

# 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 4

# DABOROK





Les épées étaient à peine dégainées quand Nitouche revint péniblement à elle, allongée au milieu de ses compagnons encore inconscients. Sa tête lui faisait horriblement mal et sa bouche était pleine d'un désagréable goût de terre et de sang mêlés. Comme la jeune fille n'était ni ligotée, ni entravée, elle tenta de se relever, bien qu'encore mal assurée. Sa tête, déjà bien éprouvée, heurta quelque chose de dur et de piquant et Nitouche retomba sur les fesses, attendant sagement de recouvrer tous ses esprits en massant son crâne endolori.

Les hommes-Da avaient traîné les « meurtriers » jusqu'à leur village et les avaient enfermés dans une large cage d'à peine un mètre cinquante de haut. Ses barreaux étaient des troncs de bon diamètre profondément enfoncés dans le sol, renforcés d'autres troncs posés en travers. La toiture de la cage était elle aussi constituée de troncs entiers sur lesquels couraient des lianes séchées couvertes d'épines acérées. C'était cela que le crâne de Nitouche avait rencontré.

Les pieux, les traverses et la toiture étaient solidement maintenus ensemble par des cordages faits de cette même liane épineuse. Plusieurs détails intriguaient Nitouche. Une telle robustesse était inutile pour des simples humains, la hauteur était trop faible et, enfin, l'espace entre pieux et traverses pouvait permettre à un homme de faible taille de se glisser à l'extérieur ; ce qui expliquait sans doute les quatre gardes, lance dardée ou arc bandé et flèche encochée qui surveillaient sans relâche les prisonniers.

La large porte acheva de convaincre Nitouche que la cage n'était pas destinée à des humains mais plus probablement à des dongs. La cage était en fait un enclos, couvert pour empêcher les dongs de s'échapper, et à la toiture acérée d'épines pour les dissuader de la détruire. Elle craignit un moment que les hommes-Da ne la donnent en pâture à un dong, mais cela serait une mort trop douce en regard des multiples tortures promises. Peut-être finirait-elle ainsi mais pas avant que ses tortionnaires ne se soient lassés d'elle...

Car les hommes-Da ne voulaient pas que leurs prisonniers meurent trop vite, de cela, la jeune fille en était persuadée. Les

blessés avaient été pansés, même Archibald et Dafix dont l'état semblait désespéré. Sans doute, les bourreaux attendraient-ils leur guérison pour faire leur office. Cette pensée fit frissonner Nitouche. Si elle avait vu juste, elle serait la première à subir ce que ces barbares leur réservaient, puisque la plus valide...

Il fallait trouver un moyen de s'enfuir, vite. L'enclos était situé à la périphérie du village, entre la rivière et les premières huttes. Sur l'autre rive, la forêt s'étendait à perte de vue. Elle serait un abri sûr pour les voyageurs s'ils parvenaient à s'échapper. Mais sortir de la cage n'était pas tout, pour atteindre la rivière encore fallait-il couvrir près de trente mètres en terrain découvert sous une pluie de flèches. Toute tentative d'évasion, de jour du moins, apparaissait donc bien illusoire.

L'équipement des voyageurs était lui aussi dans la cage. Les sacs avaient été fouillés et leur contenu à moitié répandu sur le sol. Seules les armes avaient disparues. Nitouche me serra contre elle en s'étonnant de sa propre réaction. Elle ne m'avait pas encore ouvert mais sentait que j'étais une clef, aussi précieuse qu'indispensable. La clef de sa destinée. Moi-même j'étais heureux de cette preuve de tendresse, que n'aurais-je donné en cet instant pour avoir des bras...

Kauld et Mandegloire sortirent à leur tour de l'inconscience. Kauld tira aussitôt la fiole de perles de Lys-Argent du sac d'Archibald et les distribua aux blessés sous l'œil impassible des gardes. Dafix reçut quatre perles, Archibald, Mandegloire et Kauld deux. L'un après l'autre, ils s'endormirent d'un sommeil magique. Nitouche seule resta éveillée.

Le temps plaqua ses accords sur la Lyre et la voyageuse caressa les cordes de son luth. Elle chantonnait pour calmer ses angoisses, quand deux femmes, qui portaient chacune une vasque en terre cuite et étaient encadrées par deux archers, s'approchèrent de la cage. Les gardes ouvrirent la porte avec prudence, les archers mirent tous Nitouche en joue et les femmes déposèrent vivement les vasques près de l'entrée. L'un des gardes s'adressa alors à la voyageuse.

— Boire et manger. Profitez en ! Le chef et le faiseur discutent en ce moment avec le conseil. Vous recevrez votre sentence demain à l'aube. J'espère que le châtement sera exemplaire...

— Fermez la porte en sortant, s'il vous plaît...

L'humour et la musique étaient tout ce qui lui restait, les derniers remparts contre la peur panique et la source de son courage. La sûreté de sa voix tenait uniquement dans le rythme des mots. Que leur cascade soit brisée et c'est elle qui s'écroulerait. Elle aurait tout donné, même le Trifidion, pour se replier sur elle-même et finalement disparaître. Falbayouk savait le faire, que n'était-il avec elle ? Ses doigts se crispèrent





sur le luth, elle ne pouvait plus en jouer mais le gardait en main, comme une arme. Elle jeta un œil sur les vasques, l'une était remplie d'eau et l'autre débordait presque d'une bouillie de tubercules parsemée de tortillons rosâtres. Nitouche la goûta. La purée était tiède, fade et douceâtre et les tortillons, des escargots, âcres et durs avec un goût de feuille.

Avant de réveiller ses amis, elle ôta scrupuleusement tous les escargots proprement immangeables et releva le plat avec quelques épices et condiments. Le Lys-Argent avait largement eu le temps d'agir, les blessures étaient toutes refermées et les forces de chaque dormeur entièrement recouvrées. Tous hormis Mandegloire, apparemment épargné par les effets secondaires du Lys-Argent, étaient frappés d'une complète extinction de voix.

Certes la peur avait fait un peu trembler sa main et le plat s'en trouvait un peu trop épicé mais ils ne s'en aperçurent pas ou firent en sorte de ne pas lui montrer. Comme ils complimentaient Nitouche de leur voix cassée, plusieurs hennissements angoissés provinrent du village.

— Ioa ! s'écria Mandegloire.

La mule était leur prisonnière et il n'osait imaginer ce que ces barbares allaient lui faire. Mandegloire serra les poings. Il rageait de mourir en ayant à peine entrevu la réalité du haut-rêve. Il était à un doigt d'acquérir le don, cette nuit même peut-être, et c'était ce moment que choisissait le destin pour lui faire un pied-de-nez. Avoir une chance d'acquérir le don était la seule chose qu'il demandait à la vie et la vie lui avait accordé...

La nuit tombait et, tandis que le soleil disparaissait vers l'aval dans un éclat rougeoyant, le village prenait peu à peu cette teinte comme si un crépuscule tenait place en son centre. Les flammes dansantes des foyers de la place centrale glissèrent comme des serpents d'ombre jusqu'à eux, leur apportant les cris de la foule et les hennissements de Ioa.

La garde fut doublée pour la nuit et des torches allumés tout autour de la cage. Les derniers espoirs d'évasion s'évanouirent et les prisonniers, résignés, s'assoupirent les uns après les autres. Un peu avant l'aube Nitouche sut que bientôt elle ne pourrait plus utiliser d'armes à projectiles et Mandegloire entra dans les Terres Médiannes du Rêve...

De ces terres, il en avait une connaissance intuitive, il se trouvait actuellement dans le Gouffre d'Oki, sur les rives du Fleuve de l'Oubli. Il n'y avait ni parois verticales, ni cours tumultueux, mais simplement des impressions, des parfums, des sons qui évoquaient, qui les profondeurs humides et ténébreuses d'un gouffre, qui les flots bouillonnants de rapides. Son esprit interprétait comme il pouvait l'espace qu'il foulait en demi-rêve

et Mandegloire prenait ses repères en conséquence. Près du gouffre, ces flots tranquilles tournant en rond : un lac, le lac de Foam. Et à sa droite, cette impression de courbure et de force se mêlant au bouillonnement des flots: un pont, celui de Gioui...

Avec de la pratique, Mandegloire était sûr de pouvoir se diriger dans les Terres Médiannes, sans erreur possible. Et s'il se trompait encore sur la nature d'une terre, ce n'était qu'erreur de jeunesse. Il était haut-rêvant à présent et les pressentiments de la méditation devinrent de vraies « marques ». Il ne pouvait plus adresser la parole à une femme en premier et ce blocage était beaucoup plus fort que celui de la timidité. Il avait le vertige, la seule pensée d'une montagne ou d'un pont le faisait verdir. Enfin il devait impérativement se coucher aux heures du Poisson-Acrobate et du Roseau.

L'aube naissait à peine quand les gardes les réveillèrent sans ménagement. Le ciel rosissait, un ciel clair et pur. Une belle journée s'annonçait. Les gardes n'étaient plus quatre mais douze. Les prisonniers ramassèrent ce qui restait de leur équipement et sortirent de la cage. Encadrés par les gardes, ils avancèrent vers le centre du village. Toute résistance était inutile et suicidaire, un arc menaçait chacun d'eux en permanence et les lances activaient les retardataires.

Les villageois, haineux et vociférants, encadraient les gardes qui entouraient les voyageurs. Sur la place centrale, les feux de la nuit achevaient de mourir, Ioa se tenait au milieu de la place, s'apprêtant à mourir avec eux. La mule était posée sur son bât, lui-même surélevé par de fortes branches liées à ses montants. Les pattes de Ioa étaient liées aux branches pour qu'elle ne puisse plus bouger. L'ensemble avait un équilibre précaire et des villageois s'activaient à maintenir la mule en place. Elle hennit en apercevant Mandegloire. Les gardes obligèrent les voyageurs à s'agenouiller. Kauld fut le dernier à obéir.

Un homme dans la force de l'âge, musclé et charismatique, sortit alors d'une hutte. Il écarta la foule des voyageurs d'un seul regard et s'approcha d'eux. L'aube pointait à peine. Il se campa devant eux, les jambes écartées, les mains sur les hanches et les toisa de toute sa taille.

— Moi, Arayak, chef de la tribu des Hommes-Da, vais prononcer le verdict. Je vais dire ce qui a été décidé en ma présence, en la présence de conseil et en celle du faiseur de réalité. Le crime, le sacrilège est incontestable, l'oiseau Daborok a été tué. Cet animal, fit-il en désignant Ioa, portait l'oiseau dénudé et ses plus belles plumes. Il était conduit par ces gens...

La foule gronda, Arayak la laissa s'exprimer puis reprit :

— Cet animal est le premier coupable de ce grand sacrilège mais comme ce n'est qu'un animal son agonie sera rapide. Il





va être crucifié et ses flancs percés de coups de lances. Quant aux humains, leur sort sera beaucoup plus horrible. Mais ils ne sont pas tous autant coupables que celui qui a tué. Qui d'entre vous a commis cet acte irréparable ?

Ce n'était là qu'effet de rhétorique. Arayak enchaîna avant que Kauld ait pu se dénoncer.

— Qu'importe ! reprit-il. La vérité éclatera. Meurtrier ou complice, leur châtement n'est pas du ressort des hommes mais de celui des Dragons eux-mêmes. J'ordonne qu'on les conduise jusqu'aux Dragons pour les rendre à leur haleine, mère de toutes les illusions. Là chacun d'eux recevra des Dragons eux-mêmes la peine qu'il mérite. Moi, Arayak, ait parlé en nom du conseil et de celui d'Uburis, le grand faiseur de réalité.

La « croix » de Ioa fut levée de fait qu'elle se retrouve assise sur le croupion. Les voyageurs encadrés de douze gardes s'éloignaient dans la forêt quand les lances transpercèrent les flancs de la mule. Ses hennissements résonnèrent longtemps à leurs oreilles, Ioa payait pour eux.

Si Nitouche avait bien compris, l'intention des Hommes-Da étaient de les mener aux Dragons, donc à un volcan, « la montagne qui crache le feu ». Elle imaginait aisément ce que « rendre à l'haleine des Dragons » voulait dire. Menés par la pointe des lances, les voyageurs furent poussés vers le sud à marche forcée. A midi, le groupe fit une courte halte près d'une rivière, la même que celle qui coulait près du village et celle que les voyageurs avaient suivi. Elle décrivait une large méandre, le groupe avait coupé au plus court, par la forêt, plutôt que de suivre son cours.

Ils la traversèrent et continuèrent droit vers le sud. Mi-Dragon, ils finissaient de gravir un léger vallonnement quand ils découvrirent l'haleine des Dragons : un brouillard que nul vent ne pouvait dissiper...

Tous furent soulagés de découvrir le Blurêve, les gardes car leur marche forcée était terminée et les voyageurs car ils étaient sauvés.

— L'haleine des Dragons ! Les Dragons se trouvent au delà de la grande plaine de cendres, ils grondent et crachent des flammes. Leur fumée, leur haleine, vient jusqu'ici... Entrez dans l'haleine ! Les innocents y trouveront un châtement à la mesure de leur innocence et les coupables, un châtement à la mesure de leur culpabilité...

Les voyageurs entrèrent dans le Blurêve sans se faire prier, avec un léger sourire aux lèvres. Kauld fut le dernier à y pénétrer, s'amusant à narguer les gardes qui, impassibles, attendaient que l'haleine des Dragons finissent d'avalier les prisonniers.

La pente gravie, ils aperçurent les grandes hémisphères et, au loin, le cylindre qui avait failli devenir la tombe de Kauld. Ils obliquèrent à droite après lui et laissèrent derrière eux les sphères.

Bientôt, une autre forme cylindrique émergea du brouillard. C'était une tour aux lignes pures sans fioritures et faite dans la même matière mate et blanchâtre que les sphères. Une large ouverture voûtée de trois mètres sur trois, sans aucune porte, avait été pratiquée dans sa base. Le brouillard empêchait de voir ce que la tour recelait en son sein, en revanche les créatures en faction aux créneaux étaient parfaitement visibles...

Ressemblant à des écureuils géants avec leur poil roux et leur énorme queue en panache, elles n'en étaient pas moins casquées de fer. Les voyageurs, totalement désarmés, approchèrent prudemment de la tour pour faire vivement demi-tour quand les premières pommes de pin géantes furent jetées sur eux, depuis les créneaux, par les écureuils. Les projectiles ratèrent tous leur cible et disparurent en touchant le sol nimbé de brume.

Nitouche et ses compagnons hésitèrent à forcer le passage pour y renoncer finalement. Prudemment, ils contournèrent la tour et continuèrent dans la même direction. Ils n'allèrent pas bien loin.

Devant eux, et aussi loin que leur regard portât, des centaines de serpents de près de trois mètres de long, ancrés au sol par leur queue, ondulaient comme un champ de blé. Les voyageurs tentèrent de les contourner mais, ils durent se rendre à l'évidence que ce champ de serpents leur bloquait le passage, formant comme le fond d'une nasse. Finalement, ils choisirent de retourner à la tour et de tenter leur chance.

Les créneaux semblaient déserts, ainsi pénétrèrent-ils à l'intérieur de la tour sans coup férir. Au fond d'une pièce vide aux murs estompés par la brume, ils distinguèrent un double escalier en colimaçon, l'un montant aux créneaux, l'autre plongeant sous terre. Ils empruntèrent ce dernier.

Quatre spires plus bas, au bout des dernières marches, débutait un large couloir voûté où régnait la même lueur crépusculaire qu'à la surface. Quelques dizaines de pas plus loin, le couloir se divisait en trois branches menant chacune à une porte faite de la même matière mate et métallique. Kauld, qui marchait en tête, choisit la porte droit devant lui. Il n'eut que la peine de la pousser.

Derrière elle, l'obscurité et les bruits reprirent leurs droits. La lueur d'une chandelle, tout l'éclairage qui leur restait après la perte de Ioa, illumina les parois d'un tunnel caveux qui les conduisit à une salle ténébreuse. Par un goulet étroit s'insinuait un léger vent qui fit vaciller la flamme de la chandelle. Kauld se glissa dans le goulet et découvrit une seconde caverne dont les ténèbres reculaient devant la lumière du jour.







Ils débouchèrent à flanc de falaise, au fond d'une gorge encaissée. Quelques mètres en contrebas, au pied du chaos de rochers au sommet duquel s'ouvrait la caverne, une rivière au lit large et peu profond coulait entre des plages de galets. L'autre rive était tout aussi escarpée. De rares arbustes et touffes d'herbes amenaient un peu de vie dans cet endroit désolé. La falaise, haute et abrupte, donna des frissons à Mandegloire. Rien que de penser qu'il serait peut-être obligé de l'escalader lui nouait le ventre et faisait flageoler ses jambes.

En cette fin d'après-midi, le ciel était bleu, sans l'ombre d'un nuage. Pourtant la gorge était plongée dans une demi-obscurité. Seule le haut de la falaise, en face d'eux, était inondée de soleil.

Pendant que Mandegloire se plongeait dans mes pages, Nitouche et Kauld partirent à la recherche de bois. A un mille de la caverne, là où la gorge se rétrécissait, ils découvrirent un arbre mort, tué par le gel, dont les nombreuses branches alimenteraient le feu durant la nuit. Kauld se confectionna un gourdin avec une branche à l'aubier coriace et Nitouche testa la qualité du sable bordant la rivière. Celui-ci était certes grossier mais convenait néanmoins à la méditation.

Ils poussèrent un peu plus loin leur exploration. La gorge s'élargissait à nouveau. L'autre rive semblait plus large et verdoyante, plus propice à la vie. La profondeur du lit de la rivière variait beaucoup suivant les endroits, l'eau prenant même parfois une teinte vert foncé. Les explorateurs tournèrent rapidement les talons quand Nitouche aperçut un grand ours se faisant les griffes sur un arbre, de l'autre côté de la rivière. L'animal les aperçut également, les suivit de son regard placide mais ne les poursuivit pas.

La bande de lumière en haut de la falaise venait de disparaître quand Nitouche et Kauld rentrèrent les bras chargés de bois. La nuit tomba dans la gorge alors que le ciel ne faisait que rougeoier. Autour du feu, les voyageurs comptèrent leurs réserves de nourriture et d'eau. Ils ne possédaient plus qu'une seule gourde et à peine deux jours de provisions.

Mandegloire refusa de monter la garde au Poisson-Acrobate et au Roseau. Il argua du fait qu'il devait rester allongé. S'il y avait combat, il ferait le mort et si ses compagnons devaient fuir, alors ils reviendraient certainement le chercher! Kauld resta dubitatif. Tous espérèrent qu'une telle situation ne se présentât jamais.

Ils comprirent un peu mieux ce que Parpadigne voulait dire quand il parlait du prix du haut-rêve, Mandegloire plus que tous les autres.

Le matin suivant, le temps était nuageux mais se dégagea à l'heure de la Sirène. Les voyageurs sous l'insistance de

Nitouche se rendirent à la plage de sable pour qu'elle y médite. Elle profita que la Sirène n'était pas terminée pour se laver malgré la froidure de l'eau et se changer. Elle en avait assez de ces vêtements d'homme, elle se préférait et s'aimait davantage en femme. Du fond de son sac elle tira un corsage de lin, une jupe de laine bleu roi et un corselet de cuir qui fit joliment pigeonner ses seins et affina davantage sa taille, la rendant plus belle encore. Son sourire éclatant et sa joie de vivre l'embellissait tout autant et ne faisait qu'attiser le désir de Kauld. Il fallait qu'il l'ait cette garce...

Tandis qu'elle méditait, Kauld s'entraîna au maniement du gourdin, Mandegloire lut et Archibald prit patience. Dafix se trouva un gourdin qu'il s'empressa de brandir. Le bois mort cassa en deux et le morceau virevoltant vint atterrir sur la tête de Mandegloire, tout à la compréhension du Trifidion...

La méditation accomplie, les voyageurs reprirent la route en descendant la rivière. La gorge s'élargit de plus en plus, ses parois s'estompèrent pour finalement se fondre en des collines boisées à l'approche d'une vallée étroite et sinueuse, coincée entre les collines issues de la gorge et d'imposantes montagnes toutes proches au nord. La rivière y serpentait dans une forêt de conifères parsemée de petites clairières herbues.

Au crépuscule, les voyageurs découvrirent avec soulagement le hameau de Ult le long de la rivière. Entouré de prés, Ult était formé d'une douzaine de maisons, sans véritables rues entre elles. Le plus souvent, le mur de l'âtre était en pierre, le reste de l'ouvrage en bois et les toits en chaumes. A cette heure de la journée les cheminées fumaient et le hameau était désert. Les villageois goûtaient un repos bien mérité après le labeur des champs et s'apprêtaient à manger.

Nitouche frappa à une porte, l'aboïement d'un chien lui répondit, aboïement qu'une voix éraillée fit taire :

- Paix Nitouche ! paix !... Qui c'est ?...
- Des voyageurs... répondit Nitouche.
- Et d'où ça ?
- De la gorge...

La porte s'entrebâilla. Une figure sombre encadrée par une barbe et des cheveux hirsutes montra le bout de son nez et dévisagea Nitouche.

- Et vous allez où ?
- A Ancolis, posa Nitouche.
- Alors vous êtes bien perdus !...

Le chien gronda entre ses jambes et le paysan lui donna un coup de pied pour le faire rentrer.

- Couchée Nitouche !





– Y a-t-il une grande cité dans le voisinage? demanda Nitouche un léger sourire aux lèvres.

– Toll, la cité aux dix mille cloches. Elle est environ à cinquante milles d'ici. Deux jours de marche en somme...

Kauld souriait lui aussi, Nitouche était un nom qui allait si bien à une chienne...

L'animal tenta de nouveau de se glisser à l'extérieur, le paysan explosa.

– Crénom, tu veux une raclée! Tiens-toi tranquille! C'est le fouet que tu veux bougresser?!

Kauld se mit à rêver, Nitouche souriante intervint en faveur de la pauvre bête.

– Vous devriez être plus gentil avec votre chienne.

– Vous savez, je gueule mais je ne la touche jamais. J'aime trop... Bien! au revoir...

La porte claqua. A la sortie du village, en direction de Toll, les voyageurs trouvèrent une oreille plus complaisante. Moyennant la promesse de quelques pièces et le sourire de Mandegloire, l'occupante des lieux, une femme d'une trentaine d'années, les fit entrer.

Dès le pas de la porte une forte odeur de renfermé mêlée de relents acides les prirent à la gorge, l'occupante n'en semblait pas incommodée le moins du monde. La maison n'avait qu'une pièce. Une longue table trônait en son centre. Un coin cuisine avec huche, coffre et étagères pleines de bocaux était installé près de l'âtre. Une paillasse était jetée à l'autre bout de la pièce. La femme s'appelait Lurène. Elle était plutôt avantagée mais sa tignasse rousse pleine de nœuds, la crasse recouvrant sa peau et sa robe sale et rapiécée la dépréciait grandement.

– Je vis seule! soupira Lurène en regardant Mandegloire.

– Quel dommage! compatit faussement Nitouche.

– Il n'y a pas longtemps encore, je vivais avec mon père. Voilà un an déjà qu'on l'a porté dans la montagne. Il s'est réveillé dans un autre rêve... Enfin, c'est ce que l'on dit ici...

Lurène ne quittait pas des yeux Mandegloire, le plus beau des quatre étalons. Elle le flatta, lui donna du Messire, et lui fit des propositions à peine voilées. Curieusement, Mandegloire semblait sensible au charme de Lurène ce qui la rendait sûre d'elle face à sa rivale: Nitouche.

Il devint rapidement évident que Mandegloire partagerait la couche de Lurène cette nuit et que ses compagnons se contenteraient de la terre battue. Profitant de la bonne disposition de Lurène à leurs égards, Archibald et Kauld achetèrent pour une bouchée de pain une planche de sapin de

près d'un mètre cinquante de long et un châle de laine noire. Archibald jubilait, il pourrait enfin méditer cette nuit...

Ils s'installèrent tous autour de la table. Lurène offrit à Mandegloire un peu de vin de résine pour le « stimuler » selon son propre terme. Elle frotta langoureusement son genou son le sien et le dévora des yeux. Il finit son verre sans y prêter attention. Kauld envoya des baisers et des œillades à Nitouche en tentant de toucher son pied avec le sien. Elle le remit à sa place. Aussi Kauld, pour se calmer, accompagna-t-il Archibald quand il sortit pour méditer, la planche et le châle sous le bras.

— Où vont-ils? fit Lurène.

— Prendre un bain... répondit Mandegloire.

— Un bain! Quelle idée! Je grelotte rien que les imaginer dans l'eau à cette heure... j'en ai la chair de poule... Pour rien au monde je les imiterais alors que je peux être si bien au chaud, dans un lit, avec des bras câlins autour de moi...

Archibald frissonna quand il plongea le premier orteil dans l'eau fraîche de la rivière. D'un bond il sauta dedans et se lava rapidement. Au sortir de l'eau il drapa le ridicule châle de laine autour de ses hanches. Cela ne le réchauffait en rien et il dût faire appel à toute sa volonté pour méditer pendant une heure, grelottant de froid et torturé par des rafales de vent glacées. Son nez coulait quand le Serpent tira à sa fin et il salua son départ avec un éternuement retentissant...

Archibald se rhabilla vivement et rentra au village avec Kauld qui avait passé l'heure à lancer des cailloux dans l'eau. Ils découvrirent Nitouche et Dafix endormis près de la porte. Nitouche avait insisté pour que Dafix laissât Lurène et Mandegloire seuls, une simple question de discrétion. Nitouche avait mis longtemps à s'endormir, torturée par sa curiosité naturelle mais elle ne lui avait pas cédé.

La maison semblait silencieuse, Kauld et Archibald entrèrent. Les braises du feu rougeoyaient encore et les silhouettes de Lurène et Mandegloire étaient enlacées dans le lit. En prenant bien garde de ne pas les réveiller, ils mangèrent les restes et s'endormirent près de l'âtre. Archibald fut plus long à trouver le sommeil, un détail le travaillait. Falbayouk lui avait assuré que l'entrée du rêve de Toll était planté de nombreuses statues. Or, apparemment, il n'en était rien. Le Blurève pouvait-il se modifier? Ou Falbayouk s'était-il trompé?

En fermant les yeux, il penchait plutôt pour la seconde solution.

Au matin, Archibald se sentait en pleine forme, sa voix était de nouveau normale, la méditation avait porté ses fruits et la quête onirique semblait sur le point de s'achever. La vie était belle, le moral était haut. Il en allait pas de même pour Dafix et Mandegloire.





Dafix était le seul à être encore aphone. Quant à Mandegloire, ses vêtements furent jetés dehors par Lurène et lui-même, nu comme un ver, chassé de la maison à coup de balai. Dans le même élan, la mégère réveilla Kauld et Archibald sans ménagement et les chassa également. La porte claqua violemment derrière eux...

Personne ne demanda à Mandegloire de s'expliquer, même Nitouche qui pourtant en mourrait d'envie. Mandegloire savait à présent que le Lys-Argent ne l'avait pas épargné. Il ne s'en serait sans doute jamais aperçu sans l'empressement de Lurène et il se demandait encore pourquoi il lui avait cédée. Nitouche se souvenait des paroles dures de Mandegloire à son égard, elles lui brûlaient la langue mais elle se retint de les lui rappeler.

Ils quittèrent Ult au début de la Sirène par un chemin suivant docilement le cours de la rivière. Le Faucon fut consacré à la méditation de Nitouche, Elle était la seule, avec Kauld, à préférer encore le sable à l'eau froide. Et bientôt, elle serait peut-être même la dernière. En effet Kauld, devant ses échecs successifs, était de plus en plus tenté par la diversité des fièvres. Mandegloire en profita pour poursuivre la lecture de mes pages et Kauld mit cette heure à profit pour trouver trois solides gourdins qu'il distribua à Nitouche, Dafix et Archibald.

La Couronne brillait quand ils arrivèrent à Algis, un hameau semblable en tous points à Ult bien que plus grand. Là, le chemin changeait de rive à la faveur d'un gué. Ils y apprirent le nom que portait la rivière, l'Oraze, et y achetèrent des provisions de route : fromage et mignotin. Le mignotin était une spécialité de la région, faite du lait et de la crème des vaches paissant dans les prés alentours et de la farine de mignote, provenant des pignons d'un espèce de conifère appelé le mignotier. Ses pignons secs et moulus donnaient une farine brun noir au goût amer se mariant délicieusement avec le lait et le miel. Nitouche se délecta de mignotin et en acheta une bonne provision.

Ils ne s'attardèrent pas à Algis et poussèrent jusqu'à Volveck pour y arriver fin Dragon. Volveck, l'ultime étape avant Toll, était un véritable village contrairement à Ult et Algis. Cependant il ne possédait pas de maison des voyageurs, mais simplement une taverne : la Taverne des Sonneurs. Elle était encore vide à cette heure. Les voyageurs y louèrent le grenier pour la nuit.

— Vous allez à Toll? demanda le tavernier bedonnant tout en recomptant laborieusement les cinq pièces de bronze. Les choses y vont mal vous savez! Les cloches ne sonnent plus que les heures principales et tous s'attendent à bientôt entendre le

glas... La fille du Grand Clochard est très malade, paraît qu'elle tousse du sang et du sable! Il y a une récompense pour celui qui la guérira, une vraie fortune : cinquante pièces d'or...

Les voyageurs avaient tendu l'oreille au nom de «glas». Ce mot suffisait à lui seul à rehausser leur moral, leur quête y était en effet intimement liée. Mais un problème de conscience se posait à eux, la fille du Grand Clochard était semble-t-il atteinte de la pierre de poitrine, maladie dont ils disposaient d'une dose de remède. Ils pouvaient tout aussi bien la laisser mourir pour satisfaire leur quête onirique ou tenter de la sauver. Le choix était leur.

Kauld offrit une tournée de vin de résine à ses compagnons avec l'espoir secret que Nitouche perde la tête comme dans la grange de Marconic. Prudemment, elle s'arrêta au premier verre, les pommettes déjà bien rouges. La bouteille vidée, ils montèrent au grenier et s'installèrent au milieu des bottes de paille. Mandegloire se brûla les yeux à la lueur d'une chandelle, avide de connaître au plus tôt tous ses secrets. Nitouche, elle, s'enfonça dans une botte de paille et dégusta du mignotin avec gourmandise. Le goût en était légèrement trop amer, un soupçon de miel pourrait corriger cette amertume et rendre le mignotin réellement délicieux. Dommage qu'elle n'en eût plus. Nitouche ferma les yeux et croqua à nouveau dans la barre de mignotin.

Un brouhaha monta de la salle de la taverne, apparemment comble. Archibald y descendit pour discuter avec les villageois avant de s'isoler pour méditer. A son arrivée, il fut désigné à l'assemblée par le tavernier et aussitôt assailli de questions. Sans perdre son calme, Archibald bourra une pipe et répondit une à une aux questions pressées des villageois.

La plupart d'entre elles portaient sur son origine et Archibald dû à plusieurs reprises répéter qu'il ne venait pas d'une cité nommée Samara. Samara était située dans la grande vallée, à l'ouest, au delà de Toll. Les deux cités étaient rivales et la guerre avait de tout temps fait rage entre elles. Il y avait longtemps cependant que le sang n'avait pas coulé et chacun le regrettait. La mort de la fille du Grand Clochard allait peut-être rompre cette longue et ennuyeuse période de paix, en tout cas chacun l'espérait.

Le seul nom de Samara déchaînait les passions, tant et si bien que les villageois ne firent bientôt plus attention à lui. L'heure tournait et Archibald s'éclipsa pour aller méditer.

Le lendemain matin, Nitouche fut surprise de ne pas avoir conscience d'une «trace» de méditation. Pourtant celle-ci avait porté ses fruits, elle le sentait en elle. Elle en conclut que sans doute toutes les feuilles avaient été remises en place cette fois-ci...





Il n'en allait pas de même pour Archibald. Sa séance de méditation avait bel et bien laissé une marque dans son esprit : le vertige. Traverser des montagnes une fois devenu haut-rêvant pourrait fort bien lui coûter la vie...

Il n'y avait pas plus de quinze milles entre Volveck et Toll, à peine deux heures de marche par le chemin longeant l'Oraze. Les voyageurs se mirent en route dès l'aube. Courant Sirène, Nitouche aperçut une belle plage de sable et voulut s'y arrêter. Ses compagnons ne l'entendaient pas de cette oreille et l'entraînèrent avec eux. Elle se retourna plusieurs fois en soupirant comme ils s'en éloignaient.

Le Faucon disparaissait dans le soleil quand ils furent en vue de Toll. La cité, protégée par de hauts remparts et de massives tours d'angles, se lovait dans un coude de la rivière et montait à l'assaut de la colline qui en détournait le cours. Au plus haut de la cité, se dressaient trois tours ceintes de leurs propres murailles, les plus hautes et imposantes de la ville. La couleur brune de leur pierre, de la couleur du mignotin, tranchait avec celle grise du reste des remparts.

Le chemin se glissait entre les murailles et l'Oraze. Même à cette heure de la journée, il était plongé dans l'ombre par les murailles masquant le soleil. Il y régnait une froidure et une pénombre qui firent frissonner Nitouche, non de froid mais de peur, une peur instinctive nourrie de pressentiments. Elle se sentait mal à l'aise et cette cité ne lui disait rien qui vaille.

Les cloches du carillon des heures sonnaient juste les trois coups de la Couronne quand ils arrivèrent à la porte de Toll. Les deux battants étaient grand ouverts et la herse levée, une charrette à bras leur bloquait le passage. Les paysans excédés discutaient vivement avec des gardes flegmatiques appuyés sur leur lance. Les hommes d'armes portaient des bottes de cuir bouilli, un pantalon de cuir épais, un casque et un haubert de mailles. Une tunique beige portant l'emblème de Toll, un écusson argent avec une cloche sable sur deux faisceaux croisés de même couleur, était passée par dessus l'armure. Une dague, pendant au ceinturon masqué par la tunique battait à leur côté. Les voyageurs s'intéressèrent à la conversation en prenant bien garde de ne pas s'immiscer.

— La charrette ne peut pas entrer ainsi, répéta le garde d'un ton las, elle est trop bruyante. Vous devez entourer les roues de chiffons. Tels sont les ordres.

— Mais...

— Tous les bruits sont interdits, coupa le garde. Le train des cloches est même réduit à son minimum... Vous ne pouvez pénétrer ainsi à Toll, à moins que vous ne vouliez entendre le glas! à moins que vous ne vouliez la mort de la Grelotte!...

Les paysans baissèrent les bras et firent manœuvrer la charrette pour la préparer de leur mieux. Les voyageurs en profitèrent pour s'entretenir avec les gardes.

Ces derniers confirmèrent que la fille du Grand Clochard Alifar le Tendre, Damoiselle Elzémone, aussi appelée la Grelotte, était bien mal en point. Son état avait brusquement empiré voilà deux semaines. La récompense pour la guérison de sa fille était alors passée de dix à cinquante pièces d'or. Mais attention, le Grand Clochard n'était pas tendre avec les charlatans, ceux-ci subissaient le supplice de la sonnade. Le prétendu médecin est placé sous une cloche et sonné jusqu'à ce que le sang lui sortît par les oreilles.

— Si vous êtes sûr de votre fait, fit un garde, adressez-vous à la Maison Brune, en haut de la colline, c'est là que demeure le Grand Clochard...

Les voyageurs y étaient résolus. Mais avant de passer la porte, ils discutèrent plus avant avec les gardes au sujet de Toll. La ville résonnait d'habitude de centaines, de milliers de cloches. Mais depuis que la Grelotte est malade, la plupart d'entre elles se taisaient. Damoiselle Elzémone avait besoin de silence. Sonner les cloches était une charge honorifique et héréditaire. Les détenteurs, les Clochards, avaient seuls le droit de posséder et de faire sonner les cloches. Ils étaient les vrais maîtres de Toll et, s'ils laissent le plus souvent à des domestiques le soin de sonner les cloches, c'était pour mieux pour se consacrer à leur véritable occupation : siéger au Conseil des Cloches présidé par le Grand Clochard.

Le glas, la « Grosse Dondon » comme l'appelaient les gardes ne sonnait que pour les grands malheurs comme la mort d'un Clochard ou d'un parent proche. On l'entendait également, mais en carillon, pour les mariages ou les naissances dans les grandes familles de la ville. En d'autres circonstances s'était grand sacrilège de la faire sonner.

— Nous risquons de bientôt l'entendre, ajouta un garde avec une pointe d'espoir dans le ton. Que la Grelotte meurt et le Grand Clochard noiera son chagrin dans une bonne guerre contre ces barbares de Samara ! c'est pour eux aussi que sonnera le glas...

— Et pour nous également !... murmura Nitouche.

Empruntant les rues étroites, tortueuses et silencieuses de la ville, les voyageurs gravirent la colline de Toll vers la maison brune. Le peu de citoyens qu'ils rencontrèrent avaient tous la même mine sombre et triste. Toute la ville semblait évoluer de concert avec la maladie de la Grelotte. C'était pour elle que les roues et les sabots des chevaux étaient enveloppées de chiffons, pour elle que les décrets n'étaient plus criés dans la rue mais seulement placardés. Pour elles que les cloches s'étaient tues.







Juste devant les trois tours de la Maison Brune s'étendait une large esplanade. En son centre se dressait une estrade sur laquelle trônait la cloche de mort. De taille humaine, elle était surmontée d'un portique et reliée à lui par un système compliqué de poulies multiples. C'est là que finissaient les prétendus médecins et charlatans.

Cette vision fit plus que tempérer l'optimisme de Nitouche, elle la fit trembler d'une peur panique, d'autant plus déconcertante et angoissante qu'irrationnelle. Ses compagnons se semblaient pas ressentir le même trouble, ce qui ne fit qu'augmenter le malaise de la jeune fille. Tout dans cette ville transpirait la mort. Vivement, Nitouche s'écarta de cette estrade.

L'enseigne en forme de cloche d'une auberge se ballottait doucement au bout de ses chaînes dans un bruit de métal rouillé à la façade d'un immeuble bordant l'esplanade, juste en face de l'estrade. Ils hésitèrent un instant à s'installer dans l'une d'elle et y attendre, comme tous, que le glas sonne. Mais ils se dirigèrent finalement vers le portail à double battant de la Maison Brune.

Ils s'y présentèrent comme médecins. Les gardes les firent entrer par une porte basse pratiquée dans l'un des imposants battants. Précédés par l'un d'eux, ils parcoururent un couloir sombre et étroit pour arriver dans une petite salle aveugle aux murs noircis par les torchères à huile et où donnait plusieurs autres couloirs. Le garde les fit asseoir sur un banc de pierre et attendre une dizaine de minutes dans cette ambiance sépulcrale.

Enfin, des pas résonnèrent et un homme sortit de l'ombre d'un couloir. D'une cinquantaine d'années, le nouveau venu portait des vêtements de velours sombre rehaussés de fourrure. Ses cheveux courts étaient huilés et plaqués en arrière et ses joues, bien rondes, rasées de près. Son ventre était aussi rebondi que ses joues ce qui rendait sa démarche quelque peu dandinante. Il les dévisagea en silence pendant quelques minutes, l'air amusé, les bras croisés, les doigts tapotant les coudes nerveusement.

— Je suis Maître Belius, fit-il, le Premier Médecin de Toll. Alors! qui d'entre vous se prétend meilleur médecin que moi ?...

Kauld, Archibald et Mandegloire se levèrent.

— Oh! oh! trois d'un coup! Vous prétendez guérir la Grelotte! bien, nous allons voir cela! veuillez me donner vos noms, je vais vous conduire à elle. Si vous la guérissez vous serez riches, mais si elle ne se porte pas mieux après votre traitement, alors vous serez sonnés! jubila Belius.

— Et qui décidera s'il y a un mieux? fit Mandegloire.

– Moi, bien sûr! lâcha Belius avec un grand sourire.

Les voyageurs n'étaient pas prêts à accepter ces conditions. Ce serait mettre leur vie en péril sans succès assuré, de plus ils ne possédaient qu'une seule dose de sirop de sélébore, trop peu pour la guérir. Mais comment le faire comprendre à Belius?

Devant leurs hésitations, Belius ricana :

– Je le savais, vous n'êtes que des charlatans. Des plaisantins comme vous, j'en ai vu défiler beaucoup. Des vauriens venus simplement voir à quoi ressemblait la Grelotte et la peloter dans son lit. C'est pourquoi, il fut décidé que tous les charlatans fussent sonnés. Depuis que ce décret est paru, il y a beaucoup moins de candidats! je vous laisse réfléchir...

– Nous connaissons le remède, posa Kauld.

Belius éclata d'un rire niais.

– Le remède n'existe pas... lâcha-t-il entre deux éclats de rire.

– Si, le sirop de sélébore, fit Archibald flegmatique.

– J'ai déjà entendu ce refrain maintes fois, avec d'autres noms. Le remède n'existe pas, sinon je le connaîtrais... trancha Belius avec assurance et suffisance.

Belius était inflexible. Il refusait de laisser les voyageurs approcher de la Grelotte s'ils ne signaient pas le registre et donc ne s'exposait pas à la sonnade. Il refusait de même de les mener au Grand Clochard. Selon le décret, c'était à lui et lui seul que décider en la matière. Il ne donnait à Elzémone que trois jours à vivre, trop peu pour retourner chercher davantage de sélébore. Il fallait que la Grelotte reçoive la dose de remède pour lui permettre d'attendre leur retour. De plus, il leur fallait des armes, cela seul le Grand Clochard pourrait leur accorder.

La seule solution envisageable passait par une entrevue directe avec Alifar. Lui seul avait l'autorité d'assouplir le décret en leur faveur. Sa fille se trouvant au plus mal, il serait peut-être sensible à ce signe du destin.

Nitouche menaça Belius de la sonnade si par sa faute et sa suffisance Elzémone venait à mourir. Le Premier Médecin pouffa de rire et reprit rapidement son sérieux.

– S'il y a un médecin parmi vous qu'il signe le registre. Je le mènerai à la Grelotte et il administrera le remède devant témoins. Il restera ensuite à disposition du Grand Clochard dans la Maison Brune. S'il n'y a pas d'améliorations dans les douze heures, le prétendu médecin sera alors proprement sonné...

Il termina avec un grand effet de manche et un ton grandiloquent et ordonna au gardes de les raccompagner à la porte.





– Nous voulons voir le Grand Clochard! tenta une dernière fois Nitouche avec toute l'assurance dont elle était capable.

Belius ne lui répondit pas et quitta la pièce en rappelant aux gardes de les chasser. Les voyageurs tentèrent de raisonner les gardes sans rencontrer plus d'écho. Ceux-ci les poussaient lentement vers la sortie quand soudain une voix sonore résonna dans le couloir.

– Que se passe-t-il donc ici? Quel est tout ce raffut?

– Des étrangers capitaine...

L'homme que les gardes appelaient « capitaine » sortit de l'ombre. Trente ans environ, bien bâti et bel homme, il toisait les voyageurs et les gardes de sa taille imposante. Il portait le même uniforme que ses hommes et une épée bâtarde battait à côté de la dague.

– Qu'on les chasse! lâcha-t-il sèchement.

Son ton changea quand il aperçut Nitouche. Il devint plus complaisant et attentif, surtout à ce qu'elle disait. Elle tenta de le convaincre de les mener au Grand Clochard mais tout son charme et ses arguments se butèrent à un règlement érigé en dogme par ce soldat habitué à obéir. C'était à Maître Belius de régler ces problèmes, pas à lui.

Les gardes les poussèrent dans le couloir. Le capitaine se tenait près de Nitouche. Dans un murmure, il lui recommanda l'Auberge des Carillons, sur l'esplanade. Il passerait peut-être dans l'après-midi, s'il trouvait le temps. La jeune fille sentit une main effleurer ses fesses et la porte basse se referma derrière eux.