

Q Hayashida-sama,

merci pour ce que vous avez laissé ouvert.

Votre travail a posé des bases, sans jamais devenir un cadre. Je n'y ai pas cherché de réponses, mais quelque chose en moi s'y est fixé et a trouvé prise.

Les corps tiennent. Le monde aussi. Pas parce qu'ils sont clairs, mais parce qu'ils continuent malgré le reste.

Cela me revient à l'écriture. Pas comme une idée, plutôt comme un rappel.

Je vous en suis reconnaissant.

敬具

Ce récit suit plusieurs trajectoires à la fois.

Certains personnages voyagent ensemble pendant longtemps. D'autres ne font que se croiser.

Parfois, l'intrigue change simplement d'endroit, de groupe ou de moment sans toujours prévenir.

Il n'est pas nécessaire de tout comprendre tout de suite.

Certaines choses deviennent plus claires avec le temps. D'autres restent volontairement incertaines.

Le plus simple est d'avancer avec les personnages, de traverser les lieux avec eux et de laisser l'histoire se construire naturellement au fil de la lecture.

Le texte parle surtout de routes, de survie, de rencontres, de fatigue, de violence, et de gens qui continuent d'avancer malgré l'immensité du monde autour d'eux.

Le reste se découvre en chemin.

Avertissement

Ce récit contient des scènes de violence physique et psychologique.

La discrétion du lecteur est recommandée.

—CHARGE—

Dans une salle profonde dont les parois montent au-delà du visible, une figure entièrement voilée est agenouillée, la tête relevée. Deux mains griffues encadrent son visage et maintiennent ses joues sous une pression contrôlée.

Quelque chose est transmis. Pas une vision. Pas un ordre.

Un poids.

Les griffes se retirent, mais la pression persiste.

Puis une voix — ou quelque chose qui en prend la forme — se déploie.

« Debout, Ahru. »

La figure n'obéit pas tout de suite.

Comme si se lever trop tôt pouvait provoquer la chute de ce qui tient encore.

Le voile glisse le long de son corps lorsqu'elle se redresse.

Devant elle, la présence n'est déjà plus.

ACTE 1

—LUNARE—

Dans une forêt tranquille à l'abri du passage, une cabane se niche sous les arbres.

L'habitation est presque écrasée par la verdure. La lumière lunaire révèle la mousse sur le toit, épaisse, sombre et gorgée d'humidité. Près de la porte, une petite bougie continue de brûler telle une luciole dans la nuit.

À l'intérieur, les rayons glissent par les interstices et découpent des bandes pâles sur le plancher. Un bol vide repose sur une table de travers. Une chaise émet un craquement. Le lit prend trop de place pour une seule personne. Une couverture reste pliée au bord.

La jeune fille garde son couteau en main lorsqu'elle pousse la porte. Le bois résiste un peu, puis cède dans un soupir.

Dehors, la forêt ne dort pas, mais ne répond pas non plus. Les troncs serrés découpent l'espace en plaques irrégulières. Rien ne se détache, pourtant quelque chose manque. Entre les troncs, les formes glissent sans se fixer vraiment.

Elle avance de trois pas, tendue, aux aguets. Elle écoute, croit entendre quelque chose. Pas un bruit. Plutôt une présence mal placée.

— Grand frère ?

Aucune réponse. Rien ne bouge comme il faudrait.

Un pas de plus. Son regard accroche une forme avant de la perdre aussitôt.

Son cœur rate un battement, juste assez pour lui confirmer qu'elle n'est pas seule.

Elle recule d'un demi-pas et le couteau vacille dans sa main.

Le loup est déjà là quand elle le voit. Bas, presque collé au sol, le pelage sale, les flancs creusés. Il ne sort pas vraiment des arbres mais semble s'en extraire sans que l'on voie d'où.

Le second apparaît un peu plus loin, décalé, en retard.

La fille retient sa panique naissante. Elle frappe du pied contre une vieille planche et fait claquer la lame du couteau dans l'air, espérant vainement les faire fuir.

Le premier avance dans sa direction, mesurant le danger. L'autre se positionne lentement, ses yeux pâles fixés sur elle. Leurs crocs se dévoilent, tranchants et menaçants.

La peur lui comprime la poitrine, mais elle leur fait face. Elle recule prudemment, pas à pas. Une fois suffisamment proche de l'entrée, elle tourne les talons et ferme la porte en vitesse.

Elle pousse les chaises, la table, tout ce qu'elle peut, contre l'entrée. Le bruit des meubles glissant sur le sol se mêle à sa respiration haletante. Puis elle recule et se fige, comme si le moindre mouvement pouvait provoquer l'effondrement de sa barricade.

Les minutes passent lentement. Le froid de la nuit pénètre dans ses os, mais elle ne bouge pas.

Un son faible finit par percer le silence. Une voix lui parvient depuis l'extérieur.

— *Il y a quelqu'un ?*

Elle ne sait si elle doit reculer ou s'approcher.

La voix revient, plus claire, mais pas plus pressante.

— Les loups sont partis. Tu peux ouvrir.

Sans savoir réellement pourquoi, elle démonte la barricade.

Sur le pas de la cabane, un homme.

Il porte une tenue de voyage ample, discrète et usée. Ses cheveux bruns coupés courts surmontent un visage banal et difficile à retenir.

Ses yeux noirs se posent sur elle et il lui adresse un sourire doux.

— Bonsoir.

— Qui êtes-vous ?

— Un simple voyageur.

— C'est vous qui avez fait fuir les loups ?

— Ils ont fui quand je me suis approché. Il faut croire que je ne suis pas très appétissant.

L'homme laisse échapper un rire niais. La fille se détend un peu.

— Tu vis seule ici ?

— Oui. Mon grand frère a disparu il y a plusieurs mois.

— Je vois.

Un silence passe entre eux.

— Vous voulez entrer ?

Il ne se fait pas prier.

— Je pensais que tu n'allais jamais le proposer.

Elle sourit.

— Je vais vous faire du thé.

— Merci. Au fait, comment t'appelles-tu ?

— Je m'appelle Sylphe. Et vous ?

Le voyageur semble tressaillir légèrement, comme s'il ne s'attendait pas à ce qu'on lui renvoie la question.

— Moi ? Je m'appelle...

Adossé au bois tiède de la cabane, l'homme tire tranquillement sur sa pipe. Le soleil passe entre les branches et la fumée monte en se diluant dans l'air clair.

Des pas précipités le tirent de sa rêverie.

Sylphe déboule entre les arbres, heurte une branche sans s'arrêter, traverse la lumière en coupant net les ombres au sol.

— Maruku !

Elle court jusqu'à lui et s'arrête d'un coup, déséquilibrée. Son souffle est court et ses mains tremblent quand elle les ouvre.

Un petit oiseau repose là, dans le creux de ses paumes. Les plumes sont en désordre, collées par endroits. Une aile ne suit pas le reste du corps, visiblement brisée.

— Je l'ai trouvé au sol tout à l'heure...

Il retire la pipe de sa bouche et se penche vers le volatile.

— Ahlala. Il a dû chuter de son nid.

— Aide-moi à le sauver, je t'en prie !

— D'accord. Je n'ai rien d'autre à faire après tout.

Une fois à l'intérieur, l'homme dégage la table d'un revers de la main.

— Pose-le là.

Elle s'exécute.

Fouillant dans sa veste sans urgence, il en sort un morceau de tissu, une vieille ficelle, deux fines tiges récupérées d'un objet défait.

Il prend ensuite l'aile entre ses doigts. Le geste est précis sans être délicat. L'os glisse sous la peau. Un ajustement, un mouvement court. L'oiseau tressaute et un cri bref s'échappe.

Sylphe serre les dents mais ne détourne pas les yeux. De la sueur perle sur son front.

— Ça va aller... ça va aller...

L'homme cale les tiges de chaque côté puis enroule le tissu. Le nœud tient sans être serré.

— C'est fait.

— Il va s'en sortir ?

Il rallume la pipe et tire une bouffée. La fumée opaque recouvre la pièce.

— Peut-être. Ça dépendra de lui.

— Merci, Maruku !

— Pas de quoi. Je retourne me prélasser au soleil.

Elle reste là, penchée au-dessus de la table, à suivre chaque mouvement du petit corps.

Le temps suit son cours.

Sur la table, l'oiseau repose, maintenu par l'attelle de fortune.

Sylphe ne s'en éloigne presque jamais. Elle change l'eau, ajuste l'attelle quand elle glisse, parle à voix basse sans attendre de réponse. Par moments, le volatile ne bouge presque plus. D'autres fois, un bref sursaut le traverse, sans suite.

L'homme passe, s'arrête parfois, regarde sans s'attarder, corrige un nœud, replace une tige.

Quelques jours passent, noyés dans une douce monotonie.

Un matin, l'animal réagit différemment. Sa respiration s'emballe, son regard dérive et sa peau est brûlante.

— Maruku...

— Il est fiévreux.

— Mais il commençait à aller mieux...

Le bec s'ouvre mais aucun son n'en sort. L'homme ajuste l'attelle, sans conviction cette fois.

— Tu n'y peux rien, gamine. Des fois, certaines choses nous échappent. Tu as fait ce que tu as pu.

— Mais toi, tu peux faire quelque chose... non ?

— Non.

Le mot tombe sans dureté.

Sylphe reste là à murmurer des phrases inaudibles, les coudes posés sur la table, le front presque collé au plumage.

« Maruku ! »

Le cri l'arrache de sa sieste.

Avachi contre un arbre, il laisse échapper un grommellement plaintif.

— Hghn... Cinq minutes...

— Maruku ! J'ai réussi !

— Hein ?

Sylphe se tient devant lui, l'oiseau dans ses mains. Celui-ci se dresse sur ses petites pattes, instable mais bien vivant, le regard vif.

— Je l'ai sauvé !

L'animal piaille. Le son claque, trop assuré pour un corps qui, la veille encore, ne tenait plus.

Entre les doigts de Sylphe, un courant passe. Une chaleur douce s'échappe de ses paumes et s'étire sans forme. L'air se trouble dans une vibration à peine visible. Les plumes frémissent et le petit corps se stabilise, comme soutenu de l'intérieur.

L'homme reste immobile.

Dans ses yeux, quelque chose semble se fixer, sans jamais se montrer.

À la tombée du soir, il s'éclipse en silence.

La pleine lune illumine la forêt d'une lueur douce qui glisse sur le toit et se dépose entre les arbres.

La lumière se répand sans dureté, lisse les reliefs, adoucit les contours. Les feuilles en retiennent des éclats discrets qui tremblent à peine avant de s'éteindre.

Sur une marche un peu usée, Sylphe est assise devant la cabane. Ses cheveux ont poussé.

Elle garde les yeux levés vers l'astre nocturne. Celui-ci lui paraît proche, suspendu au-dessus des cimes comme un fruit pâle.

— Je me demande s'il reviendra un jour...

Dans cette clarté calme, le monde paraît respirer plus lentement.

— Sylphe. Tu viens ?

La voix douce vient de l'intérieur.

Sylphe sort de sa contemplation sans brusquerie.

— J'arrive.

——PEUT-ÊTRE——

Dans une petite grotte montagneuse aménagée sommairement, un jeune bandit s'agite en se frottant les mains près d'un feu. Ses traits fins semblent tendus par l'anxiété.

— Ça fait longtemps que les autres sont partis... Je commence à me les geler.

Une silhouette encapuchonnée se dessine soudain à l'orée de la grotte.

Le jeune se redresse sous l'excitation.

— C'est... C'est vous, boss ? Vous êtes revenus !

Il se détend et laisse échapper un soupir de soulagement.

— Ah, les autres vont être contents ! Les temps sont durs pour nous dernièrement.

La silhouette se rapproche et la lumière du feu révèle enfin son visage.

Pas un visage.

Un masque.

Le bandit recule et saisit son arc.

— Attends... t'es pas le boss !

L'intrus cure l'oreille à l'aide de son petit doigt et répond d'un ton léger.

— Aucune idée de ce que tu racontes, l'ami.

Il marque une pause.

— Dis-moi... tu ne connaîtrais pas des gens qui font de la magie par hasard ?

Une flèche se cale contre la corde.

— Dégage de là tout de suite !

L'homme masqué penche la tête vers l'avant.

— Ou... peut-être que tu en fais aussi.

Un frisson parcourt le jeune brigand.

— Va-t'en !

La flèche part sans trouver sa cible.

Une lame se plante dans son front.

Il reste debout quelques secondes avant de s'effondrer près d'un couchage.

L'homme masqué se rapproche du corps et retire le couteau du crâne. Le sang pulse et une mare pourpre se répand.

— Un mage puissant aurait survécu.

Il parcourt la grotte du regard en posant les mains sur les hanches.

— Rien. Mauvais endroit, j'imagine.

——FEU ET ACIER——

Elle arrive à son campement à la tombée de la nuit.

Le vent est glacial. Un blizzard menace de se lever et la faim la tiraille. Elle n'a qu'une hâte : rentrer.

Les contours de sa tente commencent à se dessiner à travers les flocons.

Mais celle-ci ne vient pas seule. Un homme est à moitié engagé dans l'ouverture.

— Hey ! Qu'est-ce que tu fous dans ma tente ?

L'intrus prend son temps pour sortir et se redresser en brandissant une cuisse de lapin d'un air satisfait.

— C'était là, alors je me suis dit que je pouvais me servir.

Le poing se loge violemment au centre du masque.

L'impact éclate — le voleur est arraché au sol et projeté en arrière. Il retombe lourdement sur la neige, les fesses en premier.

La femme secoue son poing endolori.

— C'est quoi ce masque ?!

Il geint en se relevant péniblement, le masque toujours intact.

— C'est qui celle-là... ?

Son assaillante a les yeux bleus et de longs cheveux blonds retombant en mèches désordonnées sur ses épaules. Une tenue légère aux teintes chaudes couvre imparfaitement son teint hâlé et sa silhouette athlétique aux formes affirmées.

L'homme tente une négociation.

— Écoute, je n'essayais pas de...

Un coup de pied fuse. Il parvient à parer le coup à l'aide de son avant-bras.

Elle saute en arrière et reprend sa position de combat, solide sur ses appuis.

— Utilise tes armes !

— Tant pis...

Le voleur dégaine sa dague en gardant la hache à sa ceinture.

Ils se mettent à tourner l'un autour de l'autre dans la neige tassée, se jugeant, échangeant des coups rapides, testant leurs appuis.

La femme frappe avec une énergie presque excessive, comme si l'effort lui faisait du bien. Ses poings et ses jambes claquent contre les parades de son adversaire dans des impacts secs qui résonnent entre les arbres.

Ses joues rougissent peu à peu sous l'effort. Sa respiration devient plus chaude, plus dense. Une flamme dans son regard semble s'animer à mesure que son corps chauffe.

L'homme remarque alors que le bleu de ses iris paraît légèrement tirer vers l'écarlate.

— ...de la magie ?

Sa main glisse d'elle-même vers le manche de la hache.

Une flèche frôle soudain son épaule.

Une bande de brigands, attirée par le vacarme du duel, surgit des bois et fond déjà sur eux.

Le blizzard finit par se calmer.

Les deux sont assis au milieu des cadavres, entourés par la neige rougie.

— Tu te défends bien.

— Tu ne te débrouilles pas mal non plus.

— C'est la première fois que je vois quelqu'un utiliser une dague comme ça. Où as-tu appris à te battre ?

— Je ne sais pas. Et toi ? Ta façon de bouger est intéressante.

Le regard de la femme se perd un instant.

— Je ne peux pas le dire.

— C'est magique ?

Un léger blanc s'installe.

— Je ne sais pas.

Le vent souffle doucement.

— Je vois.

Le ventre de l'homme gargouille et rompt le silence. Elle rit de bon cœur.

— T'as faim aussi ? Allumons un feu. Je vais te faire des cuisses de lapin grillées !

— Hein ? Cinq minutes plus tôt, tu essayais de me refaire le visage.

— Peu importe. Mangeons.

Il hésite un moment avant de trancher.

— Je ne peux pas dire non.

Son regard se pose sur la tenue légère de son interlocutrice.

— Au fait, tu n'as pas froid habillée comme ça ?

— Le froid ne me dérange pas vraiment.

La nuit est calme.

Le feu crépite.

Et l'homme masqué engloutit la viande comme un trou sans fond.

— Tu avais vraiment faim...

— C'est incroyable ! Tu cuisines super bien.

— Sinon... tu m'as dit plus tôt que tu ne pouvais pas retirer ton masque. Mais t'es en train de le faire, là.

— Hein ? Tu t'es cogné la tête ?

Il continue de se goinfrer.

Elle l'observe un moment avant de s'emparer d'une cuisse de lapin en souriant.

— Peu importe.

Le repas se poursuit encore un moment entre plaisanteries et silences confortables.

Peu à peu, le feu se réduit à quelques braises rougeoyantes.

Au matin, il émerge près des braises encore fumantes.

— Enfin réveillé. Lève-toi, on bouge.

— Quoi ? On voyage ensemble maintenant ?

— Non. On va dans la même direction.

— Tu ne sais même pas qui je suis.

— Tu es Mask. Moi, c'est Aï. Ça suffit.

——COUPE——

Un homme en armure de cuir noire aiguise sa dague, assis sur un lit.

Une porte s'entrouvre et laisse la lumière percer l'obscurité de la chambre.

— Doruga, on part.

— Bien.

Le battant se referme dans un claquement sourd.

L'homme reste un instant à fixer sa lame d'un air absent. Ses yeux et ses cheveux sont aussi sombres que sa tenue.

Il se lève, glisse l'arme à sa ceinture et sort calmement.

Dans une petite tour isolée, une jeune femme est assise en train de lire difficilement. Des feuilles couvertes de notes et plusieurs piles de documents débordent du bureau dans un désordre studieux.

Abandonnant sa lecture, elle referme le livre avec précipitation.

La poussière soulevée la fait tousser.

Elle se rend sur le balcon et inspire profondément, accoudée contre la rambarde. Devant, la forêt se découpe dans la nuit claire.

— Je ne me rendais pas compte que c'était si dur... ce genre de pratique.

Le calme la tient un moment, tandis que l'air frais du soir lui caresse le visage.

— Courage, Glane ! Tu peux le faire.

Elle rentre, traverse la pièce et revient vers les étagères.

— Quel livre ensuite... Ah ! Celui—

Le monde devient noir.

Glane ouvre les yeux.

Rien de visible.

Sa respiration s'emballe. Elle veut crier. Sa bouche ne répond pas. Son cœur bat à tout rompre.

Puis — des bougies. La lumière revient mal.

Chair. Sang. Mains.

Une cave étroite. Une porte. Une silhouette vêtue de noir, adossée dans l'ombre, les bras croisés. Et deux hommes à sa droite.

— Du calme, petite fille. Ce sera bientôt fini.

L'un d'eux tient une tête tranchée.

Autour d'elle, elle reconnaît des visages.

Son cri meurt avant de naître, étranglé par le bâillon.

La porte s'ouvre.

Un homme massif encapuchonné approche, couteau en main.

Il se met à l'ouvrage.

La lame tranche. Incise. Recommence.

Les ongles sautent.

Le temps se délite. Les larmes coulent seules. Le regard n'est déjà plus là.

Une voix claque depuis l'obscurité.

— Ça suffit.

Le bourreau se retourne.

— Doruga. Reste à ta place.

Un mouvement bref.

Une gorge s'ouvre. Un corps s'effondre.

— Doruga ! Sale traître !

— Fils de pute !

L'homme en noir désigne le cadavre à ses pieds.

Les deux autres se dévisagent, incrédules.

— Ce n'était pas le boss ?

— Je le reconnais. Ce porc ! Je pensais qu'il était mort.

— C'est quoi ce bordel ? Doruga, explique-toi !

L'homme à la dague fait face à la fille, se baisse à sa hauteur et fixe ses yeux éteints.

— Boss n'est plus.

——ABATS——

Le pied frappe le crâne, qui éclate et éclabousse son visage. Son camarade s'effondre parmi les autres.

Ses bras ne répondent plus. Sa lame lui échappe et tombe dans le sable.

Collision.

Son nez s'écrase.

Une jambe se lève, cache le soleil.

Le talon retombe.

Oasis perdue au cœur d'un désert trop vaste pour être contourné.

Un point d'eau. Des palmiers. Un puits ancien. Quelques habitations. Une auberge en pierre ocre, d'où s'échappe une chaleur lourde.

Dedans, l'air est épais de pâte cuite, de viande grasse, de cannelle, de cumin et de feu.

Le lieu bourdonne. Marchands, nomades, mercenaires, simples badauds... Tous festoient dans un chevauchement de voix, de chopes qui claquent et de dés jetés sur le bois.

Dans la cuisine, Aï travaille.

Manches remontées. Cheveux attachés à la hâte. Front humide.

Au comptoir, un homme trapu l'observe d'un air inquiet.

— Fais une pause, Aï.

— Pas besoin.

Elle continue son ouvrage sans lever les yeux.

— J'ai dit— fais une pause. Je prends le relais.

La tourte à la viande rejoint le plan de travail.

— D'accord. Merci patron.

— Pas de quoi.

Son passage est remarqué lorsqu'elle traverse la salle bondée.

— Aï ! Tes tourtes sont sublimes !

— Meilleures que celles de ma mère !

Des rires fusent entre les tables.

— C'est parce que ta mère n'a jamais su cuisiner.

La salle gronde, hilare.

L'extérieur est animé, mais respirable. Elle s'assoit sur une marche près de l'entrée.

Une silhouette s'approche timidement et la tire de ses pensées.

— Je ne dérange pas ?

Elle l'examine. Un jeune homme large d'épaules, mais trop propre dans sa manière de se tenir. Ses traits sont fins et son regard est clair. Une épée de piètre qualité pend à sa ceinture.

— Qu'est-ce que tu veux, gamin ?

— Je... je veux juste te dire que j'adore tes tourtes.

Elle lui adresse un sourire franc.

— Merci à toi.

Il hésite un moment avant de se lancer.

— En fait, j'aime tout chez toi, Aï !

— Non.

Le regard d'Aï se fixe.

— Je... je comprends. Eh bien... j'espère pouvoir goûter à ta cuisine de nouveau.

Elle ne répond pas.

Le jeune homme reste immobile jusqu'à ce qu'une voix l'appelle depuis un groupe voisin. Il répond par un hochement de tête, s'attarde encore quelques secondes, et finit par rejoindre sa bande.

Aï regagne la cuisine.

Campement de nuit, quelque part dans le désert.

Une quinzaine d'hommes sont réunis autour d'un grand feu.

— C'est délicieux !

— Vous vous êtes surpassés cette fois, chef !

Un homme barbu répond en riant.

— Je sais, je sais. Mangez à votre guise. Vous aurez besoin de toutes vos forces demain.

Un autre, blond et musclé, quitte le feu avec un bol de ragoût à la main.

— Je vais en apporter à Laruk.

Une femme à l'allure fine, vêtue d'une robe rouge striée de jaune, se lève à son tour.

— Je viens aussi.

Les deux entrent dans une tente. Le jeune au regard pur est affalé sur son couchage.

— Bjorn, Mevra...

Bjorn lui tend le bol sans un mot. Laruk secoue la tête. Mevra affiche une mine dépitée.

— Imbécile. T'affamer ainsi juste pour une fille.

Laruk se lève brusquement.

— Ce n'est pas juste une « fille » ! Elle est belle, forte, et ses tourtes à la viande sont les meilleures !

L'homme blond lui donne une tape à l'arrière du crâne.

— Reprends-toi, gamin. Et mange. On arrive demain.

Ils atteignent leur destination en fin de matinée.

— Tu es sûre qu'on est au bon endroit, Mevra ?

— Positif. Vous pouvez me faire confiance.

— Je le sais. Mais...

L'homme barbu inspecte les alentours. Des ruines presque insignifiantes, perdues dans le sable.

— Ça ne peut pas être là. Il n'y a rien ici.

Une voix étouffée leur parvient.

— Les gars ! J'ai trouvé quelque chose !

Le chef se tourne vers le son.

— Laruk ?

Le groupe rejoint le jeune homme. Celui-ci leur désigne une ouverture près d'une colonne effondrée.

Pas une grotte. Ni un tunnel.

Un trou.

Bjorn détaille prudemment la découverte.

— C'est serré. On ne peut pas passer par là.

— Je peux.

Mevra s'avance.

— Ce trou doit être connecté à une autre entrée. Je vais la trouver.

Le chef lisse nerveusement sa barbe.

— Sois prudente. Tu n'as pas intérêt à mourir !

— Bien sûr, chef.

Sa silhouette fine se glisse dans l'interstice.

Ils attendent au soleil depuis trop longtemps. Le sable reflète la chaleur comme un four ouvert. Les hommes changent de place sans cesse pour suivre les maigres ombres que projettent les ruines.

Bjorn est assis sur une pierre. Il boit la dernière gorgée de sa gourde, la secoue — vide.

— C'est trop long.

Laruk fixe le trou dans le sable comme s'il allait parler tandis que le chef se racle la gorge.

— J'ai confiance. Elle va revenir.

Un des mercenaires essuie la sueur de son front.

— Ou alors, elle s'est déjà barrée avec le trésor.

Le chef lui jette un regard noir, puis se dirige vers la cavité.

— MEVRA !

L'écho résonne. Le vent soulève un peu de poussière. Rien d'autre.

Bjorn pose sa main sur son épaule.

— Et maintenant, chef ?

— On attend.

Le soleil atteint son zénith. Le vent disparaît. Même les grains de sable semblent se suspendre.

L'un des hommes, adossé à un pan de mur brisé, se redresse.

Il regarde au-delà du groupe.

— ...Chef...

Entre deux ruines inclinées, une silhouette se tient immobile.

Une seconde forme apparaît derrière un obélisque, comme si elle s'en détachait plutôt qu'elle n'en sortait. Puis une troisième. Et une quatrième.

Leurs corps sont enveloppés de voiles noirs brodés d'or, drapés jusqu'aux pieds. Le tissu couvre aussi leurs cheveux, dont aucune mèche ne dépasse.

Les visages sont cachés par des masques tribaux aux motifs incertains — formes allongées, striées, peintes de signes ternis. À la place des yeux, de simples ouvertures noires.

Chacune tient une longue lance ornée de liens de cuir, de fragments d'os et de plaques de métal au faible tintement.

Elles sont déjà en place. Une à chaque angle d'un carré invisible, les chasseurs de trésors au milieu.

Le chef le remarque également et dégaine son arme.

— Personne ne meurt aujourd'hui ! Défendez-vous !

La première lance part sans élan visible. Laruk ne voit pas le geste mais entend le son.

Le souffle coupe l'air. Puis un cri. L'homme à sa gauche tombe avec fracas.

— Boucliers !

Le carré se referme. Les figures avancent d'un seul mouvement, lances basses.

Laruk tire sa lame et heurte quelqu'un dans la poussière sans savoir qui.
Le sable monte aussitôt. Le monde devient jaune.
Ce qui suit n'est plus que chaos et gestes sans suite.
Des formes apparaissent puis disparaissent.
Un choc contre son bras.
Une parade hasardeuse.
Le glissement d'une hampe contre sa poitrine.
Il frappe. Touche du tissu. Quelqu'un tombe.
— Chef ! Bjorn !
Pas de réponse. Seulement des cris.
Quelqu'un court se réfugier derrière une ruine.
Une lance lui traverse le dos.
Il recule.
Erreur. Le trou engouffre sa jambe.
Une silhouette approche. Masque sans yeux. Lance levée.
Il plaque son bouclier devant lui de travers, tremblant de tout son corps.
L'acier fend l'air. Le voile tombe.
— Lève-toi, gamin !
Bjorn le libère du trou en le tirant comme s'il ne pesait rien, puis retourne au combat.
La main de Laruk se resserre sur sa garde. Il repère son chef dans une trouée de poussière.
Toujours vivant, hache haute, aux prises avec l'un des assaillants.
Un instant, il semble prendre l'avantage.
Avant qu'une lance ne lui traverse la poitrine depuis un angle mort.
Le chef cesse tout mouvement.
Après cela, le combat n'est plus qu'éclats.

Des os brisés. Un homme qui mord. Une lance arrachée des mains inertes.

Une lame qui s'enfonce sous un masque.

Du sang qui gicle et noircit le sol.

Puis soudain —

plus rien.

Le sable retombe et le silence revient.

Laruk est à genoux, respirant difficilement.

Autour de lui : des corps, du sang, de la poussière et des lances brisées.

Le chef gît sur le dos, les yeux ouverts vers le ciel, la hampe dépassant de sa poitrine.

Bjorn tient encore debout, sa claymore couverte de sang. Il crache dans le sable.

— C'est terminé.

Les quatre assaillants gisent, tordus et immobiles.

Le masque de l'un d'entre eux est fendu. Une partie du visage est visible. Humain. Œil fixe.

Les survivants restent là, incapables encore de bouger, comme si le combat continuait dans leurs corps.

Laruk lève les yeux au-delà des corps. Il se fige, les yeux écarquillés.

— ...Mevra ?

À quelques pas seulement, là où il n'y avait rien un instant plus tôt, une cinquième figure se tient immobile.

Droite comme un pilier fiché dans le sol.

Elle n'est ni arrivée, ni apparue. Elle est simplement là.

Le voile, jaune cette fois, la recouvre partiellement. Sur les côtés, des stries ouvertes laissent apparaître des jambes musclées, tendues comme prêtes à bondir. Ses poings sont serrés et les articulations rougissent sous la pression.

Son masque est différent. Métallique. Assemblé plutôt que sculpté. Surface rivetée, plaques jointes, traits creusés. Deux ouvertures étroites dont aucun regard ne sort. Au niveau de la bouche, plusieurs trous percés en rangs irréguliers. Respirateur. Ou grille.

Le masque expire une vapeur blanche.

Laruk sent sa nuque se contracter.

Un instant, la Figure Jaune est immobile.

L'instant d'après —

impact.

Le premier survivant est projeté de côté comme fauché par une masse invisible. Sa poitrine s'ouvre dans un bruit humide.

Le second n'a pas le temps de crier. Son visage s'effondre en une matière rouge et blanche.

Le dernier tente de fuir. La Figure le saisit et le plie. Le corps se rompt avec un craquement obscène et un liquide grotesque jaillit de sa bouche.

Bjorn rugit et lève enfin son arme. Trop tard.

La Figure pivote. Sa jambe fuse et le pied percute le crâne. Le son qui résonne n'est pas celui d'un choc, mais celui d'une coque qui cède.

Laruk reste paralysé, le visage couvert de sang et de pulpe. Ses bras ne répondent plus.

Le monde devient muet.

Elle est déjà devant lui.

Il ne voit pas le coup partir.

Seulement —

collision.

Un éclair blanc traverse son crâne.

Il bascule en arrière et heurte le sol. Le sable entre dans sa bouche. Il convulse. Respire sans air.

Au-dessus de lui, une jambe se lève. Le talon suspendu absorbe la lumière.

Le coup tarde.

Puis retombe.

Le sable l'avale.

—HUMILITÉ—

Un manoir trop vaste se dresse au milieu d'une jungle épaisse.

La pièce principale s'ouvre comme un espace conçu pour nier toute mesure humaine. Plus qu'une salle, c'est une nef monumentale dont les voûtes se perdent dans une pénombre haute où flottent des lueurs immobiles, suspendues comme de petites constellations.

Des colonnes de pierre sombre, parcourues de veines d'or, soutiennent plusieurs niveaux de galeries reliées par des escaliers, des passerelles et des balcons qui semblent moins pensés pour circuler que pour affirmer une architecture de domination.

Le sol, composé de grandes dalles polies disposées en géométries complexes, évoque une cour intérieure enfermée sous toit. Certaines surfaces sont traversées d'incrustations métalliques impossibles à distinguer entièrement.

De longues tables monolithiques occupent les côtés de la salle, chargées d'outils, de cartes célestes annotées et de mécanismes ouverts dont les rouages exposés rappellent des organes disséqués.

Les murs disparaissent derrière des bibliothèques si hautes qu'elles prennent l'ampleur de façades intérieures. Des milliers de volumes reliés, de rouleaux conservés sous verre, de fermoirs de bronze et de compartiments secrets composent une masse de savoir écrasante. Plus haut encore, dans des niches taillées dans la pierre, reposent de grandes statues représentant des figures inconnues.

Au centre de la salle, un bassin d'eau noire reflète les voûtes comme un second ciel inversé. Plus loin, sur une estrade à degrés, se dresse un siège aux proportions excessives, quelque part entre meuble, autel et trône, dont la présence organise toute la perspective.

Ce qui frappe n'est pas seulement l'opulence, mais sa cohérence. Rien n'évoque l'accumulation capricieuse d'un riche collectionneur. Chaque excès semble répondre à une logique interne de grandeur.

— Une tâche monumentale t'a été confiée. Va, maintenant. Ne me déçois pas.

Une femme à la robe rouge striée de jaune s'incline face à la présence assise sur le trône.

— Oui, maître.

Elle se retourne et commence à traverser la salle.

— Mevra.

Ses pas cessent.

— Il t'est interdit de mourir.

Un silence.

— Compris, maître.

Mevra s'efface par une porte latérale.

Le laboratoire est plus étroit que la salle principale, mais chargé d'une densité oppressive.

De longues tables de travail croulent sous la verrerie, les alambics, les instruments métalliques et les piles de notes couvertes de corrections.

Des étagères encombrées montent jusqu'au plafond, remplies de bocaux, poudres scellées, minerais et autres objets dont l'usage n'est pas immédiatement lisible.

Un homme à la carrure solide se tient debout.

Ses traits sont composés, presque sévères, mais sans dureté. Ses cheveux châains coupés courts encadrent un visage calme aux yeux marron, surmontés de lunettes de bronze. Il porte une veste de cuir usée sur une tunique noire et un pantalon simple glissé dans de hautes bottes.

À sa ceinture pend un petit marteau d'acier trempé, plus outil que trophée.

Rien, à première vue, ne le désigne comme dangereux. Pourtant, il dégage la même impression que tout ce qui l'entoure : celle d'une fonction parfaitement assumée.

— Vous êtes sûr qu'elle va s'en sortir ?

— Évidemment. Mevra est ma précieuse apprentie, après tout.

— Vous dites ça à chaque fois...

Son interlocuteur, jusque-là occupé sur une table d'alchimie, se redresse.

Bien que plus petit, il n'impressionne ni par la taille ni par la force. Sa cape aux rouges profonds, parcourue d'intrications noires et dorées, retombe sur une tenue autrement sobre, presque administrative.

Ses cheveux rouge sombre tombent jusqu'aux épaules, légèrement désordonnés par endroits. Son visage aux arcades marquées reste pris dans une contrariété habituelle.

Ses yeux noirs, dont l'iris réduit laisse apparaître davantage de blanc, se posent sur l'homme à lunettes avec une assurance si naturelle qu'elle tient lieu d'autorité.

— Sevren. J'ai une tâche de la plus haute importance à te confier.

— Je me demandais quand ça allait arriver.

— C'est sérieux. Marche avec moi.

Ils sortent du laboratoire et traversent les couloirs luxueux du manoir, entre galeries de pierre sombre, tentures colorées et ornements trop nombreux pour être comptés.

— Plusieurs pratiquants ont été retrouvés morts. Les meurtres ont eu lieu à des années d'écart, dans des régions différentes. Pendant longtemps, chaque cas semblait isolé.

L'homme à la cape marque une pause.

— Un disparaît près d'une forêt. Un autre est retrouvé décapité à la sortie d'une ville. Ailleurs, un site de pratique est découvert abandonné, l'opérateur mutilé, le travail interrompu d'une manière que personne ne parvient à décrire clairement.

Il fronce les sourcils.

— Pris séparément, ce ne sont que des cas.

— Et ensemble ?

— Une récurrence. Les cibles sont trop variées pour relever d'une simple traque. Pas seulement des praticiens expérimentés. Aussi des gens plus modestes. Des préparateurs. Des poseurs de protections. Des faiseurs de rituels. Même des individus qui maîtrisent à peine leur pratique.

— Alors pourquoi supposer un lien ?

— Parce que le motif persiste.

Son regard se fait plus sombre.

— Cela n'implique pas un seul acteur. Certains meurtres sont trop grossiers. Trop ordinaires. D'autres suggèrent quelque chose de bien plus étrange. Une violence dérivée, née de la rumeur, de la peur, ou d'un contact avec quelque chose d'encore incompris.

— Des imitateurs.

— Peut-être. Peut-être pas. Mais l'hostilité s'oriente dans le même sens. C'est la pratique elle-même qui est visée.

Le petit homme se fige dans le couloir, au niveau d'un buste en bronze massif. Ses traits se durcissent, une pointe de dégoût traversant brièvement son visage.

— Impardonnable.

Il grince brièvement des dents avant de reprendre.

— J'ai déjà envoyé un agent vers le Nord.

— Un agent ?

— Oui. Un bon.

Sans développer davantage, il enchaîne.

— Sevren. La tour d'un de mes pairs a été ravagée. Lui et ses apprentis ont disparu. Probablement déjà morts. Rends-toi vers l'Est. Enquête dans la région. Je veux comprendre ce qu'il se passe.

— Facile.

— Emmène Penta.

— Pardon ? Je peux gérer seul. Et vous savez bien qu'elle ne peut plus s'exposer au soleil depuis sa dernière mission.

— Donne-lui ceci.

Il lui tend un petit coffret sorti de sa cape. Les yeux de Sevren s'écarquillent lorsqu'il en découvre le contenu, et des gouttes de sueur commencent à perler sur son front.

— Par les étoiles... avec quelles sombres entités avez-vous pactisé ?

— Aucune en particulier. J'ai fait ça hier après le dîner.

Les couloirs s'ouvrent peu à peu sur une autre aile du manoir, plus silencieuse, où les tentures étouffent les pas et où des lampes basses jettent une lumière chaude sur le marbre poli.

— Tu sais maintenant ce que tu as à faire.

L'homme à la cape s'arrête sur le seuil et baisse les yeux vers le sol.

— Ah. Oraragge.

Un chat noir aux yeux ambrés se frotte à ses jambes.

Il se penche pour le prendre dans ses bras. Ses arcades tendues se relâchent, et son visage perd toute dureté. La queue de l'animal, fendue au bout, se balance joyeusement.

— Je suis heureux de te voir, Oraragge.

— Miaou.

L'homme à lunettes soupire en s'éloignant.

— Attends.

L'expression de son maître est redevenue grave.

— Sois prudent. Qu'importe ce qui grouille derrière cela... ne pars pas du principe que la compétence seule suffira.

Sevren laisse paraître un sourire féroce.

— Compris, Vexio.

Le terrain d'entraînement résonne d'impacts sourds.

Au centre, une femme s'exerce seule face à plusieurs mannequins animés.

L'un d'eux arrive sur son flanc, armé d'une lame bien réelle.

Elle pivote avec précision, comme si le coup avait été résolu avant d'être porté. Lorsqu'elle frappe, le bois renforcé gémit et l'enchantement peine à absorber le coup reçu.

Le support s'effondre sur le sol.

La femme emplit ses poumons, expire longuement, puis pose les mains sur les hanches.

— J'ai faim.

Sevren entre dans la pièce.

— Hey, Penta.

— Oh ? Sev !

La femme se rapproche de lui en trotinant, avec l'élan spontané d'un enfant.

Sous ses cheveux gris souris tombant en désordre sur son front, son visage rond aux traits doux contraste avec ses yeux rouges pâles, presque délavés. À son oreille gauche, trois anneaux accrochent brièvement la lumière. Son sourire ouvert découvre de grandes canines mais lui donne pourtant plus de vie que de menace.

Elle porte une blouse noire sur une chemise blanche simple. Un pantalon gris anthracite et des bottes noires montant au genou complètent l'ensemble.

— On a du boulot. Prends ça.

Il lui tend un coffret.

— Ah ! Un cadeau de Sev.

Penta le prend des deux mains comme une offrande.

— Ce n'est pas de moi...

— Un masque !

Elle l'enfile sans attendre. Un simple masque d'ivoire, percé de deux trous ronds pour les yeux, de deux autres pour les narines et d'une large ouverture pour la bouche, se pose sur son visage avec une solennité absurde.

— De quoi j'ai l'air ?

Sevren essuie une goutte de sueur sur son front.

— D'un fantôme...

Il ajuste ses lunettes d'un geste bref.

— Garde ce truc sur ton visage en journée. On part immédiatement.

— Vraiment ? C'est déjà les vacances ?

— Je ne plaisante pas. Ça pourrait mal tourner.

Sous le masque, ses yeux pétillent.

— C'est souvent là que ça devient intéressant.

— Précisément.

Ils disparaissent dans les couloirs tandis que les mannequins d'entraînement reprennent leur rythme mécanique.

——MARCHE OU CRÈVE——

Le ciel gris clair apparaît par fragments entre les longues branches chargées de neige.

Aï avance, un énorme rocher serré contre sa poitrine. Ses pieds s'enfoncent dans la neige humide à chaque pas et ses bras tremblent sous le poids.

Derrière elle, Mask est assis tranquillement près du feu, une brochette de viande à la main.

— Qu'est-ce que tu fais ?

Elle force sur ses appuis pour franchir une petite pente.

— Je m'entraîne.

Sa voix sort écrasée par l'effort.

— Dans quel but ?

Un grognement lui échappe pendant qu'elle réajuste la pierre.

— C'est pas évident ? Pour devenir plus forte.

Ses épaules brûlent sous l'effort. Pourtant, son visage reste détendu.

Mask la regarde encore quelques instants.

— Pourquoi tu souris ?

Aï manque de tomber.

— Mais ferme-la, bordel !

Des oiseaux surpris s'envolent des branches.

Quelques heures plus tard, les arbres s'écartent enfin.

Le village apparaît au creux d'une large pente enneigée, traversé par une route de terre où les passages répétés ont changé la neige en boue grise.

Des maisons de bois sombre s'alignent sans ordre précis, serrées les unes contre les autres. De longues colonnes de fumée montent des cheminées et des bûches sont empilées le long des murs.

Plus loin, un homme fend du bois pendant qu'un chien tourne en rond, aboyant sans conviction.

Aï paraît soulagée.

— Enfin. La civilisation commençait à me manquer.

Mask observe les environs.

— Ça n'a pas l'air très grand.

— Très perspicace.

Ils avancent entre les habitations. Des villageois intrigués leur jettent quelques regards avant de reprendre leurs occupations. Une vieille femme secoue un tapis depuis son balcon. Deux enfants jouent en se lançant des boules de neige.

Aï s'arrête devant une petite auberge aux fenêtres couvertes de buée, d'où s'échappe une odeur de ragoût.

— Reste là.

— Pourquoi ?

— Je vais voir s'ils cherchent quelqu'un en cuisine.

— Ah. Pourquoi faire ?

— Il faut bien que l'un de nous deux gagne de l'argent. Et pour ça, on ne peut pas compter sur toi.

— Mais je fais déjà plein de trucs.

— Comme quoi ?

Il réfléchit réellement.

— Je marche.

Aï secoue la tête et entre dans le bâtiment, laissant son compagnon seul sur le parvis.

La porte s'ouvre parfois près de lui, laissant passer un peu de chaleur. Des gens entrent, d'autres sortent. Personne ne lui prête la moindre attention.

Une luge improvisée déboule entre deux maisons. Des gamins sont empilés dessus et un autre court derrière en criant. L'engin heurte un tas de neige et se renverse brutalement. L'un d'eux reste coincé dessous un instant, avant de ressortir en criant victoire.

Mask contemple la scène un moment.

Puis se met à marcher.

Il passe devant des piles de bois, des outils abandonnés contre des murs, des portes marquées par les intempéries.

Un chat maigre s'approche de lui, renifle ses bottes et repart aussitôt.

Plus loin, un homme travaille sous un auvent couvert de givre. Un grand morceau de viande pend au-dessus d'une table épaisse noircie par les années. Le couperet monte et redescend dans un bruit lourd et humide.

Mask s'arrête près de lui.

Le boucher suspend son geste et le dévisage.

— Qu'est-ce que tu veux, étranger ?

— C'était quoi ça, avant ?

— Un cerf.

— Ah. Et avant ça ?

— ...Avant quoi ?

— Avant d'être un cerf.

— Tu te fous de ma gueule ?

— Non, pourquoi ?

L'artisan le fusille du regard.

— Dégage de mon étal. Tu me fatigues déjà.

— D'accord.

La vie continue avec une simplicité routinière. Une fille vide un seau d'eau grise dans la rue. Un vieillard répare un filet. Quelqu'un rit derrière une palissade et un juron étouffé lui répond aussitôt.

Plus il avance, plus les habitations se resserrent.

Les façades deviennent plus pauvres. Le bois est plus sombre et les fenêtres plus petites. Certaines sont bouchées par des planches mal ajustées ou des tissus épais.

Le vent circule davantage ici.

Mask tourne au hasard dans une ruelle étroite où plusieurs traces de pas ont transformé la neige en une boue noirâtre.

C'est là qu'il le remarque.

Un adolescent drapé dans une couverture usée est assis contre le mur d'une maison basse, en train de lire silencieusement.

Ses cheveux longs, noirs aux reflets bleutés, retombent en désordre sur son visage maigre. Ses yeux dorés mais ternes suivent les lignes du livre avec une concentration tranquille tandis qu'un sourire distrait se dessine parfois au coin de ses lèvres.

Il tourne une page avant de lever les yeux vers l'homme devant lui.

Son regard glisse brièvement sur le manteau humide, les bottes couvertes de neige sale, puis remonte jusqu'au masque. Son expression ne change pas à la vue de celui-ci.

— Monsieur, vous bloquez la lumière.

Mask fait un léger pas de côté.

— Désolé.

Le jeune reprend sa lecture.

— Qu'est-ce que tu lis ?

— C'est un récit de voyage.

— Oh. C'est une histoire vraie ?

Il laisse échapper un souffle amusé.

— Ça dépend des passages. L'auteur prétend avoir traversé une mer où l'eau devenait jaune la nuit à cause d'algues lumineuses.

— C'est peut-être vrai.

— Peut-être. Ou peut-être qu'il était simplement ivre.

L'adolescent referme à moitié le livre sur son pouce.

— Vous aussi, vous êtes un voyageur ?

— On peut dire ça.

Une bourrasque traverse la ruelle et il rabat la couverture sur ses épaules.

Mask désigne la boîte vide.

— C'est quoi ?

— Je suis un mendiant. Je vis de la générosité d'autrui. Parfois, les gens me jettent quelques pièces.

— Pourquoi fais-tu cela ?

— Parce que je n'ai nulle part où aller pour le moment.

Sa voix reste calme.

— Quelqu'un a pris ton argent ?

— Mm. Ça arrive régulièrement.

— Qui ?

— Quelques idiots du village.

Son sourire s'élargit légèrement.

— Enfin... « idiots » est un peu méchant. Disons qu'ils essayent très fort d'avoir l'air dangereux.

— Et personne ne les arrête ?

— Pas vraiment. Leur chef est doté d'un pouvoir quelconque. Ça impressionne les gens du coin.

— De la magie ?

Le mendiant rit sincèrement, puis hausse les épaules.

— J'imagine que c'est ce que l'auteur de ce livre dirait.

Il rouvre tranquillement son ouvrage, comme si la conversation touchait à sa fin.

— Je vais t'aider.

— Hein ?

Mask commence déjà à quitter la ruelle.

— Attendez !

L'adolescent se relève en glissant le livre sous la couverture, puis accélère pour le rattraper.

— Ce n'est probablement pas une bonne idée.

Ils traversent une autre rue bordée de maisons étroites.

— Ce ne sont pas vraiment des gens raisonnables.

— Ça ira.

— Mais vous ne savez même pas où ils sont !

Mask s'arrête net.

— Ah oui.

Il se tourne vers lui.

— Alors tu vas me le dire.

Le garçon le fixe, incrédule, avant de laisser échapper un rire fatigué.

— Très bien. Suivez-moi.

L'ancien entrepôt se dresse à l'écart du village, derrière une rangée de hangars à moitié effondrés.

Le toit s'affaisse sous le poids de la neige accumulée. Plusieurs planches manquent autour des fenêtres condamnées et la large porte coulissante reste entrouverte.

Des voix résonnent faiblement depuis l'intérieur, puis le bruit sourd de quelque chose qu'on renverse.

Le mendiant, enroulé dans sa couverture, observe le bâtiment.

— Ils traînent souvent ici quand ils n'ont rien d'autre à faire. Faites attention, ils sont nombreux.

Une odeur humide de bois pourri, de fumée froide et d'alcool éventé s'échappe de l'ouverture.

Mask s'engage dans l'entrée sans hésiter.

— Bon... Je vous aurai prévenu.

L'entrepôt est plongé dans une pénombre humide.

De vieux outils rouillés traînent ça et là. Des caisses éventrées sont empilées dans un coin sous des bâches couvertes de poussière. Au centre de la pièce, un brasero diffuse une lumière orange instable.

Cinq jeunes occupent les lieux.

Deux sont assis sur des chaises branlantes. Un autre fouille distraitemment dans un sac éventré pendant qu'un quatrième termine une bouteille.

Le dernier relève les yeux de son verre à l'arrivée de Mask.

C'est un garçon d'environ seize ans aux cheveux couleur paille. Des taches de rousseur restent visibles sur son visage malgré la crasse. Sa tenue de cuir usé semble trop grande pour lui par endroits, comme si elle avait été récupérée sur quelqu'un d'autre.

— T'es qui toi ?

Son regard passe ensuite sur le mendiant à l'arrière.

— Oh tiens.

Un sourire mauvais apparaît sur son visage.

— Le rat de bibliothèque est venu nous rendre visite.

— Bonsoir à vous aussi.

— T'as rien récolté aujourd'hui non plus ?

— Techniquement si.

— Ah ouais ? Elle est où la thune alors ?

— Écoutez... On pourrait peut-être éviter toute cette mise en scène ridicule.

Un des jeunes ricane derrière le brasero.

— T'entends ça ? Il parle encore comme dans ses bouquins.

Le mendiant continue malgré tout.

— Vous pourriez simplement me laisser tranquille à partir d'aujourd'hui et tout le monde gagnerait du temps.

Le blond éclate d'un rire bref.

— Et pourquoi on ferait ça ? Parce que t'as ramené un type bizarre avec un masque ?

Les regards se tournent vers Mask.

— Il est un peu flippant quand même.

— Ferme-la.

Le blond détaille Mask de la tête aux pieds.

— Bon. Le monstre silencieux. Tu veux quoi exactement ?

— Je crois que vous devez lui rendre son argent.

— Hein ?

Le chef de bande regarde autour de lui comme s'il cherchait à vérifier que personne d'autre ne trouvait la situation absurde.

— Le mec débarque dans notre planque pour demander poliment de rendre l'argent.

— C'est presque mignon.

— Moi je trouve surtout ça inquiétant.

Le jeune mendiant garde les bras croisés sous sa couverture.

— Je vous avais dit que cette discussion ne mènerait probablement nulle part.

Le blond descend de sa caisse.

— Et sinon quoi ?

Mask incline la tête sur le côté.

— Sinon je vais devoir vous forcer.

— Tu penses vraiment me faire peur avec ce truc sur la gueule ?

Un crachat s'écrase contre le masque.

Derrière eux, le jeune mendiant plisse les yeux.

— Ah. Mauvaise idée.

Le poing percute le visage dans un bruit sec.

Le blond décolle du sol avant de s'écraser contre un baril.

Un des jeunes, armé d'une bouteille brisée, se jette sur Mask qui l'attrape par le poignet. Sa prise se resserre brutalement et l'os cède dans un craquement.

Mask lui fracasse ensuite le front contre la table voisine. Les outils rouillés bondissent dans un vacarme métallique et le garçon s'effondre au sol en gémissant.

Un deuxième tente de le frapper par le côté à l'aide d'une barre de fer.

Il l'évite d'un simple mouvement du buste, saisit l'arrière de sa veste et le projette contre un pilier proche. Son souffle se coupe net à l'impact.

Le troisième charge à son tour en poussant un cri nerveux.

Mask lui assène un coup de coude brutal en pleine mâchoire.

Le garçon tourne sur lui-même avant de s'écrouler lourdement près du brasero.

Le dernier reste figé près de l'entrée, le teint pâle et couvert de sueur.

— C'est qui ce mec... ?

Il recule d'un pas. Puis deux.

Avant de tourner les talons et de détalier hors de l'entrepôt sans demander son reste.

Le blond finit par se redresser au milieu des débris. Il essuie le sang qui coule sous son nez d'un revers de manche en souriant.

— ... Je vois le genre.

Il lève sa main devant lui. Une petite flamme à peine plus grande qu'une bougie apparaît au creux de sa paume.

— Alors ? Tu fais moins le malin ?

Mask observe la flammèche sans bouger.

— Ta magie est vraiment nulle, mon pote.

Le sourire disparaît aussitôt.

— Quoi... ?

La flamme gonfle brutalement.

Une lumière orange envahit les murs humides de l'entrepôt et une chaleur sèche se répand.

— Répète !?

Il projette le feu vers Mask dans un mouvement rageur.

Celui-ci décale simplement la tête.

La gerbe de flammes traverse l'entrepôt et explose contre un mur dans une pluie d'étincelles.

La dague quitte sa ceinture dans un frottement bref.

Le mendiant comprend et se fige.

Mask avance déjà, sans hâte, d'un pas terminal.

Le blond reste paralysé.

— A-Attends...

La lame traverse l'espace en direction du cou.

Puis—

BOOM.

La porte explose dans un fracas assourdissant.

— ENFOIRÉ !!

La neige tournoie près de l'entrée détruite pendant qu'Aï traverse la pièce.

Elle attrape Mask par le col et le soulève brutalement.

— Je t'avais dit d'attendre ! Je te cherche depuis des heures !

Il demeure parfaitement immobile, les bras ballants et la dague toujours en main.

— Désolé, mais il faisait froid.

Le crochet percute le masque et le projette contre une poutre. Plusieurs outils suspendus se décrochent dans un vacarme métallique.

Le silence retombe. Même le brasero semble vaciller plus doucement.

Les jambes du blond tremblent. Une tache sombre commence à s'étendre le long de son pantalon et un sanglot lui échappe malgré lui.

— P-Putain...

Il tourne maladroitement les talons, manque de trébucher sur l'un des autres jeunes étendus par terre, percute une caisse au passage et s'enfuit dans une panique totale.

Aï se tourne vers le jeune mendiant.

— T'es qui ?

— Euh... Votre « ami » a voulu m'aider.

— Je vois.

Elle se dirige vers Mask, le soulève du sol avec une facilité déconcertante, puis le charge sur son épaule comme un sac de provisions.

— J'emmène cet abruti à l'auberge. Le patron nous offre une chambre. Toi, tu fais quoi ?

Le mendiant baisse les yeux vers la boîte métallique accrochée à sa ceinture.

— Oh... Ça va aller. Vous n'avez pas besoin de vous occuper de moi.

Aï hausse un sourcil.

— T'as nulle part où dormir, non ?

— Ce n'est pas vraiment un problème. J'ai l'habitude.

Toujours chargé sur l'épaule, Mask lève un pouce.

— Il vient avec nous.

— Et pourquoi on devrait se le coltiner ?

— Il peut payer sa chambre maintenant.

L'adolescent reste silencieux en affichant un sourire gêné, incapable de décider si la situation est devenue absurde ou simplement très fatigante.

— Évidemment. Allez viens, je vais te faire à manger.

L'aube grise recouvre encore le village lorsqu'ils reprennent la route.

Mask marche tranquillement près d'Aï, les mains dans les poches.

— J'ai hâte de manger.

— Tais-toi.

Ils dépassent les derniers hangars du village et retrouvent progressivement la lisière de la forêt.

Des bruits de pas se font entendre derrière eux, sans tentative particulière de discrétion.

Le mendiant avance plusieurs mètres derrière eux, toujours vêtu de ses haillons et grossièrement emmitoufflé dans sa couverture élimée.

Aï le jauge de haut en bas.

— ...Tu fais quoi exactement ?

— Je pars.

— Avec nous ?

Il jette un bref regard à la route enneigée.

— Si ça ne vous dérange pas.

— Non. C'est trop dangereux.

Mask s'avance entre les deux.

— Allez. C'est un brave gamin. Il en a dans la tête.

Le garçon sourit presque timidement.

— Et puis, je risque de ne plus être le bienvenu dans le village maintenant, monsieur Mask.

— Oui, aussi.

Aï hausse les épaules.

— D'accord. Mais te mets pas dans nos pattes.

Elle sort une peau d'ours de son sac et lui tend.

— Et puis enfle ça, tu me donnes froid.

— Ah... merci. Mais vous, ça va aller ? Vous êtes pieds nus...

— T'en fais pas pour moi. Au fait, c'est quoi ton nom ?

L'adolescent enfle l'épaisse cape d'ours par-dessus sa vieille couverture. La fourrure, beaucoup trop grande pour lui, retombe presque jusqu'à ses chevilles.

Il lui sourit.

— Je m'appelle Leth.

——AIMER——

L'air sent le pain chaud et les fruits mûrs.

Les oiseaux chantent. La place est pleine et les enfants jouent.

Une poignée de graines tombe d'une main inconnue.

La petite fille cherche des yeux. Personne ne lui rend son regard.

Une femme lui tient la main.

À côté, un homme joue d'un drôle d'instrument. Le soufflet gémit plus qu'il ne chante.

La petite fille rit.

Le musicien incline l'instrument contre sa poitrine. Le soufflet se contracte et respire de nouveau.

Le rire de l'enfant continue une seconde après sa bouche immobile.

Une ombre recouvre la place. Personne ne semble la remarquer.

La petite fille agrippe sa poitrine. Ses doigts s'y crispent comme pour retenir ce qui fuit.

« Ne pars pas. »

La place est vide.

Pourtant la musique continue.

De lourdes paumes s'abattent sur son petit torse.

Sa poitrine saute et retombe dans un rythme effréné.

Elle expire du sang.

« Tu n'as pas le droit. »

L'ombre se déchire par à-coups. Le jour revient mal raccordé.

Une dague transperce sa robe. Ou y était-elle déjà logée ?

C'est la douleur qui lui revient d'abord.

Puis l'odeur.

Les rayons brûlent ses yeux avant qu'il ne les ouvre.

Haut au-dessus, une trouée irrégulière laisse descendre le soleil. La chaleur lui assèche le visage.

La douleur le ramène. Sur sa jambe, le tibia déchire la chair.

Il ne peut pas bouger.

La lumière trace un cercle imparfait autour de son corps prisonnier.

Au-delà, l'obscurité. À sa lisière, il croit distinguer une percée s'enfonçant dans la roche.

Il perd de nouveau connaissance.

Quand il revient à lui, la lumière n'est plus au même endroit.

Sa langue lui colle au palais. La soif devient une douleur distincte.

Il entend des voix, des chocs, des bruits qu'il ne connaît pas.

D'autres sons lui parviennent. À moins qu'ils n'aient jamais cessé.

Des mèches de cheveux noirs effleurent son visage fracassé.

Des doigts fins se posent sur sa poitrine.

La fraîcheur du contact le fait émerger.

— Me... vra ?

— Tiens bon, Laruk.

Craquement.

D'un geste précis, le tibia se replace.

Une douleur sourde s'installe.

Mevra pose la main sur sa bouche lorsqu'il tente de hurler.

Elle le laisse reprendre souffle avant de porter une gourde à ses lèvres.

— Comment... pourquoi...

— Laruk. Où sont les autres ?

Il déglutit.

— Morts.

L'expression de Mevra ne bouge pas.

Sa robe rouge pend en lambeaux, déchirée par endroits, chargée de poussière, de crasse et de sang séché. Son visage porte les mêmes marques.

Pourtant son regard reste inchangé.

C'est toujours Mevra.

— Mevra... le trésor...

— Ne parle pas. Je l'ai.

— Où... sommes-nous ?

Sans répondre, elle applique les premiers soins puis murmure quelques mots que Laruk ne comprend pas. Une chaleur douce traverse sa jambe et la douleur se calme un peu.

Elle tire ensuite tire un long parchemin de sa robe et observe le trou au plafond.

— Ça devrait marcher depuis ici.

Sous sa voix, les signes sur le papier s'animent. Une lueur pourpre les entoure.

Elle lui prend la main.

— Ne me lâche pas, Laruk.

Ils disparaissent, absorbés par la couleur.

——NEUF VIES——

Le lieu ne ressemble à rien qu'il puisse nommer. Seulement un volume obscur où certaines surfaces paraissent proches puis soudain trop lointaines.

Le vieillard est attaché à une chaise de métal fixée au sol.

Ses poignets saignent sous les liens et son souffle tremble à intervalles irréguliers.

Quelque part, de l'eau tombe. Ou quelque chose qui imite ce son.

Sur une table voisine, des outils sont rangés avec une précision presque insultante.

En face de lui, un homme remonte calmement la petite paire de lunettes sur son nez.

— Pitié... je vous ai dit—

Le marteau frappe sa joue et lui fait cracher ses dents.

— Ce n'est pas une réponse, vieil homme.

La tête retombe de côté sous son propre poids. Du sang mêlé de salive coule en filets sur son menton et goutte jusqu'à sa poitrine.

Il peine à garder le monde assemblé. Une paupière bat sans rythme. L'autre reste à moitié ouverte.

Quelque chose dans son regard ne supplie presque plus. Comme si la peur avait changé d'objet.

— ... vous tuer... tous... il va...tuer...

— Hmm ? Je n'ai pas bien entendu.

— Boss...

L'expression de Sevren, lasse jusqu'ici, se raidit.

— Boss ?

Le vieillard commence à perdre connaissance.

— Penta. Soigne-le.

Au fond de la pièce, un bruit de mastication s'interrompt.

— Huh ?

Penta regarde d'abord le gâteau entre ses doigts. Puis Sevren. Puis l'homme agonisant.

— Tu es sûr ?

— S'il te plaît.

La pâtisserie disparaît en une bouchée.

— J'arrive !

Elle s'approche avec une légèreté déplacée.

Sa main se pose contre le crâne du vieil homme, l'autre sur sa poitrine affaissée.

Une lumière diffuse s'échappe de ses doigts.

Le regard, presque éteint un instant plus tôt, se rallume avec horreur.

— Et voilà !

— Non... non...

Penta recule d'un pas.

— Tu vois ? Tu vas beaucoup mieux, maintenant.

— Achevez-moi ! Pitié...

Sevren laisse planer un court silence, afin de laisser au vieillard mesurer pleinement ce que le mot implique. Puis se replace devant lui en réajustant ces lunettes.

— Reprenons. Dis-m'en plus sur ce « Boss ».

——ABSENCE——

Le sol est trop confortable.

Son corps cherche encore le sable, la pierre, la chaleur sèche du désert.

À la place, quelque chose de doux l'enveloppe entièrement.

Une odeur d'humidité flotte dans l'air. Pas celle des ruines chauffées par le soleil, ni celle des tentes poussiéreuses des caravanes. Une odeur dense, végétale, presque étouffante.

La douleur lui revient dans une pulsation sourde qui traverse sa cuisse. Son front se plisse tandis que sa main cherche instinctivement la blessure sous les couvertures.

Ses doigts rencontrent autre chose.

Du poil chaud.

Laruk ouvre les yeux d'un coup.

Une clarté verte filtrée par une épaisse végétation extérieure englobe la chambre.

Le plafond au-dessus de lui est haut, traversé de structures de bois sombre soigneusement travaillées comme il n'en a jamais vues dans une simple auberge.

Son regard retombe aussitôt sur les couvertures.

Un petit chat noir dort roulé contre sa cuisse bandée.

Laruk repousse davantage la couverture.

Sa jambe entière a été nettoyée. Des bandages propres entourent la plaie jusque sous le genou, maintenus par une attelle rigide soigneusement ajustée. Même les coupures plus petites sur ses bras ont disparu sous des tissus noués avec précision.

Il regarde alors ses mains et constate qu'elles sont propres, elles aussi. Même la crasse incrustée sous les ongles a disparu.

Une bassine d'eau claire repose près du lit, à côté de plusieurs bouteilles en verre soigneusement alignées. Ses affaires ont été pliées sur une chaise.

Les souvenirs remontent enfin.

Le trou. Le sable. Les silhouettes voilées. La lumière du portail.

— ...Mevra ?

Laruk arrache presque les couvertures en voulant sortir du lit.

Une décharge brutale remonte jusque dans sa hanche et lui coupe le souffle. Ses pieds touchent le sol lisse tandis qu'il s'appuie maladroitement contre le bord du lit pour se redresser complètement.

— Mevra ?!

Son appui cède aussitôt sous son poids. Il rattrape de justesse une table basse.

Le chat noir bouge vaguement une oreille sans inquiétude particulière.

Laruk reste immobile quelques secondes, penché au-dessus du meuble. Le simple fait de rester debout lui demande un effort absurde.

Mais Mevra n'est pas là. Cette pensée suffit à le faire repartir.

Derrière une grande fenêtre, une mer de feuillages s'étend à perte de vue. Des arbres immenses émergent de la canopée comme des colonnes vivantes. Beaucoup plus loin, au-delà du vert, une ligne bleue apparaît à l'horizon.

Il avance vers la porte de la chambre, laissée ouverte.

Au-delà, le manoir se poursuit dans une succession de galeries, d'escaliers et de passerelles reliant plusieurs niveaux baignés de lumière. Laruk aperçoit par endroits des morceaux de jardins suspendus entre les structures.

Des pas résonnent au loin. Une voix traverse brièvement un étage inférieur avant de disparaître. Une odeur de nourriture chaude flotte dans l'air et se mêle à celle des plantes.

Laruk avance en boitant lourdement le long du couloir, une main plaquée contre le mur pour garder l'équilibre.

Un homme âgé apparaît au détour d'une galerie ouverte. Il porte une pile de tissus soigneusement pliés.

— Monsieur, vous ne devriez pas être levé.

— Où est Mevra ?

Sa propre voix lui paraît rauque, presque étranglée.

— Pardon ?

— La femme qui était avec moi. Grande. Fine. Cheveux noirs. Où est-elle ?

Le domestique serre un peu plus les draps contre lui, visiblement perdu.

— Je... je ne sais pas de qui vous parlez, monsieur.

— Le désert ! Le portail ! Elle m'a amené ici. Où est-elle ?

— Je suis désolé, monsieur. On vous a trouvé seul sur le sol de la grande salle il y a plusieurs jours. Je ne sais rien de plus.

— Seul ?

Le mot frappe Laruk plus violemment que le reste.

— Vous devriez vraiment vous recoucher avant de rouvrir vos blessures. Je vais prévenir le maître des lieux que vous êtes éveillé.

Laruk reste allongé sans réussir à trouver une position confortable.

La fatigue recommence à l'emporter jusqu'à ce qu'il entende des pas s'arrêter devant l'entrée.

Un petit homme aux cheveux rouges, drapé d'une longue cape, entre dans la chambre.

— Tu es réveillé.

Laruk déglutit. Les questions fusent dans son esprit, mais sa langue ne parvient pas à les formuler.

Une seule franchit finalement ses lèvres.

— Où est Mevra ?

— Pas ici.

L'homme tire calmement une chaise près du lit avant de s'y asseoir.

— Dis-moi tout ce que tu sais.

Laruk parle pendant de longues minutes. Les souvenirs reviennent dans le désordre à mesure qu'il tente de les raconter : le désert, les ruines enfouies sous le sable, l'expédition, puis le trou. Il parle des silhouettes voilées, du massacre, de la chute. Finalement, il revient toujours à Mevra, au portail, puis au vide qui a suivi.

Lorsqu'il se tait, le silence continue encore un moment.

Assis près du lit, son auditeur continue de l'observer calmement.

Laruk réalise soudain qu'il ignore absolument tout de lui.

— Qui êtes-vous... ?

— Vexio.

L'homme se lève lentement de sa chaise.

— Ton chef était un brave homme.

Il traverse la chambre sans ajouter un mot.

— Ton rôle est terminé. Tu es libre de partir quand tu le souhaites.

— Attendez ! Et Mevra ?

— Ne gâche pas ta chance.

La porte claque derrière lui.

Le feu craque doucement dans l'âtre.

Assis dans un large fauteuil près des flammes, Vexio lit lentement un long parchemin déroulé sur ses genoux, vêtu d'un peignoir rouge. La lumière chaude du foyer danse sur les boiseries vernies.

Oraragge dort en boule sur le tapis épais à ses pieds.

Dans la petite pièce, les étagères sont encombrées de livres, de rouleaux et de bouteilles ouvertes. Une théière encore chaude repose sur une table basse.

Le parchemin glisse entre ses doigts avec un peu trop de nervosité.

Un bruit sourd éclate soudain de derrière la porte et des voix se font entendre.

Vexio s'y dirige sans se presser.

Le vacarme du couloir devient immédiatement plus clair.

Deux gardes maintiennent difficilement Laruk plaqué contre le marbre de la galerie extérieure. Sa jambe bandée glisse contre la pierre polie tandis qu'il tente encore de se débattre.

— Lâchez-moi ! Lâchez-moi bordel !

Des mèches humides collent à son front et son attelle s'est déjà partiellement desserrée.

— Vous ne pouvez pas la laisser là-bas...

Les gardes échangent un regard hésitant sans relâcher leur prise.

— Elle est encore vivante. J'en suis sûr !

Vexio se contente d'observer.

— Dites quelque chose !

Laruk serre les dents et des larmes commencent à perler le long de ses joues.

— Elle a besoin d'aide ! Il faut que j'y retourne !

— Non.

La sanction tombe.

Laruk reste figé quelques secondes.

— Vous ne comprenez pas !

Sa voix se brise presque aussitôt sous l'épuisement.

— Elle m'a sorti de là. Elle est restée derrière pour moi. Vous pouvez pas juste...

Sa jambe cède brutalement. Un cri de douleur lui échappe malgré lui.

Vexio pousse un soupir discret.

— Relâchez-le.

Les gardes obéissent immédiatement.

— Tu partiras quand ta jambe sera guérie. Tu recevras de l'équipement et de quoi financer ton voyage.

— Vraiment... ?

Il glisse sa main dans une poche de son peignoir puis lui tend une petite bille d'obsidienne.

— Prends cela. Ne la perd surtout pas. Brise-la quand tu auras retrouvé Mevra.

Laruk reste sur le sol, toujours sidéré.

— Vous me laissez vraiment y aller... ?

Le maître du manoir est déjà retourné dans ses appartements.

Pour la première fois depuis son réveil, Laruk parvient à sourire.

—TRAPPE—

Les arbres ploient sous une pression trop lourde tandis que le givre tombe des branches en plaques épaisses. La masse traverse les sapins sans souplesse avant de s'écraser au sol.

Elle se relève difficilement, peinant à soutenir son propre poids.

Ses épaules énormes roulent lentement sous une fourrure noire collée par la neige fondue. Par endroits, des plaques entières de peau apparaissent entre les mèches épaisses : une chair pâle et craquelée, tendue sur un assemblage difforme de muscles et d'os trop grands.

L'avant du corps semble s'être développé davantage que le reste.

Son cou disparaît presque entièrement sous les amas de chair et de fourrure. Les membres antérieurs, immenses et griffus, raclent la glace à chaque mouvement. L'arrière-train suit avec retard.

La tête, trop large, oscille lourdement à chaque pas. Une partie du museau paraît affaissée, comme déformée par une croissance irrégulière. Ses yeux sont petits, humides et fatigués. Une grande lassitude persiste dans son regard.

De la vapeur s'échappe par à-coups de ses naseaux à moitié obstrués. Elle ouvre la gueule, et des filaments de salive épaisse pendent entre ses dents irrégulières. Certaines évoquent encore des crocs. D'autres, plus larges et émoussées, semblent avoir poussé de travers au fond de la mâchoire.

Le son qui sort de sa gorge ne ressemble pas à un rugissement. Une vibration basse gronde d'abord au fond du thorax, puis un hurlement déformé jaillit, traversé de souffles cassés et de craquements organiques.

On dirait moins le cri de prédateur qu'un corps immense en train de céder de l'intérieur.

La bête charge.

Aï agrippe Leth par le col et le projette sur le côté.

— Bouge !

La créature passe contre elle et pulvérise l'arbre derrière dans une explosion de bois humide.

Elle dérape plus loin dans la pente, labourant la forêt sous son propre poids sans parvenir à se retourner.

D'un bond, Aï frappe son flanc. L'impact résonne jusque dans ses épaules.

La bête vacille à peine. Son énorme patte fend l'air dans un balayage violent.

Mask arrive sur le côté. Deux couteaux quittent sa main.

Le premier se plante dans la chair épaisse sans s'enfoncer complètement. Le second disparaît dans l'une des narines. Le hurlement qui suit secoue la forêt entière.

Une nouvelle charge.

Il glisse hors de l'axe et l'énorme corps traverse encore plusieurs mètres.

Aï percute violemment le monstre pendant qu'il tente encore de se retourner. Son équilibre cède partiellement et l'avant du corps s'écrase lourdement dans la neige.

Mask surgit de face. La dague traverse l'œil jusqu'à la garde.

Le crâne immense manque de le heurter lorsque la bête se redresse dans un rugissement déformé. Du sang coule sur son long museau pendant que sa mâchoire se referme dans l'air à quelques centimètres de lui.

Arrivant par l'arrière, Aï verrouille ses bras autour du cou épais, ancrée sur ses appuis tandis qu'elle s'arc-boute de tout son poids.

La créature se débat avec une violence monstrueuse. Les griffes labourent le sol gelé dans des gerbes de glace et de terre noire tandis que l'énorme tête tente de se retourner vers Aï, qui manque de perdre sa prise.

— Tue-le ! Vite !

Une griffe passe si près de Mask qu'elle lui ouvre le manteau.

Il parvient à enfoncer sa lame profondément dans le front.

La bête pousse un dernier hurlement brisé. Son poids manque d'entraîner Aï au sol tandis que des spasmes convulsifs traversent tout son corps.

Lentement, sa force commence à disparaître. Les griffes cessent de creuser le givre et sa respiration se déforme. Un dernier souffle chaud s'échappe de sa gueule entrouverte avant que l'animal ne s'effondre lourdement.

Mask pose les mains sur ses hanches d'un air satisfait.

— C'était un beau combat.

Aï finit par relâcher son emprise. Ses doigts s'attardent un instant sur le front du cadavre.

— Il n'y avait rien de beau là-dedans.

Leth sort de sa cachette et s'approche prudemment. Il s'accroupit près de la carcasse et observe longuement les plaques de peau craquelée, les membres difformes et les dents irrégulières. Son regard oscille entre curiosité et malaise.

— Qu'est-ce que c'est ?

Aï regarde déjà au-delà de la lisière.

— On bouge. Ces choses ne viennent jamais seules.

Une détonation retentit. Leth relève la tête.

— Un coup de feu ?

Un second, puis d'autres.

De nouveaux hurlements résonnent entre les branches.

— On y va !

Ils foncent en direction des sons.

La neige autour de la clairière a presque disparu sous les sillons, le sang et les troncs abattus. Plus loin, deux immenses carcasses gisent entre les arbres brisés, leurs masses sombres encore traversées de faibles spasmes.

Plusieurs corps humains reposent dans le givre retourné.

Un homme respire difficilement contre un rocher éclaté, la poitrine ouverte jusqu'aux côtes.

Accroupi près de lui, un autre lui tient fermement la main.

— Respire doucement.

Le trappeur tente de parler mais du sang coule entre ses lèvres tremblantes.

— Ça va aller.

Le souffle de l'homme se brise une dernière fois dans l'air glacé.

Seulement alors, le chef des chasseurs se relève et se tourne vers le groupe.

Il est grand et porte une lourde veste de fourrure encore marquée par le combat. Ses cheveux roux sont rasés sur les côtés et une barbe courte couvre sa mâchoire ciselée.

Ses yeux verts se posent sur Aï et un léger sourire apparaît au coin de ses lèvres.

— Heureusement que vous étiez là, étrangers.

Malgré les corps qui l'entourent, son visage reste étonnamment chaleureux.

— Je m'appelle Anton. Et vous ?

— Aï. Lui, c'est Mask.

— Leth.

Anton leur adresse un sourire charmeur.

— Enchanté.

Il examine attentivement le trio.

— À en juger par la saleté sur vos vêtements, j'en conclus que vous voyagez depuis longtemps. Que diriez-vous de faire une pause dans notre refuge ?

Aï hausse les épaules.

— Pourquoi pas. Mais on ne reste pas longtemps.

— Bien sûr. Vous êtes libres de partir quand bon vous semble.

Quelques hommes récupèrent les corps pendant que d'autres ramassent les armes abandonnées.

Leth les observe.

Malgré les blessés et les cadavres encore tièdes, aucun mouvement ne paraît désordonné. Comme si ce genre de massacre faisait simplement partie de leur quotidien.

Anton le remarque et lui ébouriffe les cheveux dans un geste affectueux.

— Le Nord est cruel. On apprend vite à continuer malgré l'odeur.

Le refuge apparaît dans une lueur chaude qui tranche avec le paysage blanc.

Trois cabanes de bonne taille entourent un chalet plus grand. Une petite dépendance lui est accolée. Des caisses, des pièges et d'épaisses piles de fourrures encombrant l'extérieur.

Une vingtaine d'hommes vivent là. Ils déplacent des quartiers de viande, réparent du matériel ou nettoient leurs armes près des murs. Quelques jeunes participent aux tâches du refuge sous le regard des anciens. Plus loin, plusieurs chiens massifs somnolent dans des chenils grossièrement assemblés. Les rares femmes présentes sont âgées, occupées à coudre ou à cuisiner.

Lorsqu'ils pénètrent dans le chalet, une vague de chaleur les frappe après le froid extérieur.

L'odeur du feu, de la graisse et de l'alcool lourd sature l'air. De grandes poutres sombres traversent le plafond bas, noircies par des années de fumée. Des peaux recouvrent certains murs tandis que plusieurs tables massives occupent la pièce principale, entourées de chasseurs fatigués, blessés ou déjà ivres.

Leth reste légèrement en retrait. Il considère silencieusement les lieux pendant que la neige fondue sur sa fourrure goutte sur le plancher usé.

Mask, lui, s'est déjà dirigé vers la table à manger.

Anton invite Aï à s'asseoir avec lui près du foyer et lui tend une coupe.

— Un brandy de ma réserve personnelle. Tu devrais apprécier.

Aï porte le verre à son nez et renifle le contenu. Le breuvage dégage des notes épaisses de fruits mûrs, d'épices et de bois vieilli.

Elle boit une gorgée et lâche un souffle satisfait.

— Pas mal. Ça n'a pas l'air empoisonné.

Anton rit franchement avant de boire à son tour. Il retrouve ensuite un ton plus sérieux.

— Vraiment, heureusement que vous étiez là. Les claques-mâchoires sont de plus en plus agressifs ces derniers temps.

Aï se contente de regarder le feu.

Mask passe près d'eux avec une cuisse de poulet à la main et s'arrête d'un air interrogatif.

— Les claques-mâchoires ?

Un chasseur proche, empestant l'alcool, s'immisce dans la conversation.

— C'est comme ça qu'on appelle ces monstres par ici ! Ces saloperies tombent des arbres et déciment tout sur leur passage !

— On raconte que c'est le Vieux Gaïus qui les fabrique.

Mask penche la tête sur le côté.

— Le Vieux Gaius ?

— Tu poses beaucoup de questions, le masqué ! C'est un vieil ermite qui vit au sommet des montagnes. Il paraît qu'il a réponse à tout.

Un rire discret échappe à Aï.

Dans un coin de la pièce, Leth est assis à l'écart, un verre posé près de lui. Il en boit parfois une gorgée sans réellement apprécier le goût. Un vieux chasseur le remarque et s'approche, une bouteille à moitié vide coincée sous le bras.

— Ça n'a pas l'air d'aller, mon grand.

— Je vais bien. Ne faites pas attention à moi.

Le vieux le détaille d'un œil torve.

Les cheveux noirs aux reflets bleutés tombent en désordre sur le visage fatigué du garçon. Ses yeux dorés paraissent ternes sous la lumière chaude. Avec sa fourrure trop large sur les épaules et ce verre qu'il touche à peine, Leth ressemble davantage à un gosse perdu qu'à un aventurier du nord.

— Tu es bien jeune pour voyager ainsi.

Le vieillard semble prendre une décision.

— Je sais ! Tu pourrais rester ici. Je m'occuperais de toi.

Leth peine à garder son sourire devant l'haleine chargée du vieil homme.

Mask apparaît soudain derrière eux, le masque remonté jusqu'au nez. Il mastique bruyamment un morceau de patate chaude.

— Leth. Où sont les toilettes ?

Le garçon en profite pour se lever.

— Cherchons-les ensemble.

Les deux s'éloignent entre les tables pendant que le vieux les regarde partir d'un air confus.

Près du foyer, Anton remplit à nouveau la coupe d'Aï.

— Ton ami masqué est intéressant. Il est toujours comme ça ?

— Ouais.

— Ça ne doit pas être facile tous les jours.

— On peut dire ça.

Un sourire amusé étire les lèvres du trappeur.

— Et le gamin ?

Aï hausse vaguement les épaules.

— Il survit comme il peut.

— Tu parles comme quelqu'un qui a passé beaucoup de temps sur les routes.

— C'est le cas.

Autour d'eux, le refuge continue de vivre dans un mélange de conversations fatiguées, de rires alcoolisés et de vaisselle qu'on empile. Le vent frappe de plus en plus fort contre les murs du chalet.

Anton l'observe attentivement sous la lumière mouvante du feu.

— Tu viens du sud ?

Elle ne répond pas tout de suite.

— Qu'est-ce qui te fait dire ça ?

— Facile.

Son regard glisse sur les jambes puissantes d'Aï, s'attarde un instant avant de revenir vers son visage.

— Tu portes encore le soleil sur ta peau. Les gens d'ici n'ont pas ta manière de bouger. Et surtout, tu es très belle.

— Merci.

La tempête claque à l'extérieur, faisant vaciller les flammes dans l'âtre.

— Et toi ? Tu n'as pas l'air d'un chasseur.

— Bien observé.

Il boit une longue gorgée avant de continuer.

— Je viens de Lumine, une grande ville loin à l'ouest. J'y travaillais comme calmeur de bêtes.

— Calmeur de bêtes ? Jamais entendu parler.

— C'est normal. Je suis l'un des seuls. Les gens disent que j'ai un don.

— Hmm.

— Tu sais maintenant qui je suis. À toi de m'en dire plus.

Aï avale une dernière gorgée avant de se lever.

— On s'en va. Merci pour ton hospitalité.

— Restez dormir. Ça souffle fort dehors.

— Je ne crains pas le froid.

— Les claques-mâchoires non plus.

Elle traverse la salle sans se retourner, rejoint Mask à une table et le tire par le bras sans lui demander son avis.

— Hein ? On part déjà ?

— Ouais.

Une bourrasque fait trembler les murs du chalet.

Malgré tout, elle poursuit sa route vers l'entrée.

— Aï. On ne peut pas partir. Leth est avec nous.

Elle s'arrête net.

— Merde.

Le vieux chasseur entre le premier dans la dépendance. Trois autres le suivent dans un silence teinté d'alcool.

Ils referment la porte doucement.

Le vieillard attend que ses yeux s'habituent à l'obscurité. Les battements de son cœur sont audibles dans le calme de la petite pièce.

Les hommes s'avancent jusqu'aux corps endormis. Leur approche se veut discrète, mais le plancher les trahit à chaque pas.

La paume du vieux s'écrase sur la bouche de Leth.

Il tient un couteau dans son autre main.

— Alors, mon petit ? Tu ne veux toujours pas rester ?

Les autres se jettent sur Aï et la maintiennent au sol.

Leth s'agite dans tous les sens et parvient à dégager ses lèvres.

— Lâchez-moi !

— Ooh, j'aime quand ils se débattent !

Un craquement brutal éclate derrière eux, et un poignard vient cogner contre le plancher près du vieux. L'un des chasseurs gît par terre, une mare pourpre déjà en train de se former autour de sa mâchoire fracassée.

Aï se libère et se relève en une pirouette, balançant son pied dans le ventre du deuxième homme, qui se plie en expulsant de la bile malodorante.

— Mauvaise pioche, bande de merdes.

Le troisième, plus costaud, se jette à nouveau sur elle. Les deux percutent les étagères dans un fracas de bois brisé.

Le vieux maintient toujours Leth, mais comprend qu'il ne contrôle plus rien.

— Tant pis ! Je baiserais ton cadavre !

La lame traverse la gorge.

Leth tombe en arrière.

Mais le sang ne coule pas.

Le chasseur cligne des yeux. La lame s'est pourtant bien enfoncée. Il l'a senti.

Il pose un regard fou sur Leth, toujours devant lui.

Le garçon ne bouge pas.

Les contours de sa silhouette se troublent.

— Qu'est-ce que... ?

La pointe du poignard ressort soudain de la poitrine du vieil homme.

Il ouvre la bouche dans un bruit noyé et du sang en déborde aussitôt.

Leth frappe de nouveau. Et continue. Même après que les spasmes qui parcourent le cadavre se soient arrêtés.

Le crâne du dernier homme percute violemment la cloison au point d'en faire vibrer les murs. Son corps glisse contre les planches avant de s'effondrer parmi les meubles détruits.

Le silence qui s'ensuit est de courte durée, rompu par des cris désaccordés.

Aï se précipite vers Leth qui se tient le cou en hurlant.

— Leth ! Qu'est-ce qu'il y a ?

Aucune plaie n'est visible. Pourtant, le garçon se tord de douleur.

Elle l'enserme en tentant de le calmer.

— Ça va aller. Il faut qu'on bouge, tout de suite.

La porte s'ouvre de nouveau.

Anton pénètre dans la dépendance, accompagné de deux hommes.

Son regard glisse calmement sur les corps étendus et le sang sur les murs avant de s'arrêter sur Aï. Derrière lui, les chasseurs restent choqués devant le carnage.

— Eh bien. C'est comme ça que tu me remercies ?

Aï lui adresse un sourire féroce.

— Tu devrais mieux tenir tes chiens.

Il lui renvoie la même expression carnassière.

— Ne t'en fais pas. Je sais reconnaître une chienne enragée quand j'en vois une.

Poings serrés, jambes prêtes à bondir, Aï se met en position de combat.

— Viens !

Sans attendre, elle pivote et propulse son talon vers son visage arrogant.

Sa jambe d'appui cède sous elle. Elle s'étale sur le plancher sans parvenir à se rattraper.

Ses muscles se contractent jusqu'à en devenir douloureux. Elle force sur ses bras et ses jambes. Pourtant, aucun mouvement ne se produit. Impossible de se relever.

Anton s'arrête tout près d'elle.

— Tu comprends, n'est-ce pas ?

— Bâtard ! Je vais te tuer !

Aï continue de se débattre avec rage. Les fibres de ses muscles deviennent anormalement visibles. Les veines ressortent. De la vapeur s'échappe de sa peau brûlante. Ses yeux bleus rougissent jusqu'à devenir entièrement écarlates.

Malgré la force déployée, son corps ne répond toujours pas.

— **JE VAIS TOUS VOUS TUER !**

— Ah... La chienne est en chaleur.

— **CONNARD !**

Anton pose doucement les doigts sur l'une de ses joues. Ses lèvres continuent de bouger frénétiquement, déformées par une avalanche d'insultes désormais muettes.

— Calme.

Il commence à baisser son pantalon.

Puis :

La porte percute violemment le mur et la tempête s'infiltre dans une bourrasque glaciale.

Mask se tient dans l'encadrement, immobile sous les rafales du blizzard.

Les deux chasseurs blanchissent. La peur les saisit et ils reculent aussitôt.

Anton se redresse lentement avant de se tourner vers l'entrée, toujours confiant.

— Tiens donc. Le monstre masqué est rev/

La phrase cesse d'exister.

Une ligne oblique apparaît sur son visage figé.

L'entaille traverse le front, fend l'orbite gauche, coupe le nez de biais et ressort sous la mâchoire en prenant soin de passer par les lèvres.

La hache a déjà regagné la ceinture.

La moitié de visage glisse doucement de côté.

Puis s'écrase contre le plancher dans une gerbe épaisse de sang noirci et de matière pâle.

Le reste rejoint la viande au sol après un temps incertain.

Dehors, deux corps reposent déjà sur les quelques marches enneigées.

Aï ne se relève pas tout de suite.

Leth est à genoux, le regard fixe.

Mask reste silencieux.

—FANTÔME—

L'eau noire lui monte jusqu'au bassin.

Son corps ne tremble pas au contact du froid. De longs cheveux gris dérivent lentement autour d'elle, se mêlant parfois aux herbes noyées.

Toute son attention demeure fixée sur l'étendue sombre du lac.

Par instants, des cercles se forment près de ses hanches avant de se dissoudre dans l'eau trouble.

Plus loin sur la rive, des prédateurs s'abreuvent sans lui prêter attention.

Un remous traverse l'espace devant elle.

Son bras fend la surface et revient aussitôt, la main refermée sur un gros poisson agité.

Les crocs s'enfoncent immédiatement dans la chair vivante. La bête se débat dans une succession de spasmes saccadés, avant de retomber mollement entre ses mâchoires.

La rive s'agite derrière elle. Les loups quittent le lac en hâte et disparaissent dans l'ombre des arbres.

Elle se retourne lentement, le poisson toujours serré entre les dents.

Sur la berge, un petit homme drapé d'une longue cape se tient droit.

« Je t'ai enfin trouvée. »

Cette nuit-là, il lui donne un nom.

« ...ta... »

Une vibration régulière remonte contre son dos. Le bois grince près d'elle tandis qu'un souffle d'air lui caresse le visage.

« ...enta... »

Une lumière bleue glisse derrière ses paupières au rythme des secousses.

— Penta.

Elle s'étire en baillant, le masque solaire toujours plaqué contre son visage.

— Hmniaa... C'est déjà l'heure de manger ?

— On a un problème.

— Hmm ?

La vieille calèche progresse péniblement sur un sentier de terre creusé par le passage. Chaque cahot fait gémir le bois fatigué de l'attelage.

Autour d'eux, une forêt verte s'étend sur les collines et les pentes rocheuses qui bordent le chemin. Par endroits, des clairières s'ouvrent sur des escarpements couverts de mousse et de pierre claire chauffés par le soleil.

Plus loin, une sorte de péage monté à la hâte bloque le chemin. Un drapeau rouge et bleu flotte au-dessus de la barricade.

La calèche ralentit dans un long grincement avant de s'arrêter complètement.

Sur le banc avant, un homme bedonnant tient encore les rênes entre ses doigts épais. Une barbe blanche descend jusqu'à sa poitrine tandis qu'un étrange chapeau conique dissimule la plus grande partie de son visage.

Sevren s'adresse à lui en continuant de fixer la barricade au loin.

— Qui sont-ils ?

— Des hommes de Yakumo. Je ne peux pas aller plus loin.

Penta porte un doigt à sa bouche d'un air interrogatif.

— Yakumo ?

L'homme au chapeau lui répond calmement.

— Un seigneur de guerre qui s'est approprié des terres dans l'Est Lointain. Je ne pensais pas que son influence tenait jusqu'ici.

— Oooh.

Sevren descend tranquillement de la calèche, une expression lasse sur le visage. Ses bottes écrasent la terre sèche tandis qu'il avance sans se presser en direction du blocus.

— Sev ! Attends-moi.

Penta revient à son niveau à petit trot.

Il remonte la paire de lunettes sur son nez.

— Laisse-moi parler. N'ouvre surtout pas la bouche.

— Allons ! Tu me connais.

— Justement.

Le sentier continue encore sur plusieurs dizaines de mètres avant de rejoindre la barricade.

À mesure qu'ils approchent, la silhouette des gardes devient plus nette.

Aucun des quatre hommes ne porte d'armure complète. L'un a simplement conservé des protections d'épaule par-dessus une chemise sale ouverte au col. Un autre a laissé son plastron posé contre une caisse de métal. Leurs vêtements mêlent tissus épais, cuir renforcé et pièces métalliques laquées aux couleurs usées.

Deux d'entre eux sont assis à l'ombre. Un troisième mâche distraitemment quelque chose en observant la route. Le dernier tient un long fusil appuyé contre son épaule tout en profitant du soleil.

Ils ressemblent moins à des soldats en poste qu'à des hommes dérangés pendant une pause.

De longs sabres courbés pendent à leurs ceintures. Gardes tressées, fourreaux laqués, courbures nettes : les armes paraissent davantage entretenues que le barrage lui-même.

L'un d'eux quitte finalement sa place et s'avance vers Sevren. Les autres regardent sans bouger.

— La route appartient à Yakumo. Le passage est payant, voyageurs.

— Oui, oui.

Sevren plonge la main dans sa veste avant d'en sortir une bourse, sans se presser.

— Combien ?

— Quatre cents pièces.

— Hm. Ce n'est pas donné.

Sevren entrouvre la bourse et fait mine de compter son contenu.

— Dommage. Je n'ai pas assez.

Il sourit.

— Il va falloir baisser votre prix.

Les gardes éclatent de rire.

— On est tombés sur un comique !

— Le gars se ramène avec une gamine en costume ridicule et croit nous faire peur.

Celui qui venait de parler à Sevren avance son front contre le sien.

— Qu'est-ce que tu vas faire, œil-de-verre ?

Sevren reste impassible. Il incline légèrement la tête en arrière, puis pousse doucement vers l'avant. Son front atteint celui du garde. Le choc est faible, mais suffisant : le crâne du garde se fissure par l'arrière, projetant un filet de matière cérébrale sur un autre homme.

Le garde souillé, plus jeune, reste incapable de réagir à l'horreur soudaine.

Le suivant, plus vif, lève son arme. Sevren pivote et frappe son épaule avec son petit marteau. L'articulation cède dans un craquement sinistre, se disloquant dans un angle grotesque. Le sabreur hurle avant de s'effondrer.

Le tireur arme son fusil. La balle traverse l'air, puis s'arrête à quelques centimètres de la poitrine de Sevren avant de retomber misérablement dans l'herbe.

— Pas de chance.

Il rompt la distance et balaye le fusilier du revers de son marteau. L'homme s'envole sur plusieurs mètres, son corps heurtant le sol dans un craquement sourd.

La pointe d'un sabre ressort par l'abdomen droit de Sevren. Un éclair de douleur le parcourt, pourtant un sourire dangereux déforme son visage.

— Joli coup, gamin.

Il renvoie son marteau avec plus de force que nécessaire. Le crâne du jeune garde se pulvérise sous l'impact, projetant diverses matières organiques sur les herbes hautes.

Le calme retombe sur la barricade.

Sevren plaque sa main contre sa blessure et se retourne vers Penta, qui n'a pas bougé d'un poil.

— Je t'ai demandé de ne pas parler. Pas de ne pas te battre.

Penta tangué innocemment de gauche à droite avant de répondre.

— Mais tu avais l'air de bien t'amuser.

Il ne contredit pas.

Toujours loin derrière, le vieux cocher observe sans bouger depuis son banc, comme si c'était une journée tout à fait banale.

Sevren lui fait signe d'approcher et l'attelage se remet en mouvement.

— Sev.

— Quoi ?

— Tu vas mourir.

Son visage a déjà pâli. Il crache du sang sur le côté de la route.

— Je tiens le coup.

— Je vais te soigner.

— Non. Pas la peine.

La calèche, péniblement tirée par un vieux canasson, grince en approchant.

Penta pose sa main sur la blessure sans que Sevren ait son mot à dire.

— Arrête, Penta. Tu n'as pas besoin de faire ça.

— Ça va.

Une chaleur douce se répand depuis ses doigts. Profonde, lente, sans éclat. La chair se resserre par degrés, sans bruit.

Elle retire sa main quand la calèche s'arrête à leur hauteur.

À travers les trous du masque solaire, la fatigue est visible dans ses yeux rouges délavés.

——SOLARIS——

La nuit a avalé le désert.

Le vent hurle depuis des heures déjà, charriant des vagues de sable si épaisses qu'elles finissent par effacer toute notion de direction. Le ciel a disparu. L'horizon aussi.

Laruk avance malgré tout.

Courbé contre les rafales, une main agrippée aux rênes de son dromadaire, l'autre plaquée devant son visage, il progresse lentement dans l'obscurité.

Derrière lui, l'animal souffle. Ses longues pattes tremblent sous le poids du chargement et chaque pas semble lui coûter davantage que le précédent.

Il tire sur les rênes.

— Allez... tiens bon...

Le dromadaire vacille lorsqu'une de ses pattes s'enfonce brutalement dans le sable puis s'affaisse lourdement à genoux.

— Non... non...

La bête pousse un long râle étranglé en s'effondrant sur le côté.

Une nouvelle bourrasque traverse le désert, plus violente encore. Le corps de l'animal commence déjà à être enseveli sous le sable.

Laruk se protège le visage des deux bras. Il tente encore d'avancer, mais la tempête est trop forte et le sable lui lacère la peau.

Il comprend qu'il n'a plus le choix.

D'une main tremblante, il saisit son couteau et l'enfonce profondément dans la carcasse. La lame déchire difficilement la chair. Il force davantage, agrandissant la plaie jusqu'à pouvoir se glisser à l'intérieur.

Une fois à l'abri, la notion du temps lui échappe.

La lumière matinale traverse faiblement l'ouverture du ventre découpé.

Laruk s'extrait péniblement de la carcasse desséchée, le souffle court.

Une odeur de viscères, de sueur et de vieille charogne lui colle à la peau.

Il reste un instant à genoux à côté du cadavre, les yeux fermés. Le retour du silence lui paraît irréel après les hurlements de la veille. L'air frais du matin l'aide à reprendre ses esprits. Il finit par se lever avant de récupérer une partie de ses affaires dispersées dans le sable.

Il reprend sa route, mais son avancée est brutalement coupée par le vide devant lui. Une grande ouverture déchire le sol, comme si une partie entière des dunes s'était effondrée durant la nuit.

Lorsqu'il aperçoit le fond éclairé par le lever du soleil, Laruk reconnaît immédiatement l'endroit.

Le Trou.

Les traces du massacre ont disparu. Les ruines également. Le désert semble avoir entièrement recouvert l'endroit depuis son départ, comme si rien n'avait jamais existé ici.

L'ouverture est désormais beaucoup plus large que lors de la première descente. Là où Mevra avait dû se glisser de justesse entre les parois, la cavité est maintenant suffisamment vaste pour laisser passer plusieurs hommes sans difficulté.

Une partie des contours paraît simplement effondrée sous l'effet du temps ou d'un choc violent. Pourtant, certaines zones attirent immédiatement son regard. La roche y semble anormalement lisse, presque propre par endroits, comme si les parois avaient été taillées ou polies.

Laruk ne perd pas une minute.

De son sac, il tire une corde, des mousquetons et des pitons. Sa détermination redouble d'intensité malgré la fatigue visible dans ses mouvements.

Ses yeux quittent rarement l'ouverture, comme s'il craignait qu'elle disparaisse subitement.

Alors qu'il termine d'attacher la corde autour de sa taille, il sent quelque chose trancher l'air près de lui.

Une lame froide vient se poser contre son cou.

— Mauvais endroit pour jouer les explorateurs.

Laruk lève les bras sans se retourner.

— Je cherche quelqu'un...

Sa voix est rauque, usée par le sable et la soif.

— Elle est quelque part là-dedans... Je dois la trouver.

La présence derrière lui laisse planer le silence avant de retirer son épée.

— Je vois.

Laruk se retourne lentement.

L'homme qui lui fait face porte une longue tenue adaptée au désert et un large turban ne laissant passer que son regard.

Il a les yeux vairons. L'un arbore une teinte claire rappelant le sable chauffé par le soleil. L'autre affiche un vert émeraude presque irréel.

Dans sa main, il tient un long sabre à la lame fine légèrement courbée, dont la garde tressée évoque immédiatement les armes typiques des régions de l'Est, loin du désert.

Derrière lui, un drôle de volatile attend calmement. L'animal ressemble vaguement à une autruche gigantesque, perchée sur de longues pattes nerveuses couvertes d'écailles. Son large plumage beige se confond presque avec les dunes environnantes.

Laruk fronce les sourcils, surpris de ne pas les avoir entendus approcher.

L'épéiste range son sabre dans son fourreau sans quitter Laruk du regard. Le geste est simple, mais révèle pourtant une grande maîtrise.

Lorsqu'il reprend finalement la parole, sa voix est calme, fluide, presque légère.

— Ton nom ?

— La... Laruk.

L'homme attrape les sangles accrochées au harnais de sa monture puis grimpe souplement sur le dos du grand volatile qui ne montre pas le moindre signe d'agitation.

Il tend ensuite la main vers Laruk.

— Tael. Maintenant, grimpe.

Le soleil est déjà haut lorsque le grand volatile s'arrête près d'une petite oasis.

Le lac aux eaux calmes repose au milieu d'une faible végétation, entouré de quelques palmiers projetant de larges zones d'ombre.

Non loin, une tente légère montée sur de simples piquets constitue l'essentiel du campement.

Après la violence de la nuit, l'endroit paraît presque paradisiaque.

— Bienvenue chez moi.

Tael désigne le point d'eau.

— Déjà, va te laver. Tu empestes.

Laruk hésite avant de finalement acquiescer.

Il disparaît derrière l'un des palmiers de l'oasis puis commence à retirer ses vêtements souillés.

Après une grande inspiration, il s'immerge dans l'eau pure. Le contact lui arrache un frisson.

Il se détend pendant que les légers remous emportent progressivement la poussière, la crasse et les taches de sang.

Près de lui, une tache sombre se dessine progressivement sous l'eau. De petites bulles se forment à la surface, et une queue écailleuse hérissée de petites pointes jaillit soudainement.

Laruk bondit hors de l'eau dans un mouvement de panique avant de reculer précipitamment vers la rive, nu comme un ver.

— Tael ! À l'aide ! Il y a un monstre dans l'eau !

Sous la tente, Tael est assis en tailleur, occupé à aiguiser la lame de son sabre. En entendant les cris, il pousse un long soupir fatigué.

— Ione. Sors de là.

La tache sombre surgit hors de l'eau dans une grande gerbe d'éclaboussures.

Ce n'est pas un monstre qui se dévoile, mais une jeune femme de petite taille.

Ses cheveux trempés couleur bordeaux collent contre son visage hilare. Sa peau rose contraste violemment avec les écailles bleutées qui semblent s'être répandues par endroits sur son visage.

Elle pointe un doigt griffu vers Laruk.

— Hahaha ! Quel froussard !

Le soleil commence à se coucher lorsque Tael leur sert à chacun un bol de ragoût.

C'est un Laruk fatigué qui écoute pour la quatrième fois les présentations de la jeune femme.

— Je m'appelle Ione ! Ione Irkalla ! Je viens d'une famille célèbre, alors tu n'as pas intérêt à me manquer de respect, le mioche.

Il tourne les yeux vers Tael d'un air plaintif.

L'épéiste laisse échapper un rire contrôlé.

— Elle dit vrai, malheureusement. La maison Irkalla est une riche famille de praticiens basée à Lumine. Ils contrôlent quasiment toute la ville.

— Et toc !

Tael retire son turban et commence à manger, dévoilant enfin son visage.

Des cheveux blond cendré tombent jusqu'à sa nuque en mèches légèrement désordonnées, encadrant des traits d'une finesse exceptionnelle. Son visage possède une beauté androgyne troublante, renforcée par ses yeux vairons et son expression maîtrisée.

Laruk ne parvient pas à contenir son étonnement.

— Tu... tu es une femme ?

Ione éclate de rire.

— Je t'avais dit de te laisser pousser la barbe, Tael !

L'épéiste ne réagit pas et continue de déguster son ragoût calmement.

— Raconte-nous ton histoire.

Il parle pendant un long moment.

Le récit reste confus par endroits, parasité par la fatigue et les souvenirs qui semblent revenir sans véritable ordre. Pourtant, Tael et Ione finissent par comprendre l'essentiel : le désert, les ruines, le Trou... et Mevra.

Surtout Mevra.

Ione pose les mains sur ses joues et un grand sourire lui étire les lèvres.

— Un amoureux transi qui recherche la femme qu'il aime au péril de sa vie... Romantique !

— Ce n'est pas du tout ce que j'ai dit !

Tael, lui, affiche une expression sinistre.

— Laruk. Tu ne dois surtout pas retourner là-dedans.

Laruk se redresse brutalement, chavirant le bol posé devant lui.

— N'as-tu rien écouté ?! Je dois y retourner ! Elle a besoin de moi. Je le sais !

Un silence de plomb s'abat.

Il reste debout quelques instants avant de se rasseoir, la tête basse.

— Désolé...

Tael ne lève pas les yeux de son ragoût. Il finit par répondre simplement.

— Si tu tiens tant à mourir, je ne vais pas te retenir.

Laruk garde le silence.

Ione fait tourner sa cuillère dans son bol, absorbée par ses pensées. Sa queue écailleuse remue lentement derrière elle tandis qu'elle observe les flammes du petit feu sans parler.

Soudain, elle écarquille ses grands yeux argentés, comme si elle venait de trouver l'idée du siècle.

— Je viens avec toi !

Il tombe presque en arrière sous la surprise.

— Hein ?

— Ione... tu es sûre ?

Elle se tourne vers Tael.

— Évidemment ! Il faut bien que quelqu'un s'occupe de lui. Et puis, ce « Trou » m'intrigue.

— Très bien.

Laruk agite ses bras devant lui en signe de protestation.

— Attends ! Je ne peux pas me coltiner cette gamine. En plus, c'est bien trop dangereux pour elle !

Tael recrache sa soupe et un fou-rire nerveux le prend. Il finit par essuyer les larmes sur ses joues du revers de la main.

— Tu es drôle.

Le désert est encore frais lorsqu'ils regagnent le gouffre.

Laruk ajuste silencieusement les mousquetons attachés à sa ceinture tout en vérifiant une dernière fois l'état de la corde.

À côté, Tael observe l'immense ouverture. Sa main est serrée sur la garde de son sabre.

Derrière, Ione caresse la tête du grand volatile.

— Au revoir, Koko ! Je te ramènerai un souvenir.

— Kweh.

Laruk s'approche timidement de Tael.

— Encore désolé pour hier.

— Ne t'excuse pas. Concentre-toi sur ce que tu as à faire. Et ne t'inquiète pas pour Ione.

— D'accord.

Elle arrive en courant et saute dans les bras de l'épéiste.

— Au revoir, Tael ! Ne fais pas trop de bêtise pendant mon absence.

Il sourit sincèrement en la reposant au sol.

— Toi non plus.

Tael enfourche sa monture et leur adresse un signe de la main avant de s'éloigner dans les dunes.

Ione lève la tête vers Laruk et lui adresse un grand sourire.

— Prêt à retrouver ta dulcinée ?

Il avale sa salive nerveusement.

— Prêt.

—MONTAGNES HALLUCINÉES—

Les ruines apparaissent après plusieurs heures d'ascension.

À cette altitude, la montagne n'abrite plus que de la pierre, de la neige ancienne et quelques plaques d'herbe sombre accrochées entre les fissures.

Le sanctuaire, presque entièrement effondré au bord d'un plateau étroit, est depuis longtemps mangé par le gel et les éboulements. Des colonnes brisées dépassent encore des gravats comme des os laissés à l'air libre.

Au centre des débris repose une grande idole dont le temps a détruit toute identité.

Aï prie devant elle.

Ses deux genoux reposent directement contre la roche, les jambes légèrement écartées pour maintenir l'équilibre. Son bassin ne touche pas complètement ses talons ; même immobile, son corps semble garder une tension sourde, comme prêt à se relever à tout instant.

Ses mains, paumes tournées vers le haut, touchent presque le sol froid. Son visage demeure levé plus haut que la statue elle-même, les yeux fermés vers le ciel pâle des montagnes.

Quelques mètres derrière elle, Mask et Leth attendent au milieu des éboulis.

— Qu'est-ce qu'elle fait ?

Leth garde les mains sous sa cape de fourrure et observe calmement.

— Elle prie, je pense.

— Pourquoi fait-elle ça ?

— Je ne sais pas.

Plus bas, la mer de nuages traverse lentement la vallée enneigée.

— Ça va durer encore longtemps ?

Leth rit doucement.

— Vous n'êtes pas très patient, monsieur Mask.

Ses yeux dorés retournent se fixer sur la posture d'Aï.

— Cela dit... je n'ai jamais vu quelqu'un prier comme ça. Même dans les livres.

Le feu crépite doucement sous la nuit étoilée.

Le campement occupe une avancée rocheuse coincée entre plusieurs pans de ruines effondrées. À une dizaine de mètres derrière eux, la montagne s'interrompt brutalement et plonge dans une immensité blanche noyée sous les nuages. Plus loin, les sommets du nord se découpent dans l'obscurité comme des masses noires interminables.

Aï est assise près du foyer improvisé, une marmite suspendue entre deux pierres noircies. La vapeur qui s'en échappe disparaît presque aussitôt dans l'air glacé.

Leth souffle contre ses doigts avant de tourner une page de son livre.

Mask, lui, mange déjà.

— C'est délicieux !

— Garde-en pour Leth.

— Ne vous en faites pas pour moi... D'ailleurs, vous levez encore votre masque.

— T'as encore le nez dans ton bouquin, gamin.

Il engloutit une boulette de viande, le masque relevé jusqu'au nez.

Aï éclate de rire.

— Te fatigue pas, Leth. Ce type n'a pas les pieds sur terre.

Une deuxième boulette disparaît dans son gosier.

— Au moins, j'ai des chaussures.

— Quoi ?!

Leth laisse échapper un bref rire avant de reprendre un ton sérieux.

— Aï... Je peux vous demander quelque chose ?

Elle hoche la tête.

— Au refuge... quand les chasseurs ont parlé du Vieux Gaïus. J'ai eu l'impression que vous le connaissiez.

Aï hésite un instant avant d'acquiescer.

— Oui. Je dois lui parler.

Le vent continue de longer les ruines en lentes rafales glacées pendant que les heures défilent au-dessus des montagnes.

Leurs voix finissent par s'éteindre avec le feu.

Aï s'est endormie, un bras replié sous sa tête.

Leth continue de lire près du foyer mourant.

Mask, lui, est assis au bord de l'escarpement quelques mètres plus loin.

Ses jambes pendent dans le vide au-dessus de la mer de nuages. Le vent soulève lentement les pans de son manteau pendant qu'il contemple l'horizon silencieux.

Les étoiles couvrent l'obscurité jusqu'aux limites visibles du monde, et les sommets lointains ressemblent davantage à des ombres qu'à de véritables montagnes.

Une faible lueur mouvante commence à apparaître dans le ciel. Presque invisible au départ. Comme une trace pâle perdue au milieu de l'infini. Puis d'autres se développent lentement autour d'elle. Des voiles de couleurs éthérées traversent peu à peu l'obscurité au-dessus des montagnes, ondulant silencieusement dans le ciel nocturne.

Près des braises, Leth referme finalement son livre.

Il le glisse sous sa fourrure et se relève doucement pour ne pas réveiller Aï.

Sans un mot, il vient s'asseoir près de Mask, à quelques pas du vide.

Les deux contemplent l'immensité pendant un long moment, tandis que les couleurs continuent de danser dans les cieux.

— Tu sais, gamin...

Leth sursaute presque en entendant sa voix.

— ... Je ne sais pas vraiment qui je suis.

Son attention revient pleinement vers lui.

— Je ne sais pas d'où je viens. Ni où je vais. Ni quoi chercher.

Mask continue de parler, immobile, les pieds dans le vide.

— Je me dis que tout ça est magique.

— Votre masque ?

— Peut-être.

Il inspecte l'objet d'un œil attentif. Celui-ci recouvre l'entièreté du visage, sans aucune ouverture. Les oreilles et les cheveux sombres coupés courts sont laissés à l'air libre.

Le masque semble couvert d'un gris impossible à fixer, comme cette couleur floue que l'œil invente quand il reste trop longtemps perdu dans le noir.

— Je n'ai jamais rien vu de tel. Même la matière m'est inconnue.

Mask garde le silence un moment avant de reprendre.

— Ça commence à faire longtemps que je voyage avec Aï. Et je n'ai toujours rien trouvé.

L'aurore boréale poursuit doucement sa danse au-dessus des sommets pendant que Leth réfléchit.

— Et si vous n'étiez personne ?

— Hein ?

Son regard passe du ciel à Mask.

— C'est une théorie, bien sûr... Mais peut-être que vous n'avez pas besoin d'être quelqu'un pour exister. Peut-être que vous êtes simplement ce que vous êtes et que cela suffit.

Mask réfléchit longuement, la tête tournée vers le garçon.

Puis lui assène une tape amicale dans le dos.

Trop fort. Il manque de chuter.

— Ta théorie me plaît !

Leth rit nerveusement en essuyant la sueur sur son front.

Mask se lève enfin et tourne les talons pour rejoindre le campement.

— Je vais me coucher. Merci Leth.

Leth reste encore un moment, les yeux perdus dans les lumières du Nord.

——DESCENTE——

— Laruk ! J'ai peur !

— Tiens bon ! Descends doucement !

Laruk a déjà atteint le fond. Sa voix résonne contre les parois du gouffre avant de lui revenir dans un écho déformé.

Ione se tient agrippée à la corde, à mi-chemin du parcours et transpirant à grosses gouttes.

— J'ai le vertige !

— Ne regarde pas en bas !

Elle le fait.

Le vide l'appelle et elle lâche sa prise sous la panique.

— Aaaaaaaaah !

— Ione !

Elle tombe d'une quinzaine de mètres et percute le sol en soulevant un épais nuage de poussière.

— Non... Ione !!

Laruk se précipite vers elle.

La poussière se lève et dévoile la petite femme, gisant sur le dos.

Ses jambes sont suspendues au-dessus du sol.

Son énorme sac à dos a amorti la chute.

— ... hih...

— Ione, tu vas bien ?

— Hihhi... ahahaha...

Le rire repart immédiatement, nerveux, désordonné, presque incontrôlable.

— Hahahahaha !

— ... Je commence déjà à regretter ta présence.

Laruk observe autour de lui.

Du sable recouvre le sol en fines couches irrégulières. Les murs de pierre encerclent la salle sans la moindre inscription, sans symbole, sans ouvrage particulier. Aucun passage n'est visible.

Il se souvient pourtant clairement de sa chute, de sa jambe cassée et de la cacophonie étrange provenant des profondeurs.

Et surtout d'une ouverture. Il est persuadé de l'avoir vue.

Mais à présent, il n'y a plus rien. Aucun couloir. Aucune fissure.

Seul un mur se dresse à cet emplacement.

Ione se rapproche de lui en ajustant les sangles de son sac.

— Et maintenant ?

Laruk colle une oreille contre la pierre.

Des sons étouffés lui parviennent.

— Il y a un passage derrière. J'entends des bruits.

— Ah ? Je n'entends rien.

Laruk reste collé à la paroi sans savoir quoi faire.

Ione porte une main griffue à son menton et entre dans une réflexion intensive.

— Hmm...

Le jeune homme la regarde avec espoir.

— Tu as une idée ?

— Hmmm...

L'espoir s'érode progressivement dans les yeux de Laruk.

Au bout d'un instant trop long, Ione lève un doigt dans un éclair de génie.

— Je sais !

Elle retire son sac et commence à le fouiller.

Après une recherche intensive, elle en extirpe une bourse en cuir de taille moyenne. Elle disperse ensuite son contenu sur le sol. Une multitude de brics et de brocs colorés retombent dans le sable froid.

Elle jette la bourse sur le côté, comme si celle-ci lui était devenue inutile.

Laruk la fixe sans comprendre.

— Qu'est-ce que tu fais ?

— Recule.

Il obéit et part se placer à l'arrière de la petite salle, penaud.

Ione inspire profondément puis tend calmement les mains au-dessus du tas de pièces détachées. Ses doigts griffus se déplacent avec une précision étonnamment élégante, presque chorégraphique.

Les fragments colorés gravitent lentement dans les airs en suivant les mouvements fluides de ses mains. Le rythme s'accélère, et l'ensemble s'assemble dans une succession de CLAC parfaitement synchronisés, jusqu'à former un long tube mécanique doté d'une gâchette, pointé vers le mur.

Elle s'empare de l'objet et le cale sur son épaule avec un naturel profondément inquiétant.

— Ione... qu'est-ce que...

Le doigt presse la gâchette.

Un rayon multicolore jaillit et traverse la petite salle comme une lance de lumière instable.

Le mur disparaît dans une explosion cataclysmique.

La pierre se pulvérise instantanément et des blocs entiers sont arrachés à la paroi tandis qu'un nuage de poussière envahit la salle.

Le sol tremble violemment sous leurs pieds.

De longues fissures parcourent le plafond dans une série de craquements inquiétants avant que du sable ne commence rapidement à s'écouler des profondeurs.

Ione se retourne vers Laruk, l'arme toujours posée sur l'épaule.

— Alors ? Que penses-tu de ma toute puissance ?

Elle désigne l'engin de sa main libre.

— Je l'appelle la DUTENN : Destruction Ultime Terminale Et Non-Négociable.

D'épaisses coulées de sable se déversent des fissures dans un bruissement croissant. Le plafond commence à céder.

Laruk sort enfin de sa stupeur. Il se précipite vers elle, l'attrape par la taille sans aucune délicatesse et traverse l'ouverture nouvellement créée. La salle s'écroule derrière eux dans un fracas assourdissant.

Une violente onde de choc les projette au sol.

Laruk roule dans le sable en entraînant Ione avec lui avant de finir sa course contre la roche.

Le grondement continue encore quelques secondes derrière eux.

Puis le silence retombe.

Laruk se redresse difficilement.

Ione est étalée à côté de lui.

— C'était incroyable !

— Tu es folle ?! On ne peut plus sortir maintenant !

— Allons. Ce trou est forcément connecté à une autre entrée. C'est ce qu'avait dit ta Mevra, non ?

Il ne trouve rien à répondre.

D'un revers de la manche, le jeune homme essuie la poussière collée sur son visage puis regarde devant lui.

Des champignons lumineux bleutés poussent ça et là contre la roche.

Certains pendent juste au-dessus d'eux. D'autres apparaissent très loin, presque invisibles, comme des étoiles bleutées perdues dans le ciel nocturne.

Laruk comprend alors l'échelle de l'endroit.

Une gigantesque salle s'étend sous le désert, engloutie dans une obscurité presque totale.

Juste devant eux, des marches descendent droit dans les profondeurs. Certaines semblent grossièrement taillées dans la pierre. D'autres donnent plutôt l'impression d'un ancien passage naturel.

L'escalier semble les attendre.

Autour : le vide.

Les reflets bleutés des champignons dansent dans les yeux argentés d'Ione, et un grand sourire lui illumine le visage.

— C'est magnifique !

Laruk sent soudain une pression lui comprimer la poitrine.

Son regard reste fixé sur les ténèbres.

Puis il les entend.

Des pas.

Des cliquetis métalliques résonnent, de plus en plus proches.

Le bruit sec de longues lances qui s'entrechoquent.

Ils remontent vers eux.

Laruk recule d'un pas.

— Ils arrivent !

— Hein ?

Les sons continuent de se rapprocher.

Toujours plus vite.

Il dégaine son épée.

— Venez !

Les bruits redoublent d'intensité.

— Bjorn ! Chef ! Je vais vous venger !

Ils sont presque là.

Puis, plus rien.

Laruk reste figé, l'épée levée.

Ione l'observe d'un air amusé.

— Ça va, Laruk ? Tu es un peu pâle.

— Ou... oui.

Malgré sa respiration saccadée, il parvient à reprendre son sang-froid.

Il rengaine finalement son arme.

— De toute façon, on ne risque rien avec ta... « DUTENN ».

— Oh, ça ?

Elle considère vaguement le canon dans ses mains avant de le balancer dans le vide.

— C'est à usage unique.

— ...

Ione semble à peu près comprendre la déception de son compagnon. Comme pour le rassurer, elle désigne son sac de son pouce.

— Mais ne t'en fais pas ! J'ai plus d'un tour dans mon sac.

Laruk s'engage dans les escaliers sans rien dire.

—QUIPROQUO—

La végétation des collines orientales ondule sous la douce brise venue de l'Est. Le soleil se tient haut dans le ciel clair et les cris d'oiseaux résonnent au-dessus des pentes verdoyantes.

Malgré le masque couvrant son visage, Penta avance en se ventilant du revers de la main.

— J'ai chaud...

Sevren la précède, observant attentivement la nature environnante.

— Regarde.

Sur la terre sèche, d'imposantes empreintes griffues traversent les hautes herbes aplaties. Un peu plus loin, une grotte se dévoile entre deux énormes rochers couverts de mousse.

— On y est.

— Tu es un sacré pisteur Sev !

— ...C'est pourtant toi qui es censée venir du monde sauvage.

Penta fouille dans la poche de sa blouse et en sort un petit gâteau en pain d'épices. Celui-ci disparaît à travers l'ouverture buccale du masque solaire.

— Je me suis habituée à la modernité.

— Allons donc.

Les contours de l'entrée se révèlent à mesure qu'ils avancent. Le duo finit par s'arrêter à l'orée de la grotte. Penta profite de l'ombre projetée par la roche pour retirer son masque.

— Fiou ! On étouffe là-dessous.

— Arrête de plaisanter. Qu'est-ce que tu sens ?

— Grizzlys. Probablement un couple.

— Autre chose ?

Elle se penche davantage vers la tanière, ses narines se contractant de nouveau.

— Non. Mais la voie est libre, j'en suis sûre.

— On y va.

Sevren s'engage sans hésiter, marteau à la main.

La fraîcheur disparaît rapidement à mesure qu'ils progressent dans la pénombre. Des amas de poils, des os rongés et plusieurs déjections fraîches jonchent encore le sol rocheux. Plus ils avancent, plus l'odeur de vieille charogne agresse leurs sens.

Au fond, une forme rectangulaire commence à apparaître.

Une porte en bois.

— C'est là. Le vieux n'a pas menti.

Penta inspecte le battant d'un air curieux.

— Il n'y a pas de poignée. Comment on va faire ?

— Question stupide.

Le marteau percute le bois et la porte explose dans une pluie d'échardes.

Une puanteur bien pire encore jaillit aussitôt de l'ouverture, suivie d'un épais bourdonnement.

Sevren se pince le nez et se baisse pour éviter la nuée d'insectes.

— Bordel ! Penta, reste là.

Il disparaît dans l'ouverture.

Comme pour passer le temps, Penta se balance de droite à gauche en chantonnant.

L'essaim se disperse peu à peu et le boucan cesse enfin.

Puis Sevren surgit de l'entrée fracassée, la main plaquée sur la bouche. Il prend appui contre la paroi de la grotte et rend son petit déjeuner entre plusieurs spasmes incontrôlés.

— Sev ? Tu vas bien ?

Il continue de vomir sans parvenir à répondre.

Penta s'engage à son tour dans l'ouverture.

La petite salle au-delà baigne dans une lumière jaune projetée par un vieux candélabre suspendu à la voûte rocheuse.

Partout dans la pièce : des cadavres.

La nature des corps diffère. Certains semblent récents. D'autres pourrissent ici depuis longtemps. La plupart ont une ouverture nette au milieu du thorax ou de la gorge. Plus loin, trois sont cloués directement dans la roche. Près d'eux, une femme reste allongée, sans blessures visibles malgré son expression de terreur. Par endroits, des tas de chair méconnaissables comblent les espaces vides.

Penta se tient au centre, immobile, sourire figé et regard absent.

Sevren arrive enfin derrière elle, le visage pâle.

— Plus de doute. On est au bon endroit.

— ...Là-bas.

Elle pointe son doigt vers l'arrière du charnier.

Une autre porte.

L'homme en noir tourne tranquillement une page de son livre sans retirer sa pipe de la bouche.

Les deux pieds posés sur le bureau, il poursuit sa lecture sous la lumière tremblante de quelques bougies.

Autour, plusieurs étagères croulent sous des livres humides, des bocaux poussiéreux et des piles de papiers jaunis. Un vieux balai repose dans un coin, à côté d'une bassine d'eau sale entourée de chiffons humides.

Un bruit de ruine rompt soudain l'atmosphère paisible du lieu.

Plusieurs morceaux de bois tranchants frôlent la joue de Doruga.

— Merci de frapper avant d'entrer.

Sevren pénètre dans la pièce, suivi de près par Penta.

La main qui tient le marteau resserre sa prise. Un sourire carnassier s'étire sur ses lèvres.

— C'est toi le fameux « Boss » ?

Un léger rire moqueur échappe à Doruga, qui ne daigne pas lever les yeux de son livre.

— « Boss » ? Et qui t'a dit ça ? Un vieillard à moitié mort ?

Penta s'avance de deux pas, intriguée.

— Comment tu sai—Hfmhfh

Sevren lui plaque la main contre sa bouche.

— Réponds.

L'homme en noir cesse sa lecture et les regarde enfin.

— Les hommes ont toujours eu besoin de mettre des mots sur ce qu'ils ne comprennent pas. Tu le sais, n'est-ce pas ?

Les doigts serrent si fort le marteau que les articulations rougissent.

Doruga prend le temps de tirer une nouvelle bouffée sur sa pipe avant de continuer.

— Il n'y a pas de « Boss ». Il n'y en a jamais eu.

Un silence de plomb s'abat.

Sevren le fixe avec une attention froide, presque inquisitrice, comme s'il pouvait lui arracher des informations d'un simple regard.

Mais les yeux de Doruga ne renvoient rien.

— Tu ne dis pas tout.

Son centre de gravité s'abaisse.

— Je te ferai parler. Et maintenant, que vas-tu faire ? Te rendre ? Te battre ?

Doruga se lève calmement sans dégainer la dague à sa ceinture.

— Ni l'un ni l'autre. Je sais que je n'ai aucune chance.

Son regard passe de Sevren à la femme aux cheveux gris derrière lui.

— Surtout contre ton amie.

— Oh ?

Le sourire habituel de Penta s'étend plus encore.

— Tu as l'œil... tu dois être fort.

Sevren pousse un léger soupir avant de se propulser vers l'avant.

Le marteau fend l'air.

Doruga bondit en arrière.

D'un geste rapide, il lance une petite sphère vers le duo.

La grenade explose en l'air en même temps que le marteau détruit le bureau.

Un épais nuage recouvre instantanément la pièce.

— Penta, chope-le !

Elle pivote sur le coup.

Sa main transperce la fumée, quatre doigts tendus vers l'avant en pointe.

Ses griffes frôlent sa cible.

Trop tard.

— ...Rapide !

Le nuage commence à s'éclaircir.

Doruga n'est plus là.

Sevren frappe du poing sur ce qu'il reste du bureau.

— Merde !

Penta considère le sang sous ses ongles.

— J'ai son odeur.

— Trouve-le ! Je m'occupe de contacter Vexio.

— Compris.

Elle fléchit les jambes et ses cuisses se tendent.

— Souviens-toi. Il nous le faut vivant.

— Compte sur moi !

Une détonation sèche éclate sous ses appuis.

L'instant d'après, elle n'est déjà plus là.

——MIAOU——

Des couteaux frappent les planches de découpe. Une marmite bouillonne au-dessus d'un foyer. Quelqu'un transporte un panier débordant de légumes.

Une odeur de poisson le tire de sa sieste.

Oraragge s'étire et une cuisinière passe près de lui.

— Vous êtes réveillé, Maître Oraragge.

Un œil ambré se pose sur elle.

— Votre gamelle est prête.

Le chat descend de son perchoir et se précipite vers son repas.

Quelques instants plus tard, le récipient est parfaitement vide.

Oraragge se lèche les babines en inspectant les alentours.

Quelque chose de bien plus important réclame désormais son attention : une porte ouverte.

Il s'engage à l'intérieur.

La pièce suivante est occupée par plusieurs domestiques affairés autour d'une longue table couverte de linge.

Des draps pliés s'empilent en colonnes irrégulières. Des serviettes disparaissent dans des paniers. Une femme reprend silencieusement les erreurs de pliage d'un jeune garçon visiblement peu concentré.

— Ce n'est pas un rectangle.

— Ça y ressemble pourtant.

— Ressaisis-toi !

Oraragge traverse la salle. Les serveurs interrompent leur travail à sa vue.

Une série de révérences accompagne son passage.

— Bonjour, Maître Oraragge.

Il poursuit sa route en direction de la sortie.

Un grand couloir s'étend devant lui.

De longues tapisseries rouges tombent entre les colonnes de pierre sombre, alternant avec des tableaux aux cadres massifs et des statues installées dans des alcôves éclairées. La lumière des candélabres glisse sur le sol poli et se reflète jusque dans les vitres hautes donnant sur la jungle extérieure.

Tout ici paraît coûteux, entretenu et parfaitement à sa place.

Oraragge avance sans y prêter attention.

Un large escalier quitte le couloir pour rejoindre les étages supérieurs. Le chat bondit de marche en marche sans ralentir.

À mesure qu'il monte, les passages deviennent plus étroits. Les tentures disparaissent progressivement au profit de murs plus sobres. Quelques portes occupent les deux côtés du corridor.

Une odeur familière lui parvient d'une entrée entrebâillée.

Il hésite avant de s'y engouffrer.

La chambre appartient à la drôle de femme aux cheveux gris.

Des peluches occupent une partie du lit. D'autres sont installées sur des étagères, des coffres ou directement sur le sol. Plusieurs dessins colorés sont accrochés aux murs entre des cartes, des notes et quelques schémas annotés. Des coussins de formes et de tailles différentes s'accumulent dans un coin de la pièce et une collection de figurines envahit le rebord d'une fenêtre.

Sur un bureau encombré reposent divers ouvrages techniques. Plus loin, des lettres couvertes d'une écriture dense attendent manifestement d'être reprises.

L'ensemble ne ressemble à rien de cohérent, pourtant tout semble à sa place.

Oraragge se détend lorsqu'il constate l'absence de Penta.

Son inspection terminée, il quitte les lieux.

Le couloir se poursuit avant de rejoindre une aile plus calme du manoir.

Ici, les appartements disparaissent progressivement au profit de bureaux, de salles de travail et de petites bibliothèques privées. Les rares serviteurs présents circulent en silence.

Oraragge connaît bien cet endroit.

Une grande porte rouge laissée ouverte.

Il s'y dirige instinctivement.

Au-delà, des bibliothèques couvrent les murs du sol au plafond. De nombreux documents occupent les tables disponibles et s'accumulent sur certaines portions du parquet. Une multitude de lampes éclairent la pièce d'une lumière chaude malgré le jour visible derrière les fenêtres.

Vexio est assis derrière son bureau.

Devant lui, un carnet.

Des lignes s'inscrivent d'elles-mêmes sur les pages jaunies.

— Reviens immédiatement.

De nouvelles lignes apparaissent.

— Oui. Elle suivra la piste plus efficacement en étant seule.

Oraragge saute sur le bureau.

— J'ai une urgence. Tu sais ce que tu as à faire.

Le carnet se retrouve aussitôt recouvert de fourrure noire.

L'expression préoccupée de Vexio se détend enfin. Il prend le chat dans ses bras et le serre doucement contre sa poitrine. La queue fendue se balance joyeusement de droite à gauche.

— Heureusement que tu es là, Oraragge.

— Miaou.

——TOIT DU MONDE——

Les escaliers continuent de grimper.

À cette altitude, ils donnent davantage l'impression d'appartenir à la montagne qu'à ceux qui les ont bâtis.

À perte de vue, les montagnes émergent des nuages comme des îles flottantes.

Mask observe l'une d'entre elles.

— La montagne a bougé, non ?

À côté de lui, Leth plisse les yeux.

— ... En effet. Je crois que c'est un géant laineux.

— Un quoi ?

— Des animaux migrants gigantesques. Ils ne parcourent que quelques kilomètres par an. C'est très rare d'en observer un en mouvement. Vous avez l'œil, monsieur Mask.

— J'imagine que ce n'est pas plus bizarre que les marmottes géantes.

— Qu'est-ce que vous foutez ?!

Une vingtaine de marches plus haut, Aï s'impatiente en tapant du pied sur la pierre usée.

— Magnez-vous ! On arrive bientôt.

Au sommet, le monde se raréfie.

L'air est mince.

Le paysage semble incapable de se décider entre immensité et vide.

Il n'y a plus de végétation.

Plus de ruines.

Même la neige éternelle se fait rare.

Seuls subsistent la roche et la brume glacée.

Pourtant, Aï avance sans hésiter.
Derrière, Leth suit difficilement.
Mask ferme la marche, capuche relevée.
Au loin, à travers le voile gris, une silhouette se dessine peu à peu.
Un vieil homme assis sur un rocher.
La brume se déplace et la forme paraît soudain plus petite.
Un enfant.
Ou une femme.
Peut-être un animal.
Aï s'arrête.
La silhouette s'approche d'eux à une allure incertaine.
Elle devient plus grande.
Lentement.
Puis rapidement.
Un énorme crâne humain surgit devant eux.
Sur le front, deux grandes cornes irrégulières s'extraient de l'os jauni.
Mask se place directement devant Leth.
— Leth ! Cache-toi !
Il dégaine sa dague et fond sur la créature.
Aï le stoppe dans sa course en agrippant son manteau.
Sans relâcher sa prise, elle garde les yeux rivés sur le géant.
Le réel semble enfin se raccorder.
Même voûtée, l'être qui leur fait face dépasse largement les trois mètres.
Une épaisse fourrure grise recouvre ses jambes puissantes terminées par de larges sabots.

Un grand crâne d'où émergent deux cornes massives rongées par le temps lui tient lieu de visage. De longues mèches grises et tressées tombent dans son dos tandis qu'une barbe emmêlée s'échappe sous l'os terni.

Le monstre ressemble moins à un homme qu'à une vieille légende des montagnes.

En guise de tenue, il porte un lourd tablier de travail. À sa ceinture pendent burins, couteaux, scalpels et autres objets aux usages variés.

Entre ses doigts massifs, il tient un petit cheval de bois avec délicatesse.

Le géant prend le temps d'inspecter le groupe avant que ses orbites vides ne s'arrêtent sur Aï.

— Oh. C'est toi.

Elle incline légèrement la tête.

— Vieux Gaïus.

Il s'approche d'elle et pose délicatement une main énorme sur son épaule.

— Je suis heureux de te revoir.

Leth reste à l'arrière et observe la scène.

Le Vieux Gaïus se tourne ensuite vers Mask.

Sa mâchoire osseuse s'entrouvre légèrement, comme par surprise.

— Ton masque...

Mask, immobile jusqu'ici, s'agite soudainement.

— Vous savez quelque chose ?!

— ... Non. Mais il est de très bonne facture. Qui en est l'artisan ?

L'espoir disparaît aussitôt et il se mue de nouveau dans le silence.

Aï reprend la parole.

— Vieux Gaïus... je l'ai perdu.

L'ancien la contemple longuement avant de lui répondre.

— Je vois.

Autour d'eux, les derniers lambeaux de brume se dissipent peu à peu.

Gaius se détourne puis s'éloigne doucement, ses lourds sabots claquant contre le sol rocheux.

— Vous devez être exténués. Suivez-moi.

La petite maison en brique se dresse au bord du précipice.

Son toit de chaume paraît avoir miraculeusement survécu à toutes les tempêtes que les montagnes ont pu lui lancer. Un mince filet de fumée s'élève tranquillement de la cheminée.

Juste à côté, un petit potager que Leth contemple avec fascination.

— C'est incroyable. Je n'ai jamais vu de tels légumes. Et comment peuvent-ils pousser à une telle altitude ?

Le Vieux Gaius semble satisfait du compliment.

— Tu n'as encore rien vu, mon jeune ami.

Il se rapproche de la porte.

Le regard de Mask passe du géant à la maison minuscule.

— Vous vivez vraiment là-dedans ?

— Bien sûr. C'est ma maison.

L'ancien s'accroupit et se glisse à quatre pattes à travers l'entrée. Il tourne ensuite son visage squelettique vers le trio médusé par la vision incongrue.

— Entrez donc. Ne soyez pas timides.

L'intérieur est totalement démesuré.

Une immense salle s'étend bien au-delà de ce que les dimensions de la maison devraient permettre. Des passerelles et des escaliers de bois relient plusieurs niveaux encombrés d'étagères, d'établis et de créations artisanales de toutes sortes.

Plus loin, plusieurs couloirs disparaissent dans les profondeurs de l'habitation.

Aï parcourt les lieux du regard sans émotion particulière.

Mask est concentré sur une maquette de bateau suspendue au plafond.

Leth reste subjugué.

— Je ne comprends pas... Comment est-ce possible ?

Gaius place ses immenses mains devant sa bouche comme un porte-voix.

— HECTOOR !

Pendant un instant, rien ne se passe.

Puis une silhouette à quatre pattes surgit d'un couloir avant de traverser la pièce comme une flèche.

Elle bondit directement contre les jambes du Vieux Gaius.

— Ah ! Te voilà. Dis bonjour à nos invités.

Le chien s'approche du groupe en remuant la queue.

Compact et musclé, il possède une fourrure courte et blanche parfaitement entretenue. Une large tache noire recouvre son œil gauche tandis que ses petites oreilles dressées lui donnent une expression perpétuellement attentive.

Il saute joyeusement sur Aï pour lui faire la fête.

Pour la première fois depuis longtemps, elle sourit.

— Ravie de te revoir, bonhomme.

Hector dirige ensuite sa joie vers Leth.

— Un... un chien ?

Gaius pose fièrement les mains sur ses hanches.

— Oui. C'est Hector. N'est-il pas magnifique ?

Après avoir récolté assez de caresses, le chien inspecte prudemment Mask.

Il retourne finalement aux pieds du Vieux Gaius, la queue entre les jambes.

L'ancien leur fait signe de le suivre.

— Je vais vous faire visiter.

Il ne leur laisse pas le temps de répondre.

Déjà, ses sabots résonnent sur le plancher tandis qu'il s'enfonce dans l'un des couloirs.

Le trio lui emboîte le pas.

Les pièces se suivent et ne se ressemblent pas.

Un atelier rempli de meubles en cours de fabrication, une cuisine suffisamment grande pour nourrir un village entier, une forge encore chaude malgré l'absence apparente d'ouvriers.

Ils continuent encore longtemps avant que Gaïus ne s'arrête devant une salle remplie de jouets.

Chevaux de bois, marionnettes, poupées, animaux articulés... des centaines de babioles s'entassent dans les étagères qui recouvrent les murs.

Mask parcourt les rayons avec une curiosité sincère.

Le Vieux Gaïus l'accompagne, manifestement ravi de présenter ses créations.

— C'est quoi ça ?

— C'est un théâtre miniature.

— Et ça ?

— Un puzzle qui change de forme à chaque assemblage.

— Et lui ? Pourquoi il a trois yeux ?

— Ah. Cette figurine est particulièrement réussie. Elle représente Helenos, le dragon chromatique. C'était un très cher ami.

Derrière eux, Leth semble effectuer quelques calculs mentaux.

— Une minute... Maître Gaïus. Comment obtenez-vous tous ces matériaux ?

— Par des échanges commerciaux, pardi.

— Des... échanges ?

— Oui.

— Mais comment pouvez-vous vous faire livrer quoi que ce soit aussi haut ?

— Secret professionnel.

La visite se poursuit et les salles ne cessent de défiler.

Des réserves remplies de matières et d'ingrédients inconnus. Une serre intérieure où poussent des plantes étranges. Plusieurs ateliers consacrés à des inventions aux mécanismes incompréhensibles.

Peu à peu, l'atmosphère change.

L'air passe du chaud au froid. Le bois cède progressivement la place à des parois vitrées, des surfaces métalliques et tout un réseau de conduits qui traversent les murs et le plafond.

Gaius pousse une lourde porte blindée et invite le groupe à entrer.

Dedans, la température est glaciale. De hautes cuves occupent la majeure partie de la salle. La plupart sont vides. Certaines contiennent des formes irrégulières dérivant lentement dans une solution jaunâtre.

Mask s'approche de l'une d'elles et s'adresse à Aï.

— C'est pas un des trucs qu'on a combattu dans la forêt, ça ?

— Ouais. Un claque-mâchoire, selon les chasseurs.

Le Vieux Gaius souffle d'agacement.

— « Claque-mâchoire » ? Quel vilain nom. Les hommes du Nord n'ont décidément aucun goût.

Leth s'avance à son tour.

— Comment s'appellent-ils vraiment, alors ?

— Aucune importance. Il n'est pas nécessaire d'avoir un nom pour vivre, mon jeune ami.

La remarque paraît atteindre Mask.

Au fond du laboratoire, plusieurs caissons d'incubation contiennent un liquide vert opaque.

À travers les parois épaisses, on distingue des mains, des torsos et des visages.

Humains.

Leth blêmit et se rattrape à un bureau à proximité pour ne pas tomber.

Aï le retient par l'épaule puis lance un regard courroucé au Vieux Gaius.

— Qu'est-ce que c'est que cette merde ?

— Un de mes derniers travaux.

Il pose délicatement sa grosse main contre l'une des vitres.

— Toujours expérimental, cela dit. Mais ils semblent satisfaits.

— « Ils » ? De quoi tu parles, bordel ?

Un aboiement résonne et Hector surgit d'entre les cuves. Il s'arrête devant Aï en agitant sa petite queue dans tous les sens.

— Oh oh. Hector a faim. Ta cuisine lui a manqué.

À l'extérieur, la lumière de l'après-midi réchauffe la petite maison de brique.

Plus loin, près du précipice, Aï et Gaius discutent à voix basse.

Mask n'est visible nulle part.

Leth lit tranquillement, adossé contre l'un des murs de l'habitation.

Une truffe humide vient se coller contre sa main.

Sortant de sa lecture, le garçon gratte distraitement l'oreille d'Hector.

— Toi aussi, tu es une création ?

Le chien penche la tête d'un air curieux.

Puis s'éloigne de quelques pas avant de déposer une crotte fumante sur le sol rocheux.

— Non... Juste un chien.

—COMPRESSION—

La flamme de la torche vacille devant les motifs impossibles.

Le mur est si vaste que son sommet n'est plus qu'une supposition. Des milliers de figures et de formes inconnues s'entrelacent dans la pierre comme des morceaux d'une histoire fragmentée.

Laruk dirige la lumière vers les gravures sans parvenir à leur trouver le moindre sens. À côté de lui, Ione observe l'édifice avec une attention fascinée.

— C'est formidable. Qui a bien pu construire ça ?

— Je n'ai pas envie de le savoir.

Il tourne les talons et s'éloigne avec hâte.

Ione l'attrape par sa veste et le tire en arrière. Il s'effondre sur le sol dans un juron étouffé, la torche toujours en main.

La lumière révèle le bord d'un précipice.

— Attention où tu mets les pieds ! Heureusement que je suis nyctalope.

— Hein ?

— Ça veut dire que je vois dans la nuit.

— Je... je comprends. Merci.

Il se relève, encore tremblant.

— Du coup, tu sais par où on peut continuer ?

— Bien sûr ! Suis-moi.

Elle trotte joyeusement vers l'obscurité.

Laruk la suit en jetant des regards méfiants autour de lui.

Le bruit de leurs bottes accompagne leur progression.

Jusqu'à ce qu'il n'entende plus que ses propres pas.

— Ione ?

Un écho.

— Ione ?!

Ione.

Ione.

— Merde !

Il ignore depuis combien de temps il est seul. Ses appels se perdent dans l'obscurité sans jamais trouver de réponse. Plusieurs fois, il croit apercevoir des mouvements au détour d'un passage ou d'un relief. La faim arrive. La soif aussi. Son corps entier le fait souffrir.

Sa perception se délite. Il avance, ou recule. La lumière fusionne avec l'ombre. Le silence se mêle aux échos. Les souvenirs se confondent avec les rêves. Des voix lui parviennent. Chef. Bjorn.

Mevra.

Il ouvre grand les yeux.

Des sons de grattement lui parviennent. Quelque chose s'approche.

Tout près.

— Bonjour, mon petit.

Laruk sursaute en voyant l'horreur devant lui.

Le feu de sa torche dévoile une silhouette gargantuesque qui se tient courbée dans la pénombre. Un linceul noir détrempé retombe de sa tête jusqu'à masquer entièrement son visage, laissant seulement apparaître deux cornes irrégulières. Sous cette masse de tissu se prolonge un grand corps segmenté, semblable à celui d'un mille-pattes, dont les anneaux disparaissent dans les profondeurs de la galerie. Des membres pâles et démesurés pendent le long de son flanc tandis que ses innombrables pattes se mêlent à la roche humide du Trou.

— Tu sembles chercher quelque chose.

Il reste paralysé devant la présence lourde du monstre.

— N'aie pas peur, mon petit.

Comme la créature ne montre aucun signe d'hostilité, il prend son courage à deux mains.

— Je cherche Mevr...

— Haaaa. Tu cherches Ahru.

— Quoi ? Non. Je cherche...

— Ahru n'est plus là. Si Ahru revient, je lui porterai ton message.

Laruk sort de sa stupeur et tente de s'imposer.

— Stop ! Je cherche Mevra ! Elle est grande, fine, avec de longs cheveux noirs.

— Hmmmmmmmm.

Le monstre se gratte une corne et se perd dans une réflexion trop longue.

— Ahru pourrait probablement t'aider.

— Qui est Ahru ?

— Ahru est Ahru.

L'impatience a remplacé la peur.

— Très bien alors, où est Ahru ?

— Je ne sais pas.

— Vous êtes inutile !

— Au revoir, mon petit. Je dirai à Ahru que tu es passé.

L'immense corps annelé recule et l'ombre le prend, laissant Laruk seul.

— Revenez !!

— LARUK !

Ione se matérialise soudainement devant lui.

Son visage écailleux est couvert de poussière et d'éraflures, pourtant elle affiche une expression extatique.

— Cet endroit est incroyable !

— Où tu étais ?! Ça fait une éternité que je te cherche !

— Tu as vu les papillons bleus ? Et les rivières flottantes ?

— De quoi tu parles ?

— Là-bas ! Des poissons volants !

Elle se dissipe à nouveau dans le noir.

— Ione ! Bordel !

Laruk repart à sa poursuite.

Encore disparue.

Encore seul.

Sa torche s'est éteinte.

Ses mains tremblent sur la garde de sa lame.

Il avance à tâtons dans les profondeurs du Trou.

Depuis combien de temps marche-t-il ? Des heures ? Des jours ? Il ne sait s'il parcourt des galeries, des cavernes ou des temples anciens. Par moments, une faible lumière bleutée traverse les ténèbres avant de s'éteindre plus loin. Les papillons ?

Des formes immenses dérivent au-dessus de lui et s'effacent aussitôt.

Il croit entendre le ruissellement de l'eau.

Ou des voix.

Ou rien.

Puis la pression revient.

Une anxiété profonde le fige sur place. La faim et la fatigue ne suffisent pas à expliquer ce qui lui écrase soudain la poitrine.

Il connaît cette sensation. Le sable. Le sang. Les lances.

La vapeur blanche qui s'échappe d'un masque métallique.

La certitude absurde que le monde s'apprête à céder.

Entre deux braseros, la Figure Jaune se tient assise sur un autel austère.

— Vous ne me faites plus peur !

Son épée fuse vers l'avant.

Jusqu'à sectionner une mèche noire.

La lame s'arrête.

La lueur dorée des brasiers révèle un corps de femme nue, grande et fine.

— ... Mevra ?

Son arme glisse de ses doigts et retombe bruyamment sur le sol humide.

Laruk bondit et la serre enfin contre lui.

— C'est vraiment toi !

Les larmes coulent seules et ses muscles se détendent.

Mevra lève doucement les bras et lui rend son étreinte.

Il ferme les yeux et parvient à articuler quelques mots entre deux sanglots.

— ... je suis si heureux...

Elle ne répond pas mais cela n'a aucune importance.

Relâchant son étreinte, il effectue un pas en arrière pour mieux la regarder.

Les flammes des braseros dessinent des reflets mouvants sur sa peau livide. Son corps est curieusement propre, aucune blessure ni trace de lutte.

Excepté au cœur.

Une petite plaie coagulée en marque l'emplacement.

Laruk blêmit.

— Mevra... qu'est-ce qui t'est arrivé ?

Le regard de Mevra reste perdu dans le vide.

— Je vais te sortir de là. Ne t'en fais pas.

De sa poche, il extrait une petite bille d'obsidienne.

— Faites que ça marche, faites que ça marche...

Sa poigne se resserre et l'objet se brise, lui entaillant la paume.

Une faille instable se manifeste et déchire l'espace devant lui.

Des tracés chaotiques zèbrent l'air dans une clameur dissonante. Les contours de la déchirure tremblent, se contractent puis s'étendent à nouveau.

Progressivement, les oscillations s'apaisent. Les lignes cessent de se heurter et s'ordonnent en un réseau régulier. La déchirure se stabilise, ses bords se figent dans une forme nette.

De l'autre côté s'étend une immense salle soutenue par de larges colonnes. Des lustres monumentaux pendent au-dessus d'un dallage de marbre poli.

Le manoir.

— Mevra ! On est sauvés !

Il l'attrape par l'avant-bras et l'entraîne vers le portail.

Un choc brutal l'arrête net.

Laruk recule de deux pas en frottant son nez endolori.

— C'est quoi ce bordel ?

Une résistance invisible le bloque lorsqu'il tente de passer sa main à travers la faille. Il insiste, force davantage, mais rien n'y fait.

— ... Il y a quelqu'un ? À l'aide !

Mevra lui serre le bras à son tour.

Trop fort.

— Aïe ! Qu'est-ce qui te prend ?

Une douleur aiguë le fait gémir.

— Mevra ! Arrête !

Elle ne relâche pas sa prise. Au contraire.

L'os se rompt dans un craquement sinistre.

Le cri qui s'ensuit s'enroue jusqu'à n'être plus qu'un râle.

Le membre retombe mollement contre le flanc de Laruk, qui s'effondre à genou.

— ... Mev...

Des phalanges s'écrasent contre son visage, l'envoyant rouler sur plusieurs mètres contre la roche.

Du sang bulle entre ses lèvres lorsqu'il tente de parler.

Mevra se rapproche lentement, sans le quitter des yeux.

Laruk reste immobile, le bras plaqué sur le sol.

Du portail, une présence s'impose.

Un petit homme à la longue cape et aux cheveux rouges jauge la situation.

Son regard fatigué passe de Mevra à Laruk.

Un soupir de dépit lui échappe.

— Très bien.

Il lève calmement une main puis balaye l'air d'un mouvement bref.

Près de Mevra, la roche se soulève. Les blocs arrachés demeurent un instant en suspension autour d'elle, avant de se refermer brutalement.

De la matière pourpre jaillit des interstices.

— MEVRA !

Laruk tente de se lever mais la douleur le cloue sur place.

— Enfoiré ! Qu'est-ce que vous avez fait ?!

Vexio se rapproche sans se presser.

— Ce n'est pas la seule.

— Quoi ?!

En périphérie, une multitude de formes féminines s'extraient des ombres comme des souvenirs remontant à la surface.

Toutes portent la même plaie au cœur.

— De vulgaires poupées...

Placé près de Laruk, Vexio tend sa paume vers le sol et l'autre vers les hauteurs invisibles du Trou.

Les profondeurs se mettent à trembler.

Une colonne s'élève sous leurs pieds tandis que le plafond se creuse.

— Attendez ! Ione est encore là-dedans !

L'ascension s'accélère. Tout devient indistinct.

Laruk vomit et la gerbe lui revient en pleine face.

Quand il ouvre les yeux, les ténèbres ont laissé place à une grande plaine verte noyée dans la lumière rosée du crépuscule.

La brise du soir lui caresse doucement les joues, pourtant il frissonne.

L'homme lui fait face, debout, les mains derrière le dos.

— Laruk, c'est bien cela ?

Aucune réponse ne vient.

— Tu es très courageux.

Laruk demeure recroquevillé.

— Mais tout ceci te dépasse.

Déjà, Vexio s'éloigne, sa longue cape balayant l'herbe.

— Rentre chez toi.

——BOSS——

La cuisine est saturée d'une fumée âcre qui pique les yeux et s'accroche aux vêtements.

Le Vieux Gaïus est occupé à touiller une vieille marmite aux proportions non-euclidiennes.

Mask relève son masque jusqu'au nez, trempe un doigt dans le bouillon et le porte à sa bouche.

— C'est délicieux !

— Oh oh. Tu sais apprécier les bonnes choses, mon ami.

Aï imite son geste.

— C'est dégueulasse. Beaucoup trop épicé.

Il replace son masque puis balaie la pièce du regard.

— Il faut absolument que Leth goûte ça. Où est-il ?

Elle vide une tasse d'eau d'une traite avant de répondre.

— Dehors. Il avait besoin de prendre l'air.

— Je vais le chercher.

— Ne t'éloigne pas trop... je te connais.

— Tu t'inquiètes pour rien.

Le garçon se tient debout sur un léger relief, au milieu de quelques rochers effondrés.

L'air des hauteurs soulève quelques mèches de ses cheveux noir corbeau sans parvenir à le tirer de ses pensées.

Ses yeux dorés restent fixés sur le petit objet posé au creux de sa main.

— Leth !

Il sursaute.

En contrebas, Mask lui fait signe.

— Viens manger ! On t'attend.

Leth lui adresse un regard triste.

— Je suis désolé.

Il serre le poing et la bille rubis se brise.

Le portail s'ouvre dans un déferlement d'énergie.

— Adieu.

La faille l'avale et commence à se refermer.

— Attends !

Mask s'élance.

Quelques enjambées suffisent à le propulser jusqu'aux hauteurs.

Il disparaît à son tour.

La salle est vaste mais sobre.

Des lampes suspendues éclairent quelques statues anciennes. Figées dans leur vigilance éternelle, elles évoquent des gardiens dont la mission s'est perdue avec le temps.

Une brèche chaotique déchire soudain le silence et recrache un homme encapuchonné qui vient s'écraser contre le marbre blanc.

— Ouille !

Il se relève péniblement et inspecte les alentours.

— Leth ?

Seul son écho lui revient sous le regard des sentinelles immobiles.

Mask s'engage dans le premier couloir venu.

— Il y a quelqu'un ?

Aucun son ne vient troubler la tranquillité des lieux, excepté celui de sa propre voix.

— Leeeth ?

— Un visiteur.

Il a à peine le temps de se retourner qu'un choc sourd s'abat contre son crâne.

— Vous devez le libérer !

— Non.

Le mot tombe sans violence, pourtant Leth tressaute.

— Il n'était pas censé arriver ici ! C'était une erreur !

— Leth.

Il s'interrompt.

— Je respecte tes compétences. C'est pourquoi je ne peux t'accorder cette faveur.

— Mais...

— Cet homme est une menace. Tu as vu ses réactions en présence des phénomènes Mao.

— C'est quelqu'un de bien ! Il nous a sauvé la vie...

— Cela ne le rend pas moins dangereux. Au contraire.

Cette fois, il ne trouve aucun argument.

Vexio le congédie d'un geste de la main.

— Va te reposer. C'est un ordre.

L'aiguille pénètre le dessous de l'ongle dans un bruit de chair qu'on déplace.

Mask tremble mais ne hurle pas.

— Tu ne veux toujours pas parler ?

Le sang coule des doigts et rejoint la mare rouge autour de la chaise de fer.

— « Boss ». Ça te dit quelque chose ?

L'homme aux lunettes de bronze fait lentement pivoter le métal.

— Ton masque est anormalement solide. D'où le tiens-tu ?

Les chaînes de fer s'entrechoquent au rythme de ses spasmes.

— Tu es drôlement résilient.

L'interrogatoire dure encore un moment avant que Sevren ne range ses outils.

— On continue demain. N'espère pas recevoir un repas.

La porte claque.

Des rapports ouverts occupent la moitié du bureau. Cartes annotées, lettres inachevées et notes d'observation s'entassent dans un désordre que seuls les domestiques osent qualifier d'organisé.

Roulé en boule sur une pile de documents, Oraragge ronfle.

De son côté, Vexio rumine en se tenant le front, assis sur son fauteuil.

— Les meurtres qui continuent. Des poupées dans le Trou. Mevra introuvable. Le Vieux Gaïus. Et maintenant, un homme masqué qui sort d'un portail.

Il prend un papier, le relit une nouvelle fois puis le laisse de côté.

— Il doit forcément y avoir un lien...

Son poing frappe brusquement le bois verni et Oraragge bondit de surprise en dispersant des poils noirs.

— ... Mais lequel ?!

Le chat vient se frotter contre la main crispée de son maître.

— Miaou, miaou.

Vexio se détend un peu en grattant l'une des oreilles touffues.

— Tu as raison... il faut que je prenne une pause.

Pendant un instant, tous ses tracassent semblent s'envoler.

Avant de laisser place à une anxiété décuplée.

D'un geste réflexe, il presse son sternum comme pour contenir l'étau qui s'y resserre.

Des gouttes de sueur glissent le long de ses tempes et les contours familiers de son bureau lui paraissent étrangement lointains.

Son regard dérive d'un coin à l'autre de la pièce avant de finalement se fixer sur l'entrée.

— Toi !?

L'acier frappe de nouveau le gris du masque. La tête cachée derrière retombe mollement contre le torse.

— Tu es mort ?

Sevren a retiré sa veste et retroussé les manches de sa chemise.

— Non... tu respirez.

Sous sa peau, des veines semblent gonflées par la pression.

— Aucun mot, aucun son. As-tu au moins des cordes vocales ?

Encore un coup.

— Et ce maudit masque. Qu'est-ce que tu es ? Un homme ou un monstre ?

Les crochets du marteau viennent se loger sous son bord.

Il plante ensuite son pied contre la poitrine de son prisonnier inerte.

Puis tire de toutes ses forces.

Inamovible.

Soudain, une lueur bleutée entoure le métal et la traction se renforce.

Mais toujours rien.

— Bordel !

Le pied regagne le sol et il projette son arme sur la maçonnerie de la petite salle, qui se fissure sous l'impact.

— Un monstre, donc...

Derrière la porte blindée, des grattements frénétiques se font entendre.

— Pas maintenant, Oraragge. Je travaille.

L'agitation ne faiblit pas et des miaulements affolés viennent s'ajouter à la cacophonie.

Sevren ouvre et le chat apeuré vient s'accrocher au tissu de son pantalon.

— Il se passe quelque chose. Toi, le monstre, tu ne bouges pas.

Leth sort de sa chambre d'un pas ferme.

Dans le quartier des visiteurs, tout est calme.

Au-delà aussi.

Aucun domestique, aucun garde, aucun chercheur.

Nul ne parcourt les longues galeries de l'immense manoir, pareilles à celles d'une fourmilière privée de sa reine.

Le garçon n'y prête aucune attention et continue son avancée, bien décidé à poursuivre les négociations.

Il atteint finalement le grand couloir censé mener à l'escalier qui rejoint les étages supérieurs.

De longues tapisseries rouges tombent entre les colonnes de pierre sombre. Des statues d'argent occupent les alcôves éclairées tandis que la lumière des candélabres se reflète sur le marbre poli.

À sa droite, la clarté du jour pénètre par de hautes fenêtres ouvertes sur la jungle insulaire.

Devant lui, une obscurité.

Il ralentit.

Plisse les yeux.

Des formes dansent devant lui au rythme de sa respiration saccadée.

Soudain, elles se fixent.

Et vient l'écrasement.

Une masse noire occupe l'espace.

Leth essaie de mesurer, comparer, retrouver des proportions familières, mais chaque tentative lui échappe aussitôt. La sensation est à la fois tenace et instable. À chaque tentative de raccord, elle s'accroche encore, plus fort.

Dans l'ombre mouvante, il croit distinguer les contours d'un grand manteau noir.

Quelque chose se tient dessous.

Cette certitude s'impose avant même qu'il ne parvienne à en comprendre la forme.

Une présence. Ou un corps.

Une main gantée s'extrait des replis du tissu.

Au bout, un visage tourmenté.

Pendu par de longs cheveux rouges.

« Non ! »

Le mot reste bloqué quelque part entre sa gorge et ses lèvres.

La masse s'avance sans hâte.

Comme si chaque pas suffisait à rompre un équilibre déjà condamné.

La tête tranchée de Vexio oscille au rythme de sa marche.

Le regard de Leth parvient à remonter le long du manteau jusqu'à la capuche rabattue. Là où il devrait trouver des réponses, le réel recommence à lui échapper. Pourtant, la présence répond.

Des traits humains émergent difficilement.

Puis des yeux.

Et tout le reste devient secondaire.

Leth suffoque. L'air refuse de remplir ses poumons. Le malaise lui traverse l'estomac. Ses pensées cèdent et les distances se délitent. Le temps perd son sens.

Coupe.

Sa poitrine s'ouvre sans que le sang ne gicle.

L'instant d'après, il roule à terre, les paumes pressées sur une plaie invisible.

Sa vision se trouble mais il le voit encore.

Grand. Immobile.

Chaque seconde pèse le poids d'une heure.

Leth sombre enfin dans l'inconscience.

Tandis que Boss reprend sa marche.

Sevren est adossé près de la porte blindée.

Ses lunettes dissimulent mal l'état de ses yeux gonflés et rougis.

Le capitaine de la garde s'approche de lui après une brève hésitation.

— Du nouveau ?

— Non, monsieur. La piste de sang s'arrête net. Et Leth ne s'est toujours pas réveillé.

— Reçu.

L'officier incline la tête puis commence à s'en aller.

— Une dernière chose.

Il s'arrête.

— Penta ne doit surtout pas l'apprendre.

— Oui, monsieur.

Après son départ, Sevren reste encore de longues minutes à fixer le plafond.

Le passage précipité de plusieurs domestiques le tire de ses réflexions.

C'est l'heure du dîner.

Il soupire avant de s'engager dans la salle d'interrogatoire.

— Je te préviens, le monstre. C'est ta dernière chan...

Les chaînes sont répandues sur le sol.

Au milieu, la chaise de fer.

Vide.

— ... Merde.

A C T E 2

en cours d'écriture

—FLAMMES DU DRAGON—

Lumine.

Ville Lumière de l'Ouest.

D'abord une ligne pâle à l'horizon, coincée entre montagnes figées et dunes mouvantes. Puis une mégalopole verticale où les palais dominent les nuages tandis que les bas quartiers baignent dans les vapeurs de l'industrie.

Au sommet, les terrasses d'or et de marbre blanc s'étendent dans une insolente opulence. Des dédales de pierres immaculées et de jardins suspendus s'accrochent aux hauteurs, loin du tumulte qui anime le reste de la cité.

En dessous, les rues se superposent, les ponts suspendus disparaissent entre les tours et des aéronefs circulent en périphérie. De jour comme de nuit, une foule disparate s'agite dans un ballet incessant.

Lumine ne dort jamais.

Parmi les milliers d'habitations et d'échoppes qui composent les strates inférieures, un établissement à la façade flamboyante attire chaque soir curieux, habitués et voyageurs de toute sorte. Depuis l'intérieur, une vive chaleur déborde jusque dans la ruelle. Des odeurs de cuisine et d'alcool flottent dans l'air pendant que conversations animées et éclats de rire s'entremêlent.

Dedans, les flammes ont fait du lieu leur domaine. Des artistes les crachent au-dessus des tables, d'autres les manipulent au bout de longues chaînes. Sur la scène, des danseuses à moitié nues rivalisent d'énergie devant une assemblée en liesse.

Le numéro se termine et la musique ralentit. Tous les regards convergent naturellement vers l'estrade. Une femme rousse s'y avance. Grande, vêtue d'une extravagante robe rouge épousant ses formes prononcées, le visage souligné d'un maquillage éclatant, elle accueille les applaudissements avec un large sourire amusé, comme si cet engouement n'avait toujours existé que pour elle.

— Bienvenue, bienvenue !

Elle lève une main et l'ovation se calme.

— Pour les quelques-uns qui dorment au fond : je suis Cinda, et vous êtes au Cabaraise.

La salle éclate de rire.

— Vous la connaissez tous, mais je sais que ça ne vous empêchera pas de crier plus fort que la veille. Celle qui arrive toujours en retard, boit trop et refuse de ranger sa loge...

Les rires redoublent d'intensité.

— ... MIDORENNE !

La musicienne surgit des coulisses sous une explosion d'applaudissements. Blonde, les cheveux tressés et indisciplinés, elle traverse la scène avec une énergie solaire, saluant son public d'une série de gestes théâtraux. Ses vêtements colorés chargés de breloques et de petites clochettes bruissent à chacun de ses mouvements. Autour de sa taille pendent plusieurs tambours de tailles et de formes variées, tous usés par le temps et les voyages.

Elle gagne le centre de l'estrade, déjà entourée des danseuses et des cracheurs de feu.

— J'espère que vous êtes chauds !

Les murs du Cabaraise tremblent.

Couverte de sueur, Midorenne retire ce qui reste de son maquillage à l'aide d'un linge humide. Dans le miroir, ses yeux olive retrouvent leur éclat sous les dernières traces de fard.

Cinda pénètre dans la loge.

— Mido. Ton prince charmant t'attend dehors.

— Hein ? Comment tu...

— Ne me prends pas pour une idiote. Un grand type encapuchonné qui vient uniquement les soirs où tu joues ? Évidemment que je le remarque.

— On ne peut décidément rien te cacher.

— Moi aussi, j'ai été jeune.

La musicienne se lève et l'enlace avec affection.

— Tu l'es toujours !

— Allons donc. Ne t'attends pas à recevoir une augmentation.

La patronne lui rend malgré tout son étreinte.

— Ne traîne pas. Je suis sûre que ton mystérieux visiteur a des responsabilités.

Midorenne traverse la ruelle où flottent encore les odeurs de fin de soirée. Les tambours qui entou-
raient sa taille ont laissé place à un long bâton ferré désormais attaché dans son dos. La foule s'est
déjà largement dispersée. Seuls quelques badauds traînent encore, trop ivres pour remarquer son
passage.

Dans une allée à l'écart, un homme dissimulé sous une longue cape grise l'attend.

— Tu devrais retirer cette capuche. Ça ne te va pas du tout.

— Tu sais que je ne peux pas.

— Évidemment. Tu me volerais la vedette.

L'homme rabat le tissu sur ses épaules.

Il est monstrueusement beau.

Ses longs cheveux bordeaux sont attachés en un chignon soigneusement entretenu dont quelques
mèches viennent souligner ses traits d'une finesse exceptionnelle. De fines écailles bleutées par-
courent ses joues jusqu'à ses yeux argentés, d'une pâleur irréaliste.

Les lèvres de Midorenne trouvent les siennes.

— ... Des nouvelles de Ione ?

— Elle dort depuis trois jours. Sa dernière aventure l'a manifestement épuisée.

— Et son épéiste ?

— Tael est reparti peu de temps après l'avoir ramené. Père lui a proposé une récompense, mais il a
immédiatement refusé.

— Comme d'habitude.

— D'un côté, heureusement qu'il ne s'est pas attardé... Sa monture terrorisait les chevaux.

— Koko a mauvais caractère, mais c'est une brave bête quand on la connaît.

Un ivrogne s'approche d'eux en titubant.

— Mido ! Je suis ton *bic* plus grand fan !

Son regard glisse sur l'homme près d'elle et la stupeur le gagne.

— Ces écailles... Elio ? Elio Irkalla ?!

Il ouvre grand les bras, déjà prêt à hurler.

— Hé ! Tout le monde ! Elio est l-

D'un coup sec, la hampe en fer du bâton l'envoie décuver en avance.

— Bonne sieste.

L'homme aux écailles rabat sa capuche.

— Je file.

— Tu reviendras me voir ?

Un nouveau baiser.

— Évidemment.

À cette heure, le palais d'or sommeille.

L'odeur de soufre imprègne toujours ses vêtements lorsqu'Elio se dirige vers sa chambre. Absorbé dans ses pensées, il manque de bousculer quelqu'un au détour d'une galerie.

— Attention imbé... Oh. Elio.

Un homme bedonnant d'une quarantaine d'années lui fait face, vêtu d'un pyjama d'excellente facture et coiffé d'une impeccable coupe au bol.

Celui-ci prend soin de ne pas le regarder dans les yeux.

— Que fais-tu debout, cousin ?

— J'avais affaire en ville.

— Intéressant. Cela concerne-t-il la Maison Irkalla ?

— Plus ou moins. Et toi, Dukan ? N'est-il pas un peu tard pour dévaliser les cuisines ?

— Un homme de pouvoir a besoin d'énergie.

— C'est bien connu. Je te laisse vaquer à tes occupations, alors.

Elio hoche respectueusement la tête et poursuit sa route.

— ... Maudit lézard.

Devant le grand miroir, Elio gratte nerveusement l'une des plaques bleutées sur ses joues. L'extrémité griffue de son index racle les écailles jusqu'à en faire blanchir les contours.

La porte de sa chambre s'ouvre avec fracas.

— Elio !

Une jeune femme lui saute dans les bras. Les mêmes cheveux bordeaux, les mêmes yeux argentés, mais un sourire bien plus lumineux. Sa queue hérissée s'agite dans tous les sens au contact de son jumeau.

— Ione. Tu es réveillée.

— J'ai plein de trucs à te raconter ! Je t'ai ramené plein de souvenirs ! Et... une minute. Cette odeur...

Son petit nez s'agite.

— Tu es encore allé voir Renne !

Elle serre son poing d'un air rageur.

— Cette garce... je vais la détruire !

Elio sourit.

— Tu m'as manqué, petite sœur.

Une immense salle se dresse au sommet du palais.

Vaste et lumineuse, de grandes fenêtres ornées de vitraux laissent entrer les rayons du soleil. Entre les colonnes, des bassins d'eau claire côtoient une végétation abondante que de nombreux serviteurs entretiennent avec soin.

Au fond, quelques marches mènent à un simple trône de pierre.

Un homme grisonnant y est assis.

Ridé, marqué par des cernes profondes et une barbe mal entretenue, son visage trahit une fatigue ancienne. Une tenue royale bleue et dorée recouvre sa silhouette maigre.

À ses côtés, Elio se tient droit, les mains derrière le dos.

Plus bas, Ione est avachie sur les marches. Vêtue d'une robe de princesse, elle bricole au milieu de multiples pièces détachées.

À leurs pieds, deux nobles se disputent.

— Les rapports des éclaireurs sont formels : l'Est se prépare à la guerre.

— Ça vous arrangerait bien ! Vous autres, vendeurs d'armes, êtes prêts à sauter sur la moindre occasion pour déclencher un conflit !

— Idiot ! Le risque est réel. Ce Yakumo est en train d'unifier tout l'Orient ! Même les sauvages du village perché de Uth-ban se rassemblent sous sa bannière.

— Foutaises !

— Silence.

L'homme sur le trône n'a pas bougé, pourtant les nobles retiennent leur souffle.

— Qu'en penses-tu, Elio ?

— C'est digne d'intérêt. Il nous faut prendre l'initiative avant que la situation ne nous échappe.

Le vendeur d'armes s'avance de deux pas.

— Seigneur Morne. Le nouveau modèle de fusil orbital est prêt. Nous pouvons dès maintenant équiper les soldats.

— Inutile.

Morne, patriarche de la Maison Irkalla, se lève enfin.

— Envoyez les chevaliers-dragons.

Même Elio tressaute.

— Père... il est encore trop tôt pour-

— J'ai trouvé !

Ione bondit et brandit fièrement un aéronef miniature équipé de deux ailerons.

— Test !

Elle le lance à travers la salle. L'appareil décrit un élégant virage entre les colonnes avant de s'écraser près des jardins dans une explosion disproportionnée.

Le département anti-incendie du palais reprend du service.

—AMADEUS—

Au cœur d'une forêt ancienne se trouve une petite clairière enclavée. Une fine brume flotte entre les troncs, et des milliers de petites fleurs blanches captent les rayons perçant la canopée.

En son centre repose une ancienne idole couverte de mousse, représentant une femme. Un grand chêne a poussé si près d'elle que ses racines s'enroulent autour de son corps sculpté jusqu'à mêler bois et roche.

Un vieillard dégarni prie à genoux, les mains jointes autour d'un collier de perles.

Rien ne semble pouvoir troubler la quiétude du lieu.

— Coucou.

Il sursaute.

Près de l'idole, se tient l'esprit de la forêt. Blanc comme les fleurs. Gris comme la pierre. Noir comme l'ombre des arbres. Ses yeux rouges le fixent à travers les ouvertures de son masque d'ivoire.

Le vieillard se prosterne complètement.

— Ahh... dame Inoma. C'est un honneur.

— Uh ? Qu'est-ce que tu racontes ?

Il se redresse prudemment.

L'esprit porte des bottes noires montantes dans lesquelles s'enfonce un ample pantalon gris, maintenu à la taille par une simple ceinture. Sa chemise blanche, légèrement froissée, est recouverte d'une blouse en tissu sombre dont les manches sont retroussées jusqu'aux avant-bras.

— ... Pardonnez-moi, jeune fille. Je vous ai pris pour dame Inoma.

— Qui ?

— C'est notre déesse protectrice. Elle veille sur nous depuis cette clairière sacrée.

— Ah, d'accord.

La jeune femme se plie soudainement en deux, les mains plaquées contre son ventre.

— Jeune fille ! Vous allez bien ?

— J'ai faiiiiiiiiim...

— Dame Inoma, merci pour ce repas.

— Dame Inoma, merci pour ce repas.

— Bon appétit !

Penta commence à engloutir le riz à une vitesse affolante. Elle vide ensuite sa soupe d'une traite avant de se resservir aussitôt. Le vieil homme et son épouse échangent un regard amusé tandis que les bols et assiettes se vident les uns après les autres.

— Ch'est délichieux !

Le sourire de la vieille dame s'élargit.

— Je suis contente que ça vous plaise. Mais vous aviez sacrément faim... vous voyagez depuis longtemps ?

— On peut dire ça. Je cherche quelqu'un. Vous ne l'avez pas vu ?

— Euh... qui ?

— L'homme que je cherche.

La vieille dame paraît confuse. Son mari vient à sa rescousse.

— De quoi a-t-il l'air ?

Penta porte un doigt à sa bouche.

— Voyons... il a les cheveux noirs. Les yeux noirs. Oh ! Et ses habits sont noirs aussi.

Elle se sert un nouveau bol de riz pendant que le vieillard réfléchit.

— Hmm. Ça ressemble à une Ombre.

— Une quoi ?

— De terribles hommes. Ils servent le seigneur Yakumo.

— Yakumo, Yakumo... Ça me dit quelque chose.

— C'est le seigneur de ces terres. Il règne depuis la ville portuaire d'Amanori, loin à l'Est.

— Ah ! Ce Yakumo.

— Vous êtes bien candide, jeune fille.

La vieille dame affiche une mine inquiète.

— Si c'est bien une Ombre que vous cherchez, vous devriez arrêter tout de suite. Ils sont très dangereux.

— Hm ? Ils sont forts ?

— Nul n'a survécu pour le dire.

— Ooh.

Penta boit un verre de saké d'une traite.

— Pfuah ! Donc, si je me rapproche de Yakumo, je me rapproche de l'homme que je cherche ?

— Ce n'est pas sûr mais... c'est la seule piste qu'on puisse vous donner.

Repue, elle quitte la table et se dirige rapidement vers la sortie de la petite maison.

— Merci pour le repas ! J'y vais.

— Restez dormir. Le jour se couche.

— Ça ira. Je suis plus à l'aise la nuit. Au revoir grand-mère ! Au revoir grand-père !

— Soyez prudente.

— Au revoir.

Elle disparaît à travers l'ouverture.

Le vieillard se rapproche de sa femme, toujours préoccupée, et l'enlace doucement.

— ... J'espère qu'elle va s'en sortir.

— Ne t'inquiètes pas. Dame Inoma veille sur elle.

—SECOND SOUFFLE—

— MASK !

Un bourdonnement lui résonne dans le crâne et il manque de retomber dans l'inconscience.

— Maître Leth ! Vous êtes enfin réveillé.

Une jeune femme en tenue blanche lui tient la main.

— ... Amanda.

Le visage de l'infirmière rayonne.

— Vous vous souvenez de moi.

La chambre est petite. Un lit, une table de chevet encombrée de fioles et de bandages, une armoire et une unique fenêtre donnant sur la jungle. Ses vêtements sont soigneusement pliés sur une chaise près de l'entrée.

— Combien de temps ai-je dormi... ?

— Suffisamment longtemps pour nécessiter une perfusion.

En baissant les yeux, Leth découvre une aiguille plantée dans son bras gauche. Une poche translucide suspendue à un pied métallique se vide lentement dans ses veines.

— ... Amanda...

— Oui, maître Leth ?

Ses cheveux sont humides et une fine couche de sueur recouvre son front.

— ... J'ai chaud.

— Je vais vous chercher de l'eau.

L'infirmière s'absente quelques instants avant de revenir avec un pichet. Elle aide Leth à se redresser puis le fait boire lentement. La première gorgée lui brûle la gorge, puis la sensation disparaît peu à peu. Elle applique ensuite une lingette humide sur son front.

— ... Merci.

— Tout pour vous, maître Leth.

Leth reprend progressivement des couleurs.

— ... Vexio ?

— Sa dépouille repose dans la chambre froide. Maître Sevren nous a interdit de l'approcher.

— Et sa tête ?

— Introuvable.

Par la fenêtre entrouverte, un courant d'air humide passe entre eux.

— Où est Sevren ?

— Je ne sais pas. Il est parti il y a quelques jours, sans faire part de sa destination.

— ... Et l'homme masqué ?

— Aucune trace.

Leth tremble légèrement et rabat la couverture sur ses épaules.

— Je vois.

— Et vous, maître Leth ? Qu'avez-vous vu ?

— Je... je l'ignore.

Les tremblements deviennent incontrôlables.

— Une sensation... un homme, peut-être ? Les formes se mélangent... Tout est noir !

Amanda l'enserre simplement.

— Là, là... C'est fini.

Les larmes coulent seules le long des joues de Leth.

Ils restent ainsi même après que les spasmes se soient calmés.

— Amanda... je compte repartir.

— Je sais.

Le visage de l'infirmière maintient sa lumière, pourtant son sourire s'éteint un peu.

— Mais tu auras toujours un endroit où revenir, Leth.

— Je sais.

L'entrée principale du manoir reste grande ouverte sur la jungle insulaire. Deux immenses battants de bronze encadrent le passage. Au-delà, un sentier pavé s'enfonce entre les fougères géantes et les arbres nouveaux jusqu'à se fondre dans la végétation.

Leth a troqué ses haillons contre des vêtements de voyage plus pratiques : pantalon souple, bottes neuves et veste légère aux nombreuses poches. À sa ceinture pend toujours sa petite boîte en fer. Sur son épaule, il tient son baluchon. À l'intérieur, quelques affaires ainsi que la vieille fourrure d'ours offerte par Aï.

Près de lui, un homme campe sur ses jambes, le menton haut et le dos parfaitement droit. Cheveux gris soigneusement coiffés et moustache aux pointes élégamment recourbées, il porte un costume chic ne présentant pas le moindre pli.

— Puis-je supposer que vous n'avez pas oublié le chemin ?

— J'emprunte la route principale. Je continue sur trois lieux. Une fois au port, je vais au quai huit et je demande le capitaine Seltzer. Je lui offre cinq cents pièces et il m'amène jusqu'à Amanori en longeant le continent oriental.

— Excellente mémoire, monsieur.

— Mon dernier départ ne date pas tant que ça, Belmond.

— Je ne fais que constater.

Un chat noir à la queue fendue passe entre les jambes immobiles du majordome puis se dirige vers Leth.

— Oraragge ! Tu es venu me dire au revoir ?

Il tend sa main pour le caresser mais l'animal feule aussitôt.

— Qu'est-ce que tu as ? Je ne comprends pas.

— Il semble que Maître Oraragge souhaite vous accompagner, monsieur.

— C'est vrai, Oraragge ?

— Miaou.

— Je vous déconseille de contester sa décision.

— Je n'oserais pas.

Leth franchit le seuil et s'engage sur le sentier. Oraragge le suit sans hésitation, la queue dressée.

Il se retourne une dernière fois.

— Au revoir, Belmond ! Je reviendrai.

Le majordome ne bouge pas d'un pouce. Toujours droit, les mains croisées dans le dos, il observe leur départ avec son habituelle placidité.

— Je n'en doute pas.

———LAISSER ALLER———

Les cadavres couvrent la plaine jusqu'aux collines, jusqu'à former un océan de chair dont seules des nuées de mouches troublent encore la surface. Par endroits, des lambeaux d'étendards colorent le paysage. Bleus et or, noirs et blancs, tous gisent maintenant dans la même boue.

Au milieu du charnier, une carcasse d'acier émerge telle une épave brisée. Le guerrier est immense. Sa dépouille ressemble moins à celle d'un soldat qu'aux ruines d'une forteresse tombée après un siège trop long. Au sommet de son armure complète et cabossée trône un casque miraculeusement lisse, dépourvu de la moindre fente.

Des doigts fins se posent doucement sur le métal froid.

L'air est immobile.

Les croassements des corbeaux se mêlent au bourdonnement des mouches.

Le contact cesse sans bruit.

Le crâne de vautour éclate sous l'impact. Le charognard n'a pas le temps de s'effondrer que le reste de la meute déferle déjà.

Un bec claque dans le vide près de la gorge d'Aï. Elle esquive, saisit le long cou et le plie.

Une autre bête surgit sur sa droite. Coup de pied retourné. Le corps sans-vie percute la peau nue de l'un de ses congénères dans un craquement d'os.

Les créatures chargent, toujours plus nombreuses. Elles galopent à quatre pattes, le ventre bas.

Leurs quelques plumes se hérissent frénétiquement.

— Fait chier !

Deux sautent sur elle, toutes griffes dehors. Aï en fauche un en plein vol avant que le second ne l'atteigne.

Une flèche siffle depuis les arbres.

Puis une deuxième.

— Merci. Tu m'as sauvé la mise.

L'archère hoche la tête. Des cheveux couleur automne tombent autour de son visage clair constellé de taches de rousseur. Deux traits rouges descendent verticalement sous ses yeux noisette. Les tons de sa tenue évoquent les feuilles mortes et la terre humide.

— C'est quoi ton nom ?

— Ryn.

Son regard passe des bêtes abattues aux blessures d'Aï.

— Les griffes des Nécrophages sont empoisonnées.

— T'inquiètes pas. Par contre, ces saloperies étaient vraiment excitées.

— L'odeur de la mort les attire. C'est dans leur nature.

Aï crache un glaviot sanglant de côté.

— Je m'en passerais bien de cette nature.

Elle sort une flasque de son sac et en vide le contenu sur les griffures en grimaçant.

— De l'alcool ne suffit pas.

— Je t'ai dit de ne pas t'inquiéter ! Dis-moi plutôt ce que tu fais dans le coin.

— Il y a eu une bataille.

— Ouais, je sais. Et ?

— Et rien.

Ryn ajuste l'arc dans son dos puis s'engage à travers le sous-bois.

— Hé ! Attends ! Tu vas où comme ça ?

— Lumine.

— C'est aussi ma direction. On voyage ensemble ? On aura plus de chances de survivre.

— Ça m'est égal.

Aï reste stupéfaite un instant avant de lui emboîter le pas.

— ... Quelle peste.

—ORIGINES CREUSES—

Ceux d'en haut ne descendent jamais dans l'Envers.

Même sous les Bas-fonds, Lumine continue de creuser. D'immenses tuyauteries, dont s'échappe constamment une vapeur âpre, serpentent dans les entrailles et s'entrelacent en un réseau de cuivre noirci et de vannes rouillées. À chaque détour, les déchets de l'industrie s'entassent. Les scories des fonderies se mêlent aux carcasses de machines abandonnées et des fûts éventrés débordent de matières fumantes.

Un jeune homme portant un sac sur ses larges épaules manque de glisser sur une flaque d'huile. Il se rattrape à un conduit brûlant par réflexe avant d'aussitôt retirer sa main en jurant. Près de lui, un gosse couvert de crasse reluque son chargement avec avidité. Aux alentours, des gens sont occupés à démonter et à récupérer tout ce que les étages supérieurs daignent leur jeter, sous le regard vigilant de gardiens silencieux vêtus de robes noires.

Une silhouette maigre vient se placer sur le chemin du jeune homme. Couvert de suie de la tête aux pieds, elle tient une bourse entre ses doigts squelettiques.

— Tu veux de la Jaune, gamin ? Trois boulons le gramme...

— Laissez-moi tranquille !

Il s'éloigne de la trafiquante en accélérant le pas. Les galeries se succèdent dans un dédale de graisse, de bronze et de ferraille. Après quelques embranchements, les longs tuyaux rejoignent des ersatz de résidences montés à la hâte. Des cloisons de bois mal ajustées découpent l'espace en une multitude de cellules exiguës où s'amassent les habitants de l'Envers assez chanceux pour disposer d'un foyer.

Le jeune homme frappe trois fois contre l'une d'entre elles.

— Maman. J'ai trouvé à manger.

L'odeur de rats grillés enveloppe la petite pièce.

Le jeune homme s'empare d'une brochette et croque dedans sans enthousiasme. À côté, sa mère tripote nerveusement une petite peluche de lion. Malgré sa maigreur et sa posture voûtée, une ancienne beauté subsiste derrière ses traits tirés.

— Tu as l'air inquiet, Laruk.

— Mange, maman.

— Je n'ai pas faim.

Ses yeux restent fixés sur les planches de la vieille cloison de bois lorsqu'elle parle.

— Tu n'as plus mal au bras ?

Laruk continue de mâcher machinalement.

— Ça va mieux.

— Tu comptes repartir à l'aventure ?

— Peut-être.

— Ce n'est pas la peine. Tu peux rester ici.

— Pour faire quoi ? Rester à pourrir comme un cadavre dans un trou ?

— ... C'est ce qui a failli t'arriver.

Il se lève sur le champ.

— Je sors.

— Tu vas encore voir le Père Rahim ?

— Tu... tu savais ?

— Il est dangereux. Ils sont tous dangereux. Tu ne devrais pas les fréquenter.

— Ils nous protègent !

— Et nous musellent. Et nous asservissent.

— Sans eux, l'Envers ne serait qu'un tas de cendres !

— Un tas de ruines ne vaut pas mieux.

Laruk pousse la trappe avec plus de force que nécessaire.

— C'est pour toi que je fais ça !

L'entrée se referme en claquant.

— Non, Laruk. Tu le fais pour toi-même.

Adossé près d'un X rouge gravé à même la roche, Laruk attend. Les secondes s'écoulent au son des gouttes d'eau qui résonnent à intervalles réguliers dans les boyaux de l'Envers.

Une présence finit par se détacher de l'obscurité.

Grande et trapue, la silhouette est recouverte d'une longue robe noire. Ses bras restent dissimulés dans ses manches, repliés dans une posture monastique. Son col remonte jusqu'à son nez et d'épaisses lunettes rondes aux verres dorés dérobent entièrement son regard. Rien n'affleure de son visage, sinon un crâne rasé et une peau sombre.

— Te revoilà. À l'heure, comme toujours.

— Oui, Père Rahim.

— Mon enfant, J'ai une grande nouvelle à t'annoncer. Vexio est mort.

— Q-quoi ? Comment ?

— C'est précisément ce que j'aimerais savoir. Tu as séjourné dans son manoir. Qu'as-tu appris ?

Laruk retient les larmes qui lui montent aux yeux.

— Il... il étudiait des choses. Des « phénomènes ».

— Oui. Le Mao. Ses théories sont fascinantes... mais limitées. Continue.

— Il parlait de « pratique ». Je l'ai vu faire de mes propres yeux. C'était comme de la magie.

Un ricanement étouffé s'échappe depuis le col serré de Rahim.

— Sa pratique ne l'a de toute évidence pas sauvé. Autre chose ?

— Lui et ses agents enquêtaient sur des meurtres. Il semblait persuadé que les victimes étaient toutes capables d'utiliser cette magie.

— Intéressant. Et toi, mon enfant ? Que penses-tu de ces phénomènes ?

— Je... je ne sais pas. J'ai vu de belles choses...

Il vacille légèrement mais parvient à garder son sang-froid.

— ... mais aussi de terribles. Ça hante encore mes nuits.

— Et si je te disais que la cité elle-même est bâtie sur ces forces ? Que ceux qui nous gouvernent s'en servent activement et sans retenue ?

Cette fois, Laruk tremble comme une feuille.

— Q... quoi ?

— Oui, mon enfant. Depuis toujours, tu vis dans un monde où la réalité est dictée par ceux qui ont le pouvoir, tandis que nous-autres rampons dans notre propre fange.

Les manches de Rahim s'écartent. Dans ses mains gantées, il tient deux grandes dagues recourbées.

— Prête allégeance. Rejoins les Valasjra.

Les genoux de Laruk viennent rejoindre le sol sans qu'il ne s'en rende compte.

— Nous couperons la tête du serpent.

Les lames viennent se placer en croix contre le torse du Père.

— Au nom de Boss.

— ... Au nom de Boss.

—CHIOTS DE GUERRE—

Des dizaines de prisonniers travaillent sous surveillance permanente. Le vacarme des chaînes, des coups de pioche et des ordres aboyés résonne entre les palissades.

L'un des gardes est occupé à encourager une captive.

— Plus vite que ça, vermine !

Le fouet claque une fois.

— Sale déchet. Au travail !

La fillette serre les dents en attente du deuxième coup tandis que son tortionnaire s'écroule dans un râle étranglé.

Installé dans ses quartiers, le responsable du camp se sert un nouveau verre en s'affalant toujours plus sur la table-basse. Sur celle-ci, plusieurs bouteilles vides gisent au milieu d'une pile de registres immaculés.

Le fracas de la porte l'extirpe de sa rêvasserie éthylique.

— Chef ! On est attaqués !

À peine l'alerte est-elle donnée que le garde s'effondre sur le battant, percé d'une flèche.

Le chef se lève en repoussant la table d'un coup de jambe. Une femme fond déjà sur lui, couteau en main et visage dissimulé sous un foulard vert. Il titube de côté, et la lame ripe contre une plaque d'armure. Son assaillante bascule vers l'avant, emportée par son élan. D'un geste brusque, il la saisit par les cheveux et la projette contre le mur.

— Petite garce !

Il dégaine enfin son sabre. Celui-ci est si grand qu'il doit le tenir à deux mains.

— Je vais te faire la peau !

L'arme fend l'air. La femme esquivé de justesse et, dans le même mouvement, porte la main dans une poche de sa veste puis lance une poignée de sable dans les yeux de son adversaire.

— Salope !

Partiellement aveuglé, le chef balaie l'espace au hasard en décrivant de larges arcs meurtriers.

Jusqu'à ce que ses doigts s'ouvrent malgré lui et que son sabre lui échappe.

— C'est... c'est quoi ce bordel ?

La femme charge de nouveau. Cette fois, le couteau plonge dans l'interstice entre le cou et l'épaule. Le chef geint de douleur, puis la repousse d'un violent revers de bras avant de battre en retraite vers l'extérieur.

Dehors, la poussière levée par l'assaut rend toute vision difficile.

Parfait pour s'éclipser.

Les branchages lui fouettent le visage pendant sa course effrénée.

Sa plaie le fait souffrir et le souffle lui manque, mais il ne ralentit pas. La garce le suit, il en est sûr.

Il ne s'arrête que lorsqu'un homme entièrement vêtu de noir se révèle entre deux chênes.

— Une Ombre ! Aidez-moi ! Le camp est attaqué—

Sa gorge s'ouvre.

Le sang s'est déjà largement répandu lorsque la femme réapparaît. En retirant son foulard, elle dévoile une épaisse chevelure brune cendrée, retenue en une queue de cheval. Malgré les nombreuses cicatrices qui parcourent son visage, elle conserve des traits doux. Ses yeux mauves restent pourtant chargés de colère.

— Merde. Doruga ! C'était ma cible !

L'homme en noir est occupé à nettoyer sa dague à l'aide d'un simple chiffon.

— Tu es trop téméraire, Glane.

— Tu es mal placé pour me faire la morale !

— Que crois-tu accomplir avec ta petite bande ? Tu ne peux pas renverser Yakumo.

— Bien sûr qu'on le peut ! La mission est une réussite, on a libéré les prisonniers et...

— Et combien de tes amis sont morts ?

— ... Trois.

— C'est bien ce que je pensais.

Les poings de la jeune femme se crispent.

— On ne mène pas une révolution sans sacrifice !

— Qui essaies-tu de convaincre ?

— La ferme !

Doruga range la dague à sa ceinture et se détourne.

— Fais ce que tu veux. Tu es libre, après tout.

Quelques pas lui suffisent pour se fondre dans l'ombre des arbres.

Glane frappe le cadavre d'un coup de pied.

— Putain !

Une grande carte recouvre la table ronde. Autour de celle-ci, une poignée d'adolescents aux bandages encore frais sont assemblés dans ce qui leur sert de salle de réunion.

— Notre prochaine cible est la Forteresse de Set.

Glane pose l'index sur une croix tracée au nord d'Amanori.

— J'ai appris que Yakumo y retient ses opposants politiques les plus importants. Nous devons absolument les rallier avant qu'ils ne soient exécutés, ou pire.

Son doigt se déplace vers les falaises à l'ouest de la forteresse.

— Set reçoit régulièrement des ravitaillements depuis cette route. On attendra le passage d'un convoi, puis on se cachera dans les chariots.

Un de ses camarades, roux et à peine adulte, l'interrompt.

— C'est ridicule. Que fait-on si les cargaisons sont fouillées à l'entrée ? Et même si on arrive à s'infiltrer, comment libérer les prisonniers ?

— On improvisera.

— Tu as vu que ça donne l'improvisation. Tari, Elena, Miko... ils sont morts pour rien, Glane.

— Pas pour rien ! Ils sont morts pour la cause !

Personne ne réplique. Autour de la table, plusieurs regards se baissent. D'autres cherchent un appui chez leurs voisins.

— Je... je suis désolée.

Glane se couvre le visage des deux mains.

— C'est juste... que je suis perdue. Je ne veux pas vous mettre en danger, mais je ne peux rien faire sans vous.

Une fille blonde au sourire naïf lui donne une tape sur l'épaule.

— T'inquiète, Glane ! On est tous dans le même bateau. Où que tu ailles, on te suit !

— Irma...

Le garçon roux fait tourner un canif entre ses doigts, comme à son habitude.

— Si Yakumo reste au pouvoir, il nous mènera tous à notre perte. Nous n'avons pas le choix.

— Rikku... Merci.

La blonde lève le poing en l'air. Glane imite son geste en souriant, suivie du reste de la bande. Tous répètent en chœur les trois mêmes mots.

— Mort à Yakumo !

Les commerces d'Amanori débordent d'activité. Devant les poissonneries, de larges bassins regorgent de prises encore frétilantes. Des effluves de bouillon et d'épices flottent entre les étals, où les restaurateurs servent sans interruption une clientèle toujours renouvelée.

Se fondant dans la foule, Glane progresse entre les échoppes. Par endroits, des avis de recherche sont placardés. Sans y prêter attention outre mesure, elle continue jusqu'à atteindre son stand de nouilles habituel. À peine gagne-t-elle sa place que la vieille commerçante affiche une moue embarrassée.

— Désolée, ma fille. On est en rupture de stock.

— Hein ? Mais ce n'est jamais arrivé. Qu'est-ce qu'il s'est passé ?

La vieille indique une cliente, installée sous un parasol quelques tables plus loin. Un masque d'ivoire est remonté sur ses courts cheveux gris. Malgré le véritable cimetière de bols vides autour d'elle, la femme continue de se goinfrer.

Glane tape du poing sur le comptoir avant de se lever.

— Mais... quelle sans-gêne ! Ça ne va pas se passer comme ça !

Elle marche droit sur la femme aux cheveux gris.

— Hé, toi ! Espèce d'égoïste !

Celle-ci relève la tête, la bouche luisante de graisse.

— Mnia ?

— Gardes-en pour les autres ! Tu n'es pas toute seule !

— Oooh.

Sans prendre la peine de s'essuyer les lèvres, elle lui tend un bol à moitié entamé.

— Voilà.

— Hein... ?

— Bon appétit !

— M-merci...

Après une légère hésitation, Glane s'assoit à la table et commence à manger. En face d'elle, la femme aux yeux rouges pâles la fixe sans dire un mot, le sourire figé. Ne parvenant pas à soutenir ce regard, elle se réfugie dans ses nouilles.

Même une fois le repas terminé, le silence persiste.

Glane tripote nerveusement ses mains en cherchant quelque chose à dire.

— Euh... alors, tu t'appelles comment ?

— Penta.

— Quel nom étrange... Moi, c'est Glane.

— Enchantée, Glane !

— ... Enchantée aussi.

Penta pointe un doigt vers le visage de la jeune femme, sans la moindre gêne.

— C'est quoi ces cicatrices ?

— Ah... c'est rien. Une vieille histoire.

— Ça a l'air intéressant. Raconte !

— Je... j'ai été enlevée. Et ils m'ont fait tout ça... Mais ça va mieux maintenant. J'ai été sauvée.

— Quand l'appétit va, tout va !

Cette fois, Glane rit de bon cœur.

— Tu as raison. Et toi... Penta. D'où viens-tu ?

— Hmmm. Je ne sais plus trop.

Penta désigne un passage étroit entre deux ruelles, à côté d'un étal à maquereaux.

— De là-bas, je crois.

Au même moment, une patrouille de gardes traverse l'allée marchande. Glane baisse aussitôt le menton et rabat quelques mèches de cheveux devant ses yeux.

— Tu te caches ?

— Oui... je hais ces hommes.

— Qui ? Les soldats ?

— Ils n'ont rien de soldats ! Ces sales traîtres servent Yakumo.

— Oh ! Je connais ce nom.

— Évidemment. Ce chien veut réunir l'Orient et créer un empire à son effigie. Enfoiré de mégalo-mane ! Il ne se rend même pas compte qu'il va tous nous faire tuer ! Lumine a même commencé à déployer ses chevaliers-dragons !

Elle crispe si fort ses poings que les articulations rougissent.

— Le gouverneur Nakamura aurait pu négocier avec l'Ouest... Mais ce chien de Yakumo l'a fait assassiner !

— Peut-être qu'il avait de bonnes raisons ?

— De bonnes raisons !? De bonnes raisons de déclencher une guerre perdue d'avance et de causer le massacre de la moitié du continent !? Tu es folle !!

Autour d'elles, les conversations se taisent et les clients se détournent. La patrouille, elle, avance dans leur direction.

— Merde...

Le fil d'un sabre est déjà posé contre le cou de Glane.

Cinq gardes encerclent la table. Parmi eux, un homme charmant à l'armure supervise la situation.

— Il est interdit de tenir ce genre de propos en public, mademoiselle.

Elle serre les dents, le menton haut.

— Ça ira pour cette fois. Ne recommencez pas. Tout le monde n'est pas aussi clément que moi dans cette cité.

Celui qui la tient en joue hausse les sourcils, surpris.

— Attendez, chef ! Elle a les yeux mauves, comme la meneuse des terroristes qu'on recherche !

— Hm. Ce n'est pas une preuve suffisante, mais cela mérite une vérification. Veuillez nous suivre, mademoiselle.

Puis, l'un d'eux remarque les montagnes de bols vides.

— Euh... chef. C'est largement au-delà du quota journalier.

— En effet. Vous allez devoir nous suivre également, madame.

Penta porte un doigt à ses lèvres encore graisseuses.

— Hmmm.

Elle adresse finalement un sourire sincère au chef.

— Non. Je suis bien ici.

— Madame. Nous allons devoir utiliser la force.

— Oh ? Vous êtes forts ?

Le garde placé à sa droite la saisit par l'épaule.

— Ça suffit ! Suis-nous sans faire d'histoires !

Le bras qui la retient se disloque. L'instant d'après, l'homme gît déjà, la gorge arrachée.

Deux crânes se fracassent l'un contre l'autre, éclaboussant les clients à proximité de matières cérébrales.

La mâchoire du quatrième garde vole jusqu'au comptoir.

Debout sur la table, Penta est penchée vers l'avant, son nez touchant presque le front du chef, dont elle maintient la tête entre ses deux mains. Elle sourit à pleines dents, dévoilant ses crocs.

— ... Monstre !

Crac.

La panique commence enfin à gagner la foule tandis que Penta ne bouge pas d'un pouce. Glane sort de sa stupeur et l'attrape par le poignet.

— Il faut qu'on se tire !

Sans opposer la moindre résistance, Penta se laisse entraîner hors de l'ombre du parasol et rabat son masque juste avant que le soleil ne la morde.

Glane s'appuie contre le mur de la petite cave, à bout de souffle et couverte de sueur. Penta examine l'environnement avec attention.

— C'est quoi ici ?

— ... C'est... mon centre... de commandement...

La meneuse de la rébellion se redresse et pose ses mains sur les épaules de la femme masquée.

— Plus important... Penta ! Tu es super forte !

Elle la secoue vivement, emportée par l'excitation.

— Mnia, mnia, mniaaa...

— S'il te plaît, aide-moi à renverser Yakumo ! La vie de mes amis... non, la vie de tout l'Est ! Je t'en prie, je ferai tout ce que tu voudras !

— Hmm... ton odeur...

— Hein ?

Penta la renifle avec une curiosité primitive.

— ... Tu sens très bon ! Je vais t'aider.

L'expression de Glane s'illumine et elle lui saute au cou.

— Merci, Penta !!

—CADENCE NOIRE—

Le soleil entame sa descente au-dessus de la cour dorée.

Les hautes tours du palais découpent le ciel orangé, tandis qu'un large escalier richement sculpté descend jusqu'à l'esplanade où veillent des êtres armurés immenses et immobiles.

Devant l'un d'eux, Elio, perché sur un escabeau, garde l'oreille pressée contre son plastron.

— Peux-tu m'entendre, de là-dessous ?

Rien. Pas même un cliquetis.

Un garde royal s'approche puis s'incline.

— Seigneur Elio. La guérisseuse est arrivée.

— Faites-la entrer. J'arrive bientôt.

— À vos ordres.

Une fois seul, Elio baisse la tête, la main posée sur le métal froid.

— Encore un peu de patience...

Situé entre la Ville-haute et la Ville-basse, le Cœur déborde d'activité. Les principales artères de Lumine y convergent, drainant sans relâche une foule de tous horizons, même en fin de journée.

Des odeurs de brioche chaude et de viande grillée emplissent la place. Un troubadour chante sur un tonneau pendant que quelques passants lui jettent des pièces. Des porteurs chargés de caisses forcent le passage au milieu des promeneurs, des marchands interpellent les chalands et, à chaque carrefour, quelqu'un manque de se faire renverser par une calèche.

Perchée sur un muret dominant les strates inférieures, une petite femme portant un énorme sac à dos agite les bras dans tous les sens. Appuyée contre la pierre, une étrange machine à la toile tendue et à l'ossature métallique attend son heure.

— Approchez, approchez ! Venez admirer ma toute dernière invention !

Rapidement, un attroupement se forme autour d'elle. Plusieurs personnes échangent un regard, comme frappées par la même évidence.

— Ces écailles...

— C'est la princesse, non ?

— Pas de doute ! C'est la sœur jumelle du seigneur Elio !

— Princesse ! Descendez, vous allez vous faire mal !

La petite femme écarte les bras d'un geste théâtral, faisant taire la foule.

— Depuis toujours, l'humanité a rêvé de parcourir le ciel ! Pour cela, nous avons construit des zep-pelins et des aéronefs ! Mais ce n'est pas suffisant ! Aujourd'hui, je vais vous prouver que l'on peut voler de ses propres ailes !

Elle regagne le sol d'un bond, chausse de grandes lunettes d'ingénieur roses aux spirales jaunes, attrape la machine par la poignée, se glisse sous la toile puis remonte sur son promontoire.

L'assemblée retient son souffle.

— Que ce jour soit marqué dans les annales ! Le jour où Ione Irkalla, inventrice de génie, architecte suprême de l'innovation et maîtresse des idées révolutionnaires, a conquis les nuages !

Elle saute dans le vide.

— Princesse !!

Dans un mouvement de foule, les badauds se ruent vers le muret.

En contrebas, Ione plane bel et bien au-dessus de la Ville-basse.

Devant l'entrée du Cabaraise, une grande femme corpulente à la robe flamboyante tape du pied nerveusement. À côté d'elle, un garçon au béret bleu fait rouler un long parchemin entre ses doigts.

— Trois barils d'hydromel, six cagettes de pinot noir, cinq tonneaux de bière, huit kilos de viande séchée, vingt livres d'huile...

— Assez, Gabin ! Je n'ai pas besoin de connaître tout l'inventaire.

— Mais Cinda, c'est important !

— J'ai d'autres chats à fouetter !

Sans prévenir, un hurlement de métal déchire l'air.

L'engin frôle le sol en catastrophe et s'écrase en plein dans le mur d'un bâtiment voisin.

Le nuage de poussière fait tousser Gabin pendant que Cinda se passe une main sur le visage.

— ... C'est encore moi qui vais devoir rembourser les dégâts.

Ione s'extrait des débris, miraculeusement intacte. Elle pose les mains sur les hanches et s'adresse à la carcasse à ses pieds.

— Repose en paix, Aile Triomphante des Cieux. Ton sacrifice ne sera pas oublié.

— Ione ! Qu'est-ce que tu as encore foutu ?!

Elle se tourne vers Cinda.

— Heya, Cinda ! J'ai fait progresser la science, bien sûr ! Et toi, tu vas bien ? Tu as l'air énervée.

— Outre le fait que tu as failli détruire la maison du vieux Martin et que j'ai pas fini de l'entendre gueuler ? Figure-toi que je suis bien emmerdée. On est censés tenir une grande représentation ce soir, mais Midorennne est malade.

— Ah ? Qu'est-ce qu'elle a ?

— La diarrhée, depuis trois jours.

Ione se plie de rire en se frappant les genoux. Puis elle se redresse, ajuste les sangles de son sac et s'éloigne d'un pas décidé.

— Je vais la voir pour me moquer d'elle.

Cinda la rattrape par le col.

— Attends ! J'ai absolument besoin d'un remplaçant pour ce soir ! Qu'en dis-tu ?

Sans réfléchir plus que cela, Ione abandonne tous ses plans.

— Ho ho ! Riche idée, Cinda ! J'ai précisément ce qu'il faut.

— Par contre, ne t'attends pas à être payée.

Le clair de lune pénètre par l'unique fenêtre, sans parvenir à chasser complètement l'ambiance lourde de la chambre grise.

La brise du soir fait légèrement vaciller la bougie posée sur la table basse près du lit.

— À trois, veuillez inspirer autant que vous le pouvez. Un, deux... trois.

L'homme alité obéit difficilement.

— Bloquez. Maintenant, expirez doucement.

La flammèche tremble de nouveau.

— Bien. Vous pouvez reprendre une respiration normale.

— Merci, mademoiselle.

La guérisseuse pose délicatement les mains sur la poitrine de son patient, et une douce chaleur en émane. L'homme grisonnant pousse un soupir soulagé.

Au chevet, Elio se tient debout les bras croisés.

— Vous devriez tousser, père.

— Hors de question. Le dragon ne tousse pas.

Morne prend une nouvelle inspiration, puis expire lentement.

— Il souffle.

Elio roule des yeux.

— C'est une métaphore originale.

Il fait quelques pas vers la fenêtre et laisse son regard errer sur les montagnes au loin.

— Père. Pourquoi Ione et moi sommes-nous les seuls à avoir des traits reptiliens ?

Morne tressaute. La guérisseuse relève la tête.

— Je peux partir, si vous le souhaitez ?

— Restez, mademoiselle. Elio, je te l'ai déjà dit : vous êtes bénis par le dragon.

— Hmm.

Les yeux argentés du prince brillent sous la lumière lunaire.

— Helenos. C'était bien son nom ?

— Oui. Helenos. Béni soit son nom.

— ... Je vois.

BOOM BOOM BOOM BOOM.

Lorsque Midorenne arrive, le Cabaraise n'est déjà plus que débauche.

Les basses secouent les pavés. Une femme danse seule face à un mur. Des jeunes se font tourner une pipe de Jaune. Un homme encapuchonné dans une robe noire guette les environs. Un couple entame des préliminaires contre la façade pendant que le videur fume un cigare d'un air détaché.

La musicienne se précipite vers lui.

— Igor ! C'est quoi ce bordel ?!

L'homme, chauve et moustachu, prend le temps de tirer une bonne bouffée avant de répondre.

— Ah, Mido. Ça va mieux la courante ?

— C'est pas le sujet ! Qu'est-ce qu'il se passe ici ?

— C'est la fête, comme tous les soirs.

— Comme tous les soirs ?! Tu ne vois vraiment pas la différence ?

— T'as l'air sur les nerfs. Tu devrais boire un coup.

— Tu m'énerves !

Elle pousse la porte d'un coup de pied.

La vague de son lui percute instantanément la poitrine.

Sous les chandeliers embrasés, les corps s'agitent sur la piste, les balcons, les escaliers et jusqu'aux tables renversées. Des faisceaux roses et bleus traversent la fumée par saccades, révélant des visages en transe et couverts de sueur. Par endroits, des clients gisent au sol sans que personne ne s'en préoccupe.

Midorenne progresse tant bien que mal à travers la marée humaine. Chaque BOOM y soulève des vagues cadencées qui la repoussent à chaque pas.

Elle parvient malgré tout à atteindre la source du chaos.

Perchée sur l'estrade, Ione, ses grandes lunettes sur le nez, est penchée sur une gigantesque console parsemée de leviers, de curseurs, de boutons lumineux et de voyants qui clignotent. Elle manipule les commandes de ses doigts griffus avec une précision effarante tandis qu'elle se dandine en secouant la tête en cadence parfaite.

Au premier rang, Cinda tourne sur elle-même dans un tourbillon de boucles rousses, un grand verre de pinot tenu dans sa main dressée.

Midorenne l'attrape par le bras et la tire de toutes ses forces pour l'extraire de la piste. La foule les bouscule, les sépare presque, puis les recrache enfin à l'écart.

— Cinda !! C'est quoi cette apocalypse ?!!

— Tiens, tu vas mieux, Mido ?!

— Hein !? Je t'entends pas !!

— Il fallait bien que quelqu'un te remplace !! Et puis, ouvre un peu tes oreilles !!

— Comment ça ?!!

Elle se concentre alors sur la musique.

Sous l'inlassable pulsation des basses, la moindre résonance, le plus discret frottement, la plus infime vibration s'imbriquent dans un équilibre d'une rigueur vertigineuse. Chaque élément appelle naturellement le suivant, sans jamais rompre le flux.

Sans s'en rendre compte, sa tête commence à battre la mesure.

— ... J'ai compris ! En fait, la foule ne danse pas avec le rythme ! Elle respire avec lui !

— Hein ?!! Qu'est-ce que tu as dit ?!!

— J'ai dit que c'est génial !!!

De nouveau, Midorenne se fraie un chemin jusqu'aux premiers rangs.

Sur l'estrade, Ione cesse progressivement de se dandiner. Après quelques derniers réglages, elle finit par s'éloigner de la machine de quelques pas. Les battements continuent, plus étouffés, mais toujours aussi entêtants.

Elle porte à ses lèvres un verre rempli d'un liquide fluorescent, en aspire une longue gorgée à la paille, puis dessine un cercle de la main en direction d'un balcon isolé. Sur celui-ci, Gabin, toujours coiffé de son béret bleu, hoche la tête avant d'activer une manivelle.

Les basses cessent et les faisceaux colorés se dissipent. La foule continue pourtant de vibrer.

Ione reprend les commandes, active trois boutons et baisse un levier. Une mélodie aérienne se déploie sur un tapis de fréquences éthérées.

Midorenne retient son souffle.

BOOM BOOM BOOM BOOM BOOM BOOM BOOM BOOM.

Les murs tremblent. Des gerbes de feu embrasent la scène et les faisceaux colorés déferlent sur la marée humaine.

— Wooooouhoooouu !!! Tu gères, Ione !!!

Dans la foule, de plus en plus de corps s'écroulent.

À cette heure, seul le chant régulier des grillons résonne dans la Ville-haute.

Assise sur le banc devant chez elle, la guérisseuse fait courir son crochet entre les mailles d'une longue écharpe de laine à la lumière de la lune.

Rien ne semble pouvoir troubler sa quiétude.

« Bleuuuaargh... »

Le son qui déchire le silence provient de la rue adjacente. La guérisseuse abandonne sur-le-champ son ouvrage et trotte dans sa direction.

Sur place, elle découvre une femme blonde vêtue comme une saltimbanque et portant un énorme sac à dos, en train de vomir contre un mur. Juste à côté, une autre femme aux grandes lunettes spirales dort en étoile sur les pavés, la bave aux lèvres. Celle-ci porte une tenue légère dévoilant largement ses écailles.

— Euh... Midorenne ?

— Bleuaaarghhh !

La musicienne s'essuie la bouche d'un revers de manche avant de se redresser en titubant.

— Aaaah, c'est vous, doc ! *Hic*

— ... Ça va mieux, cette gastro ?

— Impec !

— Puis-je savoir ce que vous faites avec la princesse ?

— Je la ramène chez elle ! C'est une mission d'une importance *hic* capitale !

— C'est une mission... intéressante. Surtout vu votre état.

Midorenne récupère Ione au sol et la charge dans ses bras sans la moindre délicatesse.

— Hmm... Vous êtes sûre qu'elle dort vraiment ?

— Évidemment ! La princesse a plongé dans un profond sommeil. Seul son prince charmant peut la sauver de cette malédiction ! C'est pour ça que je dois absolument la ramener au palais !

— D'accord, d'accord... Dans ce cas, si c'est si important, je vais vous accompagner.

— Pas la peine, doc, je gère ! *Hic*

La guérisseuse fronce les sourcils.

— Ce n'était pas une question.

— Arf, doc est en colère...

Enclavée entre le contrefort de la grande cathédrale et d'anciens bâtiments religieux désaffectés, la petite cour demeure à l'abri des regards. Quelques arbres morts entourent un banc de pierre et un vieux puits sur lequel est gravée une petite croix rouge.

Près de la marque, un grand homme à la peau sombre, recouvert d'une longue robe noire, attend les mains dans les manches. Sa tête, dont le crâne rasé dépasse à peine de son col, est relevée vers le clocher de l'édifice.

Des pas réguliers s'approchent. Les mains jointes derrière le dos, une silhouette princière pénètre dans la cour sans précipitation.

— En retard, Elio. Comme toujours.

— Patience est mère de toutes les vertus, Rahim.

Les épaules du Père tressaillent légèrement. Avec une seule moitié de visage visible et des yeux dissimulés sous d'épaisses lunettes d'or, impossible de savoir s'il rit ou non.

— Partout, les vieilles blessures refont surface, cher prince. L'Est se rassemble. L'Ouest se divise. Les anciens observent depuis leurs sommets tandis que les profondeurs menacent de nous avaler. La fin approche, et avec elle la chute tant attendue de cette cité perfide.

— Depuis quand t'es-tu reconverti dans la divination, vieil homme ?

Cette fois, Rahim rit à gorge déployée.

— Ça fait partie de mes qualifications. On ne peut arriver à la tête d'une organisation sans disposer de quelques... atouts. N'est-ce pas, cher prince ?

— Je te l'accorde.

La queue hérissée d'Elio siffle dans la cour, emportant une pierre du vieux puits sur son passage.

— Rahim. Les Valasjra seront-ils prêts à temps ?

— Nous le sommes déjà. Nous n'attendons plus que les premières flammes.

— Elles arriveront. Bien assez tôt.

Midorenne crache ses poumons à la vue des dernières marches.

— Docteur... à l'aide... je meurs...

— C'est vous qui aviez insisté pour continuer de la porter. Vous ne voulez même pas que je vous aide à transporter le sac.

— C'est ma... mission...

En attendant que la musicienne reprenne son souffle, la guérisseuse promène son regard sur le panorama. Depuis les escaliers menant à la dernière strate, la vue est imprenable.

Au sud, les dunes du désert demeurent visibles dans l'obscurité. Au nord, les sommets enneigés rivalisent de hauteur avec les plus hautes tours de la Ville-haute, où avenues de marbre et jardins luxuriants baignent dans le clair de lune. Plus bas, des milliers de fenêtres, de torches et de lanternes dessinent un océan de lumières jusque dans les couches les plus profondes de la cité. Au-delà des murailles, les champs et les bois s'étendent sur les terres aux alentours, seulement entrecoupés de quelques hameaux éclairés.

La guérisseuse joint les mains devant sa poitrine.

— C'est magnifique !

La musicienne rote.

— Toujours pas habituée, doc ? *Hic*

— Ça ne fait pas si longtemps que je suis ici. Avant, j'habitais dans la forêt, tout là-bas.

La guérisseuse désigne un point sombre au loin, au pied des montagnes.

Midorenne siffle.

— C'est super loin ! Ou alors c'est moi qui suis trop bourrée ?

— Non, vous avez raison, ce n'est pas tout près. J'y retourne de temps en temps, avec mon frère.

— Vous avez un frère, doc ? Première nouvelle !

— Oui... Il est parti à la guerre, il y a quelques jours.

Les yeux verts de la guérisseuse restent tournés vers l'horizon, les doigts serrés sur le pendentif à son cou. Le vent souffle doucement, soulevant quelques mèches de ses longs cheveux bruns qui retombent en cascade sur sa tunique blanche.

— J'espère qu'il reviendra...

D'un geste maladroit, la musicienne rééquilibre tant bien que mal sa cargaison princière.

— On continue, doc ?

— Oui.

Les deux femmes continuent leur ascension. Au détour d'un ultime virage, Midorenne pousse un cri et manque de basculer en arrière.

Au sommet de l'escalier, une immense armure monte la garde, les mains refermées sur le pommeau d'une claymore gigantesque.

— C'est quoi ce truc ?!

La guérisseuse gravit les dernières marches puis s'arrête près des genoux du colosse immobile.

— Un chevalier-dragon. Vous n'en aviez jamais vu ?

— C'est ça un chevalier-dragon ?! C'est flippant ! Pourquoi il ne bouge pas ?

— Aucune idée. Vous venez, ou vous comptez passer la nuit sur ces marches ?

— J'arrive, j'arrive. *Hic*

Elles atteignent enfin l'esplanade du palais.

Les deux gardes royaux près du portail quittent leur poste pour venir à leur rencontre. Arrivés à leur hauteur, ils s'inclinent respectueusement.

— Dame Sylphe, c'est un honneur de vous revoir aussi vite.

Ils reportent leur attention sur Midorenne et la princesse dans ses bras.

— Nos hommages, dame Midorenne. De nombreuses lunes se sont écoulées depuis votre dernière visite. Merci de nous ramener Ione.

— Le seigneur Elio ne dort pas. Devons-nous le faire appeler ?

La musicienne sursaute.

— Non ! Il ne faut pas qu'il me voie ainsi !

Le garde hoche la tête.

— Bien reçu. J'y vais de ce pas.

Il rebrousse chemin en direction du palais.

— Hé !! Tu vas où comme ça ?! *Hic* Je viens de te dire non !

L'homme a déjà disparu au-delà du portail.

— Bordel !

Sylphe rit discrètement, la main devant la bouche.

— Vous avez finalement accompli votre mission, Midorenne. Vous devez être contente.

— Je hais ma vie...

— Je vous laisse profiter de votre soirée. À bientôt. N'hésitez pas à revenir vers moi au besoin.

Elle hoche la tête, puis reprend le chemin des escaliers d'un pas tranquille.

Pendant que Midorenne grince des dents, le second garde réceptionne délicatement la princesse endormie.

Un ricanement diabolique retentit.

Dans les bras du garde, Ione arbore un sourire en coin.

— Merci de m'avoir portée, esclave.

— Q-Quoi ?! Espèce de petite— bleuuuaarghh !

Une gerbe de vomi s'échappe de la bouche de la musicienne, souillant son pourpoint.

Ione éclate de rire en tapant sur l'épaule de son porteur.

— Ahahahah ! Échec critique !

Les larmes montent aux yeux de Midorenne, qui se recroqueville sur elle-même.

Le garde assène une légère tape du poing sur le sommet du crâne d'Ione.

— Ouille !

— Princesse... Cessez donc vos pitreries. Dame Midorenne, souhaitez-vous vous changer ?

Elle se redresse aussitôt.

— OUI !

Dans le hall d'entrée du palais, le silence règne.

De vastes dalles de marbre doré s'étendent jusqu'à un monumental escalier central. D'immenses colonnes sculptées soutiennent les plafonds, tandis que des lustres de cristal diffusent une chaude lumière sur les arches, les statues et les tentures qui ornent les lieux.

Assise sur une chaise aux dorures raffinées, Midorenne se ronge les ongles. Elle porte une robe de soie blanche, rehaussée de broderies bleues, ainsi que des souliers à talons incrustés de pierres précieuses.

— Tu es splendide.

— AAAAH !

Elle bondit de la chaise sous la surprise.

Derrière elle, Elio se tient debout, une main posée sur la hanche.

— Arrête de débarquer comme ça à l'improviste ! J'ai failli me faire dessus !

— Désolé. Mais ça fait presque une minute que je suis là.

— Quoi ?!

Il l'enlace sans plus attendre.

— Tu sens très bon.

— ... Tu n'as vraiment aucun odorat.

— J'étais en train de composer un morceau de luth. Tu veux monter ?

— Hors de question ! Tu joues horriblement mal !

Le sourire d'Elio vacille et ses yeux d'argent s'embuent.

Midorennne mord sa lèvre inférieure.

— Bon, d'accord... mais juste un peu.

Les premières lueurs du jour percent à peine à travers les bois bordant les murailles.

Le chien file entre les arbres sans se soucier des racines ni des branches basses. Derrière lui, Gabin peine à suivre, le béret de travers et les jambes encore lourdes de la nuit.

— Hervé ! Attends-moi !

Le garçon parvient à le rattraper, puis manque de le perdre de nouveau lorsque l'animal s'engage entre deux rangées de fougères.

— Doucement ! Je suis fatigué...

Hervé bondit par-dessus une souche, renifle quelques champignons et poursuit sa course jusqu'à un arbre couvert de mousse. Là, il s'immobilise brusquement, les oreilles dressées.

— Enfin, tu t'es calmé ! Qu'est-ce qui te prend ? Je sais que je suis rentré tard, mais quand même...

Il se met à aboyer nerveusement contre l'arbre moussu.

— Voyons, Hervé, cet arbre ne t'a rien fait... Tiens, qu'est-ce que c'est ?

Le regard du garçon est attiré par une forme ovale incrustée dans le tronc, à hauteur de ses yeux. La couleur est d'un gris instable, tantôt presque fondu dans l'écorce, tantôt trop étranger pour appartenir à la nature.

— De la mousse ? Non, ça n'en a pas l'air.

Le chien continue d'aboyer.

Gabin tend sa main vers l'anomalie.

— ... Pour une fois que ça peut me servir.

Une lumière bleue émane de sa paume, diffusant une faible lueur.

Il fait lentement courir ses doigts autour de l'ovale, puis sur les reliefs qui en parcourent la surface. Des courbes peu profondes se dessinent, évoquant tour à tour un front, des orbites et l'arête d'un nez, sans qu'aucun trait ne se fixe tout à fait.

— On dirait presque un masque... Mais c'est étrange, il n'y a pas vraiment de visage.

À mesure que le garçon poursuit son examen, sa respiration s'accélère et de la sueur commence à perler le long de ses tempes. Une pression sourde lui gagne les épaules et s'alourdit peu à peu.

Le tronc ondule sous ses doigts tandis que l'ovale enfle, se rétracte, paraît tour à tour plus proche et plus lointain. Les fougères, les arbres et le sol se retirent de son champ de vision, jusqu'à ne plus laisser que cette forme grise devant lui.

Les aboiements lui parviennent encore, étouffés et lointains, comme pris dans un étau.

Gabin tente de parler, mais sa gorge est nouée.

Puis, plus rien.

Le réel lui revient brutalement.

Sur l'arbre, la forme a disparu. À ses pieds, Hervé halète, la langue pendante.

— J'ai... halluciné ?

Le garçon se gratte la tête.

— C'est probablement la fatigue... Ou alors, Ione a mis un truc dans mon verre.

Il adresse un sourire à son chien.

— Désolé de t'avoir fait attendre, Hervé. Allons-y.

À peine s'élance-t-il qu'il se heurte de plein fouet à un mur.

Invisible.

— ... Hein ?

Gabin tend les mains devant lui. Ses paumes rencontrent une surface lisse, qu'il suit de part et d'autre jusqu'à sentir la paroi s'incurver autour de lui.

— Qu'est-ce qui m'arrive ?!

Les aboiements reprennent.

— Hervé ?!

Le chien gratte la terre à ses pieds, de l'autre côté de la paroi invisible.
Pour Gabin, le sol n'existe plus.
Sous ses semelles, un vide formant un cercle parfait, au-dessus duquel il se tient pourtant debout.
Une chaleur se répand dans son pantalon et coule le long de sa jambe.
— Hervé !! Va chercher de l'aide !! Dépêche-toi !!
À l'intérieur du cercle, rien ne se laisse percevoir, pas même l'obscurité.
Aucun mouvement.
Jusqu'à ce que du métal noir en perce lentement la surface.
— À l'aide !! Au secours !!
Gabin frappe contre la paroi de toutes ses forces.
Une main gantée le saisit par la cheville.
Il hurle à s'en déchirer la gorge.
La traction l'emporte.
De justesse, il parvient à se rattraper au bord avec les deux mains.
— HERVÉÉÉ !!
Le chien jappe à n'en plus finir.
Le garçon force pour se hisser, en vain.
Le sifflement d'une lame tranche l'espace au-dessus de lui.
Gabin tombe dans l'abysse. Ses mains restent accrochées.
— HAAAaaa—
Le trou se referme en écrasant la chair, ne laissant à la surface que huit doigts gisant dans une flaque rouge.
Hervé creuse le sol frénétiquement en couinant.
Au sommet des arbres, le soleil perce à travers les feuillages.
Une nouvelle journée se lève sur Lumine.

——CARCOSA——

Sous un ciel clair, un trois-mâts sans pavillon navigue lentement sur les mers du Sud, porté par le vent du matin. Ses voiles délavées, rapiécées par endroits, se gonflent au-dessus d'un pont étroit sur lequel s'affairent une dizaine de marins.

Quelques passagers profitent tranquillement de la traversée, assis près de leurs bagages, allongés au soleil ou contemplant l'étendue bleue. Parmi eux, un adolescent aux cheveux corbeau lit, adossé au bastingage. Perché au sommet de celui-ci, un chat noir ronfle, bercé par le mouvement des vagues.

— Hé, Leth !

L'adolescent relève les yeux de son livre. Un homme imposant portant une marinière ample se tient près de lui. Sa bedaine dépasse largement par-dessus sa ceinture et ses cheveux sont tirés en une courte queue de cheval, laissant son visage joufflu et souriant entièrement dégagé.

— Ah, Pascal... Désolé, je ne t'avais pas vu.

— Je suis pourtant difficile à manquer.

Leth rit doucement.

— En effet. Je suis un peu ailleurs ces derniers temps.

— J'ai remarqué.

Le marin tend son énorme main pour caresser délicatement la tête d'Oraragge, qui ouvre à peine un œil ambré avant de replonger aussitôt dans son sommeil.

— Alors, Leth ? Où le vent te mène-t-il, cette fois-ci ?

L'adolescent se lève pour venir s'accouder au bastingage près de Pascal.

— À vrai dire, je ne sais pas trop. Je sais juste que j'ai besoin de bouger.

— Tu comptes encore aller vers le Nord ?

— Non. En tout cas, pas pour l'instant. J'attends de poser le pied à Amanori. Ensuite, je verrai ce que la route me réserve.

— T'es vraiment un gosse courageux ! Peu de gens osent voyager seuls dans ce monde, surtout aussi jeune. Je te respecte beaucoup pour ça.

Leth sourit poliment.

— Merci, Pascal. Mais je ne pense pas être vraiment courageux. Certains me qualifieraient plutôt d'inconscient, et ils n'auraient pas vraiment tort.

Le marin lui rend un large sourire édenté.

— Balivernes ! Je sais reconnaître du courage quand je le vois. Et par ailleurs, il ne peut y avoir de bravoure sans une part d'inconscience. J'ai de l'expérience avec le capitaine, ha ha ha !

— Tu parles de moi, Pascal ?

Le duo sursaute de concert, ainsi qu'Oraragge, qui manque de tomber par-dessus bord.

— Ouah ! Capitaine, je ne vous avais pas vu !

— Je suis pourtant difficile à manquer.

Grand et squelettique, Seltzer est un homme d'une cinquantaine d'années à la peau usée par le soleil et l'air marin. Sa redingote miteuse, sa tunique largement déboutonnée, son pantalon taché et ses bottes trouées se confondent dans les mêmes nuances de noir et de brun sombre. Une barbe blanche courte mais négligée, jaunie par endroits, encadre sa longue moustache tombante, tandis que ses cheveux gras retombent sur sa nuque chétive.

Le capitaine vient se placer entre eux, une main sur le bastingage et l'autre refermée sur le goulot d'une flasque en acier. Ses yeux pâles et opaques, semblables à ceux d'un poisson mort, demeurent braqués sur l'horizon.

— Pascal. Monte à la vigie. La côte devrait bientôt pointer le bout de son nez.

— À vos ordres, capitaine !

Le marin s'exécute sur-le-champ, laissant Leth et Oraragge seuls auprès du capitaine.

— Leth. L'agent « secret » de Vexio, si ma mémoire est bonne.

L'adolescent blêmit légèrement.

— O-Oui. Je suis honoré que vous vous souveniez de moi, capitaine.

— Pas de quoi.

Seltzer porte la flasque à sa bouche et en boit une longue rasade avant de la ranger dans une poche de sa redingote.

— Donc. Le vieux magicien s'est finalement fait trancher, hein ?

Leth pâlit plus encore, jusqu'à prendre la couleur de l'écume.

— Oui...

— Ce n'était qu'une question de temps. Le bougre n'a jamais su rester à sa place. Toujours à fouiner, enquêter, théoriser... Il a reçu la monnaie de sa pièce. Cependant...

Seltzer continue de fixer la mer.

— ... Il est parti sans avoir réglé sa dette.

Une larme coule le long de sa joue sans que son expression ne change.

— Si je croise son tueur, il est mort.

Une foule de questions monte aux lèvres de Leth, mais aucune n'en sort. Il se contente de poser à son tour le regard sur l'horizon, laissant le silence s'installer entre eux. Oraragge se joint à leur contemplation, la queue basse.

La voix de Pascal se déploie depuis la vigie.

— CAPITAINE ! TERRE EN VUE !

— Juste à temps. L'atmosphère commençait à devenir pesante. Leth, viens avec moi.

— Hein ? Capitaine, je ne voudrais surtout pas vous déranger...

— C'est un ordre, moussaillon.

— Ah ! O-Oui, capitaine !

Il emboîte le pas au capitaine jusqu'au gaillard d'avant, surélevé au-dessus du pont principal, tandis qu'Oraragge reprend sa sieste. Tout autour, les passagers quittent leurs places avec entrain et se pressent le long des rambardes, heureux de revoir enfin la terre.

Arrivé à la proue, Seltzer sort une longue-vue de sa redingote et la tend à Leth.

— Dis-moi ce que tu vois.

— Mais capitaine, je n'ai aucune compétence en la matière !

— Fais-le.

Après un temps d'hésitation, il porte l'instrument à son œil.

À travers la lentille, la côte se dessine peu à peu. De petites criques entaillent le rivage entre des plages de sable fin, bientôt avalées par une forêt tropicale épaisse. Plus loin, les reliefs s'élèvent au-dessus de la canopée en une succession de collines verdoyantes.

— Pas de doute, c'est bien le continent oriental. Il n'y a que du vert à perte de vue.

— Quoi d'autre ?

— Hmm...

Il abaisse légèrement la longue-vue vers le littoral. Son attention s'arrête sur trois points noirs, à peine visibles au large de la côte.

— Je... Je crois qu'il y a des bateaux. Non... J'en suis sûr ! Il y en a trois, tous avec des voiles noires... et ils viennent droit sur nous !

— Intéressant. Tu as l'œil.

Seltzer se retourne vers la vigie.

— Pascal !

Sans hausser davantage le ton, le capitaine fait porter sa voix distinctement le long du mât.

— Tu vois du mouvement ?

Pascal scrute l'horizon aux jumelles avant de répondre.

— AFFIRMATIF, CAPITAINE ! TROIS BÂTIMENTS, DONT UN NAVIRE AMIRAL !

— Pavillon ?

— UN CRÂNE SUR FOND NOIR, AVEC UNE ROSE ENTRE LES DENTS !

— Ce bon vieux Lucius.

Faisant de nouveau face à la mer, Seltzer tend la main vers Leth.

— Donne.

— Ah ! Oui, tenez, capitaine.

Il récupère la longue-vue et prend quelques secondes pour détailler les navires.

— ... Joli.

Son observation terminée, il range l'appareil dans sa redingote.

— Pascal ! Descends de là et rejoins Giorgio à la barre. Dis-lui de nous faire virer de huit quarts à tribord, puis de mettre en panne immédiatement.

— TOUT DE SUITE, CAPITAINE !

Leth balaie le pont du regard. Les passagers, toujours pressés le long des rambardes, ont troqué leur expression joyeuse contre une inquiétude diffuse, tandis que les marins s'activent autour des voiles.

Il commence à paniquer.

— « Mettre en panne » ? Capitaine, si j'ai bien compris, vous mettez le navire à l'arrêt ?! Mais on est sur le point de se faire attaquer par des pirates ! La sécurité des passagers est en jeu !

— Leth. Je vais te donner un conseil.

Seltzer sort un cigare d'une énième poche et l'allume sans hâte.

— Lorsque tu te fixes un cap : n'en dévie jamais.

Pascal rejoint Seltzer au bastingage, où le capitaine s'enfile une nouvelle rasade de sa flasque en regardant la flotte pirate approcher.

— Capitaine ! Les deux galions à l'arrière s'apprêtent à tirer !

— Enfin. Laissez-les faire. Ne bougez surtout pas. Mettez les passagers en sûreté.

— À vos ordres ! Au travail, tout le monde !

L'équipage s'empresse de faire descendre les voyageurs dans la soute, mais personne ne touche aux voiles ni au gouvernail. Leth s'agite nerveusement au milieu du pont principal sans savoir quoi faire. De son côté, Oraragge a entrepris de chasser un rat près des tonneaux entassés vers la poupe.

Trois détonations sèches se succèdent. Un boulet atteint le trois-mâts.

— Coque touchée, capitaine !

— Ces imbéciles ont réussi l'exploit de rater deux tirs alors que l'on est immobiles... Peu importe. Colmatez la brèche sur-le-champ.

— Reçu !

Plusieurs marins se précipitent dans la cale, équipés de marteaux, de planches et de seaux.

Le navire amiral se détache de la formation et prend de la vitesse dans leur direction, laissant les deux galions à l'arrière, canons toujours armés.

— Ils se préparent à aborder !

— Parfait. Tu veux fumer, Pascal ?

— Volontiers, capitaine !

— Attrape.

Pascal réceptionne le cigare en plein vol. Il s'accoude à son tour sur le bastingage et l'allume avec un sourire satisfait. Après une grosse bouffée, il se retient de tousser en rejetant la fumée âpre.

— Pfiou ! Sacré matos que vous avez là, cap'.

— Bonne déduction. Ce tabac est récolté à la main sur les versants brumeux de San Cristof, roulé sur la cuisse d'un maître torcedor et vieilli quinze ans dans des caisses de cèdres centenaires. Un tel cru, Pascal : ça ne se fume pas, ça se mérite.

Leth s'interpose, suant à grosses gouttes.

— Mais qu'est-ce que vous faites ?! Ce n'est pas le moment de fumer !

Pascal lui tend le cigare.

— Tire une latte, Leth ! Ça va te détendre.

— Pas question ! Ça sent horriblement mauvais !

Un coup de sifflet strident interrompt leur échange. Le navire amiral est désormais si proche que sa coque sombre masque une partie de l'horizon. Des pirates se massent le long du bastingage, grappins et cordages à la main. Sur le gaillard d'avant, un homme coiffé d'un chapeau noir, orné d'une rose rouge, porte un porte-voix à sa bouche.

— Vous êtes faits comme des rats, vermines ! Maintenant, aboulez toutes vos marchandises si vous tenez à la vie ! Et vos femmes aussi !

Seltzer soupire.

— Pascal, as-tu un porte-voix sur toi ?

— Non, capitaine. Il y en a probablement un qui traîne dans la soute. Vous voulez que j'aille le chercher ?

— Je vais m'en passer.

Le capitaine prend une grande inspiration et le vent semble s'interrompre autour de lui.

— Yo ho, Lucius !

Une bourrasque soudaine traverse l'espace, emporte sa voix jusqu'au navire amiral et fait trembler sa grand-voile, ainsi que l'homme à la rose.

— Le Faucheur des Mers ?!

— Ce surnom est ridicule. Parlons plutôt affaire. Tu as esquiné mon bâtiment. Ça demande réparation.

— Je ne savais pas que c'était toi, Seltzer ! On peut s'arranger !

— J'y compte bien. Tu as un très joli navire. Procédons à un échange.

— D-D'accord, on fait comme ça !

Le pirate quitte précipitamment le gaillard d'avant pour transmettre ses ordres. Leth reste bouche bée devant cette reddition soudaine. Pascal lui donne une délicate tape sur l'épaule.

— Tu te rends compte, Leth ? Lucius Scarvane lui-même nous échange sa Rose Mortelle ! C'est une aubaine.

— Je... Je ne comprends pas.

Seltzer termine sa flasque d'une traite puis se tourne vers son second.

— Pascal. Quand l'échange sera terminé, tu iras retirer ce vilain pavillon.

— Comme d'habitude, capitaine !

L'équipage traîne des malles jusqu'à l'écoutille centrale de la Rose Mortelle, en se faufilant entre les affûts de canon et les rouleaux de cordage. Sur les planches reliant les deux bâtiments, Leth aide une vieille dame à traverser tandis qu'Oragge observe l'opération avec attention.

— Merci, mon petit.

— Je vous en prie.

L'adolescent l'accompagne jusqu'au pont, puis s'écarte pour laisser passer les derniers voyageurs. Les marins achèvent de descendre les bagages dans la cale avant de retirer les planches. Les cordes qui maintiennent les deux navires bord à bord sont larguées à leur tour.

Seltzer marche les mains dans les poches en direction du gaillard d'arrière, suivi de près par Pascal.

— C'est un navire de bonne facture que nous avons là. Voilà une affaire rondement menée.

— Ça, c'est vrai ! Décidément, vous êtes un sacré négociateur !

— Une fois encore, ton sens de la déduction t'honore, Pascal.

Un brouhaha en provenance du trois-mâts les arrête en chemin. Sur celui-ci, les pirates s'amusent autour de leur capitaine, qui peine à garder son calme. Les protestations gagnent en virulence à mesure qu'ils s'agitent, la bave aux lèvres.

Lucius Scarvane finit par dégainer son sabre.

— Ça suffit, bande de crétins ! Personne ne se mutine aujourd'hui ! À vos postes, et que ça saute !

Après un instant de flottement, les pirates se dispersent en traînant les pieds.

Pascal fait une moue appitoyée.

— Pauvre Lucius... Il n'a pas l'air satisfait.

— Dans la vie, il y a des gagnants et des perdants, Pascal. Maintenant, assez perdu de temps. Ordonne à l'équipage de hisser les voiles, puis rejoins-moi à la barre.

— Oui, capitaine !

Le marin retrouve sa bonhomie habituelle et s'éloigne à grands pas pour transmettre les ordres.

Seltzer gravit l'escalier menant au gaillard d'arrière de la Rose Mortelle, où le barreur se tient déjà à son poste. Giorgio est un vieillard borgne, coiffé d'un bandana rouge et portant une épaisse barbe grise, occupé à inspecter de près le gouvernail à l'aide de son œil valide.

— Yo ho, Giorgio. Alors, que penses-tu de ton nouveau poste ?

— Ahoy, cap'taine. J'en ai tenu, des barres, depuis les sloops de contrebande miteux jusqu'aux galions royaux de Jenessi. Mais celle-ci, Seltzer, celle-ci semble taillée dans les os mêmes de la mer.

Le capitaine s'allume un nouveau cigare pendant que le barreur continue son exposé.

— Chaque branche porte une entaille, chaque ferrure cache de la rouille et même un peu de sang. Je ne l'ai pas encore tournée, pas même d'un quart. Pourtant, je sais déjà qu'elle ne se laissera pas conduire sans exiger quelque chose en retour.

— Ravi de l'apprendre.

Pascal rejoint la barre à son tour, Leth sur ses talons.

— Prêts à prendre la mer, capitaine !

— Parfait. Et toi, moussaillon ? Tu t'intéresses à la navigation, finalement ?

L'adolescent rougit légèrement avant de répondre en souriant.

— Je dois dire que je suis un peu intrigué, en effet.

— Excellent. Prends place, et prépare-toi à assister à un spectacle d'une valeur inestimable.

Seltzer tend théâtralement son doigt vers la proue.

— Donne de la barre, Giorgio !

— Aye !

Le barreur empoigne deux branches du gouvernail et le fait tourner d'un quart. Les marins postés aux manœuvres attendent que les voiles prennent, mais la toile demeure molle sous les vergues. Aucun craquement ne parcourt la coque, aucun remous ne se forme contre l'étrave.

Le capitaine tire une longue bouffée de son cigare, puis jette le mégot et l'écrase de sa botte.

— Je retire ce que j'ai dit. Ce navire est un vrai rafiot.

Derrière lui, Pascal dresse son auriculaire.

— Euh... capitaine. Il n'y a pas du tout de vent.

— Hm ?

Seltzer lève ses yeux pâles vers les voiles, immobiles malgré leur pleine ouverture. Au-dessus d'elles, le bleu du ciel se ternit progressivement, mangé par une grisaille diffuse qui s'étend sans qu'aucun souffle ne la pousse.

— Intéressant.

De son côté, Leth s'est penché au bastingage pour détailler la mer. Une goutte de sueur coule le long de sa tempe et il déglutit.

— Capitaine Seltzer... L'eau est parfaitement lisse. Il n'y a plus aucun mouvement.

— Je vois. Il y en a donc une, ici aussi. On en a pour un moment.

— Que voulez-vous dire ?

— Je ne compte pas te gâcher la surprise.

Seltzer se dirige tranquillement vers la cabine de poupe, au fond du gaillard d'arrière.

— Je vais me reposer. Ne me dérangez surtout pas.

Il ouvre la porte puis se retourne vers Leth, une main encore posée sur la poignée.

— Leth. N'oublie pas ton cap.

Le battant se referme avant que l'adolescent ne puisse répondre, le laissant pantois.

Pascal donne une tape amicale dans le dos de Giorgio.

— On se fait une petite partie de cartes ?

— Aye aye.

D'un revers de manche, Leth essuie la sueur sur son front puis se met à s'agiter.

— Attendez ! Je ne comprends pas. Qu'est-ce que vous comptez faire ?

De nouveau, Pascal lui adresse un large sourire édenté.

— Absolument rien ! Ordre du capitaine.

Le ciel est entièrement gris, tout comme la mer.

En milieu d'après-midi, la Rose Mortelle demeure immobile auprès de l'ancien trois-mâts tandis que les deux autres galions pirates stationnent plus loin, toujours à portée de canon. Sur le pont, une tension sourde se répand parmi les passagers, qui murmurent à voix basse. Les marins, eux, ont abandonné toute manœuvre et s'occupent comme ils peuvent.

Accroupi contre le bastingage, Leth peine à se concentrer sur sa lecture. Ses doigts tremblent lorsqu'il tourne les pages, et son regard dérive régulièrement sur les voiles figées.

Du poil soyeux vient se frotter contre sa main.

— Miaou.

— Ah, Oraragge.

Il se détend légèrement en caressant la tête du chat.

— Toi aussi, tu trouves le temps long ?

— Miaou, miaou, miaou.

Oraragge se dérobe en sautant au sommet de la rambarde.

— Miaou !

— Qu'est-ce qui t'arrive ?

— Miaou, miaou !

Leth pose son livre de côté avant de se redresser.

— Tu veux me montrer quelque chose ?

— Miaou.

Le chat fixe son attention sur l'eau au pied de la coque. L'adolescent se penche à son tour. Sous eux, la mer grise vire au noir.

— L'eau est si plate... Je n'ai jamais vu ça.

À force de fixer l'obscurité, Leth se perd dans ses pensées. Il cherche malgré lui une forme, une profondeur, un élément qui permettrait d'en mesurer l'étendue, mais rien ne se fixe. Soudain, de petits impacts apparaissent sur la surface. Il tend son bras par-dessus la rambarde et une fine pellicule se forme sur sa peau.

— De la pluie... ?

La bruine est presque invisible, pourtant la mer paraît reprendre vie sous les milliers de rides qu'elle fait naître sur son étendue, jusqu'à la côte brumeuse à l'horizon.

— ... Mais toujours pas de vent.

Oraragge continue de fixer les profondeurs sous la coque en secouant nerveusement sa queue.

— Tu te comportes étrangement, Oraragge... Qu'est-ce que tu vois ?

— Miaou !

Dans le noir, une ombre jaunâtre se dessine, de plus en plus grande, avant de jaillir brusquement à la surface dans un éclaboussement d'écume. Sous le coup de la surprise, Leth bascule en arrière et tombe les fesses les premières sur le pont. Pascal, jusque-là occupé à se curer les ongles en retrait, trotte vers lui et l'aide à se relever.

— Leth ! Ça va ?

— Il... Il y a quelque chose dans l'eau !

Pascal se penche à son tour sur le bastingage aux côtés d'Oraragge, qui n'a pas bougé. Près de la coque, une longue algue jaune flotte au milieu de l'écume.

— Parbleu... C'était donc ça.

Leth revient à leur niveau, fébrile.

— Qu'est-ce qui était quoi, Pascal ?!

Le marin répond d'un air grave.

— Une Spirale de l'Orpiment.

La mer éclate.

De toutes parts, une myriade de frondes surgissent des profondeurs en déployant leurs longues lanières comme des bras luisants arrachés aux abysses. L'équipage ainsi que les passagers se ruent aux bastingages dans un mouvement de panique. En quelques secondes, le jaune des algues recouvre entièrement le gris de l'eau, touchant même la côte.

Puis le silence retombe.

Les frondes gisent immobiles à la surface. Seule la bruine continue de crépiter sur leurs lanières.

Leth avale difficilement sa salive.

— Bon sang... Qu'est-ce que ça veut dire ? Les algues sont jaunes, quasiment bioluminescentes... Je crois avoir déjà lu quelque chose là-dessus, mais je pensais que c'était fictif.

Pascal se gratte nerveusement l'avant-bras.

— C'est bien réel. Je n'ai entendu que des rumeurs sur les Spirales, et en dix ans de carrière, c'est la première fois que j'en vois une. Certains disent que c'est les prémices d'une tempête. D'autres parlent d'une bête abyssale dont les algues feraient partie. En fait, personne ne sait vraiment.

L'adolescent plisse les yeux pour mieux détailler le phénomène.

— ... Pourquoi une « spirale » ? Je ne vois rien de tel.

— Je n'en sais pas plus.

— Ne faudrait-il pas prévenir Seltzer ?

— Non. Le capitaine a dit qu'il ne faut pas le déranger. Les ordres n'ont pas changé. On attend.

Une odeur de soufre a envahi l'atmosphère.

Sur la Rose Mortelle, l'équipage s'affaire à clouer les écouteilles, raidir les manœuvres et affaler les voiles. Les passagers, eux, ont été mis à l'abri dans la soute. Sur le gaillard d'arrière, Oraragge lézarde au pied de la cabine de poupe, toujours close, tandis que Leth transpire en lovant les cordages sous l'œil inquiet de Giorgio.

— Tu devrais rejoindre les autres dans la soute, gamin.

— Pas question. Je veux connaître le fin mot de l'histoire.

Une voix grinçante traverse soudain l'air immobile depuis le trois-mâts.

— Hééééé ! Seltzeeeeer !

Giorgio pose ses mains sur le bastingage et avise Lucius, qui se tient sur son propre gaillard d'arrière.

— Tu veux quoi, Lucius ?

— Giorgio ! Vieux loup de mer ! Qu'est-ce que fout ton capitaine ?!

— Il se repose.

Lucius reste les bras ballants, avant de se remettre à gesticuler avec une vigueur redoublée.

— Quoi ?! Une tempête se lève, bougre d'idiot ! Dis au Faucheur d'utiliser son pouvoir !

— Inutile. Le capitaine attend toujours le dernier moment.

— Hein ?! Espèce de...

Une violente bourrasque s'abat soudainement sur les navires. La Rose Mortelle gîte sous le choc. Les voiles à demi affalées claquent avec violence, emportant la fin de l'insulte de Lucius. Giorgio se maintient tant bien que mal au bastingage.

— Merde, merde, merde ! Accroche-toi au gouvernail, Leth !

L'adolescent se jette sur la barre au moment où une nouvelle rafale frappe la poupe. Oraragge se cramponne solidement à son pantalon en lui griffant les jambes.

Le tonnerre éclate et le ciel se noircit. La fine bruine dégénère rapidement en une averse épaisse. Sous la tempête, les masses d'algues jaunes se déforment en de larges courbes, dessinant dans la mer un immense motif concentrique dont les navires occupent le cœur.

La spirale entame sa rotation.

Pascal parvient à se hisser sur le gaillard d'arrière en rampant sur les dernières marches.

— Leth ! Tiens bon !

L'adolescent embrasse le gouvernail de tout son poids. La Rose Mortelle pivote, entraînée par le courant, et l'horizon défile derrière les mâts. Les deux galions pirates restés en retrait se compressent sous une force invisible. En un instant, leurs voiles s'inclinent, leurs coques s'enfoncent sous les algues et la mer les engloutit.

Au cœur de la spirale, le trois-mâts surgit de profil dans le champ de vision de Leth. Les mâts éclatent, la coque se brise et son pont bascule, envoyant valser plusieurs pirates.

— SELTZEEER !

Le bateau disparaît aussitôt, emportant le cri de Lucius dans les flots.

Leth s'accroche de toutes ses forces, mais ses doigts glissent inexorablement le long des branches du gouvernail. Pascal, toujours plaqué à terre, tend sa main vers lui.

— Leth !! Attention !!

Sa prise lui échappe. La tempête l'emporte et il bascule par-dessus bord avec Oraragge, au moment même où la porte de la cabine de poupe s'ouvre enfin.

Sous l'eau, le tumulte n'est plus qu'un grondement sourd. Le courant le retourne brutalement ; les algues lui fouettent le visage, accrochent ses vêtements et entravent ses bras. Il ouvre la bouche par réflexe, avale de l'eau et se débat violemment. Peu à peu, le monde se dérobe et le noir l'emporte sur le jaune.

Puis, inspiration.

Leth ouvre grand les yeux sans que l'eau salée ne les brûle. Une goutte se détache de ses cils et demeure en suspension devant son visage. En battant des bras, il réalise que son corps entier flotte dans le vide.

— C'est incroyable...

Il tressaute.

— ... Je peux parler ?!

— Miaou.

— Oraragge ?!

Juste à côté de lui, Oraragge demeure également suspendu, les pattes repliées contre son ventre, conservant une attitude parfaitement tranquille.

— C'est... C'est toi qui fais ça ?

— Miaou.

Leth distingue alors la fine pellicule qui les entoure.

— Une bulle ?

Au-delà, il discerne parfaitement l'épaisse forêt d'algues qui les encercle. Cherchant à en trouver les racines, Leth abaisse son regard vers l'abysse. Les lanières se prolongent, de plus en plus fines, jusqu'à disparaître dans l'obscurité.

Pourtant, il continue d'observer, et dans les profondeurs lointaines, une réponse prend forme.

Derrière le voile abyssal, une clarté malade s'étend, vaste et brouillée. Des lueurs livides, dressées comme des tours noyées entre rêves et ruines, se nouent dans une buée d'ambre épaisse et fiévreuse. La lumière palpite, respire et ondule sans fin sur des rivages blancs qu'aucune terre ne porte.

Les yeux dorés de Leth, habituellement ternes, s'illuminent.

— C'est magnifique...

Sous les arches de lumière, les strates du lointain s'agrègent sans jamais converger. Dans le noyau mouvant, l'éclat se contracte en nappes diffuses, s'ouvre sur des distances démesurées repliées dans la minceur d'un reflet, et brille si fort que l'adolescent peine à en soutenir la présence.

Soudain, la surface tonne.

Le fracas traverse l'eau, suivi d'un flash bleu qui plonge en arc dans la forêt jaune, tranchant tout sur son passage. Happée dans son sillage, la bulle fuse à travers les branchages éventrés, projetant Leth et Oraragge contre sa paroi.

La mer s'ouvre sur une bande de sable pâle qui enfle à une vitesse vertigineuse. Leur élan se brise lorsque la bulle éclate contre le rivage. L'adolescent s'abat de tout son long sur la plage jonchée d'algues sectionnées, tandis que le chat retombe gracieusement sur ses pattes.

— Aïe...

Leth recrache une poignée de sable, puis se remet difficilement sur pied avant de se tourner vers la mer.

Au large, la tempête a cessé. Les derniers nuages se déchirent, laissant filtrer les lueurs obliques du soleil couchant. De la Spirale ne subsistent qu'une vaste nappe noire, pareille à du pétrole, et des amas d'algues gisants à la surface. Au milieu de cette étendue sombre, la Rose Mortelle s'éloigne déjà, longeant comme prévu la côte vers Amanori.

Leth se précipite au bord de l'eau.

— Hého ! Je suis là !

Il bat des bras dans tous les sens, saute, hurle.

— Revenez !!

Le navire maintient son cap.

— ... Oh non.

——DAMES DE FER——

Une douzaine de chariots progresse lentement le long du sentier taillé dans la falaise. En tête du convoi, l'intendant réprime un bâillement sans relâcher les rênes de ses mules. Le jeune soldat qui l'accompagne à pied le remarque immédiatement.

— Vous êtes fatigué, patron ?

— Tu sais, gamin... après vingt ans à assurer le ravitaillement, le trajet finit par devenir pénible.

— C'est la première fois que je vais à Set. J'ai hâte de voir si tout ce qu'on raconte sur la forteresse est vrai !

— La fougue de la jeunesse...

La caravane poursuit sa descente en contournant un imposant éperon rocheux, jusqu'ici dressé comme un mur devant eux.

Puis, par-delà l'escarpement, Set se dévoile.

— Ouaaah...

Au-delà du pont suspendu qui en constitue l'unique accès, la forteresse s'élève au sommet d'un vaste promontoire. D'épais remparts émergent directement de la roche, et de massives tours dominant les falaises. Tout en haut se dressent d'imposants bâtiments surmontés de toits ouvragés, uniques traces de couleurs dans le paysage gris.

— C'est fantastique ! Je veux être affecté ici !

— Tu as de drôles de goûts, mon garçon.

Ils franchissent le pont au pas. À mesure qu'ils approchent du premier poste de contrôle, les remparts gagnent en démesure jusqu'à occuper tout leur champ de vision. Près de la grande porte, l'un des gardes quitte sa partie de cartes à contrecœur avant de les rejoindre.

— Vos papiers.

— Tu ne me connais pas encore depuis le temps, Ori ?

— C'est la procédure, Fred.

— Bon, bon. Si ça peut te faire plaisir.

Après un rapide coup d'œil sur les documents, Ori ordonne qu'on leur ouvre.

La caravane pénètre dans la grande enceinte. L'activité y est étonnamment calme. Quelques soldats discutent près des ateliers, tandis que des palefreniers s'affairent dans les écuries. Fred guide ses mules en direction de la seconde porte, gardée par deux hommes lourdement armurés et armés de sabres immenses.

Le jeune soldat près de Fred peine à contenir son euphorie.

— Par Inoma ! Ce sont des Lames divines !

— Bob et Serge. Je maintiens que c'est une mauvaise idée de confier la garde de l'entrée principale à ces deux alcooliques.

Les deux Lames divines viennent à leur rencontre.

— Salut Fred. Qu'est-ce que tu nous amènes, aujourd'hui ?

— Salut Bob. Trois chariots de nourriture, un de charbon, un de bois, un de saké... Les armuriers ont aussi demandé un nouveau stock d'acier.

— Du saké ! Louée soit Inoma.

— Tu devrais te calmer sur la boisson, Serge.

— On procède comme d'habitude. Retire les bâches, Fred.

— Compris. Aide-moi à soulever celle-ci, gamin.

— Oui, patron !

À peine posent-ils les mains sur la bâche qu'un éclair jaillit de dessous.

Fred et le jeune finissent la tête encastrée dans le métal de la porte.

Bob est fauché d'un violent coup de pied avant d'avoir pu dégainer. Serge n'a pas le temps de hurler lorsque deux pouces s'enfoncent profondément dans ses orbites.

Les deux mules en tête de file se cabrent sous la violence soudaine. Penta les rassure immédiatement en leur caressant l'encolure, puis tend à chacune un généreux biscuit d'avoine.

— Bon appétit !

À leur tour, les bâches des autres chariots sautent. Une dizaine de rebelles au foulard vert, tous équipés d'un petit sac à dos, abattent rapidement les quelques soldats encore présents.

Glane pose enfin le pied dans Set.

— Irma, actionne le levier d'ouverture ! Rikku, Ben, Maya, occupez-vous de cacher les cadavres ! Ken, Lyriam...

Son regard s'arrête sur les corps encastrés.

— ... Penta ! Il y a du sang partout ! Même le métal est défoncé !

— Oups.

La porte s'écarte dans un grondement sourd.

— Tant pis pour les cadavres, on bouge !

Dans les premiers niveaux, la prison s'étend le long d'interminables couloirs de pierre. L'humidité imprègne chaque mur, chaque barreau, chaque souffle. Ici, les prisonniers ne sont plus des hommes, seulement des bouches à nourrir de temps à autre.

Assis contre la paroi de sa cellule, un vieil homme squelettique est occupé à récurer la crasse entre ses orteils. Dans les geôles voisines, le silence règne depuis que leurs occupants ont été appelés.

Le seul garde en poste dort sur son tabouret, ses ronflements étant les seuls à troubler l'immobilité du lieu. Auxquels viennent bientôt s'ajouter des bruits de pas précipités.

Le vieillard interrompt sa toilette à l'écoute de ces sons inhabituels.

Puis un râle, et les pas qui se rapprochent.

Soudain, une femme dissimulée sous un foulard vient se coller aux barreaux.

— Vieil homme ! Où sont les autres prisonniers ?

— Ohoh. Ils ont été appelés, ma petite.

— Comment ça, appelés ? Par qui ? Où ?

— Je n'en sais pas plus, ohoh.

L'attention du vieillard retourne à ses orteils. Glane le reconnaît alors.

— Ministre Ozokou ? C'est vous ?

— Cela fait bien longtemps que je n'ai plus entendu ce nom, ohoh.

— Je vais vous sortir de là ! Le garde n'avait pas de clés sur lui, vous savez où les trouver ?

Ozokou sourit de toutes ses gencives avant de porter un petit morceau de crasse à sa bouche.

Glane réprime un haut-le-cœur.

— Ils ne me l'ont pas dit, ma petite. Tu auras peut-être plus de chances là-haut.

— Là-haut ? Vous parlez des étages supérieurs ?

— Ohoh. Il y a de l'agitation là-haut depuis qu'ils ont mis la main sur Kasane.

— Ka... Kasane ? La reine du Quartier des Désirs ?

— La seule et unique, oh oh oooh...

Le vieillard s'étrangle dans un rire incontrôlé.

— J'y vais ! Je reviendrai vous chercher !

Deux gardes courent dans un corridor. Au détour d'un angle, le nez du premier disparaît dans sa boîte crânienne tandis que le cou du second est percé d'un couteau de lancer.

— Bien joué, Rikku !

Les rebelles piétinent les cadavres au pas de course. Penta marque une pause, suivie de Glane.

— Penta, tu sens quelque chose ?

— On est suivis.

— Alors on avance, et vite !

Le groupe poursuit sa progression dans un enchevêtrement d'intersections et d'escaliers jusqu'à tomber nez-à-nez sur une masse cuirassée presque aussi large que le couloir. Le grand homme est armé d'un sabre gigantesque qu'il tient à deux mains. Son casque arbore un grand croissant de lune dont les extrémités frôlent le plafond.

Penta et les rebelles s'arrêtent net.

La lame divine pointe Glane de sa lame.

— Glane. La « protégée » de Doruga.

— C-Comment le sais-tu ?!

Une dizaine de soldats débouchent à leur tour dans le corridor, leur coupant toute retraite.

— Merde !

Penta tapote l'épaule de Glane.

— Je dois le tuer ?

— A-Attends ! Toi, qu'est-ce que tu sais sur Doruga ?!

Les poursuivants donnent l'assaut. L'acier s'entrechoque à l'arrière et Rikku lance déjà ses couteaux.

— Tu es persuadée que ta cause est juste, n'est-ce pas ?

— ... Quoi ?

Une rebelle aux cheveux blonds s'interpose.

— Ne l'écoute pas, Glane ! Dis-nous quoi faire !

— Irma...

— C'est trop tard pour vous.

Le sabre fend l'air et le monde se dérobe sous Irma. Après un court instant, pourtant trop long, le reste de son corps retombe auprès de ses jambes sectionnées.

— Irma !

À l'arrière, le chaos continue. Plusieurs râles parviennent à Glane et la tête rousse de Rikku vient rouler à ses pieds.

— Penta ! Tue-les tous !!

— Okay !

Elle s'élance.

La lame divine balaie horizontalement le corridor, tranchant même les murs. L'acier emporte quelques mèches grises tandis que Penta se couche sous sa trajectoire, se propulse vers le plafond, y prend appui et écrase son poing contre le casque épais de son adversaire.

Celui-ci flanche légèrement mais contre-attaque aussitôt. Sa lame décrit un parfait croissant de lune et entaille presque jusqu'à l'os l'avant-bras que Penta dresse devant son visage. Elle ne bronche pas, regagne le sol puis se propulse à nouveau, genoux vers l'avant.

Le cerveau éclate sous l'impact.

Les combats continuent encore un moment avant que le corridor ne sombre dans un calme pesant.

Les rares rebelles encore en vie pansent leurs blessures ou surveillent les angles.

Au milieu du carnage, Penta est debout, maculée de rouge.

Agenouillée près d'Irma, Glane lui serre la main.

— Reste avec moi, Irma ! Eliott, aide-moi à lui poser des garrots !

Le garçon secoue la tête d'un air abattu.

Irma recrache du sang.

— Glane... merci...

— Ne parle pas !

Ses yeux se voilent peu à peu.

— ... papa... maman...

— Irma ! Ne meurs pas !

À quelques pas, Penta se gratte une joue en se dandinant de gauche à droite.

— Hmmm... Glane ne veut pas que la fille blonde meure...

Son regard s'arrête sur les membres tranchés.

— Mais oui !

Après les avoir ramassées, elle vient s'accroupir près de Glane et replace les jambes là où elles devraient se trouver.

Sprotch.

Irma hurle. Glane est furax.

— Penta, qu'est-ce que tu fous !?

Sans répondre, elle maintient une pression sur les plaies. Irma entame un nouveau cri, mais celui-ci meurt avant de naître, remplacé par un soupir soulagé.

— Irma ?! Qu'est-ce qu'il se passe ?

Une lumière blanche enveloppe lentement les mains de Penta.

— ... Mao ? Non...

L'aura se propage jusqu'à auréoler toute la ligne de section. Les os se ressoudent, les tendons s'entrelacent, les muscles se rapprochent, les veines se reconnectent et la chair se reforme. Enfin, la peau se referme sans laisser la moindre cicatrice.

La lumière s'éteint.

Glane est sous le choc.

— P-Penta... tu es un esprit ?

D'abord pantoise, Irma fait lentement glisser ses talons sur le sol. Elle plie les genoux, les tend, puis recommence, comme pour vérifier qu'ils lui appartiennent.

— C'est... miraculeux...

Elle s'accroupit et enlace aussitôt sa sauveuse.

— Tu m'as sauvée ! Merci, merci, merci !

Irma relâche rapidement son étreinte.

— Ah... tu es toute froide !

Glane remarque alors la manche déchirée de Penta et la profonde entaille qui court sous sa blouse.

— Penta ! Ta blessure est grave ! Il faut te soigner !

— Je ne peux pas.

— Hein ?

— Ne t'en fais pas, ça pique juste. Je récupère vite.

— Tu ne peux pas te soigner toi-même ?

Un frisson la parcourt. Glane la rattrape par les épaules.

— Non. Et il paraît que plus le soin est difficile, plus ça m'enlève de l'espérance de vie.

— De l'espérance de vie ?!

— Oui. C'est ce qu'on m'a dit.

Irma et Glane échangent d'abord un regard incrédule. Puis se jettent toutes deux au cou de Penta.

— Tu n'es pas un esprit... tu es un ange !

— Mmniaaaaaaahhh...

Elles demeurent ainsi quelques instants, le reste du monde s'effaçant autour d'elles.

Soudain, l'oreille gauche de Penta vibre légèrement, faisant tinter les trois anneaux à sa base. Elle relève la tête, les narines frémissantes. Les deux autres femmes la relâchent.

Glane paraît inquiète.

— Penta, qu'est-ce qu'il y a ?

— Mauvaise odeur.

Penta bondit sur ses jambes.

— Je dois la suivre.

— Quoi ? Pourquoi ?

— Je cherche quelqu'un. Quelqu'un de fort.

Après une courte réflexion, Glane acquiesce sans quitter sa moue préoccupée.

— Tu as déjà tant fait pour nous... Vas-y. On gère la suite de l'opération. Mais n'oublie pas ! Dès que tu entends le signal, rejoins-nous sur les toits.

— Okay !

Irma l'embrasse sur le front.

— Sois prudente, Penta.

Seul le discret clapotis vient troubler le silence.

D'un pichet de porcelaine tenu avec grâce, l'eau s'écoule en un mince filet dans le grand bassin. Assise sur le rebord, une dame blanche ponctuée de rouge contemple les remous.

Autour, la lueur des lanternes à motifs floraux glisse doucement sur le bois ciré et le marbre doré. Le bassin marque le croisement de quatre galeries bordées de portes coulissantes, toutes closes.

L'une d'elles se fracasse de l'intérieur, et les rebelles pénètrent dans la prison dorée.

Glane se précipite vers le bassin.

— Dame Kasane ?!

— Chuuut.

L'eau continue de couler jusqu'à ce que le pichet soit entièrement vide.

Alors seulement, Kasane se redresse pour faire face à Glane.

— Tu peux parler, maintenant.

Femme d'une grande beauté, la reine du Quartier des Désirs porte un yukata blanc et de longs cheveux noirs, lisses comme de la soie, relevés en un élégant chignon. Un maquillage couleur d'hermine recouvre l'entièreté de son visage. Seules ses lèvres d'un rouge profond, ses joues carmin et ses yeux noirs, soulignés de longs cils naturels, viennent rompre cette blancheur.

Glane met quelques secondes à retrouver sa voix.

— D-Dame Kasane, qu'est-ce que c'est que cet endroit ?

— Quelle question idiote. Ma prison, bien sûr. Il n'y a que ça dans Set.

— Mais... où sont les gardes ? Et les autres prisonniers ? Je n'ai vu personne à part le ministre Ozokou !

— Ozokou ?

Kasane éclate de rire.

— Ce vieux débris est encore vivant ? C'est bien ma veine.

— Dame Kasane, je vous en prie, dites-moi ce que vous savez !

— Tout le monde a été appelé.

— Pour quoi faire ?!

La dame blanche hausse les épaules.

— Probablement pour être exécuté ? Ou enrôlé ? Ou mis au fer ? Tu imagines bien qu'ils ne me l'ont pas dit, ma belle.

— Mais les gardes ?

— Il faut bien que quelqu'un escorte les prisonniers, tu ne crois pas ?

— Je... Oui... ça semble logique.

Ses lèvres rouges esquissent un sourire charmeur.

— Et vous, mes beautés ? Que faites-vous ici ?

— Euh... on est venu vous délivrer, dame Kasane.

Ce n'est qu'en prononçant ces mots que Glane retrouve le fil de sa mission.

— Irma ! Donne-lui celui de Rikku !

— Oui !

La rebelle retire l'un des trois sacs qu'elle porte sur les épaules et le tend à Kasane.

— C'est pour vous, dame Kasane.

— Quelle horreur. C'est d'un mauvais goût.

— S'il vous plaît, veuillez l'accepter. C'est un parachu-

— Je sais ce que c'est. Tu me prends pour une imbécile, blondie ?

Complètement décontenancée, Irma supplie du regard Glane, qui vient à son secours.

— Dame Kasane, s'il vous plaît enfilez-ça ! Et suivez-nous vite, il faut qu'on bouge !

L'expression de la dame blanche ne change pas. Elle se contente de poser les yeux sur Glane.

— Tu me donnes des ordres, gamine ?

Celle-ci tressaille d'abord, avant que la colère ne la gagne.

— Exactement ! C'est mon opération et c'est moi qui donne les ordres ! Donc, soit vous restez à croupir dans votre bassin, soit vous venez avec nous !

Kasane rit de nouveau.

— Tu as du répondant. Je t'aime bien, cendrilla.

Dans l'obscurité de la grande salle, le silence règne.

Le sourire figé, la femme aux cheveux gris se déplace entre les poutres et les colonnes.

Soudain, un long sifflement descend des toits : le signal. Au même instant, deux étoiles de fer jaillissent de trois quarts, que Penta évite de justesse.

— Woah ! Rapide !

Puis résonne un cliquetis métallique continu, de plus en plus proche.

— Je t’ai trouvée, fille des bois.

Un tourbillon de métal émerge le premier des ombres.

Au bout de la chaîne, le boulet fuse vers Penta, qui se jette derrière une poutre.

Le tournoiement reprend instantanément.

— Un animal effrayé, voilà ce que tu es.

Un second sifflement, plus long encore, retentit d’au-dessus.

Penta en profite pour surgir d’entre deux colonnes. Sa joue craque lorsque l’acier la percute.

— Bwouarff !

Elle s’écrase au sol après plusieurs mètres.

La chaîne rompt toute distance et le boulet retombe sur Penta, la forçant à rouler de côté, puis à bondir vers l’obscurité.

— Inutile de te cacher. Les ombres sont mon domaine.

Le cliquetis continue de résonner longuement dans le silence de la grande salle sans que rien ne rompe sa cadence.

Penta saisit une ouverture et jaillit des ténèbres.

Elle parvient presque à poser les doigts sur la forme sombre au bout de la chaîne. Mais celle-ci la repousse en lui fouettant le visage. D’un saut félin, elle se rétablit sur ses jambes plusieurs mètres plus loin.

En gardant le sourire, Penta pointe le doigt vers son adversaire.

— Toi ! Tu es fort !

Celui-ci s’avance lentement, sans cesser la rotation.

— Forte.

Sa silhouette se révèle alors. La femme est vêtue d’une combinaison entièrement noire, le visage dissimulé derrière un masque d’ébène ne laissant qu’à peine transparaître son regard.

— Je t’observe depuis un moment, petite louve. Partout où tu poses tes pattes, tu n’amènes que mort et destruction. Mais j’ai la solution.

Le tourbillon accélère.

— Il suffit de te sceller.

La tête d'acier fonce en ligne droite.

Penta esquive au dernier moment et s'élance dans le même mouvement, mains tendues.

Le boulet rebondit sur une poutre à l'arrière et inverse sa trajectoire. La chaîne fauche Penta en pleine course en lui cinglant la nuque, puis s'enroule douloureusement autour de son cou.

La femme en noir augmente la pression d'un geste maîtrisé.

Penta est à genoux, essayant d'arracher les chaînons des deux mains. Le métal se fissure, mais ne cède pas.

— Ta puissance est grande. Rejoins les Ombres. Sers l'empereur Yakumo.

Ne pouvant parler, elle dresse son majeur tandis que du sang s'écoule de ses orbites.

— ... Très bien.

L'Ombre raffermi sa prise.

Pourtant, la chaîne lui glisse des doigts et s'abat sur la pierre dans un vacarme de cliquetis.

— Mao ?!

Une femme charge depuis l'entrée, couteau en main. L'Ombre projette deux étoiles de fer et l'une d'elles vient se loger dans l'épaule de Glane. Elle poursuit malgré tout sa course et arrive au contact. Le couteau frôle le masque d'ébène, mais la femme en noir la cueille d'un coup de genou dans l'abdomen.

Glane expulse de la bile. L'Ombre poursuit son mouvement, glisse dans son dos, lui emprisonne un bras et verrouille son cou.

— Bien tenté.

À quelques mètres devant elles, Penta est toujours agenouillée, la tête pendant lourdement, le cou tordu. Toujours attachée, la chaîne s'est suffisamment desserrée pour lui rendre sa respiration.

Entre ses doigts, elle tient une petite fiole juste sous son nez. Derrière le verre, une fumée jaune se contorsionne dans une danse hallucinée. Le bouchon est déjà retiré. La couleur s'immisce dans les narines.

— Non !

L'Ombre relâche sa prise et expédie une nouvelle étoile qui ne trouve pas sa cible.

Deux mains saisissent déjà ses épaules et sa colonne vertébrale fusionne avec la poutre à l'arrière dans un craquement glaçant, le corps formant un U.

Tout ce qu'elle voit à l'approche de son dernier souffle est ce visage absent dont le sourire a disparu. Derrière ses yeux délavés aux paupières mi-closes, la lueur jaune termine une dernière danse avant de s'évacuer en une fine vapeur par les oreilles.

— Penta !!

Glane se précipite vers elle.

— ... Penta ? Tu vas bien ?

La femme aux cheveux gris s'effondre aux côtés de l'Ombre.

— Penta !

Le monde devient noir.