

LES VOYAGEURS

LIVRE PREMIER LE GLAS DE TOLL

Personnages:

Dafix Estregar:	Alain Grandjean
Mandegloire:	Thierry Grandjean
Archibald Mathamore:	Jean-Yves Jallon
Kauld Rêvehaut:	François Lejoyeux
Nitouche Pérégrine:	Pierre Lejoyeux

Gardien des Rêves:

Denis Gerfaud

Narrateur:

Pierre Lejoyeux

Chapitre 1

PARPADIGNE





ertains êtres sont faits de chair et de sang, d'autres de rêve, d'autres encore de pensées et de souvenirs; comme moi...

Je suis né de pensées couchées sur du parchemin par la plume agile d'un sage amoureux des runes cursives, et dont il abusait beaucoup trop à mon goût. Parfois des runes carrées ou même plates auraient mieux servi son propos, mais ce vieil homme borné n'en a jamais fait qu'à sa tête! Mais je m'égare...

Ligne après ligne, page après page, il m'a créé. Il m'a créé pour témoigner de son savoir et l'enseigner à travers les âges. Noble dessein, promesse d'une très longue existence, mais tâche ô combien ingrate! Toute médaille a son revers...

Vous m'imaginez peut-être comme un être surnaturel, un esprit plein de sagesse. Il n'en est rien, je ne suis qu'un livre, mais pas n'importe lequel! Sachez que mon créateur n'est autre que le célèbre Antédar de Bagdol: haut-rêvant, fin lettré, esthète, mécène des arts de la magie et grand pédagogue. Je ne suis pas peu fier de cette paternité et du nom que je porte, un nom docte et impérial: le Trifidion.

Je suis vieux, très vieux. J'ai connu la splendeur du Second Âge et survécu au grand cataclysme. Très peu de livres ont eu cette chance, nous sommes si fragiles...

Depuis, ma naissance, je suis passé entre bien des mains, connu bien des maîtres et maîtresses: des rois, des princesses, de simples gens. J'ai supporté l'irrespect iconoclaste d'enfants envers mon grand âge et le dédain de ceux à qui je n'avais plus rien à apprendre. J'ai connu l'abandon et la solitude dans des rayons de bibliothèques poussiéreux et des greniers humides. J'ai même servi à caler une armoire auquel il manquait un pied: terrible souvenir.

Mon dernier maître en date me conserve comme une relique et a pour moi tous les égards, mais je m'ennuie. Les yeux captivés de lecteurs, et surtout de lectrices, me manquent et la mélancolie me gagne quand je me remémore les aventures exaltantes que j'ai vécu lorsque que j'étais un voyageur...

Je suis, sans vouloir me vanter, le personnage central de cette histoire, mais combien d'entre vous s'en apercevront? Trop peu, je le crains. De nos jours, les livres n'ont plus la considération qu'ils méritent! Et de toutes façons, qui lirait l'histoire d'un livre? Personne, malheureusement...

Aussi userai-je d'un subterfuge en vous contant mes aventures à travers celles de certains de mes maîtres, voyageurs de leur état, pour qui j'ai une tendresse particulière. La tradition en matière de grandes aventures et d'épopées demande qu'on commence le récit par «il était une fois». En ma double qualité de livre et d'auteur, je ne peux faillir à la règle.

Il était une fois donc, un petit village nommé Coqueroi, situé dans une langue de terre enfoncée comme un coin entre la forêt des mangeurs de têtes et les grands marécages. La langue s'évasait vers l'est, comme chassée par l'étau des arbres. Peu à peu, sa richesse et sa verdure s'estompaient pour disparaître finalement à l'approche de la cité de Karagne. Les herbes grasses et drues cédaient alors la place aux rochers secs et froids de la désolation de Karagne. Nul ne savait qui de la désolation ou de la ville avait donné son nom à l'autre et peu s'en souciaient.

Karagne était synonyme de rudesse, rudesse du sol, rudesse des hommes. Les habitants de Coqueroi travaillaient la terre, ceux de Karagne la pierre dure et le métal tranchant. Karagne se repliait sur elle-même à l'abri de hautes murailles, Coqueroi s'ouvrait vers le monde. Plus à l'ouest encore, de l'autre côté du désert de pierres, se profilaient de hautes montagnes couleur de ciel. Nul n'avait poussé jusque là et n'en était revenu pour conter ses exploits.

Une route reliait comme une artère de vie les riches prés et champs de Coqueroi à la ville de Karagne. Une autre voie partait de Coqueroi: la chaussée de Barnost le Conquérant qui filait droit vers le nord à travers les marais. Elle était le symbole d'une gloire passée et depuis longtemps oubliée. Elle avait survécu à la mémoire, mais sa survivance était vaine puisque sans signification.

Dans ce petit village tranquille, perdu au beau milieu d'un rêve, cinq voyageurs solitaires se présentèrent le même jour. Les villageois se souviendraient longtemps d'eux; ils n'en avaient pas vu autant depuis des années. Les voyageurs, eux aussi, se souviendraient longtemps de Coqueroi, même si pour l'instant il n'était rien d'autre qu'un petit village semblable à des milliers d'autres. Ils s'en souviendraient longtemps comme le signe du destin.

Ils y étaient arrivés par des chemins différents, ils suivaient des voies différentes, pensaient différemment mais sans le





savoir chacun allait au devant de la même grande aventure, la plus grande sans doute: la quête du haut-rêve.

Pour qui possède le haut-rêve, le monde est tout autre. Le don s'accompagne d'une terrible révélation. L'homme en s'éveillant apprend qu'il n'est qu'un rêve, une goutte d'eau dans une mer imaginaire. Le monde ne tourne plus autour de lui, il en fait intimement partie puisque formé de la même matière, participant de la même essence. Il se sent soudain minuscule, fragile comme une bulle de savon, impuissant comme une feuille emportée par le vent. Il en vient à se remémorer les paroles des grands Sages et les comprend enfin.

A cette révélation, certains sombrent dans la folie, d'autres n'y voient que la promesse d'un formidable pouvoir, d'autres enfin s'élèvent spirituellement et jettent sur le monde un regard neuf.

Ce qu'ils perdent, ils le regardent avec l'attendrissement d'un adulte pour ses souvenirs d'enfant. Ce qu'ils gagnent, ils le voient avec un regard d'enfant émerveillé. Et si les Dragons les grondent parfois, c'est qu'ils sont trop turbulents.

Le premier à se présenter à la maison des voyageurs fut Mandegloire, un jeune homme réservé aux cheveux châtain et aux yeux bleu clair. Il tirait derrière lui une mule docile nommée Ioa et était plus fait pour les études que pour le voyage mais voyait en celui-ci une expérience initiatique qu'aucun livre ne pourrait jamais lui apporter.

Vint ensuite Kauld Rêvehaut, un nom prédestiné pour un jeune marin au regard sombre qui ne voulait pas du don et que les hasards du voyage avaient remis sur le chemin de sa destinée.

Arriva après lui Dafix Estregar, un jeune homme aux cheveux perpétuellement en bataille pour qui la vie n'avait été pour l'instant qu'un long rêve aussi gris que ses yeux. Il fut suivi de près par Archibald Mathamore, un homme mûr, un bon vivant à la bedaine proéminente et à la tignasse rousse, promenant son regard amusé et curieux sur un monde qu'il ne se lassait pas de découvrir.

La dernière fut une jeune fille blonde aux yeux noirs, Nitouche Pérégrine, à peine sortie de l'enfance et déjà femme, fière de sa beauté, jalouse de son indépendance, éperdument amoureuse d'elle-même. La vie pour elle ne pouvait avoir que le goût du plaisir.

Tous portaient de solides vêtements de cuir et étaient armés, au propre comme au figuré, contre les dangers et les imprévus du voyage. Leur gris rêve s'estompa très précisément

début Lyre, quand ils avalèrent la première cuillerée brûlante de soupe aux champignons dont l'odeur flattait leurs narines. Réunis tous les cinq autour d'une longue table d'hôte, ils se regardaient les uns les autres en silence. Nitouche fut la première à se présenter et à rompre la glace. Ils firent connaissance, échangeant le peu de souvenirs qu'ils gardaient des jours passés.

Mandegloire ne se trouvait pas tellement d'affinités avec les autres voyageurs. Il les devinait superficiels, vains. Ils se contentaient de vivre, enfermés dans la coquille qu'était leur corps. Lui s'y trouvait tellement à l'étroit. Il se sentait comme l'imago prisonnier de sa chrysalide, différent mais pas encore accompli, conscient de la métamorphose mais incapable d'en hâter le cours. Ah ! que n'aurait-il pas donné pour être haut-rêvant , pour connaître cette révélation! Malheureusement il n'avait pas le don. Qu'il lui soit offert une chance de briser cette coquille nymphale était tout ce qu'il demandait à la vie. Il saurait saisir cette chance, quel qu'en soit le prix...

Il sortit de ses pensées pour faire un rapide tour d'horizon alors que Kauld et Archibald discutaient âprement des mérites respectifs de l'arc et de l'arbalète.

Cette maison des voyageurs était comme tant d'autres, une bâtisse en bois au sol en terre battue. Sa pièce unique servait à la cuisine et aux repas des hôtes. Les flammes dansantes de l'âtre se reflétaient dans les poutres supportant l'étage qui invariablement accueillait les voyageurs pour la nuit.

La coutume voulait que le premier repas et la première nuit fussent gratuites, l'usage demandait que l'on remerciât ses hôtes en leur achetant ce dont on avait besoin pour continuer le voyage.

La maison de Coqueroi était tenue par deux sœurs encore jeunes. La cadette, Léna, plaisantait sans cesse avec cette frénésie qui caractérise si bien les êtres tourmentés. Une frénésie pathétique qui est la pudeur de la tristesse et du désespoir. Murys, l'aînée, avait elle la sagesse trompeuse des êtres accrochés à leurs rêves et qui vieillissent sans prendre à la vie ce qu'elle leur offre.

Entre la soupe et l'omelette, les voyageurs apprirent d'elles l'existence de la cité d'Ancolis, la ville de la pierre suspendue. Elle se trouvait, aux dires de Murys, par delà les marais, à l'autre bout de la chaussée de Barnost.

Le nom de Barnost éveilla en eux de vagues souvenirs, quelques vers d'une antique légende. Barnost était un conquérant vivant au Second Âge et qui avait passé sa vie à





lever des armées gigantesques et à construire des chaussées marquant les terres conquises comme un fer rouge la chair d'un esclave. Sur Ancolis, ils ne savaient rien ou presque, simplement que les légendes faisaient bien mention d'une pierre suspendue sans autre précision.

Rares sont ceux qui se risquent dans les marais, aussi les gens de Coqueroi ne connaissaient l'existence d'Ancolis que de part la bouche de voyageurs en provenance. Muris et Léna apprirent aux voyageurs le peu qu'elles en savaient. Finaude, Murys exagéra la durée du voyage. Plus Ancolis serait loin, plus ils lui achèteraient de provisions. Léna était dépourvue d'une telle malice. Ses réflexions firent dresser l'oreille de Nitouche qui flaira le piège.

Le sujet d'Ancolis épuisé, on aborda celui des dangers du voyage. La région de Coqueroi semblait être un havre de paix dans un pays bien hostile. Au nord, la forêt était infestée de mangeurs de tête, de grandes créatures poilues et cornues que d'autres nomment Chèvrepieds. Seules les lisières étaient relativement sûres et fréquentées par les villageois bien que plus d'un s'y fût évaporé sans laisser de traces. A l'est, la Désolation de Karagne était parcourue par des clans nomades de Cyans: les hommes à la peau bleue. Leurs joues et leur front étaient incrustés de pierres précieuses qui leur commandaient de tuer lorsque l'une d'elles s'illuminait.

Les marais semblaient paradoxalement être l'endroit le plus sûr. Ils étaient le domaine des Salopiauts, des humanoïdes ressemblant beaucoup à des Chafouins bien qu'ils se vêtissent et se servissent d'armes rudimentaires. Elancés, agiles et lâches comme les Chafouins ils ne partageaient pas en revanche leur goût immodéré pour la chair de leurs victimes. Ils se contentaient de les voler, après bien sûr les avoir tuées, ce qui somme toute ne faisait pas grande différence.

Les Salopiauts avaient paraît-il la faculté de disparaître quand ils se sentaient trop menacés. Légende ou vérité, le fait est qu'ils étaient fréquemment rencontrés là où le brouillard prend ces teintes jaunes ou mauves si particulières. Étaient-ils capables de créer des déchirures ou simplement de les débusquer? La question déchaînait de passionnants et doctes débats mais importait peu aux voyageurs.

Mandegloire, Dafix, Kauld, Archibald et Nitouche décidèrent de se rendre à Ancolis ensemble et fêtèrent leur rencontre par une chope de bière de grain d'avoine. La nuit fut calme et délicieusement reposante. Tout au plus fut-elle émaillée d'un incident cocasse. Archibald, sorti démêler dans les étoiles l'écheveau de la chance, trouva porte close à son retour. Il beugla et

tambourina en titubant sous l'effet de l'alcool et il eut certainement réveillé les voisins comme ses compagnons et les chiens des environs si Kauld ne l'avait fait rentrer par une fenêtre.

Le lendemain matin, le onzième jour de la Sirène, les voyageurs quittèrent Coqueroi après une rapide collation et l'achat de provisions de route. La chaussée, comme sortant de terre, commençait au pied d'un bouquet de peupliers en bordure des marais. Elle s'y enfonçait à perte de vue, solidement assise sur un talus de rochers.

Léchée par la brume et envahie de hautes herbes, la route déroulait inlassablement son tapis de dalles de pierre noire sous leurs pas. Ils pouvaient tous y marcher de front tant elle était large. Tout autour d'eux la forêt marécageuse resserrait son étreinte. Des racines partaient à l'assaut en rampant sur les rochers du talus et les frondaisons faisaient par endroit régner une nuit aussi noire que ses dalles.

Ils avançaient, malgré les affaissements, l'humidité étouffante, les redoutables Feuilles carnivores dardant leurs têtes et les multiples créatures qui les épiaient des profondeurs de la vase. Le concert de coassements et de bourdonnements d'insectes s'enrichit des sons sporadiques et mats de grosses bulles de gaz crevant paresseusement la surface.

Courant Epées, le sol autour de la chaussée devint plus stable et la forêt plus dense. Mais restait toujours ce dais de feuillage oppressant, cette moiteur verdâtre et cette puissante odeur de vase qui imprégnait tout.

Nitouche et Dafix entendirent soudain un cri faible dans les profondeurs du marais. Ils tendirent tous l'oreille et perçurent à nouveau ce qui semblait être un appel à l'aide. Nitouche s'enfonça sans plus attendre dans les fougères bordant la chaussée. Le sol spongieux suintait l'humidité et collait à ses bottes. Dans une petite clairière, non loin de là, quatre créatures humanoïdes frappaient à coups de bâton ferré de gros clous un vieil homme tombé à terre.

Les salopiaux étaient tous vêtus de trophées pris à leurs victimes. L'un portait un pourpoint trop petit et une seule botte, un autre des chausses en lambeaux et le reste d'un manteau, un autre encore une simple tunique. Ils auraient pu compléter leur accoutrement sans l'arrivée providentielle des voyageurs.

Le combat fut de courte durée, après quelques traits et passes d'armes, les salopiaux s'égaillèrent dans la forêt jugeant avoir affaire à trop forte partie. Prudemment, les voyageurs ne poussèrent pas la poursuite bien loin.





Le vieil homme était mal en point mais sauf. Outre de multiples contusions, il était blessé gravement à la poitrine et plus légèrement à la tête. Archibald fit pour le mieux, appliquant des herbes sur les blessures avant de les panser.

Ce quinquagénaire aux cheveux grisonnants et à la longue barbe, portait pour tout vêtement une courte tunique rapiécée de toutes parts de grossiers tissages d'herbe ou de bouts de fourrure mal tannée. Un vieux ceinturon au cuir craquelé enserrait sa taille et supportait le fourreau d'une épée. Une épée dragonne reposait justement près de lui. Il n'avait pas eu l'occasion de s'en servir, la lame était vierge de sang.

Dafix et Mandegloire allèrent chercher la mule laissée en arrière, les autres restèrent près du blessé, attendant qu'il revint à lui.

L'homme se nommait Parpadigne et vivait en ermite dans les marais, loin de tous. Parti à la cueillette d'herbes diverses il s'était approché sans le savoir très près de la chaussée. Cette ignorance lui avait sauvé la vie, lui qui évitait ces parages comme la peste de peur de rencontrer des voyageurs.

Parpadigne se releva péniblement, si péniblement qu'il eut besoin de ses sauveurs pour rentrer chez lui. A mesure qu'ils s'éloignaient de la chaussée, la forêt s'éclaircit et le marais reprit ses droits. A la lueur du crépuscule, les étendues de vase envahies de roseaux prirent des teintes flamboyantes. En chemin Parpadigne ne cessa pas un instant de parler. Vivant en solitaire depuis si longtemps, il redécouvrait le plaisir de la discussion avec une certaine ivresse.

Le vieil ermite venait d'Ancolis, la cité qui était le but de leur voyage. Cette coïncidence leur permit d'en apprendre beaucoup plus sur cette ville fascinante.

La cité d'Ancolis datait du Second Âge. Vers la fin de cet âge, ses habitants menaient une vie dissolue faite de plaisirs et de fornications. Les sages et les visionnaires ne cessaient de les mettre en garde. S'ils continuaient ainsi, les Dragons en seraient tellement dégoûtés qu'ils finiraient par se réveiller. Bien sûr personne ne prêtait attention à ces rabat-joies.

Un jour apparut une étoile beaucoup plus brillante que les autres. Les prophètes annoncèrent qu'elle allait tomber sur la ville et la réduire en cendres. Personne n'ajouta foi à leurs divagations. Peu à peu l'étoile gagnait en luminosité dans le ciel et devint bientôt un point noir grossissant de jour en jour. Alors il devint évident que sages et prophètes avaient vu juste et que l'étoile était en fait un projectile énorme qui s'apprêtait à anéantir Ancolis d'un jour à l'autre.

Mathématiciens et astronomes calculèrent avec précision le temps restant. Les plus pauvres fuirent en emportant leurs maigres possessions avec eux. Les plus riches, ceux qui possédaient serviteurs, palais et esclaves, ne purent se résoudre à tout abandonner. Ceux-là acceptèrent leur sort et se plongèrent dans la fornication avec une intensité redoublée.

Alors apparut, venu d'on ne sait d'où, un homme nommé Abalkabar, un haut-rêvant. Il prit la parole sur la grande place d'Ancolis: «Ecoutez-moi, si vous promettez de m'obéir en tout et de cesser vos turpitudes et fornications, j'arrêterais la pierre à temps...»

Les derniers habitants d'Ancolis demandèrent à réfléchir. La pierre avait dans le ciel la taille d'un galet quand les notables acceptèrent finalement de se soumettre aux vœux d'Abalkabar. «D'accord, fit celui-ci, mais si vous rompez ce serment, la pierre reprendra sa course et vous écrasera...»

L'ombre de la pierre recouvrait toute la ville quand le dernier des notables jura. Entouré des habitants d'Ancolis tremblant de peur, Abalkabar mit alors une main sur la hanche, avança un pied et leva le doigt vers le ciel en criant "halte!"

La pierre titanique s'arrêta à quelques centaines de mètres au dessus de la ville pour n'en plus bouger.

— Telle est tout du moins la version des Frères d'Abalkabar... ajouta Parpadigne, rompant avec le style épique pour prendre le ton de la confidence. D'accord, la pierre existe belle et bien, une pierre oblongue, immense, de plusieurs centaines de mètres de long sur près de deux cents de large. D'accord, elle porte le nom de Pierre d'Abalkabar, mais personne ne se rappelait de cette histoire.

Du temps de ma jeunesse, la ville était belle et florissante. On y vénérât les arts et la beauté féminine. Les femmes étaient belles et aguichantes. Il y avait bien cette pierre en suspension, mais seuls les plus pauvres vivaient en dessous, certes dans une obscurité continuelle, mais sans jamais une goutte de pluie...

Les plus riches avaient depuis longtemps fait construire des maisons en périphérie et la vie était de nouveau gaie et dissolue, mais pas plus qu'ailleurs. C'est alors que l'Ordre de la Pierre appelé aussi Ordre des Frères d'Abalkabar fut fondé. Ils répandirent le bruit que la pierre recommençait à tomber, lentement, très lentement, presque de façon imperceptible, mais inéluctablement. La seule façon d'empêcher sa chute était d'obéir en tous points aux vœux d'Abalkabar et surtout de renoncer définitivement à la fornication. Pour appuyer





leurs dires, ils répandirent cette histoire parmi la population. Était-elle vraie ou inventée de toutes pièces? Je ne sais. En tous cas, les Frères d'Abalkabar grandirent vite en nombre et en puissance jusqu'à diriger la cité à la place de l'assemblée des notables et à imposer leurs vues moralisatrices.

Ancolis devenait de jour en jour moins vivable. J'avais vingt-cinq ans quand j'ai quitté ma ville en compagnie d'autres haut-révants qui refusaient comme moi de s'enrôler dans les rangs des Frères...

Haut-rêvant, le nom magique était lancé. Mille questions se bousculèrent à leur esprit, surtout à celui de Mandegloire. Parpadigne était le premier mage qu'il leur était donné de rencontrer. Il était aussi, mais ils ne savaient pas encore, celui qui allait leur apporter la révélation.

– Vous êtes donc haut-rêvant! fit Nitouche surprise.

– Oui, je le suis. Le haut-rêve avait été décrété la pire des perversions à moins d'être au service de la vertu, c'est-à-dire au service de l'Ordre de la Pierre. C'en était trop, aussi décidai-je de quitter Ancolis, dégoûté du contact des hommes... et des femmes!... Après un voyage dont je ne me souviens plus très bien, j'ai trouvé la chaussée, le marais et l'îlot sur lequel je demeure depuis. Voilà près de vingt-cinq ans que j'y suis et je m'y trouve bien. Ah! Nous sommes presque arrivés!...

En effet, au détour d'un grand saule, ils débouchèrent sur la rive d'une lagune aux eaux peu profondes, glauques et sablonneuses. En son centre se dressait un îlot rocheux. L'ermite s'engagea résolument dans l'eau en les mettant en garde:

– Faites attention! Le chemin est très étroit. Si vous vous en écartez, les sables mouvants vous engloutiront...

Avec une prudence et une application redoublée, ils suivirent Parpadigne. L'îlot rocheux était creusé d'une petite grotte meublée seulement d'une litière d'herbe et de paniers en vannerie grossière.

– Voilà, c'est ici chez moi! fit l'ermite avec une pointe de fierté.

– Que mangez-vous? demanda Nitouche non sans une certaine appréhension.

– L'été et l'automne, des fruits, surtout des floumes. Le reste du temps des racines, des poissons, des grenouilles, des escargots, des limaces et des sangsues...

– Quel effet cela fait-il d'être haut-rêvant? posa abruptement Mandegloire.

– Parfois c'est gratifiant, parfois cela laisse misérable. Par exemple, hier, il faisait un peu froid. Mon feu était éteint

depuis quelques jours. J'en eus assez d'essayer de le faire repartir en frottant des bouts de bois l'un contre l'autre. Il faut dire que la molette de mon briquet est devenue aussi lisse qu'une peau de jeune fille à force de servir. Je l'ai donc réchauffée par l'usage du haut-rêve. Simple et pratique. Mais il y a un prix à payer. Comment l'expliquer? C'est une conséquence directe de la magie. Altérer le rêve des Dragons, c'est s'altérer soi-même en quelque sorte, c'est perdre une partie de soi et ça peut profondément vous perturber. Ce matin par exemple, je me suis réveillé avec l'envie impérieuse de grimper très haut dans un arbre. J'ai tergiversé toute la journée. Je me suis dit: «Ce n'est pas prudent à ton âge Parpadigne! Les hauts arbres sont loin, près de la chaussée! Tu risques de rencontrer des gens!» Mais le désir a été plus fort que moi, plus fort que tout. Je me suis approché de la route, j'ai grimpé à un arbre avec un réel plaisir. Les salopiaux m'attendaient à la descente. Ah! les salopiaux! Vous voyez ce que je veux dire quand je parle d'un prix à payer?

— Vous devez grimper aux arbres après chaque usage du haut-rêve, c'est cela? risqua Kauld.

— Non, ce n'est pas systématique et puis grimper à un arbre n'est qu'un exemple. Parfois on doit rester nu toute une journée ou encore se rouler dans la boue...

— Ça vous arrive souvent? ajouta Archibald.

— Pas trop, mais j'évite de pratiquer la magie! Plus on pratique et plus ça arrive, c'est inévitable. C'est ce qu'on appelle tirer le Dragon par la queue. A force de tirer dessus, il vous en file un coup...

Je débutais quand j'ai quitté Ancolis, depuis j'ai peu évolué, mais ce que je sais faire, je le fais bien...

— Comment savoir si on possède le don? glissa Mandegloire.

— Si vous aviez le don, vous ne poseriez pas cette question.

— Peut-on l'acquérir? minaуда Nitouche.

— Oui, il existe des méthodes! Au Second Âge, à l'âge où les haut-rêvants dominaient le monde et où ce mot s'écrivait avec une majuscule, les grands et les puissants développèrent des méthodes de méditation, appelées méditation draconique, pour faire acquérir le don à ceux d'entre eux que la nature n'avait pas cru bon d'en doter.

Il existe six terres intermédiaires entre les Basses Terres du Rêve, notre monde, et les Médiannes que seuls les haut-rêvants peuvent parcourir à leur guise, et encore six autres terres intermédiaires entre les Médiannes et les Hautes terres du rêve. Toutes ces terres intermédiaires n'ont aucune





importance en elles-mêmes. Elles ne sont que des paliers, des étapes à franchir. La méditation draconique permet à qui n'a pas le don de franchir pour la première fois les six paliers menant aux Terres Médiannes.

Pour méditer avec succès vous devez respecter de nombreuses conditions. La méditation dure une heure pleine et doit être focalisée sur un sujet précis. Elle doit se faire à une heure précise, en un lieu précis, après des rites de purification précis. Le méditant doit adopter une vêtue, une posture et un comportement précis.

J'ai moi-même utilisé trois méthodes différentes de méditation pour acquérir le don. La première fut celle de Frampanar le Bienveillant qui propose de méditer sur la diversité des runes, à l'heure de la Sirène ou du Faucon. Il faut se tenir dehors, le dos au soleil. Les bouts des doigts doivent avoir été trempés au préalable dans de l'encre noire. Le méditant doit être assis en tailleur dans du sable, les pieds et la tête nus et n'avoir eu aucun rapport sexuel dans les douze dernières heures.

L'ermite jeta un regard à Nitouche et compatit à sa mine déconfite.

— Mais à l'époque, j'avais dix-huit ans et la dernière condition était trop dure à respecter. Aussi je suis passé à celle de Sémolosse de Tucléide. La diversité des fièvres était le sujet. Cette méthode demandait de se laver entièrement à l'eau froide et de se tenir à l'heure du Serpent ou du Roseau, au milieu d'une route ou d'un chemin désherbé, assis sur les talons, les genoux reposant sur une planchette de sapin et uniquement vêtu d'une étoffe noire drapée sur les reins et les cuisses. J'avais vingt ans et la dernière des conditions imposées, c'est-à-dire n'avoir bu que de l'eau la veille, était trop dure à respecter elle aussi...

Alors j'ai utilisé la méthode de Paranos le Moindre basée sur la diversité du règne animal. L'heure était évidemment le Dragon. Il fallait être allongé sur le dos dans une caisse ou un coffre fermé, porter une armure de cuir et métal ou à défaut une cotte de mailles, s'oindre la poitrine et le visage de sang frais de loup ou de chien et avoir consommé de la chair d'oiseau la veille. C'est ainsi que j'ai eu la révélation...

— C'est dangereux? fit Dafix.

— Dangereux? Non. Mais je ne vous cache pas que c'est très éprouvant. C'est une totale remise en question de la nature même du monde, ou plutôt, pour être précis, de la découverte de cette véritable nature et il n'est pas agréable du tout de découvrir qu'on n'est en fait qu'un rêve...

Imaginez ce qu'il adviendrait si le rêveur s'éveillait! Songez à ce que deviennent vos rêves pendant la journée! Les sages ont coutume de dire que les Dragons sont nos rêveurs et que les âges des hommes sont les jours des Dragons... L'acquisition du don est un grand bouleversement de l'être. Chaque terre intermédiaire foulée, chaque étape méditative franchie vous chamboule l'esprit et laisse en vous des traces durables. C'est un peu comme si vous essayez de remettre exactement à leur place chaque feuille d'un arbre totalement effeuillé par la tempête. C'est impossible. Malgré tous vos efforts, il sera différent, peut-être légèrement mais plus probablement profondément différent..

— Quel genre de «traces»?... fit Nitouche.

— Elles peuvent être de multiples natures: une soudaine répulsion pour une matière, un objet ou une occupation, une manie, des interdits, des obligations...

Mais dans leur sagesse, les Dragons permettent aux méditants d'avoir conscience des marques laissées dans leur esprit à chaque étape de leur dure ascension. Ainsi peuvent-ils renoncer si le prix leur semble soudain trop élevé. Moi-même j'ai longtemps hésité à poursuivre après que...

Il regarda Nitouche avec tristesse, comme si elle était un fruit défendu que l'on meurt d'envie de croquer.

— Le choc est rude ! reprit-il. Tant que vous n'êtes pas haut-rêvant, les «traces» ne sont que de mauvais cauchemars ou de sombres pressentiments. Mais une fois le don acquis, les cauchemars deviennent réalité. Il est possible de les surmonter, d'effacer ces «traces» avec le temps mais je ne vous cache pas que cela est dur. Aujourd'hui encore, après près de vingt-cinq ans, j'en garde des séquelles!

Il y eut un long silence durant lequel les voyageurs s'interrogèrent du regard avant de se retourner vers l'ermite qui poursuivait.

— Comme je vous l'ai déjà dit, le haut-rêve a un prix...

Parpadigne leur offrit l'hospitalité de sa grotte. Les voyageurs n'avaient rien à craindre sur son île, la lagune de sables mouvants les protégeaient, et plus efficacement que tous les murs de la création.

Kauld le remercia en lui donnant du fromage. L'ermite le dégusta avec délice et jouissance, cela faisait si longtemps qu'il n'avait eu l'occasion d'en goûter...

— Donc il n'y a pas de bestioles ici!? conclut Kauld avec une pointe d'interrogation.

Parpadigne, la bouche pleine, acquiesça de la tête.





– Et du sable?...

La question de Nitouche ne surprit pas le vieil ermite. Il leur indiqua une plage de l'autre côté de l'îlot qu'il savait sans danger. Mais il ne put s'empêcher de regretter le choix de la voyageuse.

– Alors vous voulez essayer! Quel dommage! Une belle fille comme vous!

– On peut s'arrêter à tout moment, n'est ce pas?

– Oui, mais il est difficile d'arrêter, difficile de renoncer à ce formidable pouvoir si proche!

– Ne vous inquiétez pas! je n'y arriverai pas, je ne suis pas assez intelligente pour cela!

– C'est vrai que les femmes n'ont pas besoin d'être intelligentes, philosopha Parpadigne.

Mandegloire s'indigna de cette remarque mais Nitouche, elle, l'approuva spontanément avec un grand sourire. Parpadigne soliloqua un instant dans sa barbe et se rendit à une petite niche dissimulée par une pierre d'où il sortit un livre in-quarto à la reliure de cuir craquelée par les ans.

– Voilà le Trifidion d'Antédar de Bagdol, un grand haut-rêvant, le plus grand sans doute. Ce livre date du Second Âge, c'est sûrement l'un des derniers exemplaires restant au monde! C'est lui qui a guidé mes premiers pas dans le haut-rêve. Aujourd'hui, il ne me sert plus à rien. Le miracle de cet ouvrage est d'expliquer clairement le haut-rêve et le B-A-BA du draconic à ceux qui n'y connaissent rien. Il vous sera très utile dans la compréhension du don quand vous l'aurez acquis. Vous avez tous contribué à me sauver la vie et vous le méritez tous. Aussi, pour ne pas faire de jaloux, le confierai-je à cette charmante jeune fille...

C'est ainsi que je passai de la niche humide de cet hermite aux mains fines de Nitouche. Je n'étais pas fâché de ce changement. Il me tardait même, je l'avoue, que cette jeune fille me parcourût de ses doigts délicats...

Parpadigne me remit à elle avec un clin d'œil. Pour Nitouche, il était prêt à braver l'interdit imposé par les Dragons et dont il n'avait jamais pu se défaire. Nitouche se contenta de lui sourire. Parpadigne, philosophe, haussa les épaules et demanda un peu d'eau. Son gobelet rempli, il retourna à la niche et en tira une fiole en grès. Avec d'infinies précautions, il fit tomber dans l'eau deux gouttes rondes et argentées. La fiole remise à sa place, il avala le contenu du gobelet et alla s'étendre sur sa couche.

— N'essayez pas de quitter l'îlot, prévint-il. Ne tentez pas non plus de me réveiller, ce remède va guérir mes blessures mais il va également me plonger dans un sommeil duquel rien ne pourra me tirer...

Ces dernières paroles furent suivies d'un long bâillement et Parpadigne s'endormit comme une masse.

Nitouche, Archibald et Mandegloire passèrent l'heure du Serpent sur le sommet de l'îlot rocheux à regarder les étoiles. Nitouche n'y voyait le plus souvent que des points lumineux éparpillés dans le ciel, Archibald et surtout Mandegloire savaient y déchiffrer leurs heures de chance et de malchance pour les jours à venir.

Les astrologues descendirent de leur observatoire à la lueur de la lanterne d'Archibald. Mandegloire, les yeux toujours rivés sur les étoiles, cherchait une ultime confirmation. Il manqua de tomber et frôla Nitouche en reprenant son équilibre. La jeune fille ne sembla pas s'en offusquer...

L'aube était à peine levée qu'ils furent tous brusquement tirés du sommeil par un vacarme tonitruant. Parpadigne se trouvait à l'entrée de la grotte et chantait à tue-tête une ode au soleil levant en dansant. Sa voix fausse et éraillée et ses gesticulations faisaient sans doute peur à Ioa. La mule hennissait d'autant plus que l'ermite haussait le ton pour la couvrir. Cette surenchère cacophonique avait quelque chose d'étrange et de fascinant. Comment pouvait-on en effet chanter si faux?...

A le voir se dépenser ainsi, les voyageurs n'auraient pu se douter, s'ils ne l'avaient soigné eux-mêmes, que cet homme avait été blessé gravement la veille.

C'était une vieille habitude de Parpadigne de toujours commencer la journée de bonne humeur, une vieille habitude, aussi vieille que son don de haut-rêve. Il rassura Kauld qui s'inquiétait de son état en lui montrant son crâne dégarni. La blessure légère n'était plus qu'une fine cicatrice à peine visible.

— Et la blessure grave?! fit Kauld, est-elle également refermée? Parpadigne hésita un instant à le lui prouver. Il y avait une jeune fille dans l'assistance. Il plia avec un certain empressement devant les assurances de Kauld, et ôta d'un geste sa tunique, se dénudant complètement pour montrer la cicatrice sur sa poitrine. Son corps décharné était d'une crasse repoussante, à tel point que Nitouche n'eût pas été surprise une seconde d'apprendre qu'il ne s'était pas lavé depuis sa fuite d'Ancolis.





— C'est la vertu des perles de Lys-Argent, expliqua l'ermite. Sur certains lys des marais se forment parfois en fin de nuit des perles de rosée à l'éclat métallique. Elles sont un puissant remède comme vous pouvez le voir!

Parpadigne bomba le torse en soulignant le tracé de la cicatrice du bout des doigts.

— Je connais un endroit où pousse de tels lys. Mais attention, les perles doivent être recueillies de nuit et conservées à l'abri de la lumière. Diluées dans un peu d'eau, elles ont presque le même effet qu'une potion enchantée. Mais cela ne veut rien dire pour vous, du moins pas encore...

Parpadigne hésita un moment puis donna sa réserve de perles à Archibald, celui-là même qui l'avait pansé. Gêné, il n'accepta que devant l'insistance de l'ermite.

— Il y a de légers effets secondaires. Par exemple, il peut arriver que l'on devienne aphone, que la peau se couvre de pustules vertes, ou encore que l'on perde la mémoire. Rien de bien grave...

Pour le remercier de ses présents, les voyageurs le comblèrent de cadeaux: briquet, chandelles, fromages...

— C'est trop de présents! je vais me ramollir au contact de tant de civilisation! se défendit Parpadigne.

Il cacha son trésor dans la niche et refusa un ultime cadeau, le savon d'Archibald, avec un frisson d'horreur. Puis, devant la volonté des voyageurs de s'essayer à la méditation, il les accompagna à la plage et leur expliqua dans le détail le rituel de Frampanar le Bienveillant.

A l'issue de l'heure du Faucon, tous, à l'exception de Dafix, avaient tiré de cette méditation un réel enseignement. Maintenant il fallait attendre qu'il mûrît en eux.

A leur retour de la plage, Parpadigne mettait la dernière touche au repas de midi. Il leur présenta avec fierté les brochettes de limaces et de sangsues qu'il avait préparé pour ses hôtes. La vues de ces masses noirâtres et caoutchouteuses enfilées sur des joncs coupa aussitôt le grand appétit de Nitouche.

En galant homme, Parpadigne tendit une brochette de chaque à Nitouche qui les prit du bout des doigts avec un sourire forcé. Les autres voyageurs furent mieux lotis qu'elle. Ils purent choisir entre limaces et sangsues. Par un effort de volonté, le jeune fille arriva à croquer un bout de sangsue. Un léger goût de boudin transparaisait sous celui, uniforme de la vase. Elle avait, pensait-elle, choisi le moindre mal. La bave jaunâtre entourant les limaces la rebutait vraiment trop. Elle regretta son choix quand Parpadigne lui expliqua par le menu com-

ment il les «pêchait». La technique consistait simplement à tremper les pieds dans la vase pour les «appâter».

Le cœur au bord des lèvres, elle reposa les brochettes et se força à lui sourire. Le vieux ne cessait de donner des détails culinaires et cynégétiques. Quand il aborda le piégeage des limaces elle ne put se contrôler et fila dans les joncs pour vomir.

– Les poissons et les grenouilles sont meilleurs! fit l'ermite en s'adressant aux autres voyageurs, qui tentaient de faire bonne figure. Mais ils sont plus durs à attraper. Les sangsues c'est un jeu d'enfant! Quant aux limaces, il suffit d'uriner sur des herbes pour qu'elles rattachent en masse!

Pour clore la discussion et afin d'éviter que tous les estomacs se rebellent, Kauld offrit un hameçon à Parpadigne. Celui-ci regarda l'objet comme une merveille de technologie et remercia vivement le généreux donateur.

– Vous êtes sûr qu'elle va bien? demanda le vieux.

– Il faut l'excuser, elle est un peu fragile! glissa Mandegloire en avalant difficilement sa bouchée de limace.

– Ah, les femmes! fit Parpadigne en levant les yeux au ciel...

L'après-midi fut consacrée entièrement à la recherche de plantes de soin. Ils rentrèrent bredouilles au crépuscule après avoir craint plusieurs fois de s'être perdus. L'ermite les attendait comme convenu sur le bord de la lagune.

Cette nuit-là, l'astre éclairait en plein de sa lueur blafarde l'îlot rocheux. Parpadigne essaya de résister à l'appel mais en vint. Il sortit de la grotte comme un automate et s'arrêta net, fixant le disque lumineux, les yeux grand ouverts. Kauld le surveillait de loin. Sa curiosité resta inassouvie, Parpadigne traversa la lagune et disparut entre les arbres qui la bordait. Kauld n'osa pas le suivre et résolut d'aller se coucher.

Pour Mandegloire et lui, la nuit apporta les fruits de la méditation, mais si Mandegloire semblait bien supporter ce premier palier, Kauld, en revanche, hésitait à poursuivre. Il venait d'avoir la certitude onirique que le don s'accompagnerait pour lui d'un sévère affaiblissement physique, de quoi en échauder plus d'un...

Le concert maintenant rituel de Parpadigne et de la mule les tira du sommeil aux premières lueurs de l'aube. Les candidats à la méditation étaient moins nombreux que la veille. Kauld se donnait le temps de la réflexion. Avant leur départ pour la plage, Parpadigne leur annonça le menu du déjeuner : de splendides crapauds goitreux. Les voyageurs déclinèrent l'invitation, décidant de quitter l'ermite dès la méditation accomplie.





Parpadigne n'y vit aucune offense. Il eût aimé garder ses hôtes un peu plus longtemps, mais il comprenait fort bien que le goût du voyage eût plus d'attrait à leur yeux que celui d'un jeune crapaud bien mou...

Kauld les regarda méditer, assis en tailleur les uns à côté des autres. Il se demandait ce qui rendait Mandegloire si enthousiaste. Peut-être tout n'était-il pas aussi noir que cela ! Il décida de reprendre la méditation dès le lendemain et enfourna un peu de sable dans une bourse pour l'emporter comme fétiche.

Ils quittèrent Parpadigne à l'heure de la Couronne. En homme bien élevé, celui-ci attendit qu'ils eussent disparu entre les arbres pour se jeter sur les crapauds fumants en se léchant les babines...

