagistère. Je m'avance vers eux après avoir remis le masque mais sans chercher à cacher mon esclave. Les soldats se contentent de me regarder. Ils ne s'interposent pas. Avec Grisemine, me voilà à l'intérieur de la tour. Le hall circulaire est le point de départ d'un escalier à colimaçon. Une clochette argentée pend à proximité d'une pancarte où il est écrit : "Pour une entrevue, sonnez puis patientez.". Une autre pancarte annonce : "Promenade en libre accès, premier étage.". Je sonne. Très rapidement, des pas résonnent dans les marches. Quelqu'un descend. C'est une jeune fille, blonde, coiffée de deux couettes, avec une jolie robe bleu pastel. En bas de l'escalier, elle s'adresse à moi avec affabilité :

« Bonsoir Monsieur. Je suis Cildor, l'assistante de la Grande Créatrice. Que puis-je pour vous ? Avez-vous un souci avec votre esclave ?

— Non, pas du tout. Je désire parler à votre patronne.

— Il va me falloir votre nom et le motif de votre demande. La Grande Créatrice n'accorde d'entrevue qu'à titre exceptionnel.

— C'est à titre exceptionnel », dis-je en sortant le parchemin que m'a confié Grandgrêle.

Cildor le prend, le déplie, le lit, le relit, puis me le rend.

« Très bien. Je vais informer la Grande Créatrice. Elle devrait pouvoir vous recevoir rapidement. En attendant, mettez-vous à l'aise. »

Elle désigne les chaises présentes dans le hall puis remonte les marches. Si elle est vraiment la petite copine de Grincevoix, cela en dit long sur son caractère. Une petite peste dissimulée derrière un sourire accueillant. Je m'installe. Le précieux document du sergent va probablement me faciliter la vie. Mais que pourrais-je tirer de cette rencontre ? J'échafaude ma stratégie. Sur le siège d'à côté, Grisemine est anxieux. Cildor n'est pas longue à revenir.

« Veuillez me suivre. »

Je lui emboîte le pas. Arrivé au premier étage, j'entends des chants d'oiseaux, un son insolite dans Lombres. On continue de grimper jusqu'au sommet de la tour avant de franchir une lourde porte que surveillent de nouveaux soldats. Il m'aurait été difficile de forcer le passage discrètement. Derrière la porte se dévoile une luxueuse antichambre.

« Laissez votre esclave ici, c'est préférable. »

Je dépose la clé du collier sur une fontaine d'intérieur. Grisemine est contraint de rester en arrière. La fillette traverse l'antichambre puis ouvre la porte d'en face.

« Madame, voici le Sergent Grandgrêle. »

Elle m'invite à entrer. Cette fois, je me retrouve dans un vaste bureau à l'exubérante opulence. Je remarque que les fenêtres de la pièce donnent sur un paysage verdoyant qui n'a rien à voir avec la capitale de Troublesonge. La chaude lumière du soleil se déverse dans la salle alors que dehors, la nuit est censée tomber. Derrière une table en bois massif se tient une femme magnifique. Elle ressemble un peu à Cildor, mais en impose bien davantage. Grande, voluptueuse, ses cheveux d'or tombent en cascade sur ses épaules. Un sourire poli, un regard pénétrant, je devine ne pas avoir à faire à une idiote.

« Bienvenue dans ma tour, sergent. Il est étrange que vous ne portiez pas votre uniforme. Pourquoi tout ce secret ? »

Je lance un regard en coin à la fillette. Elle a fermé la porte sans se retirer.

« Vous pouvez parler sans crainte. J'ai toute confiance en Cildor. Si vous le désirez, pas un mot ne sortira de ce bureau. »

Un confortable fauteuil m'est destiné. Je préfère rester debout. Je vais peut-être devoir me battre pour arriver à mes fins.

« Vous êtes en relation avec Bonnaffaire, n'est-ce pas ? commencé-je.

— C'est exact. L'Imagistère est parfaitement informé de mon réseau commercial. Je tiens à rester dans la plus stricte légalité.

— Bonnaffaire vous a-t-il informé récemment d'une affaire impliquant un jeune Éveilleur ?

— C'est exact. Le neveu du Chasseur Blême. J'ai cru comprendre qu'il nourrissait un certain ressentiment envers le chasseur en question.

— Où se trouve le garçon, actuellement ?

— Dans mon Petit Monde. Aucune pression n'a été exercée, il a enfilé l'un de mes costumes de sa propre volonté. Cildor peut en témoigner. Il a donc été traité comme un Éveilleur ordinaire. Et selon la propre loi de l'Imagistère, il est désormais ma propriété. Pourquoi ce regain d'intérêt envers lui ? Si vous vouliez le garder sous la main, il fallait vous manifester plus tôt. Le garçon était surveillé par les hommes du capitaine Griscieux, votre supérieur si je ne m'abuse.

— Il y a eu un imprévu. Il nous faut le garçon, tout de suite.

— Je crains que ce ne soit pas possible. Le garçon est à moi et je ne suis pas disposée à le vendre, tout du moins pas tout de suite. Il est devenu un Velu très... appréciable. »

Je suis surpris. La Grande Créatrice ose dire non à l'Imagistère que je fais semblant de représenter ? Je suis très loin d'avoir toutes les cartes en main pour pousser plus loin mon bluff. Alors je retire le masque, laissant voir ma face à la pâleur surnaturelle.

« J'insiste. Je veux le garçon, tout de suite », dis-je, menaçant désormais.

Le silence tombe, pesant. Je me tiens prêt. Cildor aussi. Tout pourrait dégénérer d'un instant à l'autre. La maîtresse des lieux, néanmoins, ne monte pas d'hostilité. Au contraire, son sourire s'élargit.

« Voilà qui clarifie la situation. Bonnaffaire m'a prévenu que vous pourriez réapparaître à l'improviste. Je constate avec joie qu'il ne s'est pas trompé. Au risque de vous surprendre, j'espérais que vous viendriez directement me voir. Non, inutile de vous crispier, je ne suis pas là pour vous piéger. De surcroît, je suis assez imperméable aux menaces. Mon assistante dispose d'une force peu commune afin de pouvoir manipuler des costumes pouvant peser plus d'une tonne, sachez-le.

— Je passe mon temps à côtoyer des individus plus forts que moi, ça ne m'empêche pas de m'imposer, sachez-le. »

Nouveau silence. La Grande Créatrice se lève finalement. Elle va à un placard, en sort une bouteille de vin ainsi que deux coupes de cristal.

« Cildor, laisse-nous.

— Non, elle reste. Maintenant qu'elle sait qui je suis, je ne veux pas qu'elle fasse un sale coup dans mon dos. Et je ne prends pas de vin.

— Vous avez tort, il est excellent. Mais je comprends, votre méfiance est légitime. Je suis à vos yeux l'alliée de votre pire ennemi. Sauf que ce n'est pas le cas.

— Ah, vraiment ? Vous allez prétendre que vous êtes une âme charitable alors que vous transformez les gens en jouets que vous vendez ensuite aux marchands d'esclaves ?

— Oh non, je ne suis pas une âme charitable. Pour être franche, seul compte mon propre intérêt et la seule chose que j'aime, ce sont mes jouets. Je regrette vraiment de devoir en vendre certains. Mes projets nécessitent des ressources financières qu'il me faut bien obtenir en faisant quelques sacrifices. »

Elle remplit les coupes, en pousse une vers moi et se met à siroter la sienne. Puis elle reprend :

« J'ai quelque chose que vous voulez, votre neveu, et vous, vous avez probablement quelque chose que je veux.

— La clé de verre ?

— Tout à fait. Vous l'avez ?

— Oui, mais pas sur moi.

— Chasseur Blême, vous êtes à la hauteur de votre réputation. J'apprécie les gens de votre trempe. Vous savez, je me suis inspirée de vous pour débiter mes petites affaires dans la Putride.

— Qu'est-ce que la Putride vient faire dans cette histoire ?

— Vous allez bientôt comprendre. En échange de la clé, je suis prête à vous donner de quoi déjouer le piège de Bonnaffaire. Actuellement, votre neveu se trouve dans une impasse. Il est devenu un Velu pour accomplir son contrat d'aventure stipulant qu'il doit ramener un de mes talismans. Je donne ces talismans à tous les Éveilleurs qui mettent mes costumes. Ils servent de réceptacle à leur Imergie.

— Mon neveu n'est plus un Éveilleur ?

— Exact. C'est un Songeur, pour l'instant. Et pour autant, je n'ai pas directement pris possession de son Imergie. Si je le faisais, l'Imagistère me mettrait un tas de bâtons dans les roues. Il contrôle très sévèrement la montée en puissance des Inspirateurs. Je délocalise donc ma puissance dans mes talismans. C'est un peu de l'évasion fiscale. »

La Grande Créatrice vient du Monde de l'Éveil. Les termes qu'elle emploie le prouvent.

« Enfin bref. Même si votre neveu parvenait à m'échapper, il est coincé car en donnant son talisman à l'Imagistère, il donne en fait son Imergie. Pas d'Imergie, pas de retour chez lui. Vous comprenez ? En plus, les Velus sont par défaut des esclaves. S'il se montre à Lombres sans maître, on me le ramènera pieds et poings liés.

— Et que feriez-vous si je vous donnais la clé ? »

Elle vide son verre et m'adresse un nouveau sourire.

« Et bien je vous donnerais tout ce qu'il faut pour qu'il puisse accomplir son contrat d'aventure tout en redevenant un Éveilleur. Je vous dirais aussi où il se trouve et vous permettrais de le rejoindre au plus vite... car il risque d'en avoir besoin.

— Comment ça ?

— Votre neveu vous ressemble. Il vient de s'enfuir du village que je possède à la Putride. Je n'ai pas besoin de vous expliquer ce qu'il risque, vous le savez mieux que moi. Je peux le priver de ses pouvoirs, mais ce serait le condamner à mort.

— Il vient de s'enfuir, juste maintenant ? Comme c'est curieux.

— Je n'y suis pour rien. L'Imagistère ignore tout de mes activités à la Putride. Imaginez ce qui se passerait si un de mes Velus révélait mes petits secrets ? D'ailleurs je viens de vous les révéler. Vous avez donc un moyen de pression sur moi. Considérez cela comme un gage de ma bonne volonté. La clé et un petit service contre votre neveu, ça me semble être un marché équitable.

— Quel genre de petit service ? Je n'ai pas de temps à perdre. »

Noirombre :

« Ça fait une plombe qu'on attend, il ne viendra pas », déclare Sautillard.

Le caniche cesse de faire les cent pas et fixe Bobo. Celui-ci consulte la carte de la Putride grâce aux lumières magiques de Panache. Il lève les yeux, hésite. Grignote enfonce le clou.

« Si Ducroc s'est fait choper, il a peut-être dit où on avait rendez-vous. On doit se tirer. »

Je me détourne du tronc couché par-dessus une rivière saumâtre. Les blafards y ont creusé un tunnel. C'est cela le pont creux où on devait se réunir. La première partie du plan a parfaitement fonctionné. Mais maintenant, on est cinq à attendre un loup qui ne vient pas.

« Bon, on va voter, dis-je. Ceux qui veulent y aller tout de suite, levez la main. »

Sautillard, Panache et Grignote lèvent la main. À eux trois, ils représentent déjà la majorité. Je n'ai même pas besoin de donner mon avis, ce qui m'arrange car j'étais indécis.

« On est là depuis presque deux heures, insiste l'ex-bourgmestre. C'est sûr, il a eu un problème. »

Le lapin se résigne. Il plie la carte et se lève.

« Bon et ben en route. On doit traverser le pont, suivre la rive par la gauche et prendre le deuxième tunnel qui va se présenter. Après, ce sera tout droit pendant plusieurs kilomètres. »

J'invoque mon éclaireur, une petite ombre qui me ressemble et dont le rôle est d'ouvrir la marche. Je me tiens quelques mètres en retrait, en compagnie de Bobo. Ensuite vient Panache qui fournit l'éclairage. Ses lueurs ressemblent à des lucioles géantes qu'il peut diriger à sa guise. Grignote et Sautillard assurent nos arrières. On s'efforce de garder cette disposition. On évolue en parlant le moins possible. La prudence est le maître mot. Peu importe si on n'est pas rapide du moment qu'on évite les mauvaises surprises. J'obstrue la moindre cavité suspecte. Je fabrique des passerelles pour

traverser des flaques inévitables. Mon pouvoir est vraiment très utile. Et pour l'instant, cela fonctionne.

À l'intérieur du pont creux, on croise une énorme chenille et quelques insectes belliqueux, rien de très dérangeant. Nous voici sur la berge. Le sol glissant s'incline vers le cours d'eau. Je suis rassuré lorsqu'on s'engage dans un nouveau boyau. Celui-ci est plutôt sec. Il descend en pente douce.

« On sort du coin que je connais, chuchote le lapin. Je ne suis jamais allé aussi loin. »

Pour moi, cela ne change rien. Depuis un moment, tout m'est inconnu. La chaleur augmente, la puanteur aussi. Plus on fréquente des endroits étroits, plus l'atmosphère est insupportable. J'évite de penser au fait que le seuil le plus proche se trouve à plusieurs jours de distance. Il faut envisager le périple étape par étape. La galerie devient marécageuse. On évolue sur les racines qui surnagent. Une des lucioles de l'écureuil révèle la carcasse pourrissante d'un homme-crapaud. C'est à peu près à cet endroit qu'un tentacule jaillit de la fange et tente de s'enrouler autour de mon éclaireur. Celui-ci, d'un coup de dague, tranche l'entrave. Plus loin, on doit traverser une nuée de mouches qui semble se nourrir d'une sorte de gélatine couvrant l'un des murs. Puis on doit se défaire de moustiques trop entreprenants. Je transpire à grosses gouttes, j'ai mal à la tête et envie de vomir... heureusement qu'au bout du chemin il y a la liberté !

Après une bonne heure, on arrive dans une grotte assez spacieuse. Je suis surpris par l'odeur sucrée qui y flotte. Les lumières de Panache dévoilent des fleurs noires qui se tournent vers nous.

« C'est quoi, ça ? demandé-je.

— Des gloutonnes, répond Bobo. Des plantes carnivores.

— De toute façon, il n'y a que ça, ici, des plantes carnivores, râle l'écureuil.

— Et des moustiques, ajoute la souris.

— Et des monstres », renchérit le caniche.

Un bruit étrange nous fait nous taire. Rien ne semble vouloir nous sauter dessus, alors on continue tout en gardant nos distances avec les fleurs noires.

Chasseur Blême

Je frappe à la porte de la cabane et n'ai pas longtemps à attendre avant qu'elle ne s'ouvre. Dans l'embrasure je découvre une ourse particulièrement imposante. Ses cheveux en bataille me prouvent que je suis face à la bonne personne. Je tiens quand même à m'en assurer.

« Hirsute ? »

Elle hoche la tête.

« Je vous attendais. En route. »

Elle sort de chez elle, puis me fait signe de la suivre. Je lui emboîte le pas. Grisemine suit, devant pour cela presque courir. Il n'a plus son collier de fer, qui était trop voyant. À la place, il porte des bracelets, dissimulés sous ses manches, qui fonctionnent exactement de la même façon. Ce n'est pas la seule précaution qu'a imposée la Grande Créatrice pour me permettre de traverser son Petit Monde. Moi-même, je suis déguisé. Rien de très contraignant, juste une ample tenue et un masque de tigre. Assez pour tromper les Velus qui vivent ici, ainsi que les soldats de l'Imagistère qui surveillent l'entrée de cette région. Je trouve que la Grande Créatrice joue un jeu dangereux, mais je ne vais pas m'en plaindre puisque cela m'a permis de négocier avec elle. On s'avance dans la nuit. L'endroit est plaisant, une façade paradisiaque dissimulant des projets mégalomanes. Personne ne parle. On arrive vers la mer. Là, Hirsute jette à l'eau un modèle réduit de barque qui adopte en un clin d'œil des dimensions réalistes. On embarque. Au gré des rames et du courant, l'île s'éloigne, s'estompe. Notre destination est un îlot rocheux où s'agrippe une végétation rachitique. Un ponton permet d'accoster facilement. On suit un bref sentier et on se retrouve dans une vaste salle pratiquement impossible à deviner depuis l'extérieur.

« On y est, déclare l'ourse. La souris, tu mets tes affaires dans cette boîte et tu enfiles ça. Je dois aussi récupérer votre déguisement, Chasseur Blême. »

La tenue que tend Hirsute à Grisemine ressemble curieusement à la mienne. J'ai visiblement servi de modèle au travers des récits qui me mettent en scène. Pendant que mon esclave se change, je fais de même. Sitôt qu'on est prêt, l'ourse s'approche d'un miroir et brandit les bras.

« Ô Créatrice, ouvre-nous la voie ! »

Le miroir devient un passage vers la Putride. De l'autre côté, je découvre un décor presque familier. Une maison construite à l'intérieur d'un immense tronc, ce n'est pas sans me rappeler mon propre repaire. Ce dernier, cependant, est bien plus confortable et bien mieux isolé qu'ici. Plusieurs Velus, tout de blanc vêtus, tournent la tête dans ma direction. Une franche surprise apparaît sur leur visage quand ils constatent que je suis humain. Mon guide ne tarde pas à clarifier la situation.

« Voici le Chasseur Blême, le rôdeur de la Putride. Notre Créatrice vient de le recruter pour retrouver les fugitifs.

— Chasseur Blême, c'est un grand honneur, déclare un cerbère roux. Je suis Laflemme, chef de la section d'intervention.

— Votre Créatrice m'a dit que vous aviez attrapé l'un des déserteurs, dis-je.

— Oui. Il s'agit de Ducroc, notre organisateur.

— Je veux le voir, immédiatement. Je compte me mettre en route le plus rapidement possible. »

Noirombre

Assis en cercle dans la petite grotte qu'on a déniché, on prend notre repas. Bobo, perplexe, consulte la carte. Il a quelques doutes sur notre position actuelle. Les derniers embranchements ne correspondaient pas tout à fait au tracé.

« La Putride n'a pas pu être cartographiée avec un grand soin, déclare Sautillard. D'ailleurs y'a qu'à regarder la carte. Les zones blanches sont nombreuses. Alors quelques erreurs de tracé, ça m'étonne pas.

— Du moment qu'on n'est pas perdu... soupire Panache.

— La boussole prouve qu'on va au moins dans la bonne direction, dit le lapin. Bon, on fait quoi ? On repart tout de suite ou on dort ici ?

— Je suis un peu claqué, fais-je. J'utilise très souvent mes pouvoirs et on est chargé comme des mules. J'ai besoin de me reposer.

— Ok. Alors faut mettre en place des tours de garde, reprend Bobo. Quelqu'un a une montre pour... »

Il s'interrompt et dresse l'oreille.

« Un problème ? s'enquit Sautillard.

— Je crois qu'on nous suit, murmure le lapin. Depuis qu'on a croisé des gloutonnes, j'entends des trucs bizarres derrière nous. »

Il se lève, dépose la carte sur une racine puis, doucement, glisse un regard hors de la grotte. On attend. C'est le silence, troublé seulement par les déglutitions obscènes de la Putride. Le lapin se recule et nous fait face.

« Je vois rien. C'est tout noir. Mais... »

Avant qu'il ne puisse terminer sa phrase, quelque chose se laisse tomber derrière lui. Aux lueurs de Panache, je distingue des fleurs rouges.

« Bobo ! » crie Sautillard en bondissant sur ses pieds, fusil en main.

Je me lève aussi et désire ériger un mur d'ombre entre nous et le monstre. Trop tard. Le lapin se fait transpercer le torse par une liane épineuse. Il paraît presque content jusqu'à ce qu'une seconde liane lui perfore le crâne. Du sang gicle. L'ex bourgmestre tire. Grignote et Panache hurlent. J'envoie mes ombres à l'assaut de la créature végétale. La suite est confuse. La Nymphé Rouge, je crois qu'il s'agit de cela, se jette sur moi, le corps convulsionné du lapin toujours accroché à elle. Je saute de côté et évite de justesse un coup de fouet. Acculé au fond de la grotte, je vois le caniche recharger son fusil. Deux guerriers d'ombre se sont matérialisés. La Nymphé Rouge doit les affronter. La lumière diminue. Je réalise que la souris et l'écureuil sont en fuite. Or c'est Panache qui éclaire avec sa magie.

On a des torches dans nos sacs. Pas le temps de les allumer. Je prends la fuite à mon tour, avant qu'il fasse trop noir.

« Hé, attendez-moi ! » crie Sautillard.

Je ne l'attends pas vraiment. J'ai trop peur de perdre les autres. J'ai par contre la présence d'esprit de formuler le désir que mes ombres se battent le plus longtemps possible. Je cours comme un dératé sur le sol inégal. Mes réflexes et mon équilibre hors norme me permettent de ne pas tomber quand les racines me font des croches-pattes ou que je glisse sur la fange. Derrière moi, Sautillard n'a pas cette chance. Sa voix est de plus en plus lointaine.

« Attendez-moi ! »

Mes yeux sont braqués sur les lucioles de Panache. Je les rattrape. Grignote pousse un hurlement déchirant. Au moment où j'arrive à son niveau, il lutte pour ne pas être emporté dans un terrier. Un tentacule lui a attrapé les jambes. Panache essaie de le retenir. Il n'est pas assez fort. Je dégaine une dague et taillade le tentacule. Un jus nauséabond se répand des entailles. L'enlaceuse lâche sa prise. La souris peut se relever. Elle est morte de trouille, mon ami aussi. Je tente de me contrôler.

« Du calme, du calme ! » dis-je en me montrant autoritaire.

Je prends conscience que le caniche est à la traine. Je l'appelle. Il me répond, puis arrive, haletant. Au moins, on ne s'est pas séparé. Une chance car on a détalé sur une sacrée distance, me semble-t-il.

« Bon. On va s'éloigner de ce terrier puis trouver un endroit sûr où se remettre, dis-je.

— La carte ! Quelqu'un a pensé à prendre la carte ? s'écrie le bourgmestre.

— Et la boussole ? » ajoute Grignote, en larmes.

Personne n'y a pensé. Je sens la panique monter. Je la refoule.

« On doit les récupérer, fais-je. La Nymphette Rouge, je peux l'éliminer. Là, elle nous a pris par surprise.

— C'est de la folie ! sanglote Grignote. Elle a massacré Bobo !

— On a pas le choix, assure le caniche.

— On se calme et on y va », conclue-je.

On se tait. Le silence tombe. C'est à ce moment que je réalise tout le vacarme qu'on a provoqué. Le bruit attire les ennemis. Courant d'Air me l'a assez répété. Un mauvais pressentiment s'empare de moi et je recommence à prêter attention aux environs. Je crois qu'on est observé. Non, j'en suis sûr !

« Je veux que ce cauchemar s'arrête », gémit Panache.

Il a à peine terminé de parler que des blafards se jettent sur nous. Ils s'étaient cachés, partout où ils le pouvaient, comptant sur leur peau et leur tenues blanches pour se camoufler dans le décor blême. Un piège grossier mais efficace. Ils surgissent de partout ! Je parviens de justesse à invoquer un mur d'ombre qui bloque un côté du tunnel. Je me retourne. Des hommes-crapauds qui venaient de l'autre côté, sont déjà sur nous. Je dois reculer pour me soustraire à un coup de massue. Je saute à la gorge d'un des sauvages et l'occis d'une frappe chirurgicale. Je me réceptionne, veut attaquer de nouveau, mais quelque chose me fait tomber en m'agrippant la jambe. Je comprends qu'il s'agit du tentacule. Je suis retourné devant le terrier. Avant que je ne puisse m'en débarrasser, je reçois un coup sur la tête. Je n'ai pas mal. En revanche, le monde autour de moi semble tourbillonner. Des étoiles blanches dansent devant mes yeux. Je tente de rouler sur le ventre, mais je dois recevoir un autre coup car l'obscurité m'envahit. Il n'y a plus rien. Sauf les battements de mon cœur...

Les battements, progressivement, se font plus proches, plus forts. J'en perçois les vibrations. Je comprends bientôt qu'il ne s'agit pas de mon cœur, mais d'un tambour. Une migraine affreuse est la deuxième chose dont je prends conscience. J'ai l'impression que mon crâne va exploser. Les élancements me le font comme palpiter. Et cela se mêle aux pulsations du tambour. J'ai chaud. J'ai très chaud même. Je perçois à même mon pelage le rayonnement d'un feu à proximité. Et sous mes pieds, entre mes orteils, c'est une boue tiède que je sens. Je suis debout, ligoté à un poteau. En plus du tambour, j'entends maintenant de nombreuses voix, des blafards, plein de blafards tout autour de moi. Derrière mes paupières closes, je devine la lueur des flammes. La terreur me submerge. Je n'ose même pas ouvrir les yeux, comme si cela pouvait changer quelque chose à ma situation. Je finis quand même par m'y résoudre. La première image à laquelle j'ai droit est celle de mon corps dévêtu

saucissonné par des lianes. Mon pelage noir vire par endroit au blanc tant je suis sale. On m'a tout pris, même mon talisman, même mes pouvoirs. Je redresse la tête. Panache, Grignote et Sautillard sont dans le même état que moi. Les poteaux auxquels on est attaché se répartissent autour d'une petite place au centre de laquelle brûle un véritable brasier. Des dizaines de blafards sont là. Et je me rappelle qu'ils sont cannibales...

CHAPITRE XXV

Le Chasseur Blême

Incapable de supporter la puanteur suffocante de la Putride, Grisemine vomit copieusement. Je me demande si j'ai bien fait de l'amener avec moi. Il ne m'est guère utile ici. Mais je n'ai pas pu me résoudre à le laisser à Lombres. Que serait-il devenu ? La seule option qui se présentait était de le revendre à la Grande Créatrice.

« Ça va ?

— Oui, Maître. Je... je suis désolé de vous ralentir.

— Tu pourras monter la garde lors des pauses, tu n'es pas là pour rien. »

Même si j'étais venu seul, il y aura assez de monde pour monter la garde dès lors que j'aurai retrouvé Émilien et son groupe. Et si je ne les retrouve pas ? Je chasse cette idée de ma tête. Je sais qu'Émilien se nomme désormais Noirombre, qu'il ressemble à un chat noir et qu'il a de grands pouvoirs. Je crois l'avoir vu dans mon étrange rêve. Il aurait appris à se débrouiller et il en a désormais les moyens. Il est accompagné par deux autres ex-Éveilleurs porteurs de talismans que la Créatrice nomme élus. Elle m'a donné une boussole magique en mesure de détecter ces talismans. De surcroît, le loup que j'ai pu interroger, m'a confié de précieuses informations sur le début de l'itinéraire que comptent prendre les déserteurs. J'ai un double de leur carte, j'ai tout ce qu'il faut pour les retrouver.

Grisemine, vaguement remis, reprend la marche. Je lui ai dit d'ouvrir l'œil. Je fais de même. Je ne peux pas aller aussi vite que je le voudrais. Ce n'est pas le moment de bêtement mourir à cause des dangers de la Putride. Je ne connais pas cette partie de la région. Celle-ci est gigantesque, ce n'est pas étonnant. Mais bien sûr, mes nombreuses connaissances sur l'endroit m'avantagent. De conduits en boyaux, de boyaux en conduits, nous progressons. À une intersection, je m'arrête. Le sol est marqué par des traces de petites bottes. C'est leur piste, c'est sûr. Me fiant à l'aiguille de la boussole magique et à la carte, j'ai pu prendre un raccourci qui évite le détour par le pont creux, lieu de rendez-vous des fugitifs. Mon pari a payé. Il faut continuer. De longues heures plus tard, en remontant les traces, je parviens à une espèce de petite grotte nichée sous les racines d'un arbre titanesque. La boussole est accrochée par cet endroit. Au moins un talisman doit s'y trouver, mais il n'y a ni bruit, ni lumière. Une sale appréhension s'empare de moi alors que j'avance, prêt à faire feu.

« Et merde... »

Je découvre le cadavre à demi dévoré d'un Velu. Démembré, décapité, les organes éparpillés, c'est un véritable puzzle macabre. Seules les Nymphes Rouges se nourrissent ainsi. Grisemine vomit encore. Je fouille l'endroit et suis quelque peu rassuré lorsque je découvre des poils blancs. Peu après, je mets la main sur le talisman du malheureux. Sur une face se trouve le visage de la Grande Créatrice, sur l'autre, c'est un visage de lapin.

« Ils sont morts ? demande anxieusement la souris.

— Un seul du groupe. Ils ont dû prendre la fuite après avoir rencontré une nymphe rouge. Leur carte est là. Plusieurs de leurs sacs aussi... Ils devaient faire une pause...

— S'ils n'ont plus leur carte, on ne peut plus compter sur la nôtre.

— Exact. Ils n'ont plus de moyen de se repérer. Ils sont condamnés à l'errance. Raison de plus pour se presser. »

Je range le talisman dans un sac spécial, lui-aussi confié par la Créatrice, qui l'isole, le rend indétectable. L'aiguille de la boussole change aussitôt de direction. On repart en suivant les traces. Sur le sol meuble, la piste est on ne peut plus claire. Elle m'indique qu'ils couraient. Certains sont

tombés. Je n'aime vraiment pas cela. Après un certain temps, ma bille lumineuse révèle d'autres empreintes : des pieds palmés, des pieds de blafards. Puis arrive une zone toute piétinée où des tâches de sang ne peuvent que se remarquer au milieu du décor blanc. Grisemine extirpe un couteau en os oublié dans un buisson gluant.

« Je crois qu'on arrive trop tard... » dit-il.

Je le fusille du regard.

« La prochaine fois que tu dis des stupidités, c'est mon poing dans ta gueule ! »

Je suis injuste. Il n'a rien fait. J'évacue mon inquiétude comme je peux. Non, ce n'est pas trop tard. Je refuse que ce soit trop tard !

Noirombre :

Affirmer que je suis désespéré serait un euphémisme. Une partie de mon esprit, probablement la plus lucide, me répète que nous sommes tous fichus. Une autre refuse d'y croire et échafaude des plans fous. Mais que puis-je faire ? Je force sur mes liens, ils tiennent bon. Je voudrais me libérer un membre, rien qu'un, ce serait un début, mais non. Je ne suis pas prêt de quitter mon poteau. Très serrées, les lianes mordent ma chair. Je ressens des picotements. Certains endroits de mon corps me démangent mais je ne peux même pas me gratter. Je dois être infesté de vermine. Le cadet de mes soucis... Pire est mon mal de tête qui me met réellement au supplice. Pire est ce que je vois tout autour de moi. Au-delà de la place où on est attaché se devine des huttes primitives. Le village semble grand. Il doit s'étendre dans toutes les directions. Je ne peux cependant pas regarder derrière moi. Les blafards ont l'air joyeux. Sont-ils contents de leur prise, de la perspective du festin qu'on va offrir ? Cette supposition me paraît affreusement plausible. Certains, parmi les plus petits, portent des bribes de nos tenues. J'en repère même un qui claudique avec une paire de botte peu adaptée pour lui. Il se fait bousculer et dépouiller de cette dernière. Une petite bagarre éclate. De quel village blafard s'agit-il ? Est-ce que, par chance, on aurait pu tomber dans celui que convoite notre Créatrice ? Je n'aurais jamais cru penser cela un jour, mais je serais ravi de voir débarquer l'Aboyeur dans son nouveau costume d'homme-crapaud. Lui seul pourrait encore nous sauver. Mais je ne le vois pas. Au lieu du prêtre, je repère deux grands blafards qui amènent une marmite vers le brasier.

Grignote, sans doute à la vue de celle-ci, se met à gémir, puis à vociférer :

« J'aurais jamais dû venir avec vous ! Je savais, je savais que c'était de la folie ! »

Panache pleure. Sautillard a les dents serrées. Je tréssaille lorsque des doigts flasques se mettent à me palper. Un homme-crapaud s'est approché par l'arrière. Il lui est dès lors facile de me surprendre puisque je ne peux pas me tourner. Il me murmure des choses incompréhensibles en enfonçant son index dans ma poitrine, puis en évaluant la taille de mes cuisses, enfin en me pinçant les joues. Je ne suis pas le seul à avoir droit à ce traitement. Les trois autres prisonniers se font également tourmenter. N'est-ce pas là un juste retour des choses ? On a tous mangé du blafard. Mais nous, au moins, on ne joue pas avec la nourriture. La souris devient presque folle. Elle crie et tente de mordre. Cela semble beaucoup amuser les blafards qui la libèrent et la poussent en avant. Un cercle de spectateurs s'est formé autour de la place. Personne ne se met devant nous si bien qu'on reste aux premières loges. Grignote, perdu, tourne sa tête en quête d'une échappatoire. Il n'y en a pas. Il nous observe, pour trouver de l'aide. Personne ne peut lui en apporter. Un petit blafard, tout de même deux fois plus grand que lui, s'avance. Son sourire est affreux. Grignote recule. Il peut courir autour du brasier pour échapper à l'homme-crapaud. Mais il n'est pas en forme. La créature pustuleuse est rapidement sur lui. Il essaie de se défendre. Il ne fait pas le poids. Ses hurlements, d'abord de terreur, deviennent de douleur. Il est torturé et humilié avec une cruauté saisissante. D'autres blafards se joignent au premier. Le malheureux est maintenant contraint d'exécuter une danse grotesque sur des charbons ardents. Incapable de supporter cela, je détourne la tête. Mais je ne peux pas me boucher les oreilles. Je ne reconnais même plus les cris de la souris tant elle souffre. Et bientôt, ce sera mon tour... Je devine, sur ma gauche, un sauvage qui porte un de nos talismans.

Celui de Panache ? Le mien ? Quelle importance ? Je ne peux pas le récupérer. Sans mes pouvoirs, je me sens si vulnérable.

Le Chasseur Blême

Suivre la piste des blafards est plutôt facile. Ils n'ont jamais fait d'effort pour camoufler leurs empreintes et cette section de la forêt les conserve plutôt bien. J'ai pris Grisemine sur mon épaule et j'ai accéléré le pas. Plus que jamais, le temps presse. Si Émilien meurt, je ne me le pardonnerai jamais. Le sauver, le faire fuir Troublesonge, il n'y a plus que cela qui compte. Les hommes-crapauds, s'ils le peuvent, ramènent en vie leurs proies afin de s'amuser avec elles autant que possible. C'est ce qui me permet encore d'avoir une lueur d'espoir.

« L'un des membres du groupe a peut-être échappé aux blafards, suggère le Velu.

— Pas un porteur de talisman en tous cas. La boussole désigne la même direction que celle prise par les blafards. Maintenant, silence. »

J'espère que personne ne s'est échappé car plus il y a de prisonniers, plus les jeux peuvent durer longtemps. J'espère aussi que les blafards appartiennent à un petit village. Avec beaucoup de chance, ils peuvent faire halte avant de rentrer chez eux. En tous cas, les traces semblent relativement fraîches. Je ne dois pas avoir beaucoup de retard sur le groupe. Je reste sourd à la fatigue de mon corps et continue à progresser à mon rythme soutenu.

Noirombre

Grignote est mort. Il pend à présent à un crochet, tête en bas, pendant qu'on lui arrache la fourrure. Régulièrement, un des blafards me fait mal jusqu'à ce que je me remette à regarder l'horrible spectacle. C'est au tour de Sautillard d'être libéré et poussé près du brasier. Je vois sa silhouette se découper devant les flammes alors qu'il se bat contre ses tortionnaires. Lui n'a pas cherché à fuir, au contraire. Ses morsures et ses griffures ont eu raison d'un des blafards qui se traîne hors de portée. Le caniche furibond finit par être dépassé. Alors commence son humiliation et sa torture. Ce à quoi j'assiste est si atroce que ma raison manque de voler en éclats. Sans sa fourrure, Grignote n'est plus qu'un tas de viande. Le feu luit sur sa chair sanglante.

Le Chasseur Blême

Grisemine formule à voix basse ce que je pense.

« C'est grand... »

Oui, contrairement à ce que j'espérais, le village est grand, très grand même. Je peux le constater maintenant que je me trouve à proximité. Il se dispose au fond d'une caverne aux vertigineuses dimensions. Des huttes s'entassent de partout, de manière assez anarchique. De nombreuses torches et feu de camp éclairent l'endroit. Au loin se tient la place centrale avec un brasier imposant. Je plisse les yeux pour distinguer ce qui se déroule là-bas. Je suis à peu près certain de distinguer des Velus attachés à des poteaux. Celui en noir, est-ce mon neveu ?

« Maître, comment on va faire pour les atteindre ? »

Je perçois de la peur dans la voix de mon esclave. Je le considère. Il a pris un poignard et un pistolet à l'armurerie. Et je me souviens qu'il était un criminel avant d'enfiler le costume de souris.

« Tu sais tuer discrètement ? »

— Oui. Mais avant, j'étais plus grand, plus musclé. Je ne voudrais pas vous ralentir.

— Ils sont rassemblés vers la place centrale. On devrait pouvoir se faufiler vers celle-ci sans être repérés. Après, faudra agir vite. »

Je quitte la corniche surplombant le village. Le Velu me suit, très soucieux.

« Souviens-toi que mon neveu a de grands pouvoirs. S'il est en état, il pourra faire beaucoup, ajouté-je. Souviens-toi aussi que si j'y passe, tu y passes aussi. Alors c'est le moment de te donner à fond. »

Noirombre

Sautillard n'est pas encore mort, pas tout à fait, et il doit amèrement le regretter. Il a remplacé Grignote sur le crochet et se fait écorcher vif. Je vois son corps trembler sous la douleur extrême alors qu'il a déjà les jambes et le ventre dépecés. Un grand blafard tire sur sa fourrure, l'arrachant centimètre par centimètre. La souris, quant à elle, a été vidée. Ses entrailles jonchent les abords du brasier. Sa viande a été lavée et jetée dans la marmite. Panache, attaché à son poteau, s'est évanoui. Je le jalouse. Lui, au moins, échappe à ce cauchemar, même si ce n'est que pour quelques minutes. Un homme-crapaud va le réveiller sous peu. On coupe mes liens et on me pousse en avant. Je tombe à genoux dans la boue. Mes jambes sont en coton. Voilà, c'est mon tour. C'est ma fin. Deux blafards s'approchent, sans se presser, avec leur sourire démesuré. Je songe à la Grande Créatrice. Je la prie silencieusement d'intervenir. Je songe aussi à mon oncle. Que ne donnerais-je pas pour le voir débarquer pour me sauver ! Mais il est loin, dans une autre région, ne sachant pas ce qui m'arrive. Il ne pourrait même pas me reconnaître. Le garçon qu'il a vu à l'auberge n'existe plus. Mes doigts se referment sur un bout d'intestin. Je le réalise et le lâche. Un des monstres me saisit par la gorge, me relève, puis me lèche le visage avec sa langue aussi longue que gluante. Une inspiration soudaine envoie mes mains saisir cette langue. Sans réfléchir, je tire dessus. Il crie. Bien fait pour lui ! Le deuxième blafard m'attrape par la taille et m'entraîne en arrière. Je ne lâche pas la langue. Le propriétaire de cette dernière ne s'amuse plus du tout. C'est lui qui est ridicule. Des ricanements fusent parmi les spectateurs. Les sauvages se délectent même de la souffrance d'un des leurs. J'éprouve un soupçon de satisfaction car, comme Sautillard, j'arrive un peu à me défendre.

« Noirombre ! » braille Panache.

Comme je m'y attendais, il a été réveillé. Subitement, je ne le jalouse plus, je le plains au contraire. Car il est le dernier. Il va tous nous voir mourir. Il tente de se libérer. Pour s'enfuir ? Non, pour voler à mon secours. Il a eu le courage de me rejoindre dans la prison, je ne l'ai pas oublié. Résolu, il mord ses liens.

Le Chasseur Blême

Au milieu des primitives huttes des blafards, je ne vois plus la place centrale. Mais le gros tambour me guide. La boussole aussi. Suivi de Grisemine, on se glisse d'ombres en ombres, une tâche relativement facile pour l'instant. Les sources de lumière sont loin d'illuminer tout le village. De plus, le vacarme de la fête couvre les bruits qu'on pourrait occasionner. Beaucoup de monde assiste aux réjouissances, mais pas tout le monde. Il reste des sauvages pour vagabonder ici et là. Certains montent la garde. Des jeunes s'amuse dans leur coin. Plus on va s'approcher du but, plus il sera difficile d'avancer sans être vu. Comment diable passer au travers d'une foule compacte ?

Tout d'un coup, je me fige. Juste devant nous, un homme-crapaud sort de sa maison. Ses yeux globuleux tombent sur moi. Il a un instant de stupéfaction. Avant qu'il ne comprenne qu'il y a des intrus, je l'égorge. Mais un cri fuse de la maison. Il est vite étouffé grâce à l'efficacité de mon esclave. Je traîne le cadavre de ma victime à l'intérieur. Il me semble que c'est la toute première fois que je pénètre chez un blafard. Pas le temps de jouer le touriste. Chaque seconde compte. Je remarque néanmoins la quantité d'excréments qui jonche le sol. Je remarque aussi la pile d'œufs translucides qui s'entassent dans un coin, vaguement éclairée par des flammes distantes. D'ici quelques jours, chaque œuf va devenir un nouveau blafard. Pas étonnant qu'ils puissent mourir en masse s'il y a des piles comme celle-ci dans toutes les mesures. La souris épie la ruelle. Personne ne semble avoir été alerté. Je la retiens d'un geste pour qu'elle ne sorte pas. Puis, je m'empare de mon masque magique et le pose sur la figure d'un des morts. C'est un test. Je n'ai jamais utilisé l'objet sur autre chose qu'un humain. Le masque met près d'une minute à adopter les traits de la créature. Lorsque c'est terminé, je l'enfile et me tourne vers le Velu.

« Convaincant ? soufflé-je, d'une voix désormais hideuse.

— Plutôt, oui.

— J’ai une idée pour nous frayer un chemin dans la foule. »

Noirombre

Je lâche un cri étouffé et me retrouve plié en deux, les mains crispées sur mon ventre endolori. Ce dernier coup m’a coupé le souffle. Avant que je ne puisse me reprendre, on me frappe sur le dos. Mes jambes se dérobent. Me voilà vautré dans la boue tiède, aux pieds d’un des blafards qui me tabasse. Je voudrais me relever, continuer à me défendre. Mais je n’arrive plus qu’à gémir et à trembler. Me reprendre, je dois me reprendre. En agissant, je ne pense pas. Penser, à ce stade, c’est céder à la terreur. Encore un coup. Malgré moi, je roule sur le dos. Je fixe la voute obscure de la grotte si loin, là-haut. Le brasier ne l’éclaire même pas. Un liquide chaud m’éclabousse le ventre et le visage. Je mets un moment à comprendre qu’un des hommes-crapauds m’urine dessus. Ce n’est que le début, le début de la fin. Sautillard est mort à présent. Sa viande a rejoint celle de Grignote dans la marmite. Ses entrailles sont éparpillées tout autour de moi. Peut-être suis-je allongé dessus. Mes idées s’embrouillent. Je tousse, m’agite, refusant l’inévitable. Panache, en dépit de ses efforts, reste ligoté à son poteau. Son tour ne tardera plus.

Un cri retentit. Le mien ? J’ai un doute. Mais non, je n’ai pas une voix comme celle-ci. Il y a de l’agitation. On ne me frappe plus ? Qu’est-ce qui se passe. J’arrive à me redresser sur les fesses. Je vois un imposant homme-crapaud fendre la foule des spectateurs en brandissant un Velu... une souris grise dans sa tenue blanche. C’est qui ? Probablement quelqu’un parti à notre poursuite et qui s’est fait attraper. Je veux y voir un espoir mais qu’est-ce que cela change au final ? Le Velu est terrifié. Il commence à hurler et à gesticuler, sans parvenir à échapper à la poigne du monstre. Je devine qu’à l’instant où il retrouvera au sol, il se fera dépouiller de toutes ses affaires. Des mains avides se tendent déjà vers lui. Le grand blafard le lance à côté de moi, dans cet espace dégagé qui est le théâtre des ignobles mises à mort. Il tombe à quatre pattes. Mes trois tortionnaires, indécis, l’encadrent. Je commence à retrouver mes moyens. Je me prépare à bondir sur une des abjectes créatures mais la souris, vivace, agit avant moi. Elle se redresse et plante son poignard dans la gorge de l’homme-crapaud qui lui fait face. Les deux autres, surpris, se reculent. Eux n’ont pas d’armes. Ils n’en avaient pas besoin pour tourmenter les prisonniers. La confusion s’installe. Elle est amplifiée par un coup de fusil qui claque. Le tambour cesse de jouer. Mais qu’est-ce qui se passe ? Des secours ? De vrais secours ? Le Velu m’attrape par les épaules et me remet sur pieds.

« Vous vous appelez Noirombre ? » me demande-t-il.

J’acquiesce puis jette un regard autour de moi. Le grand blafard qui transportait la souris a disparu, remplacé par un homme tout blanc, autant de visage que de vêtements. C’est lui qui tient le fusil. Il vient d’abattre un des monstres qui s’était accaparé un des talismans. Qui est cette personne ? Mon oncle ? Lorsque je l’ai croisé, à l’auberge, j’étais encore aveugle. Il n’y a que sa voix que je pourrais reconnaître.

Le Chasseur Blême

Je suis arrivé juste à temps. Le chat noir qu’est devenu mon neveu est encore en vie. De surcroît, il ne semble pas trop amoché, même si bien sûr il a triste allure. Cependant, ce n’est pas le moment de s’en réjouir car chaque seconde compte. Venir était une chose, repartir va en être une autre. Je me baisse sur la dépouille du blafard qui portait le collier et le lui arrache. Sur une face je vois le beau visage de la Grande Créatrice. Je le retourne. C’est à présent un visage d’écureuil que je peux observer. Et merde, ce n’est pas le bon ! D’un geste, je me positionne dos au brasier. Nous sommes cernés par tout le village. Déjà la confusion s’estompe, déjà les armes sont brandies, déjà les vociférations agressives fusent. Je crains d’avoir commis une folie. Si je ne retrouve pas dans l’instant le talisman d’Émilien, s’il ne peut pas faire usage de ses pouvoirs, nous n’allons pas faire long feu. Je

fouille du regard la horde hostile. En vain. Je dois utiliser la boussole magique, mais avant cela, je dois mettre le talisman de l'écureuil dans le sac isolant sans quoi ce sera lui que l'aiguille va désigner. Pas facile d'accomplir cela alors qu'il me faut dégainer mon sabre pour tenir à distance les premiers hommes-crapauds qui brisent le cercle des spectateurs. Je jette le talisman à mon esclave.

« Grisemine, tu mets ça dans le sac !

— Le sac est où ?

— Je te le file dès que je peux ! »

La souris récupère le bijou puis s'approche de moi avec Émilien.

« Libérez-moi ! Ne me laissez pas ! » supplie le Velu écureuil qui est ligoté à un poteau.

Noirombre

C'est bien mon oncle ! C'est sa voix ! Mon esprit malmené peine à assimiler les événements. Tout va trop vite. Le dénommé Grisemine me conduit vers le Chasseur Blême, après avoir récupéré un des talismans.

« C'est le mien ? » demandé-je.

Ma voix est enrouée et vacillante. Je n'entends pas la réponse de la souris car elle est couverte par le cri de Panache.

« Libérez-moi ! Ne me laissez pas !

— J'arrive ! » fais-je.

Mais je crois qu'on ne m'entend pas. Je parle trop bas. Il y a trop de brouhaha. J'ai mal de partout. Je tâche de ne pas y prêter attention. Me voici à côté du brasier, entre Grisemine et mon oncle. Celui-ci sort un sac de sa poche, tout en croisant le fer contre les blafards. Il jette le sac, sans pouvoir regarder où. Il est trop occupé. Grisemine veut récupérer le sac, mais il doit lui-aussi se défendre. Il laisse tomber le talisman. Le sac et le bijou sont à mes pieds. Je les fixe, passif. Puis je me secoue, réalisant que je ne peux pas ne rien faire. Je me baisse, récupère le talisman et l'examine. C'est celui de l'écureuil. Je voudrais le lui rendre. C'est impossible dans l'immédiat. Il est de l'autre côté du brasier, à l'extrémité de la place. Pourquoi ce sac ? Je ne comprends pas mais décide quand même de mettre le pendentif dedans. Grisemine est poussé en arrière. On tombe tous les deux au sol. Pour un peu, on basculait dans les flammes.

Le Chasseur Blême

La rapidité avec laquelle j'ai ôté la vie à mes trois premiers adversaires fait hésiter les autres à venir m'affronter de face. Seulement, je vois du coin de l'œil une lance plonger droit vers mon esclave. Il se protège avec les bras puis bascule en arrière, sur mon neveu. Je le pense blessé mais il n'a rien. La lance a ripé. Comment est-ce possible ? Je me souviens alors qu'il possède des bracelets de métal, assez larges, au niveau des avant-bras. Ils remplacent son collier. Quelle ironie d'être sauvé par ses entraves.

« Debout ! » beuglé-je.

Ils doivent absolument pouvoir se défendre également sans quoi on va être submergé dans la minute. Avec le pied, je pousse vers eux une machette qu'a lâchée une de mes victimes. Mon neveu la prend et brandit le sac. Il a rangé le talisman. Je peux me servir de la boussole. Avant, cependant, je suis contraint de batailler contre une nouvelle charge adverse. Un javelot fuse. Je me décale par réflexe et il se perd dans le feu.

« Ne me laissez pas ! hurle encore l'écureuil.

— Mon talisman, il me le faut ! » parvient à articuler Émilien.

Ils sont gentils mais je ne peux pas tout faire ! Grisemine est trop petit pour vraiment retenir les blafards. Il fait de son mieux pourtant. Son pistolet claque, une tête éclate. J'embroche un homme-crapaud, le propulse sur ses camarades et profite de la seconde de répit ainsi obtenue pour sortir toutes mes billes lumineuses. Je les allume. En volant autour de nous, elles peuvent un minimum détourner l'attention. Pas assez cependant et je ressens une vive douleur à la jambe. Ils sont trop

nombreux ! La souris gémit et s'effondre. J'arrive à sortir la boussole, mais c'est inutile, je viens tout juste d'apercevoir un des sauvages portant un talisman. Il a la bonne idée de se jeter au combat, ignorant totalement qu'il devrait au contraire fuir pour causer notre perte.

Noirombre

Il y a des blafards partout ! Je suis tant reculé, tant acculé, que je sens pratiquement les flammes lécher mon dos. La souris a pris un mauvais coup. La jambe de mon oncle saigne. Je crois qu'on est fichu lorsque je le vois, mon si précieux talisman ! Il est là, au cou d'un de ces ignobles monstres ! Le Chasseur Blême fonce sur lui. La créature recule légèrement, surprise d'être personnellement visée. J'ai peur qu'elle puisse prendre la fuite, mais voilà sa tête qui gicle.

« Émilien ! » me crie mon oncle en jetant vers moi le bijou.

Je le récupère, l'enfile. Une onde de puissance m'envahit. Je ne cherche pas à réfléchir. J'hurle :

« Ô Créatrice, qu'une armée d'ombre vienne nous défendre ! »

L'obscurité, alors, se tord, devient plus noire encore, prend vie. Elle répand le chaos tout en avançant vers nous. Voilà qu'elle nous entoure. J'entends la voix de Panache, si lointaine. Mes forces, déjà plus qu'entamées, s'évaporent à toute allure. Je maintiens ma concentration autant que possible mais bientôt, je sombre dans l'inconscience, terrassé par mon propre pouvoir.

CHAPITRE XXVI

Noirombre

J'ouvre les yeux et découvre la lueur d'un feu. Un instant, j'ai peur qu'il s'agisse du grand brasier des blafards, mais non. C'est juste un feu de camp qui crépite doucement. Je tourne la tête et découvre mon oncle qui fait griller quelque chose à la broche. Il a bandé sa jambe, son bras aussi. Il a reçu plus de blessures que je ne l'avais remarqué, mais il semble bien aller. À côté de lui est assise la souris grise, le crâne bandé. Et à côté d'elle, je découvre Panache. Prostré, il tremble comme une feuille. Personne ne parle jusqu'à ce que je remue encore. Mon oncle remarque alors que je me suis réveillé.

« Ça va ? me demande-t-il.

— Oui, je crois... » fais-je, d'une voix encore éraillée.

Le souvenir de ce qui s'est passé dans le village des hommes-crapauds me revient brutalement en mémoire. Le monde se met à tanguer. Mes oreilles sifflent. J'ai peine à croire ces images confuses, peine à croire que j'ai pu à ce point frôler la mort. Et pourtant, mon corps endolori et crasseux témoigne de la véracité de cette expérience traumatisante. À mon mal être se superpose le trouble d'être face à Vincent en ayant la conviction de lui avoir désobéi. Si j'étais sagement resté à l'auberge, rien de tout ceci ne serait arrivé. Les bandages de mon oncle m'accusent de stupidité, d'inconscience...

« Je suis désolé, bredouillé-je.

— De quoi ? De t'être fait avoir ?

— Oui...

— Tout le monde se fait avoir. Moi-même, je me suis fait avoir. C'est Troublesonge qui veut ça. »

Son ton est rude, direct. Loin de me bousculer, cela me rassure. Il ne m'en veut pas, c'est le principal. Le silence retombe. L'écureuil relève la tête et s'approche de moi. Je me redresse et lui souris. Il a l'air particulièrement secoué. Je ne sais pas quoi lui dire et il ne me dit rien, il se contente de me fixer, probablement content que je sois revenu à moi. Finalement, je m'adresse de nouveau à mon oncle.

« Qu'est-ce qui s'est passé, à la fin ? Comment on s'en est sorti ?

— On a profité de ta diversion avec les ombres pour se tirer. Tout simplement. »

Encore un silence. Vincent vérifie l'état de la viande. Puis, tout d'un coup, il reprend. Notre discussion est décousue.

« C'est moi qui te demande pardon. Pardon pour avoir mis tant de temps. Mais... j'ai fait aussi vite que j'ai pu... »

— Je sais. »

Oui, je le sais. Parce qu'il vient de l'affirmer et que je le devine honnête. Il est de ma famille. Il est la seule personne à qui je puisse totalement faire confiance. J'aurais dû m'en rendre compte plus tôt.

« Et maintenant ? demandé-je. »

— Maintenant je te raccompagne chez toi. Et pour ça, va d'abord falloir quitter la Putride. »

Vincent distribue la viande grillée. Je reconnais sans mal le goût du blafard. Il semble qu'il n'y ait vraiment que cela à manger dans la forêt. Panache sort enfin de son mutisme et s'adresse au Chasseur Blême :

« Et nous ? Enfin... moi. Vous allez faire quoi de moi ? »

Il jette un regard en coin à la souris grise.

« Je verrai ça en temps utile. Pour le moment, on se repose, on se remet, puis on lèvera le camp. »

Le Chasseur Blême

Je les fixe tour à tour. Émilien, mon neveu, devenu ce chat noir et son ami l'écureuil. Tous les deux ont pu récupérer leurs talismans, mais ils n'ont rien d'autre sur le dos. Des boules de poils crasseuses et éprouvées. L'écureuil, surtout, est ébranlé. Je me demande si mon neveu a changé autant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Il se perd en cet instant dans la contemplation de sa cuisse de blafard. Grisemine, à mes côtés, s'est comporté de façon irréprochable. Il a du cran, c'est certain. J'aimerais tous pouvoir les aider, mais je ne le peux pas. Je suis là pour Émilien. Je bois les dernières gouttes de l'eau miraculeuse du verger. Sans elle, je serais dans un sale état. J'ai pas mal morflé au moment de récupérer le pendentif de Noirombre. À présent, je suis plutôt confiant. Comment ne pas l'être ? Ce sauvetage était suicidaire et pourtant, il a fonctionné. Comparé à cela, une rencontre fortuite avec quelques hommes-crapauds, c'est bien peu de chose. Et même si on tombe sur une nymphe rouge, on pourra lui faire face.

« Bon, je vais monter la garde, déclaré-je, une fois le repas achevé. Profitez-en pour vous reposer. »

— Je ne suis pas fatigué, Maître, je peux prendre un tour », prétend Grisemine.

Lui-aussi doit beaucoup à l'eau miraculeuse. Et puisque celle-ci estompe l'épuisement, je veux bien le croire. J'accepte car, de mon côté, cela fait si longtemps que je n'ai fermé l'œil que même l'eau magique commence à ne plus suffire.

« Très bien. Alors c'est toi qui t'y colle en premier. »

Je lui réexplique ce à quoi il faut particulièrement faire attention, puis vais me coucher. On s'est réfugié dans une cavité qui ne comporte qu'une seule et étroite entrée. Je n'ai pas vraiment de souci à me faire. Mon attention, une fois de plus, tombe sur Émilien. J'aurais tellement à lui dire, sauf que pour cela, j'aimerais être seul. Mon épuisement me fait plonger en quelques minutes à peine. Comme d'accoutumé, mes rêves sont agités. Je n'en garde que d'infimes bribes. L'une d'elles est la certitude que l'homme en rouge et à la peau sombre était présent. Le marcherêve...

Noirombre

Je regarde mon oncle s'endormir. J'aurais une tonne de questions à lui poser, seulement je ne sais pas par où commencer. Si on était seuls, ce serait peut-être plus facile. Ou peut-être pas... Panache, lui, a déjà sombré. Il est appuyé contre moi. Je le rassure par ma présence, autant qu'il me rassure. Il semble toutefois en avoir un peu plus besoin que moi. Je ferme les yeux. Je sens les souvenirs des derniers événements remonter. Alors je rouvre les yeux. La souris grise monte la garde, assise en face de l'ouverture, son pistolet sur les genoux.

« Tu t'appelles comment ? » lui demandé-je, tout bas.

Il tourne la tête vers moi.

« Grisemine. »

— Pourquoi tu as appelé le Chasseur Blême, "Maître" ?

— Parce que c'est mon maître. Je suis un esclave.

— On est tous des esclaves, mais notre unique maîtresse, c'est la Grande Créatrice. Pas toi ? »

Il baisse ses manches et me montre des bracelets en fer.

« Le Chasseur Blême m'a acheté sur le marché de la Sulfureuse. C'est lui mon maître. La Grande Créatrice, elle, s'est contentée de me vendre au marchand d'esclaves. Et je suis pas le seul dans ce cas.

— Je ne savais pas qu'elle faisait ça...

— Je ne savais pas que certains d'entre nous vivaient dans un joli village sur une île paradisiaque. »

Je médite ses paroles. Jusqu'à peu, j'ignorais également que notre Créatrice tentait de conquérir la Putride. C'est une femme qui affectionne visiblement les projets secrets. Sans que je ne m'en rende compte, je glisse dans les bras de Morphée. Le fait que les Songeurs ne rêvent pas est, dans mon cas, une véritable bénédiction. Sans cela, j'en suis sûr, j'aurais été tourmenté par d'ignobles cauchemars.

Le Chasseur Blême

« Allez, en route ! »

On s'est assez reposé. Il est grand temps de revenir à la civilisation. Émilien et Grisemine m'ont l'air d'attaque. Panache, lui, est toujours secoué mais tant pis. Je crois qu'il va lui falloir des jours pour reprendre le dessus. Ce monde n'est pas fait pour les natures sensibles. J'ouvre la marche. Mon esclave la ferme. Les deux rescapés évoluent au milieu. Infestés de parasites, en proie à des démangeaisons, ils commencent à payer le prix de leur nudité. Cela ne devrait pas avoir de conséquences. Le voyage ne sera pas très long et les premières heures se déroulent sans encombre.

« On va où, exactement ? finit par me demander mon neveu.

— Au plus près. On retourne au village de la Créatrice. »

Il s'arrête. L'écureuil aussi.

« On va être puni pour notre désertion ! » s'inquiète ce dernier.

Lui peut-être, pas Émilien. J'ai négocié en ce sens.

« Non, je prétends pourtant, désireux de ne pas aborder le sujet au beau milieu de la forêt.

— Notre Créatrice est très sévère ! met en garde Émilien. Qu'est-ce que va devenir Panache si je pars ? C'est mon ami ! Il m'a aidé à tenir le coup dans le Petit Monde !

— Je veux pas rester au village de la Putride ! renchérit Panache. C'est horrible ici ! Une fois, je me suis fait couper la main ! Je veux plus de cette vie !

— Pas de souci, je m'occupe de tout. Maintenant, on repart. Vous avez besoin d'un nettoyage en règle et probablement aussi de quelques remèdes pour prévenir les saloperies qu'on peut choper ici. »

Je sens que si je n'interfère pas en faveur de l'écureuil, Émilien va m'en vouloir. Je soupire. J'espère que cela ne va pas compliquer une situation qui l'est déjà bien assez. À deux ou trois reprises, mon neveu prouve qu'il sait se débrouiller avec ses pouvoirs. J'en éprouve une pointe de fierté. Il a retrouvé la vue en revêtant le costume du chat noir, je comprends parfaitement qu'il n'ait pas pu résister à la tentation. Non, vraiment, il n'a rien à se reprocher.

On gagne le village sans encombre. Sitôt les portes des palissades franchies, des Velus en arme nous entourent.

« Tiens tiens tiens, mais qui revoilà ! grogne le cerbère roux.

— Ils sont tous sous ma protection, fais-je avec fermeté.

— Ce n'est pas ce qu'on m'a dit, objecte le cerbère dont les sbires s'apprêtent déjà à saisir Panache.

— C'est ce que je dis, moi. Qu'ils aillent se décroasser. J'ai à parler à votre déesse. »

Je suis le guide de la Putride, engagé par la Grande Créatrice, cela suffit à faire autorité pour l'instant.

On me conduit à un temple creusé dans un arbre. On m'y laisse seul et on referme les portes derrière moi. Je m'approche de la statue de l'inspiratrice.

« Je suis de retour, Créatrice.

— Grande Créatrice, rectifie-t-elle en parlant dans ma tête. Ainsi donc, vous êtes de retour. Pour quel résultat ?

— J'ai ramené mon neveu et l'écureuil. Les trois autres fuyards sont morts. J'ai donc accompli le service que vous m'avez demandé. Aucun Velu n'est en liberté.

— Parfait.

— Concernant l'écureuil, j'ai décidé de l'acheter.

— Vous voulez donc m'acheter deux élus à la fois, ainsi que le moyen de vous sortir du piège de Bonnaffaire, ça fait beaucoup.

— La clé de verre et un paquet d'or, ça fait beaucoup aussi. L'écureuil est un incapable, il ne vous sera pas utile dans vos projets.

— Il reste un élu. J'ai besoin de son talisman pour accroître ma propre puissance.

— Je ne chercherai pas à le faire sortir de Troublesonge. Vous ne perdrez pas son talisman. »

Silence. Puis :

« Bien, faisons ainsi. Lorsque vous serez redevenu présentable, suivez Hirsute puis Cildor. »

Noirombre

Panache et moi, on passe largement plus d'une heure dans l'eau. Avec l'aide de l'équipe de nettoyage, nous nous débarrassons laborieusement des innombrables parasites qui infestent nos fourrures. Peau irritée, cloques, soupçon de fièvre, les symptômes d'au moins deux ou trois maladies sont présents. Alors on nous fait boire le contenu de plusieurs fioles. On nous enduit également de pommades les parties du corps qui semblent se flétrir. Au terme de tous ces soins, on nous donne une nouvelle tenue blanche et on se retrouve dans la salle du miroir en compagnie de Grisemine, l'esclave de mon oncle. Il a eu droit à son propre nettoyage mais forcément, pour lui, cela a été bien plus rapide. Hirsute également est là. Silencieuse, elle nous observe depuis une table, chopine en main. Moi, j'observe mon ami l'écureuil qui tremble toujours un peu et je ne pense pas que ce soit dû à l'infestation de vermines.

« Ça va ? lui dis-je, à mi-voix.

— Oui... répond-il, d'un ton presque absent.

— Tu verras, avec mon oncle, on va être en sécurité.

— J'espère. Pour être franc, il me fait un peu peur... »

Vincent arrive à son tour dans la pièce. Propre et soucieux, il se dirige droit vers Hirsute.

« Allez en route, déclare-t-il.

— J'attendais que ça », grogne l'ourse qui se charge d'ouvrir le passage vers le Petit Monde.

On le franchit tous et nous voici dans l'espèce de petit temple sur l'îlot. Hirsute s'approche du coffre et le tapote des doigts.

« Vous retirez vos tenues et vous filez vous baignez. Il est impératif que vous vous débarrassiez de l'odeur de la Putride. N'allez pas au ponton, contournez le bâtiment. »

Le Chasseur Blême ne nous suit pas. Dehors, c'est la nuit. La lune, si grosse, éclaire assez pour y voir quelque chose. En contournant le bâtiment, on découvre un second sentier qui descend vers la mer. Le coin est prévu pour la baignade. Les rochers ne sont pas abrupts et il y a même un braséro allumé auprès duquel on peut se sécher et se réchauffer. Heureusement qu'il est là car l'eau est froide. De retour dans le temple, Hirsute nous tend les cartons contenant nos costumes, ceux qu'on portait avant d'aller dans la forêt. Ainsi je découvre que la souris grise a des habits gris et qu'elle possède une guitare. Moi, je me retrouve avec ma cape, mon chapeau et mon pantalon sombres, le tout accompagné de mes jolies dagues. Hirsute a remis sa robe de toile rêche et mon oncle est déguisé en tigre avec un grand manteau. Quand tout le monde est prêt, on monte dans la barque qui attendait au ponton. Je vois l'îlot disparaître et la grande île apparaître. Tout se passe dans le calme, sans un mot. Comment est-ce que tout cela va se terminer ? Est-ce que je vais vraiment pouvoir quitter Troublesonge, retourner chez moi, retrouver une vie normale ? Est-ce que je le veux ? Que va devenir Panache en mon absence ? Tant de questions auxquelles je suis incapable de répondre. Alors

je me laisse porter par les événements. Vincent décide pour moi, c'est plus simple. Je lui fais confiance et il est le mieux placé pour décider.

On accoste sur une plage abritée. Une fois tout le monde sur le sable, Hirsute prononce une courte formule et la barque se réduit à la taille d'un jouet. L'ourse peut la prendre et la ranger dans sa poche. On s'engage dans les bois. C'est toujours le silence entre nous. Un moment, je me dis qu'on se rend chez l'ourse mais je comprends bientôt que notre destination, c'est directement le palais de notre Créatrice. On y arrive presque trop vite à mon goût. Est-ce à cause de mon appréhension ? Comme je l'avais fait lors de ma première visite, on ne passe pas par l'entrée principale qui donne accès au parc du château. On s'engouffre plutôt dans le tunnel menant au guichet. Les gardes chiens ne s'interposent pas, ne nous posent même pas de question. Ils se contentent d'observer. J'ai de cet endroit un très mauvais souvenir. Mon stress s'accroît. Panache est dans le même cas. Personne au guichet. Le passage secret des prisons s'ouvre néanmoins à notre approche. Cerbère apparaît dans l'embrasure.

« Bon, c'est ici que je vous laisse », déclare Hirsute.

Déjà elle fait volte-face et déserte le couloir. Le massif entraîneur à trois têtes nous fait signe d'entrer, non sans nous toiser, l'écureuil et moi particulièrement. Panache cherche ma main. Je la serre. Derrière nous, le pan de mur se remet en place avec un raclement rocheux. L'odeur d'humidité m'envahit les narines.

« Tout le monde est là ? Parfait. »

Je sursaute. Cette voix, c'est celle de Cildor, l'ignoble assistante de la déesse. La fillette blonde, bras croisés, vient d'émerger d'une porte. Elle poursuit sans prêter d'attention à ma réaction.

« Chasseur Blême, avec moi. Cerbère, vous vous occupez des Velus.

— Non, je... commence à protester Panache.

— C'est quoi la suite du programme ? demandé-je.

— Il y a une procédure pour sortir des Velus du Petit Monde, explique Cildor avec son amabilité hypocrite. Suivez les ordres et tout ira bien.

— Je veux pas de complication, prévient mon oncle. Alors vous vous tenez à carreau.

— Je viens aussi ? s'enquit Grisemine. J'ai déjà les bracelets. Je ne peux pas trop m'éloigner de mon maître.

— Oui, aussi. Chasseur Blême, remettez la clé à Cerbère. Ce sera plus pratique. »

Vincent s'exécute puis disparaît avec Cildor. Cerbère nous conduit dans une salle plutôt confortable que je n'avais jamais vue, avant. Elle est très proche du passage secret. Sur le bref trajet, on ne voit rien des sinistres installations telles que les cellules, la salle de torture ou le gymnase. L'entraîneur verrouille la porte par laquelle on vient de passer puis nous fait signe de nous assoir.

« On va s'occuper de vous un par un, déclare-t-il. Grisemine, t'es le premier. »

Il s'en va avec la souris grise par la porte d'en face. Il y a ici des chaises de toutes tailles pour correspondre à tous les Velus. J'en choisis une qui me convient. Panache fait de même. On se regarde. Il mordille ses griffes. J'ai beau dresser les oreilles, je ne perçois que le crépitement des torches qui illuminent généreusement l'endroit.

« Qu'est-ce que tu crois qu'ils vont nous faire ? finit par demander mon ami.

— J'en sais rien. Rien de méchant, je présume. Sinon mon oncle va les défoncer. »

Je tente de m'en convaincre. Après environs dix minutes, Cerbère réapparaît et m'appelle. Je le suis en m'efforçant de conserver mon calme.

« Je m'étais bien amusé avec toi et ton collègue, déclare l'entraîneur. Dommage que vous partiez. »

Je ne dis rien. Me voilà bientôt face à un Velu panthère avec une tenue presque aussi sombre que la mienne et des yeux phosphorescents assez fascinants. Il est assis au bout d'une petite table. Ma chaise est surélevée pour que je sois à son niveau.

« Il a fait un séjour en prison et il a vu la Putride », explique le chien à trois têtes à la panthère.

Cette dernière acquiesce puis me toise.

« Vous allez faire quoi ? m'inquiète-je.

— Te faire oublier ces choses, réponds la panthère d'une voix douce et féminine. Regarde-moi dans les yeux.

— Juste ça ?

— Oui, juste ça. Allez, regarde-moi. »

Le Chasseur Blême

Je suis Cildor jusqu'à une pièce où trône une des innombrables statues de la Grande Créatrice. Sitôt que la jeune fille a refermé la porte, la statue s'illumine. L'instant d'après, l'inspiratrice est présente en chair et en os. Elle descend de son socle et s'approche de moi.

« Vous êtes bien en tigre. Vous devriez essayer un véritable costume un de ces jours. »

Je retire le masque.

« Bien, Chasseur Blême, il est temps de procéder aux transactions, poursuit-elle avec un charmant sourire. Cildor, ma sacoche !

— Là voici, Madame. Je vais m'assurer que le transfert se déroule sans accroc. »

La Grande Créatrice s'installe à une table. Je m'assois face à elle. La jeune fille nous laisse seuls. Je sors le sac isolant ainsi que la boussole magique, puis les fait glisser vers la femme.

« Le talisman de l' élu mort est à l'intérieur du sac », précisé-je.

Elle vérifie et semble satisfaite.

« Il manque quelque chose, rétorque-t-elle néanmoins. Où est la clé de verre ?

— Je vous le dirai quand j'aurai tout ce que vous m'avez promis.

— Vous connaissez certains de mes secrets, vous avez de quoi me porter préjudice si je ne respecte pas ma parole, n'est-ce pas assez pour avoir confiance en moi ?

— Vous manigancez dans le dos de Bonnaffaire et de l'Imagistère. Vous êtes capable de manigancer dans mon dos aussi.

— En parlant de Bonnaffaire, il a appris votre retour. Il est venu me voir.

— Que lui avez-vous dit ?

— Ce qu'il voulait entendre. Il pense que je vais vous piéger comme je le lui avais promis.

— Comprenez donc que je me méfie de vos promesses. Donnez-moi le moyen de sauver mon neveu. La clé, après. »

Nouveau sourire de sa part. Elle ouvre sa sacoche de velours.

« Voici tout d'abord les certificats de propriété concernant Noirombre et Panache. Je vous rappelle que Panache doit rester en Troublesonge. Je vous vends le chat cinquante visages et l'écureuil, quinze, soit soixante-cinq les deux. Je suis prête à parier que vous avez largement assez.

— C'est le cas.

— Voici ensuite le contrat d'aventure d'Émilien Blanchet. Je l'ai récupéré car, étant devenu un Velu, toutes ses possessions sont devenues miennes. En lisant ce à quoi consiste son aventure, vous constaterez qu'il doit ramener à l'Imagistère un talisman intact, pas spécifiquement le sien. C'est la faille du piège. Voici un talisman neuf qui n'appartient à aucun élu et qui donc n'a à mes yeux aucune valeur. C'est celui-là que votre neveu pourra remettre et ainsi accomplir son contrat d'aventure.

— S'il brise son propre talisman, il redeviendra un Éveilleur ?

— Effectivement. Il restera cependant un velu mais ça n'aura plus d'importance une fois sorti de Troublesonge. Dans le monde de l'Éveil, il retrouvera son apparence ordinaire. Voilà. Vous savez tout. Il ne vous reste plus qu'à payer. Soixante-cinq visages et la clé de verre.

— Quand...

— Non, maintenant ! me coupe-t-elle. Maintenant où je vous livre à Bonnaffaire comme je suis censée le faire ! »

Nos regards se croisent, se soutiennent. Je sens qu'elle ne transigera pas. J'aurais fait de même si j'étais à sa place.

« La clé de verre est cachée dans un bâtiment désert, non loin de votre tour. Le bâtiment se trouve au sud, à dix minutes de marche environ. Il a deux étages et se trouve à côté d'une statue de pendu. Il faut monter au premier étage et chercher dans la cendre de la cheminée.

— Si jamais vous m’avez menti, je vous promets l’enfer, Chasseur Blême.

— Je vous promets la même chose si vous chercher à m’embobiner. »

Le silence tombe. On se dévisage. La Grande Créatrice finit par se détendre.

« Bon. L’or maintenant. Et n’oubliez pas de signer les certificats, sans quoi ils n’auraient pas de valeur. »

Je sors mon énorme bourse et compte les soixante-cinq visages. Puis je signe les parchemins, que je récupère. On range nos affaires, puis on se lève. La Grande Créatrice retourne sur son socle avant de me tendre la main.

« Touchez-moi. Je vais vous conduire dans mon bureau. Les gardes de l’Imagistère qui surveillent l’entrée du Petit Monde ne doivent pas vous voir, même en tigre. »

J’hésite.

« Allez. On s’est tous les deux promis l’enfer, on sait à quoi s’en tenir ! » insiste-t-elle.

Je prends sa main et un flash de lumière me submerge.

CHAPITRE XXVII

Noirombre

Un claquement de doigt retentit. Je cligne des yeux, désorienté. J’ai l’impression d’émerger d’un profond sommeil. En regardant autour de moi, je découvre une salle inconnue, plutôt coquette et généreusement éclairée. Elle comporte une fenêtre par laquelle je reconnais le morne ciel nocturne de Lombres. Panache et Grisemine sont à côté de moi et tout autant désorientés. On est alignés devant la panthère aux yeux fascinants. Celle-ci se redresse et s’écarte. Derrière elle se tient mon oncle que je remarque à peine car notre Créatrice est également présente, éblouissante de beauté. Le simple fait de la voir me comble de joie.

Le Chasseur Blême

« Ils ont l’air complètement drogués ! grondé-je, craignant déjà un mauvais coup de l’inspiratrice.

— C’est d’avantage ma présence que l’hypnose qui les met dans cet état. Pour les Velus, je suis une déesse. Ils vivent pour mon bon plaisir, prêts à exécuter mes quatre volontés sans discuter. Constatez que même ma panthère a du mal à cacher sa fascination envers ma personne.

— Alors c’est donc ça votre but ultime : être une déesse ?

— Une puissante déesse qui mènera ses enfants à la grandeur. Tout est possible en Troublesonge. Il faut savoir viser haut, sans quoi on finit très vite par s’ennuyer. Vous ne pensez pas ?

— J’en pense qu’Émilien a intérêt à redevenir lui-même sinon notre marché ne tient plus !

— Ce sera le cas dès que je serai hors de vue.

— Qu’a-t-il oublié exactement ?

— Tout ce qui était nécessaire afin de préserver mes secrets. Pour lui, et les deux autres également, mon Petit Monde est ce qu’il semble être, un paradis. Quant à vous, souvenez-vous que vous n’êtes jamais entré dans celui-ci. Cildor, les clés ! »

La jeune fille s’approche et me tend trois clés. Elles correspondent aux colliers de fer que portent désormais Noirombre, Panache et Grisemine, officiellement mes esclaves. Je les prends et les mets dans ma poche. Puis je questionne à nouveau la Grande Créatrice.

« Qu’allez-vous faire de la clé de verre ?

— La donner à l’Imagistère comme l’aurait fait Bonnaffaire. Sauf que ce sera moi et non lui qui aura droit à la récompense. Ils auront encore plus confiance en moi. Et vous, vous aurez accompli votre travail.

— Bonnaffaire ne vous le pardonnera jamais.

— Si. Je trouverai les mots. Il m’aime vous savez. C’est ce qui le rend aveugle à mes manigances. — Elle soupire. — Bien, le moment est venu de nous séparer, Chasseur Blême. Si d’aventure vous avez

du temps à tuer, revenez me voir. J'aurai certainement du travail pour quelqu'un d'aussi compétant que vous. »

Elle tente de me voler un baiser. J'ai un pas de recule. Une fugace lueur d'amusement passe dans ses yeux. Cette femme est très dangereuse, c'est une certitude. Je me promets intérieurement d'éviter de m'en faire une ennemie sans pour autant tomber dans ses filets. Elle passe la porte, suivie de Cildor et de la panthère. Il ne reste que les trois Velus qui, presque immédiatement, semblent retrouver leurs esprits. Je désire vérifier quelque chose et m'approche de mon neveu.

« Ça va ?

— Heu oui... mais, mais je sais plus très bien où j'en suis.

— Justement, va falloir savoir. Comment tu t'appelles ?

— Noirombre.

— Réellement ?

— Heu, non. Émilien.

— Qui je suis ?

— Mon oncle.

— Comment je t'ai retrouvé ?

— Dans l'auberge des égarés. On s'est parlé dans les escaliers.

— Comment je t'ai retrouvé, la seconde fois ? »

Noirombre

Je me trouble. La dernière chose dont je me souviens, c'est de m'être endormi, dans ma petite maisonnette. Le Petit Monde était chouette. Je regrette presque d'être de retour dans Lombres. Ma main se porte sur un collier de fer que j'ai au cou. Depuis quand ? Il ne fait pas partie de ma tenue. Je me souviens alors que j'ai été acheté, comme esclave. C'est la panthère qui me l'a dit.

« Vous venez de m'acheter, c'est ça ? »

M'acheter... le terme sonne bizarrement dans ma tête. Et pourtant, il ne m'étonne pas plus que cela. Je suis conscient de ma situation. Je suis un Velu, je suis un esclave. Et Vincent est là pour me ramener chez moi, dans la réalité. Il hoche la tête.

« C'est ça. Allez, en route. »

Panache semble contrarié.

« Mais je voulais pas être acheté ! Je voulais rester dans le Petit Monde ! »

Grisemine tique. J'ignore comment je connais le nom de quelqu'un que je vois pour la première fois, mais c'est pourtant le cas.

« C'est pas quelque chose qu'il faut dire ! déclare la souris. Et puis le Chasseur Blême est un maître gentil. »

Toujours perdu, je constate maintenant qu'on a tous été parfumés. Non, vraiment, j'ai l'impression d'avoir loupé quelque chose.

« Vous venez ? » s'impatiente Vincent, qui tient la porte ouverte.

On se met en marche. Nous voilà dans les escaliers en colimaçon de la tour. On les descend. On franchit l'entrée de l'édifice. Une nuit froide et oppressante nous engloutit. Je frissonne, mal à l'aise. Cette région ne m'a décidément pas manqué. Déjà des susurrants se mêlent à notre compagnie. Leurs inquiétants murmures s'unissent au vent lugubre.

Le Chasseur Blême

« Grisemine, Panache, je vais vous conduire chez des amis, le temps que je m'occupe de mon neveu. »

J'allume mes billes lumineuses afin d'y voir quelque chose dans cette obscurité malsaine. L'écurie n'est pas loin. Autant en profiter. Regagner le Quartier des Lanternes à cheval sera bien plus rapide. Des bruits de bottes attirent mon attention. Des fusiliers de l'Imagistère se dirigent droit vers moi.

« Halte ! » me crie l'un d'eux, un sous-officier.
J'obtempère.

« Vous êtes le Chasseur Blême, n'est-ce pas ?
— En effet. »

Il ne sert à rien de nier. D'ailleurs je porte ma tenue blanche, je ne me dissimule pas.

« Tout d'abord, veuillez produire les certificats de propriétés de vos esclaves. »

Je les sorts de ma poche et les tends au sous-officier. Je devine un soupçon de surprise se dessiner sur son visage sévère. Ces soldats ne sont pas là par hasard. Ils m'attendaient. Ils veulent me coincer. Mais ils respectent la loi, quoi qu'il arrive. Le sous-officier vérifie minutieusement chacun des trois papiers. Finalement, il me les rend.

« Tout est en règle concernant vos esclaves. Mais pour vous, c'est une autre histoire. L'Imagistère vous avait confié une mission...

— Que j'ai accomplie, répons-je, impassible.

— Vous avez une manière bien curieuse de revenir à Lombres pour quelqu'un qui a accompli sa mission. Je vais vous demander de me suivre au QG de l'Imagistère.

— C'est justement là que je me rends.

— Alors parfait. »

Tout le monde se dirige vers l'écurie. On me fait monter, avec les trois Velus, dans une calèche qui ne tarde pas à s'ébranler. J'observe Émilien qui a toujours l'air un peu perdu. Panache stresse. Grisemine aussi. J'éprouve moi-même une pointe d'inquiétude. On m'est tombé dessus très vite. J'espère qu'on se rend bien au Quartier des Lanternes. J'espère aussi que la Grande Créatrice va rapidement remettre la clé de verre à l'Imagistère. Sans cela, je serai en tort vis-à-vis de la loi. À cette idée, mon appréhension grandit. Et si, au final, je m'étais fait avoir ? Non, impossible... L'inspiratrice sait que je divulguerais ses secrets en cas de coup fourré. Mais tout de même, j'ai un doute. Deux des fusiliers sont installés avec nous, pour surveiller. Conséquence, nul ne parle durant le trajet. La calèche est encadrée de cavaliers. On se rend bien au Quartier des Lanternes. Un bon point. Le véhicule s'arrête à l'arrière du palais de l'Imagistère. Je distingue les fenêtres éclairées de ses hautes tours. Les tours en elle-même se fondent dans la nuit d'encre. On nous conduit à l'intérieur de l'imposant bâtiment, toujours sous bonne garde. Finalement, après avoir parcouru plusieurs couloirs et escaliers, on nous indique une petite pièce.

« Le Capitaine Griscieux viendra sous peu vous voir », explique le sous-officier.

Et il referme la porte. Je ne doute pas que celle-ci est surveillée, cependant, l'endroit ne ressemble pas à une cellule. Je suis seul avec mon neveu et les autres Velus.

Noirombre

Je profite immédiatement de cette tranquillité pour poser la question qui me brûle les lèvres.

« Vous pensez que je vais pouvoir rentrer ? La situation a l'air tendue...

— Elle l'est, mais tu vas rentrer. »

Vincent ouvre son sac et en sort un parchemin ainsi qu'un médaillon. Il me les tend.

« C'est ton contrat d'aventure et un talisman. Tu remettras ce talisman à l'Imagistère pour accomplir ton contrat. Mais tu ne pourras partir de Troublesonge que si tu redeviens un Éveilleur. Et pour ça, il va te falloir briser ton propre talisman. C'est lui qui contient ton Imergie. »

Je prends les objets puis observe mon médaillon.

« C'est lui qui me donne mes pouvoirs. Ça veut dire que je vais les perdre ?

— Oui. Et c'est pour ça que tu dois briser ton talisman le plus tard possible. S'il y a un problème, tes pouvoirs seront très utiles.

— Et moi ? demande Panache. Je peux rentrer aussi ?

— Non. Plus tard, peut-être.

— Je veux qu'il rentre aussi ! objecté-je.

— Je prendrai soin de lui, c'est tout ce que je peux te promettre, pour l'instant.

— Et vous, vous ne rentrez pas ? » demandé-je encore.

On frappe à la porte. Un fusilier apparaît dans l'embrasure.

« Chasseur Blême, veuillez me suivre. Vos esclaves restent ici. Déposez les clés des colliers sur la table. »

Mon oncle s'en va et il n'y a plus que nous trois dans la salle. Je me mets à tripoter nerveusement mon collier de fer. Puis j'observe le talisman que Vincent vient de me donner. Sur une face, il comporte le visage de la Grande Créatrice. L'autre face est vierge, preuve qu'il n'a été assigné à aucun Velu. Cet objet va me permettre de rentrer, de revoir maman, papa, Sophie, l'appartement, l'école... Ce sera la fin de ce cauchemar, un cauchemar qui a été tout de même parfois agréable. Le Petit Monde, le costume magique, la vue retrouvée... Vais-je redevenir aveugle si je quitte Troublesonge ?

Le Chasseur Blême

« Bonjour Monsieur Beauval. Je vous en prie, prenez place. »

Me voici en compagnie du Capitaine Griscieux, dans un petit bureau très austère. Les chandeliers qui éclairent la pièce ne parviennent pas à la réchauffer. Je m'installe. Le militaire reprend :

« Vous souvenez-vous de notre marché ? Vous aviez une mission. L'accomplir efface vos crimes. Sans cela, vous demeurez coupable du meurtre de plusieurs de mes hommes ce qui, bien entendu, exige un châtiment exemplaire.

— Je m'en souviens, dis-je simplement, d'un ton neutre.

— Très bien. Je vais vous poser des questions, j'exige des réponses claires et si possible concises.

— Allez-y.

— Où est votre escorte ?

— Tous morts, à l'exception des Capuchons Noirs.

— Morts comment ?

— À votre avis, Capitaine ? Cette expédition était à haut risque.

— Mon avis ne compte pas, pas pour l'instant. Soyez plus précis.

— Il me semble que nous avons eu nos premières pertes à l'Icaris. Nous étions alors en train de nous faire passer pour des chasseurs de trésors. Cette couverture nous a permis d'obtenir les services d'une pirate Fouguelame. Elle nous a beaucoup aidés, mais a fini par se retourner contre nous. C'est elle qui a fait le plus de morts dans le groupe. Le reste est tombé à cause des dangers du Maelstrom. »

À la mention de Fouguelame, le capitaine grimace. Il doit la connaître.

« Où sont les capuchons noirs ?

— Je leur ai faussé compagnie dans les Marches de Feu afin d'être seul et de rentrer à Lombres selon mes méthodes.

— Pourquoi ?

— Parce que Bonnaffaire me déteste et que je le soupçonnais, à juste titre, de vouloir me tromper. »

Griscieux réfléchit un instant. Les questions ne sont pas terminées.

« Comment se fait-il que vous ayez en votre possession l'ordre de mission de Grandgrêle ?

— Il me l'a donné lorsqu'il a été grièvement blessé. On était alors poursuivis par le navire de Fouguelame sur le Dallier.

— Il aurait pu le donner aux Capuchons Noirs. Il aurait dû.

— Mais il ne l'a pas fait. Croyez-le ou non, mais on commençait à s'apprécier. Sans vos hommes, je ne serais plus en vie. Même les Capuchons Noirs, j'ai appris à les connaître. Au moment de les laisser en arrière, je n'ai pas pu les tuer, comme je l'aurais certainement fait autrement. »

Nouvelle grimace.

« Vous voulez de la franchise, vous l'avez. Ne venez pas vous plaindre, enchaîné-je.

— Bien, bien. Où est la clé de verre ?

— Je l'ai remise à la Grande Créatrice.

— Vous deviez la remettre à Bonnaffaire, ou à moi.

— Quelle importance ? Elle sera sous peu en la possession de l'Imagistère.

— Je l'espère, pour vous. On va vous garder sous la main jusqu'à ce qu'on sache si vous avez dit vrai. Ce devrait être rapide. »

Le capitaine me signifie d'un signe que l'interrogatoire est terminé. Deux soldats me reconduisent dans la pièce où attendent mes esclaves. Sauf que cette pièce est désormais vide.

Noirombre

« C'est tout ? Votre oncle est juste venu vous acheter ?

— Ben... oui.

— Vous n'avez rien fait de spécial dans le Petit Monde ? Vraiment rien ?

— Non.

-La dissimulation est un crime, vous devez le savoir.

— Je ne cache rien. »

Face à moi, le gamin qui m'interroge semble mécontent. C'est un des fonctionnaires agressifs de l'Imagistère. C'est aussi, me semble-t-il, un enfant de la Dame Corbeau. Ses yeux luisent étrangement. Il n'arrête pas de me fixer avec une désagréable intensité. Pour la troisième fois, il se penche en avant, pose deux doigts sur mon front et écarte les doigts comme pour aménager un passage vers mon esprit. Je devine qu'il tente de lire mes pensées. Je ne stresse pas particulièrement car je ne sais vraiment rien. Il secoue la tête en signe de négation.

« Ce Velu n'est pas différent des autres, confie-t-il enfin à un collègue qui surveille l'interrogatoire. Il y a toujours ces vides dans les souvenirs. Je me demande si c'est vraiment une simple conséquence des costumes comme l'affirme la Grande Créatrice.

— Examinez quand même les deux autres. On ne sait jamais », déclare le collègue.

On me fait quitter ma place. Grisemine me remplace. Moi j'attends contre le mur en compagnie de Panache. Le jeune fonctionnaire ne pose plus aucune question. Il se contente d'essayer de lire les pensées de la souris. Deux minutes plus tard, il tente avec l'écureuil. Tout se déroule dans une atmosphère particulièrement tendue. Cependant, j'éprouve une certaine satisfaction à constater la frustration de l'Imagistère. Ils ont l'air bloqué par leurs propres lois.

« C'est Monsieur Beauval qu'il faudrait sonder, pas ses bestioles ! On perd notre temps.

— Si la clé de verre ne nous est pas remise, il sera officiellement un criminel, on aura tous les droits.

— En attendant, ramenez-les. »

Un soldat prend les clés de nos colliers et on le suit dans le couloir. La porte du bureau claque derrière nous. Quelques secondes plus tard, une voix nous fait nous immobiliser.

« Un instant, fusilier. Lequel de ces trois là est Émilien Blanchet ? »

Le soldat me désigne et deux capuchons noirs s'approchent de moi. Ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau.

« Un chat noir... pas mal, commente l'un.

— Tu ne te souviens probablement pas de nous, mais c'est ma sœur qui t'a retrouvé à Lombres, lors de ton arrivée et c'est moi qui te surveillait à l'auberge.

— Et on a tous les deux accompagné ton oncle dans son expédition.

— Ha... fais-je, intrigué, en les dévisageant.

— Très sympa ton oncle. Il nous a laissés dans une cage. Rien que pour ça, j'ai bien envie de t'arracher les yeux.

— Mortebrise, du calme. Il n'y est pour rien.

— Et alors ? Si on peut plus taper sur les innocents, où va le monde ? »

Je me suis reculé, pas très rassuré. Mais les deux sorciers s'éloignent. On reprend notre marche.

Lorsqu'on est de retour dans la pièce qu'on nous a assignée, Vincent, qui est déjà là, fonce sur le fusilier, apparemment furieux.

« Qu'avez-vous fait ? Ce sont MES esclaves, vous n'avez aucun droit sur eux !

— On a respecté la procédure », se contente de répondre le militaire en rendant les clés.

Et il s'en va.

« Maître, on nous a juste posé des questions, explique Grisemine.

— Émilien, tu as toujours ce que je t'ai donné ? me demande mon oncle.

— Oui. Ils ne m'ont même pas fouillé.

— Parfait. »

Il soupire de soulagement.

« Heu, ça se passe bien ? osé-je demander.

— On va très vite le savoir. »

Le Chasseur Blême

Moins vite que je ne l'aurais cru. On reste cloîtrés dans cette pièce plusieurs heures durant. Nerveux, je fais les cent pas devant les regards anxieux des trois Velus. Que se passe-t-il ? La Grande Créatrice n'a-t-elle pas remis la clé de verre ? L'Imagistère ou Bonnaffaire sont-ils en train d'échafauder un autre mauvais coup ? Ternevent et Mortebrise, qui sont ici, veulent-ils ma tête ? Mon neveu n'a pas été fouillé, ils n'ont pas dû remarquer qu'on avait de quoi accomplir son contrat d'aventure. Mais peut-être que l'inspiratrice a parlé. Peut-être qu'il me faudrait préparer un plan B. Le seul qui me vienne en tête est de tenter de sortir d'ici par la force et si, par miracle on y arrive, fuir dans une région sauvage. Émilien a de grands pouvoirs qui permettent beaucoup. Seulement, la Grande Créatrice peut les lui retirer. Voilà qu'on frappe, qu'on entre. Je me tourne vers le soldat qui vient de franchir le seuil.

« Monsieur Beauval, vous êtes libre. J'ai ordre de vous raccompagner à la sortie du palais.

— Pas tout de suite. Nous avons encore une tâche à accomplir ici, à propos d'un contrat d'aventure. »

Je crains que le fusilier ne s'y oppose, mais il se contente de hausser les épaules.

« Je vais vous conduire au guichet approprié alors. »

Je m'étonne que Bonnaffaire ne se soit pas encore montré. Quoi qu'il en soit, nous voilà devant un enfant de la Dame Corbeau chargé des aventures d'Éveilleurs. Émilien lui présente son contrat. Il le lit puis toise le chat noir d'un regard critique. C'est à moi qu'il s'adresse :

« Un esclave ne peut pas entreprendre de démarche sans l'aval de son maître.

— Il l'a, mon aval. »

J'exhibe le certificat de propriété. Le gamin hoche la tête et s'adresse maintenant à mon neveu.

« Si vous estimez avoir accompli votre mission, remettez-moi l'objet du contrat. »

Émilien lui donne le talisman vierge. Il réprime difficilement sa surprise, voir même son mécontentement. Mais il n'a d'autre choix que de reconnaître la validité de l'objet.

« Une dernière chose, Monsieur Blanchet, veuillez tenir ceci, que je sache si vous êtes encore un Éveilleur. »

Il lui tend une pierre de révélation. Mon neveu me jette un regard interrogateur.

« Oui, c'est le moment, lui dis-je. Fais ça un peu à l'écart.

— Je n'ai pas toute la journée, s'agace le capuchon noir.

— Ce sera rapide », le rassuré-je.

Noirombre

Mon oncle me désigne l'angle de la pièce où il n'y a personne. J'ôte mon talisman et ressens immédiatement une sensation de manque. L'espace d'un instant je l'observe. Sur une face, le visage de la Grande Créatrice. Sur l'autre, ma propre figure. Le fonctionnaire tapote d'impatience sur son comptoir. Je dépose l'objet à terre et dégaine l'une de mes dagues. Je vais rentrer, revoir mes parents, sortir de ce monde chimérique... perdre mes pouvoirs... Je ne sais plus qu'en penser alors j'évite de penser, c'est plus simple. Je frappe le talisman avec ma lame. Un seul coup suffit. Il était

plus fragile qu'il n'en avait l'air. Il se brise en plusieurs morceaux. Une fumée lumineuse aux couleurs irisées en émerge.

« Touche-la », me commande Vincent.

Je m'exécute. La fumée entre en moi et comble cette sensation de vide.

« Bon, c'est terminé ? » lâche le fonctionnaire d'un ton acide.

Pour toute réponse, je prends la pierre à facettes qu'il a déposée sur le comptoir. Elle s'illumine et chauffe. Le capuchon noir soupire.

« Bien... Je suis heureux de vous annoncer que je reconnais la validité de l'accomplissement de votre aventure. Désirez-vous sortir de Troublesonge ?

— Oui. »

C'est la seule réponse possible.

« Et vous Monsieur Beauval, êtes-vous prêt à renoncer à votre esclave ?

— Oui. »

Sur le coup, on dirait presque un mariage. Cette pensée impromptue me fait esquisser un sourire.

Le Chasseur Blême

« Mais je l'accompagne jusqu'à la porte Trouble, ajouté-je aussitôt.

— C'est interdit. Seuls ceux qui peuvent sortir s'approchent des portes Troubles.

— Mais je peux sortir. J'ai accompli depuis des lustres mon propre contrat d'aventure. Vérifiez dans vos archives. Donc je l'accompagne. »

L'enfant de la Dame Corbeau me jette un regard noir puis nous demande un instant. Il quitte son comptoir, gagne un bureau proche et je l'entends questionner un collègue. Il revient près de dix minutes plus tard, l'air las.

« Suivez-moi, vous tous.

— Et moi ? Je peux pas demander un contrat d'aventure ? demande Panache.

— Chaque chose en son temps », lui rétorqué-je, sachant pertinemment que je ne lui en donnerai pas la permission.

J'ai déjà accepté de l'acheter, je ne vais pas en plus me mettre à dos la Grande Créatrice pour lui. Le Capuchon Noir nous conduit dans un long couloir que surveillent de nombreux soldats. Le Capitaine Griscieux, surgit d'une porte latérale et me barre le chemin, l'air passablement agacé.

« Vous nous compliquez la vie considérablement, Monsieur Beauval.

— Ce n'est pas ma faute si Bonnaffaire me contraint à des précautions.

— Bonnaffaire aussi m'agace, sachez-le. Et la Grande Créatrice également. Comme si Troublesonge n'était pas assez chaotique comme ça, il faut en plus que des myriades de querelles insipides viennent nous emmerder. M'enfin, passons... Nous avons obtenu la clé de verre grâce à vous. On va régler cette affaire rapidement et j'espère qu'à l'avenir, si l'Imagistère vous demande quelque chose, vous le ferez comme il a été convenu de le faire.

— Si cela ne concerne que l'Imagistère, il ne devrait pas y avoir de problème. »

Ma réponse semble lui convenir. Il prend la tête du groupe. On débouche dans une grande salle. Celle-ci est entièrement vide. Pas le moindre meuble. Même pas de torche. Ce sont les fusiliers qui éclairent. Le Capitaine donne des ordres. Les soldats se répartissent dans une moitié de la pièce, laissant inoccupé le fond de la salle qui du coup est presque plongé dans le noir. Une certaine agitation règne. Je comprends aux instructions de Griscieux que la procédure est accélérée. D'ordinaire, il y aurait un délai d'attente et une foule de choses à vérifier. J'ignore ce qui s'est passé en coulisse mais cela a dû être explosif. Bonnaffaire a probablement fait un scandale. La Grande Créatrice a dû négocier autant que possible.

Tout d'un coup, mes réflexions s'envolent car, parmi nous, se tient un homme vêtu de rouge et à la peau sombre. Le marcherêve, il est là, en chair et en os. Nos yeux se trouvent. Il me sourit mais ne dit mot. Cette personne a hanté mes songes durant des jours, des semaines. Je devrais le haïr. Pour

l'instant, il me trouble simplement. Trop de choses se déroulent autour de nous pour que je puisse réagir de façon ordinaire.

« Où est le portelier ? beugle Griscieux.

— Il arrive, il arrive, Capitaine ! » lui assure quelqu'un.

L'atmosphère devient électrique.

Noirombre

La tension ambiante est contagieuse. Je me ronge les griffes, comme Panache.

« Navré pour le retard Capitaine. Je pensais avoir plus de temps que cela, déclare un individu arrivé au pas de course.

— Ce n'est pas grave, portelier Horizon. Procédez je vous prie, répond le Capitaine Griscieux qui se tourne ensuite vers mon oncle. Nous y voilà. Retirez le collier de votre neveu. »

Vincent s'exécute. Il remarque alors mon stress et me murmure :

« Ne t'en fais pas. Dans quelques instants, tu seras de retour dans le monde de l'Éveil. — Brève hésitation. — Ce serait mieux que tu ne parles pas de tout ça, une fois de retour. Tu serais pris pour un fou.

— Mais... mais maman vous croit mort. Elle serait peut-être contente de savoir que ce n'est pas le cas.

— Comment veux-tu lui expliquer ? Comment veux-tu qu'elle te prenne au sérieux ? Tu m'as croisé dans un rêve Émilien, tout ça n'est qu'un rêve. »

Je médite ses paroles tout en me palpant le cou. Il vient d'être libéré de l'entrave de fer. Le dénommé Horizon s'est avancé dans la partie laissée déserte de la salle. Il semble se concentrer. Mon oncle, tout d'un coup, se remet à murmurer :

« Mais... mais si par miracle tu peux lui expliquer... dis lui qu'elle me manque, que je pense toujours à elle... »

Sa voix est altérée par l'émotion.

« Pourquoi vous ne rentrez pas avec moi ? Vous le pouvez, vous avez réussi votre contrat d'aventure.

— J'ai trouvé une cave qui pourrait convenir, déclare Horizon.

— Parfait, répond le capitaine. Ouvrez la porte Trouble. »

Horizon brandit les bras. J'ai l'impression que l'air se met à vaciller. Puis une sorte de déchirure zèbre le vide, vers le fond de la salle. De la brume s'en échappe en abondance. Très vite, elle noie tout l'endroit. Mon corps est parcouru de fourmillements. J'ai l'impression que le mur du fond n'existe plus. À la place, je crois distinguer un nouvel espace, peut-être cette cave mentionnée par le portelier. En tout cas, tout est sombre.

« Porte ouverte Capitaine.

— Allez, Monsieur Blanchet, en avant ! ordonne de son ton sec Griscieux.

— Oublie tout ça », me dit encore mon oncle.

Je me tourne vers lui, indécis. Je ne sais même pas si je veux partir. Enfin si, je le veux, mais c'est précipité. Il me pousse.

« Allez ! Vas-y ! »

Alors je me tourne vers le fond de la salle, ce fond devenu passage vers mon monde, et commence à avancer. Mais l'endroit devient encore plus sombre. Je regarde en arrière et constate qu'en fait, je suis en train de perdre la vue car même les torches s'assombrissent. C'est un noir inconditionnel qui menace de m'engloutir. Les fourmillements deviennent plus importants. Ils se muent en brûlure. Pourquoi ? Que se passe-t-il ? Qu'est-ce qui m'arrive ? Encore quelques pas en avant. Les brûlures s'amplifient. Je jurerais qu'on cherche à m'arracher la peau. Je me sens également comme à l'étroit.

« Mon oncle, ça fait mal ! Plus j'avance et plus j'ai mal ! Et mes yeux... mes yeux... »

Le Chasseur Blême

Que lui arrive-t-il ? La réponse n'est pas difficile à trouver. En s'approchant de la porte Trouble, la magie de Troublesonge s'estompe. Son costume perd donc ses propriétés. Le chat noir va redevenir humain et apparemment, ce n'est pas agréable. Je veux m'avancer pour aider mon neveu. La main de Griscieux m'en empêche.

« Il doit se débrouiller seul ! déclare le militaire. Il passe ou il ne passe pas, mais cela le regarde ! »

Je le repousse sans ménagement.

« J'ai le droit de m'approcher, j'ai le droit de franchir cette porte moi-aussi ! »

Je ne prête pas d'attention à sa réaction. En quelques foulées, je rejoins Émilien qui vient de reculer. Son visage exprime une franche souffrance. À ses yeux dans le vague, je devine qu'il ne me voit plus.

« Émilien, c'est moi. Je vais t'aider. C'est ton costume qui te fait mal. Ce sera terminé une fois de l'autre côté. »

Je pose une main sur son bras. Il tréssaille et pousse un cri. Même le toucher lui procure de la douleur. Il doit être à vif sous le costume.

« Non, ça fait trop mal ! Trop mal ! »

Des larmes coulent sur ses joues.

« Mais non, tu vas voir. C'est juste un mauvais moment à passer. Pense à ta mère, à ta maison. »

Je l'empoigne. Il hurle mais cette fois, je ne le lâche pas.

« Pense à ta mère ! » répété-je.

Je le soulève. Il se débat.

« Non ! beugle-t-il.

— Sois courageux, c'est bientôt fini ! »

Noirombre

Tout n'est que souffrance ! Je n'aurais jamais cru qu'on puisse autant souffrir ! Mon corps est en feu ! Je suffoque, j'ai le vertige, mes oreilles sifflent et, plus insupportable que tout le reste, je suis aveugle. Je ne peux plus que hurler. Je veux que cela s'arrête ! Mon dieu, il faut que cela cesse ! Ou je vais en crever !

Le Chasseur Blême

Émilien serré contre moi, je commence à m'approcher de la porte Trouble. Il n'y a que quelques mètres à franchir, tout au plus. Mais voilà que derrière retenti une soudaine agitation. Que se passe-t-il ? Je risque un regard.

« Non ! Ce n'était pas prévu ainsi ! » vocifère une voix que je ne reconnais que trop bien.

Bonnaffaire est là, furibond. C'en est terminé de son légendaire stoïcisme. Son fabuleux piège a échoué et il déteste perdre.

« Donnez-moi ce fusil ! » poursuit le diabolique commerçant.

Je m'apprête à piquer un sprint vers la porte Trouble mais Émilien manque m'échapper des mains. Son costume paraît sur le point de se désagréger. Déjà la silhouette de Bonnaffaire émerge de la brume. Son visage est tant déformé par la rage qu'il semble dément. Il brandit le fusil qu'il vient de subtiliser. Forcément, aucun soldat n'intervient. L'Imagistère semble décidé à nous laisser régler nos querelles seuls. Peut-être même que sa venue est un coup de Griscieux.

« Allez dans le Trouble, Chasseur Blême ! »

Je n'ai pas le choix. Je lâche mon neveu et tente un bond de côté. J'aurais sans doute été trop lent pour éviter la balle qui m'était destinée. Seulement, Grisemine vient de détourner l'arme. Le tir égratigne un mur. Le marchand, d'un coup de pied, éjecte la souris. Je dégaine mon sabre. Bonnaffaire me plonge dessus. Il se sert du fusil comme d'une barre de fer. Je ne sais s'il a toujours su se battre ou si c'est la haine qui le fait se dépasser, mais je recule sous ses assauts de forcené. Il m'agrippe. On se désarme, on tombe au sol, on roule, on cherche à s'étrangler et tout d'un coup, il n'y a plus rien.

Le calme revient...

Je suis seul dans une cave...

...et je comprends avoir franchi la porte Trouble.

« Non ! Non ! »

Je me relève et, fou de rage, je martèle le mur. Mais je ne peux plus rien pour mon neveu. Le passage s'est refermé. Je l'ai laissé là-bas. C'est moi qui ai quitté Troublesonge...