

LES VOYAGEURS

LIVRE SECOND

LA FONTAINE D'ÉPHERNAÏS



Gardien des Rêves:

Denis Gerfaud

Narrateur:

Pierre Lejoyeux

Chapitre 4

LA FORÊT DE THANEROSE





Chandragore sentit un frisson glacé lui parcourir l'échine. Les brumes du Gris Rêve venaient de se déchirer brutalement. Ce n'était pas pour lui déplaire à priori, lui qui privilégiait l'action, mais quel choc ! Un pas de plus et il chutait de près de cent mètres, une hauteur assurément fatale...

Il se trouvait au bord d'un plateau aride balayé par le vent et, en contrebas, s'étendait une immense forêt qui emplissait l'espace jusqu'à l'horizon. Tout autour de lui, ce n'était que nature sauvage. Chandragore regretta le passé encore proche où il séjournait dans un lieu béni des Dragons appelé « cité », un lieu où l'homme avait su dompter sinon apprivoiser la nature. Des cités, ses pérégrinations lui en avait fait connaître de nombreuses. C'était dans l'une d'elle qu'il avait grandi avant de partir à l'aventure et jouir des plaisirs du voyage ; depuis, douze ans s'étaient écoulés...

Aujourd'hui, force lui était d'admettre que ces douces réminiscences n'avaient rien de commun avec la réalité environnante. Chandragore contempla, sans réel intérêt, l'océan de verdure apparemment sans fin. Il décida de poursuivre son chemin en longeant le précipice vers le sud, en espérant que la paroi abrupte, jusqu'ici impraticable même pour lui, présentât des voies plus propices à la descente vers l'« enfer vert ». Il marcha ainsi toute la journée et la journée suivante.

Ses provisions s'épuisaient. Encore une journée et il serait contraint de chasser, mais chasser quoi ? Le plateau était désert et ce n'était pas les maigres et rares racines qu'il déterrait qui pourraient le nourrir longtemps.

Alors qu'il longeait l'abîme, il distingua, à quelques centaines de mètres, un groupe d'humanoïdes qui se révéla, à mesure qu'il s'avançait vers lui, être composé de voyageurs : quatre hommes et une femme, cherchant, tout comme lui sans doute, un moyen de descendre.

Alors que quelques mètres les séparaient encore, tous les voyageurs tirèrent leurs armes. Tout de noir vêtu, un homme mûr et bedonnant, aux cheveux et à la barbe mêlés de nœuds, et aux petits yeux gris rivés sur lui, le menaça d'une arbalète. La jeune fille, blonde aux yeux noirs, tenait en main une esparlongue, une de ces épées d'opérette. Elle partageait ce goût et ce même regard noir avec un jeune bellâtre qui se tenait près d'elle. Quant aux deux autres hommes, d'allure plus rustaude, ils brandirent qui une épée, qui une dague.

Nitouche, Brucelin, Kauld, Archibald et Rakam venaient d'atteindre le bord du précipice et découvrir la forêt de Thanerose quand ils aperçurent une silhouette au loin, venant vers eux. Prudemment, ils dégainèrent mais baissèrent vite leurs armes lorsqu'il constatèrent que le voyageur solitaire ne constituait pas une menace.

Les cinq voyageurs montraient envers Chandragore une grande méfiance. Lui-même n'était pas rassuré face à quatre adversaires armés et renonça à dégainer sa dague pour ne pas envenimer les choses. Le grand gaillard tenant l'épée fit un pas vers lui. Des cheveux bruns encadrait une mine patibulaire et ses sourcils noirs froncés renforçaient la puissance de son regard noir. Il questionna Chandragore sans ménagement :

– Es-tu aux ordres de l'Autarque ? lâcha Kauld.

– Non... fit simplement Chandragore.

– Qui es-tu alors ?

Chandragore se présenta et Kauld fit de même pour lui et ses compagnons, mais refusa que le solitaire approchât.

– Où se trouve la prochaine ville ? demanda Chandragore.

Kauld lui indiqua la direction à suivre pour atteindre Kurif, mais lui déconseilla de s'y rendre. En revanche, il lui recommanda Toll, la cité aux dix mille cloches, bien que le voyage fût périlleux et complexe. Il fallait traverser, vers l'ouest, la désolation des Rananècres, découvrir un piton rocheux creux, descendre dans ses profondeurs, entrer dans un monde étrange, aux confluent des rêves, appelé Blurève, éviter toutes les créatures le peuplant et notamment, Kauld insista sur ce point, les écureuils géants vêtus de cotte de mailles et armés de bouclier et de fléau d'armes à pommes de pin ! Mais les épreuves ne s'arrêtaient pas là, Toll était encore à trois jours de la sortie du Blurève et peut-être assiégée par les forces de sa rivale, Samara, à l'heure actuelle.

Dans ces conditions, la perspective d'un retour à la civilisation fut rejetée par Chandragore qui décida de se joindre aux voyageurs. S'ils voulaient bien de lui, ce qu'il firent...

Aux yeux de Chandragore, la jeune fille nommée Nitouche, dix-huit ans à peine, montrait déjà les signes les plus paranoïaques d'un fatalisme exacerbé. Toutefois, cela contribuait à magnifier son charme, déjà servi par une beauté remarquable. Le chef, le dénommé Kauld, porte-parole méfiant du groupe, et Archibald, l'homme à la tignasse rousse, ne quittaient jamais leurs armes. Archibald amusait Chandragore par les contrastes qu'il pouvait exprimer. Ce personnage craintif, caché derrière son arbalète et qui, signe évocateur, couvrait littéralement les trois carreaux qu'il possédait, n'avait pas une physionomie de voyageur mais d'un cuisinier affairé aux fourneaux d'une auberge.





Brucelin recelait un mystère. Son apparence et ses manières faisant de lui, au premier abord, un être superficiel ; mais il n'en était rien et Chandragore se promit de trouver ce qui se cachait derrière cette carapace.

Le quatrième homme, Rakam, robuste gaillard de bonne taille, semblait d'un naturel réservé et moins peureux que ses comparses, excepté la farouche Nitouche. Il était le plus dangereux par le sang-froid qu'il manifestait et serait, éventuellement, celui qui se débriderait le plus facilement ; au contraire des autres qui, comme le chien aboyant, tentaient de cacher leur peur derrière une agressivité et une assurance de façade qui ne peut ni tromper, ni n'effrayer le voyageur de vocation.

Sachant cela et ménageant les susceptibilités de chacun, Chandragore accompagna les voyageurs vers le sud à la recherche d'une voie praticable. En chemin, ils firent tous plus amples connaissances. Chandragore apprit que ses nouveaux compagnons de voyage étaient, à l'exception de Brucelin, tous atteints par un mal inconnu qui les rongeaient et qu'ils recherchaient la fontaine d'Ephernaïs, une fontaine draconique proche de la cité d'Aquementhe. De telles fontaines dataient du Premier Âge, celle-ci avait selon les voyageurs la vertu de pouvoir les guérir et pour Brucelin, la faculté de purifier toutes les gemmes.

La perspective de voir une telle fontaine ravit Chandragore. Mais l'heure n'était point aux rêveries : il fallait quitter ce plateau.

Les voyageurs longèrent l'abîme deux jours durant à la recherche. Les guêpes disparurent des oreilles de Brucelin pour être remplacées aussitôt par la plainte d'un vent violent qui soufflait en rafales et courbait les rares arbustes vers le précipice. Les voyageurs s'emmitouflèrent dans leur manteau alors que le temps fraîchissait et le ciel se couvrait de nuages menaçants.

En milieu d'après-midi, ils aperçurent au loin une grande échancrure dans la falaise qu'une rivière bouillonnante avait creusée au fil des ans. Le grondement d'une cascade couvrit rapidement la plainte du vent. Les chutes étaient à l'image de la forêt : grandiose ; l'eau tombait de près de cent mètres dans un fracas assourdissant, nimbant la falaise d'éternelles brumes d'où naissait un magnifique arc-en-ciel. La rivière continuait son chemin dans la forêt, veinant son émeraude d'une ligne couleur saphir.

Les parois de l'échancrure, érodées et éboulées, étaient beaucoup plus praticables que le reste de la falaise bien que rendues glissantes par les embruns et les brumes de la cascade. Après une descente exténuante, les voyageurs prirent pied au bas de la falaise et s'éloignèrent du vacarme de la chute.

Une étendue de pierrailles de plusieurs centaines de mètres séparait ici la falaise de la forêt, le camp y fut établi à mi-chemin et une réserve suffisante de bois glanée à la lisière de la forêt.

C'était encore l'après-midi, mais l'ombre de la haute falaise plongeait déjà le camp dans la nuit et le froid. En frissonnant, Kauld alla se laver sur les bords de la rivière pour méditer. Il ne les avait pas encore atteint que deux créatures couleur de nuit jaillirent des ténèbres du ciel. Le voyageur eut juste le temps de dégainer son épée avant que les vampires ne fondent sur lui. Le premier lui griffa le visage, Kauld blessa légèrement le second. Les deux grandes chauve-souris voletaient à présent autour de lui, cherchant à planter leurs dents pour boire son sang. Kauld fendait les ténèbres de furieux coups d'épées sans pour autant atteindre les créatures.

Un vampire arriva à passer les défenses de l'homme. Kauld sentit son sang couler sur sa poitrine et le poids de l'animal peser sur ses épaules. Ses appels à l'aide se perdirent dans le grondement de la cascade alors que la seconde créature passait à l'attaque...

D'un coup d'épée, le vampire accroché à Kauld fut tué net et l'autre s'enfuit d'un vol lourd.

— Tu l'as échappé belle ! Une chance que je t'ai suivi des yeux ! fit Rakam en essuyant son arme.

Kauld acquiesça d'un rapide mouvement de la tête. Rakam et Chandragore étaient près de lui, Archibald, complètement essoufflé, arrivait juste ; quant à Nitouche, elle avait trébuché et était tombé dans les rocailles. Brucelin s'était occupée d'elle.

La blessure de Kauld n'était pas grave, tout au plus une entaille profonde, le voyageur s'en tirait à bon compte et ceci calma ses envies de méditation pour un temps...

Le lendemain matin, dès l'aube, tous étaient debout, prêt à s'enfoncer dans la forêt. Nitouche proposa de fabriquer un radeau, leur progression en serait grandement facilitée. Malheureusement, les outils nécessaires manquaient.

— Je pourrais faire une embarcation magique... proposa Brucelin.

— Vous êtes magicien ! s'exclama Chandragore. Que savez-vous donc faire ?...

Devant l'émerveillement et l'intérêt dont faisait montre le voyageur, Brucelin sentit une certaine fierté montée en lui et il répondit sans aucune réticence.

— Je sais, entre autre, faire apparaître des corbeaux et changer la pierre en bois, l'élément Terre en élément Bois pour être plus précis, et bien sûr créer une embarcation magique...

— Quoi d'autre encore ?... demanda Nitouche.





– Ma chère, sourit Brucelin, permettez moi de conserver quelques secrets! secrets que je suis tout disposé à te révéler... mais dans une certaine intimité...

Elle recula comme il esquissait un geste vers elle.

– Je suis désolée!... s'excusa-t-elle

– Combien de temps cette « migraine » va-t-elle encore durer? fit-il agacé.

Comme elle ne savait quoi répondre, Brucelin revint au sujet de la conversation : l'embarcation magique.

– L'embarcation que je vous propose est uniquement faite de rêve, elle n'a aucune substance. Elle n'existe que parce que j'y crois...

– J'espère que vous y croirez suffisamment pour nous tous! lança Kauld narquois.

– N'ayez aucune crainte Messire...

– Oh! mais je ne m'inquiète pas le moins du monde! Je nage très bien... ironisa-t-il.

– Peut-être alors pourriez-vous nous suivre à la nage! car je crains de ne pouvoir créer une barque assez grande pour vous prendre tous à son bord. Mes capacités oniriques sont limitées...

– Peut-être que si vous dormiez plus la nuit... proposa Kauld.

Les traits de Brucelin se figèrent un instant. Piqué au vif, il décida de créer la barque coûte que coûte pour montrer à cet impertinent ce dont il était capable. Il resta perdu dans ses pensées pendant près de deux minutes et revint à la réalité complètement exténué.

– J'ai longuement arpenté le jardin de ma tête pour cueillir des Fleurs du Rêve, expliqua-t-il. Maintenant, je suis en mesure de créer l'embarcation, mais je voudrais tout d'abord me reposer. L'effort que j'ai fourni est semblable à celui de dix-sept heures de marche d'affilée. C'est, pour reprendre une image de Messire Kauld, comme si j'avais marché dix sept heures dans ma tête! Peut-être pourriez-vous, durant ce temps, chercher un endroit propice à la mise à l'eau de notre esquif?...

Nitouche, Rakam et Archibald se chargèrent de cette tâche, les autres restèrent au camp.

Dès les premiers mètres dans la forêt, Nitouche se félicita de son idée de radeau car la progression y était très difficile. Entre les troncs géants poussait toute une végétation luxuriante et dense : de grandes fougères, des lianes pendant des branches basses, des buissons épineux. Des arbres morts tombés à terre, recouverts de mousses et de champignons, obligeaient à des détours de même que les marigots et fondrières. Le vent faisait bruire les hautes frondaisons, mais au niveau du sol il n'y avait aucun souffle d'air, seulement une lourde et moite chaleur où

flottaient les parfums violents et entêtants de centaines de fleurs et d'orchidées mêlés à l'odeur âcre et fétide de végétaux en décomposition. Des myriades d'insectes: mouches, moustiques, abeilles ou guêpes, bourdonnaient sans pour autant arriver à couvrir le vacarme de milliers de cris d'oiseaux et les martèlements incessants des pics.

Les trois explorateurs rejoignirent vite les berges de la rivière, plus praticables bien que marécageuses, où voletaient en tous sens des libellules de la taille d'une main. Là était le domaine des glouches: de gros batraciens bleus, cracheur de venin et vif comme l'éclair, pour qui gober des insectes, fussent-ils ces libellules, n'était qu'un pis aller. En effet, les glouches n'hésitaient pas à s'attaquer en bande à des proies telles que des daims ou des faons en train de s'abreuver et à les dévorer, une fois que le venin les eût tuées. Une dose ne pouvait venir à bout d'un homme ou d'un sanglier mais était suffisante pour sévèrement l'affaiblir, plusieurs doses entraînaient souvent la mort, aussi Nitouche et ses amis furent-ils très prudent, faisant de larges détours dès qu'un éclair bleu fusait parmi les joncs et les roseaux.

A trois cent mètres de la lisière, la rivière amorçait son premier méandre, le courant était faible, le lit peu profond s'étalait largement noyant les arbres proches. Les glouches semblaient être moins nombreuses. Les voyageurs choisirent cet endroit pour la mise à l'eau de la barque. Sur le chemin du retour, tous entendirent le feulement caractéristique du tigre vert. C'était l'époque du rut, l'époque où ce fauve est le plus agressif et chasse uniquement pour le plaisir de tuer. Ce cri fit trembler Archibald et entama son moral. Cette forêt ne lui disait rien qui vaille. Un pressentiment.

Quelques temps plus tard, Brucelin se trouvait à pied d'œuvre dans l'anse du méandre. Une zone vaguement oblongue de fluorescence bleutée apparut à la surface de l'eau, parmi les joncs de la berge. Ce n'était même pas une brume ténue, seulement de la lumière...

Tous bataillèrent dans la tourbe de la berge, à la suite de Brucelin, pour atteindre la barque de rêve. A peine le haut-rêvant avait-il atteint la zone de fluorescence qu'il fut arraché de l'eau boueuse par une force invisible pour sembler marcher sur l'eau. Fièremment, il invita ses compagnons à « monter à bord ». L'expérience était des plus étranges, la barque n'avait aucune substance, pourtant, elle soutenait sans mal les corps de six personnes. Sous ses pieds, à travers la mince couche de fluorescence, Nitouche apercevait la surface de l'eau. La barque ne s'enfonçait pas dans l'eau, même sous le poids de tous ses passagers, c'était comme si l'eau et la barque se repoussaient mutuellement.





Brucelin apprit à ses passagers les principes importants qui régissent la barque de rêve.

— La barque de rêve est la meilleure des embarcations, elle a horreur de l'eau ! commença-t-il. Elle ne peut pas être percée, elle ne peut pas couler et fera tout pour vous maintenir à son bord. De plus, il n'est pas besoin d'être marin pour la conduire. Les barques de rêve n'ont ni voiles, ni rames, ni même de gouvernail. Tout ceci est inutile ! C'est par la pensée que l'on dirige cette embarcation magique et lui impose une vitesse, et par la pensée seule... Le courant et le vent n'ont aucune influence sur la barque, ainsi vous pouvez avec elle aussi facilement remonter une rivière que la descendre. Autre particularité, la barque s'arrête dès qu'elle touche un obstacle fixe, que ce soit un rocher, une berge ou même un simple roseau ; il faut donc les éviter. En revanche, elle prend à son bord tout ce qu'elle touche de mobile ! cela a été le cas pour vous et votre équipement, ça l'est également pour un poisson ou une souche... ce point est capital car la capacité d'emport est limitée, si jamais elle était dépassée, alors la barque disparaîtrait ! Je vous laisse imaginer les conséquences!...

Encore peu rassurés, les voyageurs s'assirent dans la barque. Brucelin s'installa à la proue et conduisit son esquif de lumière au milieu de la rivière avant de prendre de la vitesse. Nitouche regarda l'eau défiler sous elle avec un mélange de peur et de fascination. La surface n'était qu'à quelques centimètres mais elle ne pouvait la toucher. La fluorescence dont était faite la barque était une barrière aussi intangible qu'infranchissable pour sa main et toute chose solide...

Une cinquantaine de schlafes, des anguilles électriques à la queue translucide, suivirent un temps la barque de rêve. Sous la direction de Brucelin, l'embarcation menait bon train. Autant Nitouche était émerveillée par les prodiges de la magie, autant Archibald et Kauld se sentaient mal à l'aise, redoutant à tous moments de prendre un bain forcé.

Début Faucon, Brucelin passa le commandement à Archibald pour se reposer. Le nouveau capitaine s'installa à la proue pour le reste de la journée. Au début, sa conduite manqua d'assurance mais s'améliora vite quand il comprit qu'il devait se concentrer sur cette seule tâche. Il resta cependant prudent et se contenta d'avancer à une dizaine de boucles.

Mille après mille, la rivière serpentait dans la forêt. Ses berges étaient marécageuses et imprécises, son cours placide. Malgré cela, sa descente ne fut pas toujours une partie de plaisir. Durant le Faucon, les voyageurs durent essuyer des rapides dans une partie plus encaissée du cours de la rivière. L'esquif fluorescent embarqua des paquets d'eau qui le traversèrent

comme s'il n'existait pas, mais détremperent néanmoins ses passagers. Tous retinrent leur respiration quand une énorme souche les dépassa, manquant de faire disparaître la barque par son seul contact...

Plus tard, ils furent observés, depuis la berge, par un jigstang : une créature humanoïde de près de deux mètres, nue, chauve, avec des yeux globuleux, presque exorbités, de longs bras et une peau grise, comme recouverte de cendres. Le jigstang était une créature solitaire, sournoise et très agressive, ne supportant aucune présence, même celle de ses semblables. Malgré cela la race se perpétuait, par on ne sait quel miracle. Sa peau était un véritable cuir, ses mâchoires puissantes, ses crocs redoutables et ses doigts se terminaient par des griffes imposantes. Au passage de l'esquif, il ne manqua pas d'adresser aux voyageurs des ricanements de défi, avant de disparaître dans la forêt.

Enfin, en début d'après-midi, ils durent subir les harcèlements de myriades de moustiques dans un vaste étang planté de roseaux alors qu'Archibald cherchait la suite du cours de la rivière en longeant les berges. Dans cet étang, ils embarquèrent un passager involontaire : un schlafe. Un de ces anguilles fut happée par la barque et donna une violente décharge à Chandragore. Nitouche, assise à côté de lui, voulut attraper l'anguille pour la jeter par dessus bord. Le choc de la décharge électrique la fit sursauter et l'animal tomba entre ses jambes en se tordant en tous sens. Au prix d'une seconde décharge, la jeune fille parvint à rejeter la créature à l'eau.

Quand les voyageurs quittèrent enfin cet étang, une heure plus tard, tous avaient le visage et les bras boursoufflés de piqûres de moustiques, Nitouche en particulier. Elle ne pouvait en effet, contrairement à ses compagnons, se défendre de ces insectes. Une vie, si petite et fruste fut-elle, est une vie et Nitouche ne pouvait donner la mort volontairement depuis qu'elle était devenu haut-révante...

Défigurée par les piqûres, la jeune fille passa le reste de l'après-midi à se lamenter devant son miroir...

Le crépuscule venu, les voyageurs avaient parcouru plus de cinquante milles, il leur aurait fallu deux jours par voie de terre pour couvrir la même distance. Archibald profita que les berges fussent bordées de rochers et de sable pour y échouer la barque de rêve. Le camp fut rapidement établi, le feu allumé, la réserve de bois pour la nuit accumulée.

Les arbres autour du camp avaient une écorce spongieuse et de très longues feuilles vert sombre enchevêtrées dans des lianes.

Le sous-bois de fougères et d'arbustes était dense, sombre et plein d'une faune étrange et inquiétante. Etrange comme ce





gros lièvre gris blanc, aux énormes yeux à facettes mordorées semblables à ceux d'une mouche, dont le cri ressemblait tant à un sanglot d'enfant. Inquiétante comme ce sanguinox, rôdant autour du camp, dont seuls les grands yeux vert émeraude en amande étaient visibles, et qui attendait sa proie, perché sur une branche, prêt à bondir. Etrange encore, les ékramures, de gros papillons aux écailles orange vif explosant au moindre contact d'une flamme, mais qui étaient néanmoins irrésistiblement attiré par le feu.

La fatigue, cette forêt hostile, le rationnement en eau et nourriture, ç'en fut soudain trop pour Brucelin.

– Mais qu'est-ce que je fais ici? explosa-t-il. Comment ai-je pu me laisser entraîner dans cette folie? Pourquoi ai-je suivi cette pimbêche?

– Tu ne m'as pas toujours appelée ainsi et tu étais plutôt heureux de m'avoir suivie, il n'y a pas si longtemps... lâcha sèchement Nitouche.

– C'était, ma chère, du temps où tu ne te refusais pas et où ta beauté m'attirait. Présentement, avec ton visage tout bouffi, tu ressembles plutôt à une vieille sorcière...

Tous étaient exténués et sur les nerfs, Brucelin particulièrement. S'enfoncer ainsi dans cette forêt immense et hostile, sans vrai but, lui semblait suicidaire. C'était pour les beaux yeux de Nitouche, et le reste, qu'il y était entré. Il le regrettait à présent et leur proposa de faire demi-tour dès le lendemain. Il connaissait un endroit calme, au bord de la mer...

– C'est une question de vie ou de mort pour nous... expliqua Nitouche. Pars si tu le veux! Nous, nous devons continuer.

Brucelin maugréa et avala son maigre repas en silence.

Deux ékramures voletèrent autour du feu, l'un deux plongea dans les flammes et explosa, projetant de nombreuses escarbilles tout autour. Archibald fut légèrement brûlé à la joue par l'une d'elles. Kauld chassa le second de son chapeau.

Il passa toute l'heure du Serpent, son tour de garde, à éloigner l'ékramure du feu. Le papillon revenait sans cesse. Kauld en eut assez et le laissa se précipiter dans les flammes. La détonation fit sursauter Nitouche, toute à la lecture du mes pages et réveilla tous les dormeurs.

Archibald prit le nouveau tour de garde, l'arbalète en main, Nitouche continua d'étudier et les autres se rendormirent, Brucelin en grommelant. Le vent apporta aux narines délicates du veilleur des vagues de puanteur de plus en plus fortes et rapprochées. L'odeur devint pestilentielle. Mû par son instinct, Archibald se retourna et aperçut, sortant de la forêt, un punua: un énorme crabe-araignée de près d'un mètre de

haut, aux petits yeux noirs et froids à peine visibles sur sa carapace épaisse hérissée de pointes, aux huit pattes démesurées, et aux pinces grandes ouvertes dardées en avant. L'odeur insoutenable provenait de cette créature, de la mucosité abondante qui inondait ses cils vibratiles et ses mandibules, et coulait à terre...

Archibald donna l'alerte et encocha un carreau, Nitouche me referma et dégaina l'épée tout en gardant le livre en main, quant aux dormeurs, ils ouvrirent leurs yeux encore embrumés de sommeil.

Le trait ricocha sur la carapace alors que la bête se jetait sur Rakam. Le voyageur, encore à genoux, esquiva de justesse la première attaque et dégaina une dague juste à temps pour parer la seconde pince. Archibald, Nitouche et Brucelin vinrent lui prêter main forte et lui permirent de se lever. Les coups de dagues et d'esparlongues ne parvenaient pas à entamer la carapace du monstre qui cherchait à saisir une jambe ou un bras pour les porter à sa bouche hideuse. Nitouche se tenait devant les pinces et c'est elle que l'énorme crustacé prit pour cible. Malgré un vif pas de côté, la première pince lui entailla la cuisse, et la jeune fille se jeta à terre dans un geste désespéré pour esquiver la seconde, dardée vers sa gorge.

Elle roula sur elle-même pour se mettre hors d'atteinte du monstre. Kauld l'aida à se relever et Chandragore prit sa place.

Nitouche recula, le cœur battant, en se serrant contre elle. Elle ne pouvait quitter le monstre des yeux, il semblait l'observer de ses yeux glacés et vouloir avancer vers elle. A chaque claquement sec de ses pinces, la jeune fille tremblait de peur, sentant comme un étau enserrer sa gorge.

L'odeur de la bête lui soulevait le cœur, le crissement de ses pattes faisait flageoler les siennes, la peur lui nouait le ventre et glaçait ses doigts. Prise de nausées, Nitouche tomba à genoux.

Soudain, son cauchemar prit fin. L'esparlongue de Brucelin trouva la faille entre deux plaques de carapace et s'enfonça jusqu'à la garde dans le corps du monstre qui s'écroula aussitôt. Encore une fois, c'était le « bellâtre » le héros, Kauld enragea. De la forêt, un long ricanement leur provint et ils virent une fugitive silhouette humanoïde disparaître dans le sous-bois...

Kauld et Chandragore tirèrent à quelques distances du camp le cadavre du punua qui empestait l'air. Le reste de la nuit fut calme et même agrémentée, durant le tour de garde de Nitouche, à l'heure de l'Araignée, par un ballet phosphorescent de dizaines de schlafes au milieu de la rivière, juste devant le camp.





Le premier geste de la jeune fille à son réveil fut de se précipiter sur son miroir. Elle se réjouit en constatant que les piqûres de moustiques n'étaient plus qu'un mauvais souvenir. C'était là sans doute le seul motif de réjouissance. L'eau potable n'allait pas tarder à manquer, les provisions baissaient de façon alarmante, Brucelin ne cachait pas son envie de faire demi-tour, renâclant à marcher sur terre et dans sa tête, et enfin, le mal du Blurêve avait encore gagné, achevant de dévorer le sein droit de Kauld, creusant une cavité où Nitouche pouvait mettre le poing dans sa hanche droite et attaquant la seconde oreille d'Archibald...

Comme Brucelin n'était pas en mesure de faire une barque de rêve aujourd'hui, et n'avait pas l'intention d'arpenter de nouveau son « jardin intérieur », il fallut se résoudre à poursuivre l'avance par voie de terre. Heureusement, les berges n'étaient pas marécageuses dans cette partie, fortement vallonnée, de la forêt, aussi fut-il aisé de longer le cours de la rivière.

La matinée passa. Vers midi, à la sortie d'un méandre, les voyageurs découvrirent un viaduc de pierre imposant, recouvert par les lianes et le lierre. Ce pont massif s'appuyait sur les collines enserrant la rivière et son tablier de pierre, se situait à pas moins de quinze mètres au dessus de la surface des flots. Les voyageurs gravirent la colline jusqu'à prendre pied sur le pont, livré aux mousses et aux lichens. L'ouvrage était assez large pour que deux chariots puissent s'y croiser sans encombres. En cherchant dans les alentours, Archibald trouva les vestiges d'une voie dallée s'enfonçant dans la forêt dans un axe nord-sud. Les dalles de pierre étaient, pour la plupart, profondément enfouies sous des siècles d'humus; certaines avaient été brisées et extirpées de terre par les racines des arbres. Il fut décidé de poursuivre vers le sud, sur les traces de cette voie, dans l'espoir qu'elle mènerait les explorateurs à d'autres vestiges et, qui sait, peut-être à Aquementhe...

Pourquoi le sud plutôt que le nord? Rien d'autre que le hasard, un jeu de pile ou face avec la chance, un de ces choix sans logique imposés par la destinée.

Avant de s'enfoncer dans la forêt, Nitouche s'attarda sur le pont pour contempler une dernière fois le spectacle des méandres de la rivière. Elle se sentait si minuscule dans cette immensité et Aquementhe lui paraissait si loin...