

L'histoire d'Ahouha

lgmdmdlsr

2 mai 2009

Table des matières

1	On commence	2
2	Il semble que l'on soit dans la m...	7
3	Où l'on commence en hauteur	12
4	Expérience intéressante de nécromancie ultienne	16
5	« Là haut, sur la montagne »	22
6	Harip'his	28
7	Le chewing-gum rose	34
8	Rencontre avec un griseun	38
9	Les entrailles de Serbeune	42
10	Nouvelle descente sous Serbeen	46
11	De longs déplacements	50
12	Le village dans la forêt	54
13	Une eezorienne rencontre	58
14	La cité de Mult	62
15	Aventures diverses et variées	65
16	Les wetchs	68
17	Final (?)	71

Résumé

Ici va être racontée l'histoire d'une jeune oréménienne élevée (au départ) par les holmas, Ahouha. On la suivra dans ses pérégrinations dans le monde triangonal¹ d'Oremen. On remarquera parfois des choses peu claires, ce récit étant basé sur une partie de jeu de rôles jouée en 1998-1999, et reprise 8 ans plus tard au minimum ...

¹Ce mot ne peut être compris que par un étudiant ayant subi un cours de mathématiques de D.E.U.G. assuré par un mathématicien roumain

Prologue

Ce récit commence dans un village holma au bord de la Grande Mer des Brumes, appelée en oréménien la Beetlaloön. Qu'est-ce donc qu'un holma ? D'apparence physique comparable à celle des kobolds, les holmas sont des êtres mystiques (au moins dans le village qui nous occupe), leur activité essentielle est la prière, à Blaesgarth. On ne voit jamais un holma seul, le village compte beaucoup d'enfants holmas. Si on s'intéresse aux habitations des holmas on constate qu'ils vivent dans des maisons en forme de grosses boules groupés par trois appelés aios. Les aios sont groupés par 3, pour passer d'un groupe d'aio à un autre on utilise des passerelles en bois posées sur le sol : un holma ne touche JAMAIS le sol. Si on regarde l'intérieur d'un aio on remarque une structure en étages, avec un grand vide au milieu, en bas duquel se trouve un cristal qui émet un tourbillon². Si on observe le village dans son ensemble, on voit qu'il est entouré d'une forêt d'arbres ressemblant à des marronniers appelés goshals, sauf en bord de mer. On voit une île, sur laquelle se trouvent un aio dont les trois boules sont fondues l'une dans l'autre, qui abritent les chefs locaux. Ailleurs se trouvent un temple d'où émerge de la lumière, ici un zoo, par là une auberge. Le village reçoit parfois la visite de visiteurs holmas. Revenons un peu sur la vie quotidienne. Chaque aio renferme un holma particulier, le Père, qui est le chef dans l'aio... Les holmas dorment la tête en bas, et sont de caractère particulièrement difficile au réveil. On n'observe pas a priori de femme holma. Et les oréméniens dans tout ça ? Eh bien à l'exception de quatre d'entre eux dont on s'occupera par la suite, ce sont ... grosso modo des animaux, qui constituent l'essentiel du zoo ; ils constituent également une source de viande fort prisée des holmas.

²en fait c'est l'escalier central, mais les notes prises étaient très évasives...

Chapitre 1

On commence

Avant tout, on va présenter quatre oréméniens particuliers. Contrairement aux autres oréméniens, ils ont été élevés par le Père de leur aio de façon plus raisonnée : ils savent notamment parler, obéir aux ordres du Père, et possèdent des talents divers. La première de ces oréméniens est une jeune fille d'environ treize ans, nommée Aès. Petite, brune, maigre, avec une poitrine aussi fournie que la sorcière Magrat du disque-monde¹. Elle est actuellement vêtue d'une peau d'oskip. Le suivant, Ayoé, est un individu d'environ un mètre soixante et soixante kilogrammes, ayant les yeux ambre ; son apparence laisse à désirer : il est sale et broussailleux. Il passe pour être un grand fainéant. Passons à la deuxième oréménienne, Ahouha, petite peste de treize ans aux yeux verts et aux longs cheveux bruns qui lui descendent jusqu'à la taille ; elle est réputée pour faire de sales tours derrière le dos des gens, peut-être est-ce pour cela qu'elle ne regardejamais les autres en face ... C'est l'héroïne de ce récit. Le dernier larron du quatuor, Éléod, environ un mètre soixante dix, cheveux bruns, a l'air introverti, mais par contre est curieux et collectionneur.

L'allumage de ult² démarra ce nouvel ult³. Ahouha s'éveilla, suivie par le Père, qui commença à la palper dans tous les sens, et la sommer de faire des exercices physiques comme une roulade arrière. Puis il s'en alla vaquer à ses occupations.

Les autres oréméniens se réveillèrent, un peu difficilement. Soudain quelque chose de bizarre se produisit dans le mur : quelquechose bougeait, une membrane était apparue. Éléod s'approcha et enfonça un pot dans la membrane. Pas de réaction a priori, Ahouha se dit que même si cela n'avait pas l'air méchant, la prudence s'imposait tout de même. Visiblement animé d'autres

¹i.e. il en faut plus d'un pour avoir les mains pleines

²le soleil triangulaire d'Oremen

³« jour », qu'on oppose à « neeult », la nuit

pensées, Ayoé planta un objet pointu dans la membrane ; un liquide blanc en sortit, et coula sur le sol. Intriguée, Aès goûta la substance blanche ; elle ne sembla pas à son goût. Par contre, Éléod fit de même, et lui y revient, sans doute trop d'ailleurs, vu qu'il présenta vite des signes d'ébriété manifeste !

Ahouha, très rassurée, vérifia qu'il n'y ait pas d'autre excroissance dans le mur. Non, pas d'autre excroissance. Mais une suffisait pour fournir quelques ennuis ... En effet le liquide blanc s'arrêta de couler, et un bébé holma apparut ! fort affamé selon toute vraisemblance ... Éléod se mit à hurler. Ahouha ouvrit grand une armoire et jeta de la nourriture au bébé holma. Mais une partie de la nourriture rebondit jusqu'à l'escalier, ce qui n'était pas bien malin : le bébé se mit en tête d'aller vers l'escalier. Potentiellement ça pouvait poser problème vu que la scène se situait au dernier étage ... Ahouha mit un peu de temps à réagir, elle referma calmement l'armoire avant de se rendre compte de la situation ...

Soudain le Père apparut dans l'escalier, apparition qui provoqua un allongement brutal sur le ventre des quatre oréméniens. Le Père ramassa le bébé, demanda aux oréméniens de ne pas bouger, et repartit. Ahouha se souvint⁴ que le petit-déjeuner (ou ce qu'il en restait) trainait sur les marches de l'escalier, et descendit pour manger. En remontant elle subit une attaque de la part de ses camarades, qui lui expliquèrent à leur façon la notion de nécessité de partager. Bientôt un bruit dans l'escalier les allongea tous par terre.

C'était le Père qui revenait ; il déclara que normalement le conseil des U aurait dû les éliminer tous les quatre, ayant vu ce qu'il est strictement interdit de voir. La seule raison de la survie des quatre oréméniens était une mission qu'il fallait accomplir. Groupes.

Le Père demanda aux oréméniens de le suivre dehors. Il pleuvait ; ils allèrent au niveau d'une colline, au bord d'un trou⁵ qui semblait avoir été fraîchement creusé. Le Père ordonna qu'ils descendent dedans. Pour cela, il fallait descendre de la planche et marcher sur le sol. Toujours très courageuse, Ahouha planta d'abord une dague dans le sol, lequel se révéla être mou, boueux en fait. Les quatre héros s'approchèrent du trou ; mais furent ralentis par des piqûres subies au pied pour Ayoé et à la main pour Éléod. Piqûres de quoi, on ne le saura peut-être jamais, vu qu'Ahouha, indifférente aux cris de ses compagnons et aux vitupérations du Père, était parvenue au trou et était entrée à l'intérieur.

« AaaaaaaaahhhhhhhBOM »⁶ Ah oui, l'intérieur n'était pas éclairé, et Ahouha avait constaté lors de cette descente rapide l'une des Lois Fonda-

⁴ou plutôt son estomac se souvint ...

⁵le MJ avait d'abord parlé de grotte, mais s'est ravisé ensuite.

⁶NdMJ : il faut regarder où on met les pieds.

mentales de Rincevent⁷. Bon gré mal gré, elle se mit à explorer à tâtons son nouvel environnement. Apparemment un sol de pierre et des murs en pierre quadrillée. Lors de ses explorations tactiles Ahouha mit la main sur une espèce de vase. Qu'elle fêla en tenant de le prendre. Les autres arrivèrent dans la salle, de la même façon rapide qu'Ahouha, Éléod toutefois amortit sa chute en tombant sur Aès dots. Tout le monde se mit à explorer l'endroit. Ayoé trouva un instrument à faire (selon lui) de la musique, constitué d'un anneau d'une matière dure et sonnante sur lequel étaient enfilés des morceaux de la même matière constitués par un petit anneau, une tige et des sortes de dents à l'autre bout.

Un soufflement se fit entendre, provoquant un hurlement de la part d'Ahouha. Un holma entra dans la salle, de la même façon que les oréméniens⁸, visiblement blessé par autre chose que la chute ... Il se traîna vers les oréméniens, et les somma de le remonter sur le champ. Éléod, qui le prit sur son dos, s'aperçut que le corps du holma s'était transformé en pierre jusqu'au torse⁹. Ahouha, elle, continua son étude du lieu. Elle trouva un cylindre, qu'elle ramena au niveau de la lumière du trou d'accès pour l'observer plus en détail. Puis elle repartit, et se trouva dans une alcôve au fond de la salle, dans laquelle gisait une caisse. Devant l'impossibilité pour Ahouha de soulever seule le couvercle de la caisse, même avec l'aide d'Éléod venu la rejoindre, elle palpa les pourtours et découvrit un bas-relief¹⁰. Puis, les autres ayant décidé de les aider, le couvercle fut finalement soulevé, et répandit une agréable odeur de rose¹¹.

Ahouha palpa l'intérieur de la caisse, et sentit des objets grossièrement cylindriques, creux constitués par une matière froide. Après analyse plus poussée il s'avéra que ces objets formaient ensemble quelque chose ressemblant à un oréménien. Ahouha extirpa de la caisse la partie des objets correspondant au torse, et l'amena à la lumière. Elle aperçut alors à l'intérieur du torse en matière froide des objets blancs qu'Éléod identifia comme étant des os d'un d'oréménien mort. Allons bon. Ahouha fit une autre découverte, plus intéressante : la lumière se réfléchissait sur la matière froide constituant l'armure.

Ce qui permit de voir plus en détail la pièce où nos héros se trouvaient : au

⁷ « ce n'est pas la chute qui fait mal, c'est le sol »

⁸il faut le rappeler ? D'accord, ça fait « AaaaaaaaahhhhhhhBOM »

⁹Il s'avéra par la suite, même si Ahouha n'eût point prêté attention à cette action, que le holma se retrouva entre les mains habiles du Père, qui lui administra illico presto le sommeil éternel ...

¹⁰étant donné que je ne sais pas encore inclure des images dans un document latex le bas-relief ne sera pas reproduit ici dans l'immédiat ...

¹¹le MJ précise insidieusement que « ça va vous changer »

centre se trouvait la statue en pierre d'un oréménien équipé d'une épée, sur les murs étaient peintes des fresques représentant des oréméniens en trains de massacrer des holmas et autres créatures étranges ; dans l'un des murs une porte était visible. Ahouha reporta son attention sur la porte ; en introduisant son doigt dans la fente située à mi-hauteur de celle-ci, Ahouha sentit un courant d'air, qui lui inspira la décision raisonnable de ne pas laisser traîner un morceau de sa main plus longtemps là-dedans ; toutefois, un peu entêtée, elle y introduit sa dague, qui se retrouva en deux morceaux, ce qui causa un grand chagrin à Ahouha¹² Les autres oréméniens rallièrent la porte, et commencèrent à leur tour à asticoter la porte. Notamment Aès la frappa sauvagement avec son fléau, qu'elle cassa sauvagement sur la porte imperturbable.

Soudain l'idée vint d'utiliser le couvercle de la caisse en pierre comme bélier¹³ ; ce dernier était fort lourd, et après un coup dans la porte les muscles, remplis d'acide lactique, vacillèrent et le couvercle se retrouva au sol et en morceaux dots Toutefois la porte s'étant fendillée sous l'effet du coup de bélier, Ayoé et Éléod réussirent à la démolir complètement.

Derrière la porte (désormais à terre) il y avait une petite pièce avec un cercle rouge au centre. Rien d'autre. Éléod, persuadé de l'existence d'une autre ouverture, se mit à la chercher avec conviction. Ahouha, elle, s'intéressa au vase bouché qu'elle avait trouvé au début de l'exploration. Elle déboucha le récipient, trouva un liquide visqueux à l'intérieur, liquide qui s'avéra ne pas être corrosif ni pour la dague cassée ni pour le sol, mais qui s'avéra être d'un goût fort désagréable¹⁴ . Or donc, Éléod cherchait une ouverture qu'il ne trouvait point, et se trouva dans le cercle rouge précédemment découvert. Et disparut dans une grande et brève lueur rouge ! Ahouha voyant cela jeta des pierres dans le cercle. Elles ne disparurent pas dans un éclair rouge. Aès pénétra dans le cercle, sans autre effet que le bruit de ses pas écrasant les pierres jetées précédemment. Ahouha, rassurée par l'exemple d'Aès, alla à son tour dans le cercle rouge, rien ne se passa. Et quand Ayoé vint à son tour rejoindre les oréméniennes (en portant le coussin sur lequel reposait la tête du défunt gisant dans la caisse), rien ne se passa non plus. Soudain Éléod reparut.

Durant le moment de confusion qui s'ensuivit, il advint que le Père appela nos joyeux drilles. Un bruit indéfinissable mais tout sauf léger retentit, et tous entendirent le Père hurler : « Les selcharoons attaquent ! ils ont rompu

¹²il semblerait qu'il soit heureux qu'il y ait eu un souffle d'air...

¹³au MJ précisant sarcastiquement : « C'est réfléchi, ça ! » je réponds que s'entendre et coordonner les mouvement pour manipuler un engin pareil oui ça nécessite beaucoup de réflexion !

¹⁴comme toute personne ayant eu le malheur de goûter du pétrole peut en témoigner...

le mergayor¹⁵ ! ».

¹⁵Il semblerait que le MJ ait articulé fort mal le mot « mirjala » !

Chapitre 2

Il semble que l'on soit dans la m. . .

Remarque : ce titre de chapitre peut en général s'appliquer à tous, mais c'est le titre original.

BRRRRRRROOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOomm : grand bruit de séisme, ou de Boing 747 qui s'écrase au sol, au choix. Le Père tomba dans le trou. Il fit tout ce qu'il put pour éviter le sol, mais comme tout objet a tendance à aller vers le bas, ce qu'il tenta de faire ne fut point couronné de succès. Toutefois Éléod, serviable, le souleva alors. Le Père se mit à parler : il demanda aux oréméniens d'aller voir le dieu Blaesgarth pour lui porter des objets et lui annoncer d'où ils venaient¹ Puis il demanda à être sorti du trou, ce qui est réalisé. Il s'en alla alors, laissant les oréméniens à leur sort dans le trou.

Soudain un liquide verdâtre tomba dans le trou, en atteignant le sol il grésilla : « Sssssssssshhhhhhhhhh ». Ahouha, prudente, recula puis s'enfuit dans la salle au cercle rouge, et chercha, peut-être un peu paniquée, un endroit quelconque pour se cacher. Vainement, d'ailleurs . . . Bientôt une tête apparut au niveau de la sortie : une grosse bête, oreemeennoïde, avec des défenses sur le visage. La créature scruta l'intérieur du lieu et prononça ces paroles mystérieuses : « Oreemeeniens ». Nos héros bravement se camouflèrent dans les ténèbres jusqu'à la disparition de l'être menaçant.

Les oréméniens hésitaient sur la conduite à suivre. Éléod désirait partir par la pièce au cercle rouge mais refusait d'y pénétrer². Il finit par aller jeter un coup d'oeil dehors, et revint pour signaler que leur aio brûlait. Ayoé se décida à sortir et ne revint pas. Aès était en train de pleurer à chaudes

¹Ici les notes montrent que ni Ahouha ni le joueur n'ont compris vraiment ce qu'il fallait faire . . . Encore la faute au M.J. (c'est TOUJOURS la faute au M.J.).

²Ici le M.J. indique de façon satirique et à peine détournée qu'Ahouha a raté un épisode de l'action. . . Probablement, le M.J. ayant toujours raison.

larmes, Ahouha était partagée entre l'intense désir de quitter ce trou et la prenant peur de tomber sur la grande créature à défenses. Comme ces deux-là ne bougeaient pas, Éléod se débrouilla pour les convaincre de sortir quand même³.

Quelque temps après être sortis du tumulus, nos vaillants oréméniens tombèrent sur une sorte de buisson constitué d'une grosse boule verte pleine de pics. Ahouha contourna prudemment l'obstacle, et continua d'avancer jusqu'à la forêt, et elle se cacha derrière un goshal. Un peu isolée, elle était, et elle s'en rendit vite compte. La forêt commença à la torturer mentalement : un bouclan⁴ tomba du goshal où la jeune fille se trouvait (d'où un changement d'abri immédiat), des choses orange et mous parsemait le sol, rendant les pieds (nus) de notre héroïne un peu plus sales et collants, des trous dans les goshals sortaient parfois un oeil ; Ahouha finit par grimper à un goshal, vit un oiseau se poser sur la branche où elle se trouvait ; le goshal jeta un coup d'oeil et peu de temps après l'oiseau fut aspiré dans la branche ; Ahouha se retrouva alors au sol, à courir partout, paniquée. Elle finit par tomber sur Éléod, qui réussit plus ou moins à la calmer ; au loin les selcharoons hurlaient « Jassa ! ».

Éléod et Ayoé tenaient apparemment quelques renseignements, le premier soutenait qu'il fallait se rendre dans un endroit nommé « Kargrak », le second lui était plutôt partisan de « Basgov », selon ses informations la Capitale.⁵

La biologie rattrapa les oréméniens quand leur estomac fit un rappel comme quoi il n'avait pas été utilisé depuis bien trop longtemps. Le souci majeur était que le village holma était toujours occupé par les selcharoons, la seule nourriture accessible au premier abord était constituée par les cadavres cuits à point des holmas massacrés, et Ayoé était bien tenté par l'expérience. Toutefois les autres lui rappelèrent l'existence des filets à poissons tendus sur la côte, qui devaient à cette heure rengorger de faune marine comestible ; il suffisait d'attendre la nuit pour récupérer à manger. L'assemblée commença à tergiverser, on oublia un temps les ventres qui gargouillaient pour revenir sur la suite des événements : Aès et Éléod voulaient se rendre à la Capitale, Ayoé voulait rester là, Ahouha comptait les points.

Soudain Éléod s'éloigna et commença à gratter le sol avec son javelot. Il mit à jour des pierres, qu'il tâcha de dégager, aidé par Ahouha ... du moins jusqu'à ce que cette dernière soulève une dalle ainsi dégagée et la

³Diplomatiquement, ou à grands coups de pied dans le c..., les notes prises ne le précisent pas.

⁴triade de fruits piquants

⁵C'est avec ce genre de situation que le titre du chapitre est pleinement justifié, je trouve...

lâche brutalement en constatant la présence de wakals⁶ grouillant dessous, et parte en courant raconter ses mésaventures insectoïdales à Ayoé ... Lequel fut fort passionné par le récit d'Ahouha au point de l'ignorer superbement, en regardant les selcharoons s'agiter dans le village. D'ailleurs il montra que les wakals lui inspiraient une peur panique quand quelques uns de ces derniers eurent le malheur de s'approcher trop près de lui : ils furent négligemment écrasés sans autre forme de procès, et Ayoé ne s'en porta pas plus mal⁷.

Des chauve-souris à trois paires d'ailes commençaient à sortir du sol, et peu de temps après, ult s'éteignit, la neeult remplaça la lumière ulturne.

Ahouha, sur une inspiration soudaine comme elle en avait souvent, se rendit à la lisière de la forêt, et se retrouva à regarder des lumières jaunes fonçant sur elle. Elle fut bientôt à plat ventre sur le sol, laissant le nuage de lumières passer au-dessus d'elle sans l'embêter (à son grand soulagement). En se relevant, elle remarqua que les selcharoons commençaient à embarquer sur leurs bouts de bois flottants⁸. Ils finirent par prendre la mer et disparaître dans le brouillard.

Le danger le plus menaçant ayant disparu, Ahouha se précipita dans le village (ou plutôt ce qu'il en restait), et chercha activement après la nourriture. Mais rien, nada, vide, le village ! même les filets à poissons avaient disparu ... Quand les autres vinrent la rejoindre, Ahouha constata qu'Éléod avait l'air bizarre, pâle, visiblement blessé assez sérieusement. Ahouha ramassa un bout de bois encore enflammé et l'utilisa pour cautériser la blessure, puis se livra à quelques expériences intéressantes avec les matières combustibles ... et s'endormit.

Quand ult s'alluma, le réveil fut pour elle difficile : un mal de tête atroce la lancinait, elle ne savait plus où elle était, elle était dévorée par la crainte d'être mangée par les holmas ... en plus sa gorge était prise, et elle avait des difficultés à tenir debout⁹. Une idée parvint à se former dans son cerveau embrumé : « Abri ». Mais où ? Elle se souvint alors de la salle dans la colline, et s'y rendit tant bien que mal, et s'y endormit, cette fois un peu moins arrosée par la pluie.

Elle fut réveillée par des pas au dehors. Elle sorti de son refuge, et se dirigea vers le bruit. Elle trouva Éléod en train d'examiner une salle située au fond d'un autre trou. Salle intéressante : les murs étaient tapissés d'une pierre aussi brillante que ult. Ahouha¹⁰ se livra alors à son activité habituelle :

⁶insectes ressemblant au mille-pattes

⁷Foutredieu ce que j'ai pu écrire comme débilités, moi, sur mes feuilles d'expérience ...

⁸engin appelé « kargrak », comme on le découvrit plus tard ...

⁹41°C de température interne, au moins !

¹⁰On aura remarqué que ça n'est pas une fièvre de cheval qui va empêcher notre héroïne d'aller faire des cagades ...

fouiner partout, et en particulier sonder les murs (avec le résultat habituel : rien).

Pendant ce temps là les autres les avaient rejoints dans la salle. Une discussion s'engaga, concernant la suite à donner à l'histoire. On finit par se mettre d'accord sur la nécessité d'aller trouver la Capitale, et Éléod déclara savoir comment faire, puis se mit en route. Les autres n'ayant pas trop d'alternative par ailleurs, sauf celle de se retrouver seul dans un village en ruine foncé entre la beetlagoon et la forêt, le suivirent.

Éléod suivait une rangée de pierres qui, selon lui, était de la même utilité que les passerelles en bois posées sur le sol qui servaient dans le village à passer d'un aio à un autre. Le groupe avançait, tranquillement.

Au bout d'un demi-ult, on tomba sur un énorme buisson sur le chemin. Lequel avait des feuilles en forme de coeur inversé, et portait des gros fruits jaunes sur le haut et verts sur le bas. Éléod, toujours entreprenant, alla manipuler l'arbuste et goûta à ses fruits¹¹ ; il sembla en apprécier le goût. Toutefois, tout en bas des fruits se trouvaient une poche remplie de petits vers¹², qui provoquèrent une répulsion instinctive de la part d'Ahouha, et une réaction alimentaire de la part d'Ayoé. Vu que la faim tenaillait tous les oréméniens, les phobies furent vite vaincues et tout le monde se restaura.

La neeult vint par l'extinction toujours aussi soudaine et rapide de ult. Ce qui provoqua une sortie de certaines espèces animale, notamment des wakals. Ce petit événement provoqua chez Aès et Ahouha une volonté fébrile de grimper sur l'arbre le plus proche. Volonté mise en pratique, mais qui fut fortement amoindrie quand les deux grimpeuses constatèrent la présence des trous dans les branches, les trous aspirateurs d'oiseaux. Finalement tout le monde se retrouva en bas.

Quand ult s'alluma, le groupe reprit sa progression. On vit au lointain une grande pierre, qu'Éléod indiqua comme étant l'endroit où se trouvait la Capitale. En continuant la route, fut bientôt rencontré un grand cylindre de pierre, avec des inscriptions étranges dessus, et une plaque arrachée.

Les oréméniens commencèrent alors à prospecter un peu partout aux alentours. Une autre pierre portant des inscriptions fut bientôt découverte, ainsi qu'un anneau en matière de ult. Éléod trouva une série d'anneaux en matière froide, attachés ensemble, il tira dessus et s'aperçut qu'ils étaient attachés à une dalle fermant un puits. Ahouha, malgré la présence un peu partout sous les pierres de wakals grouillants, décida de descendre dans le trou (en empruntant l'échelle qui s'y trouve).

Décrivons un peu cette exploration téméraire. Bientôt à tâtons, elle se dé-

¹¹Ce fruit fut baptisé « gawa » à cette occasion.

¹²vers baptisé « lowa ».

roule. Les barreaux de l'échelle sont vieux, rouillés, glissants, Ahouha manque à plusieurs reprises de tout lâcher (et de tomber vers une destination inconnue). La descente est entravée par des choses collantes et poisseuses, indéfinissables. Soudain, du bruit. Ahouha se figea, tendit l'oreille. Ce bruit lui semblait vaguement familier, mais impossible de l'identifier. Elle sentit la présence d'une petite bête, et l'écrasa avec nonchalance. Peu de temps après, elle se souvint que, si elle n'avait point peur de l'obscurité, les petites bêtes la rendaient excessivement nerveuse : un hurlement et une remontée éclair plus tard, cette dernière à peine entravée par l'obligation d'attendre la sortie d'Éléod¹³, Ahouha s'examinait de pied en cap, elle et Éléod. Poussiéreux, le corps parsemé de fins fils d'une substance collante ayant tendance à durcir au contact de la pluie, ces deux-là n'étaient pas beaux à voir.

Soudain des wlaws, petites bêtes sécrétant les fameux fils de glu, sortirent du puits, et le colmatèrent en formant un dôme avec leur substance. Cette construction fut fort entravée par des attaques de wakals qui semblaient faire des wlaws un mets de choix. Pendant ce temps-là, indifférents au drame qui se déroulait là, les oréméniens tenaient à nouveau un conciliabule sur la Capitale et la présence d'oréméniens (autres que du bétail) dans icelle.

Ayoé découvrit une autre pierre gravée.

Afin de se repérer un peu et de savoir ce qui les attendait plus loin, Ahouha monta au sommet d'un goshal, et regarda au loin. Elle vit une grande pierre, et une très grande pierre, la direction suivie par le groupe menait vers la petite grande pierre¹⁴.

On se mit en route. Un peu plus loin se trouvait au milieu du chemin un menhir coiffé d'une petite pyramide. On continua d'avancer. « Il y a de moins en moins d'arbres, et de plus en plus de rocaille. » On continua d'avancer. Une légère brume vint à couvrir le sol. Arrivé au bas de la montagne, les oréméniens eurent à choisir entre deux chemins. Sur celui de droite se trouvait, pas très loin, un tas de ... [ce qui reste d'un repas quand ça ressort de l'organisme par la voie normale]. C'est peut-être pour cela que les jeunes aventuriers choisirent le chemin de gauche¹⁵.

Vu la largeur du sentier, qui n'aurait pu être emprunté par la cuisinière Maïté, ni par la cantatrice Perdita d'Ank-Morpok, on se déplaçait en file indienne, et avec précaution. Les talents d'agilité de chacun furent en particulier bien mis à l'épreuve quand il fallut franchir un énorme trou dans le sentier, qui fut franchi en grimpant à la paroi de la montagne. Enfin les oréméniens parvinrent à une grotte.

¹³ Mais qu'est qu'il avait donc à suivre Ahouha, celui-là, et s'il avait VRAIMENT été nécessaire de sortir en toute urgence, hein !

¹⁴ Ça c'est une retranscription des propos du MJ ...

¹⁵ « Dommage ... » précise alors le MJ.

Chapitre 3

Où l'on commence en hauteur

L'entrée de la grotte à laquelle était parvenu le groupe d'oréméniens était située non loin des nuages (il semblerait donc que les oréméniens eussent effectué une ascension longue en un temps record ...). Soudain une voix s'éleva, parlant au nom de Blaesgarth. Tous les oréméniens se retrouvèrent à plat ventre au sol¹ ; il y eut un flash lumineux sur le mur. Ayoé parla avec la voix et la convainquit des intentions pacifiques du groupe². Alors un holma borgne et portant une énorme balafre sur le côté gauche du visage se montra, et demanda aux oréméniens de le suivre.

Ces derniers, obéissants, commencent à le suivre. On rencontra des carrés étranges dans le mur, dans lesquels on pouvait voir ... des doubles des personnes présentes. Ahouha commença à paniquer, ne voulant surtout pas être enfermée là-dedans. Elle se calma par la suite, Arti³ sait comment. Les jeunes oréméniens avançaient dans le souterrain, et finirent par tomber un autre holma, qui se présenta sous le nom d'Oa.

Oa semblait en savoir beaucoup. Il déclara avoir vu brûler le village d'où les oréméniens venaient. Il toucha une flaque d'eau dure⁴, et tous purent voir au dehors ; Oa déclara que les oréméniens allaient mourir s'ils allaient à la Capitale, et qu'ils devaient se rendre vers un endroit qu'Ahouha interpréta par « gros rochers ». Il annonça officiellement la mort du Père (à ces mots les coeurs de certains se serrèrent (un peu) de chagrin ; il leur donna le nom de leur espèce (les oréméniens), que jusqu'à présents ils ignoraient⁵, et expliqua

¹ici le MJ se demande si Ahouha serait capable de faire ça au plafond ... Très cher MJ, on peut se retrouver à plat ventre ailleurs qu'au sol (et au plafond), par exemple quand on rampe sur les poutres au dessus d'une salle de concert afin de mieux atteindre l'endroit où on pourra dégommer la personne à occire en contrebas.

²Le MJ émet ici un doute quand au mot « pacifique ».

³La suite du récit devrait normalement donner des informations sur lui.

⁴Eh oui. ...

⁵Si j'ai utilisé ce mot dès le début, c'est vraiment par commodité, afin d'éviter les

pourquoi on rencontrait peu d'oréméniens dans le Monde, le Mergayor⁶ les ayant tous tués⁷. Oa émit aussi une parole très inquiétante, comme quoi les oréméniens étaient des morts (en sursis). Interprétant peut-être à un degré trop bas ces paroles, Ahouha pinça vivement Ayoé, ce qui ne causa apparemment aucune réaction. Ayoé aurait-il trépassé ?

Ahouha ne put continuer son raisonnement fort intéressant, car le holma balafré revient et voulut mettre les oréméniens dehors, ce qui ne sembla pas leur plaire beaucoup. Il envoya une tige bleue sur Aès. Ahouha tenant de se déplacer silencieusement afin de se retrouver derrière lui, et y réussit au départ. Mais un malheureux craquement avisa le balafré de sa présence, et visa l'oreille⁸ de notre héroïne. Il la rata de peu. La grotte où se déroulait l'action comportait un escalier montant vers le haut⁹ ; Éléod, qui avait gravi cet escalier, appela Ahouha, laquelle se hâta de le suivre. Mais ceci avait attiré l'attention du balafré, qui prit Éléod pour cible suivante. Arrivée en haut de l'escalier Ahouha rencontra une porte, qu'elle ferma une fois passée. Elle entendit crier Éléod, et comprit qu'en fait ce dernier s'adressait non à elle mais à Oa.

[dans ce chapitre pas mal de plans du lieu qui seront peut-être numérisés un jour...]

Ahouha entendit Éléod crier. Elle prit un instrument de musique¹⁰ qui traînait là et tenta de l'utiliser afin de bloquer la porte. En vain. Le holma balafré l'ouvrit. Ahouha tourna la tête et vit Éléod en train de se faire manger par Oa (!) et tenta d'empêcher ce dernier de continuer. Si sa tentative échoua, elle eut quand même pour conséquence que le balafré donna un coup à Oa (coup initialement destinée à la voleuse ...). Ahouha, repassée dans la grande caverne, se mit à combattre féroceement contre le balafré, et finit par en venir à bout (avec l'aide d'Ayoé qui s'était joint sur la fin au combat...).

Après ces chauds événements, Ahouha examina les armes du balafré, un cylindre dans lequel se trouvaient treize tiges pointues (), l'instrument pour les lancer (appelé par la suite arkolas), et une dague en matière froide¹¹, un glaï. Puis elle s'intéressa à ses camarades ; il apparut qu'Éléod n'était pas

« créatures pensant comme les holmas mais moins bien et différentes mais aussi différentes de la nourriture etc. »

⁶Je conserve l'écriture phonétique des notes de la feuille d'expé.

⁷Tous ? Non. Car un petit village ... Oups non, je me trompe de sujet (même si on pourrait faire un parallèle intéressant entre la Guerre des Gaules et le Mirjala ...)

⁸Ici le MJ n'a pas écrit de remarque sarcastique. Étrange. Avait-il cassé sa mise de crayon ?

⁹Il semblerait qu'en certains endroits d'Oremen monter ne soit pas forcément vers le haut ...

¹⁰Ça fait « dling dling » quand on l'agite, c'est ... un trousseau de clés !

¹¹Bon, c'est du fer, en tous cas du métal.

au mieux de sa forme, quant'à Aès, sa fin était visiblement advenue ... Du moins tel était l'avis d'Ahouha, Ayoé lui n'était point d'accord et demanda à la jeune fille de l'aider à monter Aès dans la chambre d'Oa. Là il tenta de placer le corps dans le bac où se trouvait auparavant un enfant holma en train de se régénérer. Las, le récipient était trop petit. Ayoé s'intéressa alors à un coffret, tenta de l'ouvrir. Sans succès. Ahouha, plus finement, jeta le coffret par terre, il s'ouvrit, libérant une boule et des instruments de musique. La boule se fracassa au sol...

BOOOOOOOOOOOOOM! PSSSSSSSSSSCHHHH¹² ... TILT¹³.

Ahouha reprit ses esprits, enfin certains, eut une envie d'eau conséquente. Elle vit Ayoé placer le cul d'Aès dans le bac de liquide blanc ; puis il alla vers Ahouha, lui prit son glaï (!) coupa un bras du holma, le fit rôtir et en mangea un bout (!). Puis il en passa un morceau à Ahouha, qui, après quelques hésitations, le goûta, et trouva la viande bonne. La jeune fille tenta de reprendre son glaï, mais Ayoé (un peu en position de force) lui fit comprendre que désormais cet objet lui appartenait, à lui. Ahouha finit par capituler, essentiellement parce que son organisme réclamait violemment le sommeil. D'ailleurs elle s'endormit.

Quand Ahouha se réveilla, Ayoé était en train de faire cuire une jambe de holma. Repas qu'il accepta de partager sans problème. Soudain Éléod apparut, il marchait en titubant. Il semblait vouloir montrer quelque chose à ses compagnons. Ahouha le suivit dans une caverne où poussaient des goshals¹⁴. Dans cette caverne poussaient également des champignons rouges et jaunes, des rahns. Ahouha goûta aux rahns, et au liquide présent au centre de ces derniers. Elle semblait en apprécier le goût. Quand apparut un troupeau de grandes bêtes roses avec un appendice nasal surdéveloppé, qui passa devant elle. ; elle commença à les étudier avec attention, avec de moins en moins d'attention, des moins en moins ...

Quand Ahouha se réveilla, difficilement, Éléod était en train de la secouer, et lui demandait de chercher quelque chose derrière les chaleurs. Ahouha n'y comprenait rien, tout ce qu'elle demandait était qu'on la laisse dormir tranquille et boire une grande outre d'eau. À force d'insister Éléod la convainquit de l'aider.

Éléod déclara que quelqu'un lui avait parlé, quelqu'un qui ne s'était pas montré et impossible de savoir d'où venait la voix ; ce mystérieux inconnu lui avait demandé de chercher derrière les chaleurs. Ils finirent par trouver un

¹²Ça c'est le bruit d'un acide puissant qui ronge ...

¹³Ça c'est un cerveau qui passe en mode « inconscient », en l'occurrence celui de l'imprudente qui a provoqué juste un peu la catastrophe ...

¹⁴Oui, des arbres dans une caverne.

coffre¹⁵ et tenter de l'ouvrir. À force de persévérance et après de nombreuses pauses ils parvinrent à soulever le couvercle.

Ils virent alors une petite créature sortie du coffre. Créature étrange, sans bras ni jambes, communiquant directement dans la pensée des personnes. Un killmoulli.

Cette créature s'avéra une source d'informations très intéressantes, d'autant plus que, contrairement aux holmas, il ne tenta pas de manger les oréméniens. Il déclara que ces derniers se trouvaient dans une aveezor¹⁶ consacrée au Beetezor Ult, gérée par un groupes d'oréméniens appartenant à l'Ordre de Sulman, dirigée par un naithra (intermédiaire entre un eezor et un oréménien.) du même ordre. Il dit aussi qu'Éléod, qui portait une espèce de katana, possédait un sulman et par conséquent appartenait à l'ordre de Sulman. Après qu'on lui ait montré l'extérieur, il déclara que la Capitale cherchée s'appelait Oremen, que la grande montagne regorgeait de chotébo (substance lumineuse, rouge, chaude). En revenant sur le contenu de l'aveezor il parla des mergars, chose animée qui transforme les êtres vivants en pierre, qui furent créés par des naithreezors (naithras puissants). Enfin il informa les aventuriers que le puits¹⁷ contenait des wlows, de catégorie à ne pas provoquer¹⁸.

Pendant ce temps là ... Ayoé, peut-être un peu énervé et un peu arrogant, défia le bête eezor Ult. ult s'éteint soudain, et Aès commença à bouger ...

¹⁵J'ai vaguement comme souvenir qu'il s'agit en fait d'un cercueil en pierre, tombeau d'un oréménien de l'Ordre de Sulman.

¹⁶temple

¹⁷Ai-je parlé du puits ? Non. À un moment donné le complexe a été exploré de fond en comble (en plusieurs phases, en fait), et un puits a été trouvé, puits contenant des créatures assez agressives.

¹⁸La note précise "maousse kosto"

Chapitre 4

Expérience intéressante de nécromancie ultienne

Éléod était tout content de voir qu'Aès était en fait vivante. Joie qui ne dura guère : les mouvements de la jeune fille étaient étrangement lents, les yeux vitreux, d'ailleurs l'un d'eux se détacha et tomba au sol. Le killmouli avertit solennellement les vivants par la pensée : Aès n'était plus, ce qu'ils avaient en face d'eux était un mort-vivant. Lequel commença par aller vers Ahouha, qui alla faire un tour ailleurs ; quand cette dernière revint, le zombie était en train d'attaquer Ayoé.

Le killmoulli expliqua la façon de vaincre cet ennemi : le découper en morceaux. Stratégie aussitôt mise en place, bientôt le mort-vivant ne fut plus qu'un amas de petits cubes¹. Cette opération terminée, Ahouha s'occupa du reste du monde, et découvrit ... Ayoé au sol, immobile. « Ah, non, pas deux fois » se dit-elle, se préparant à faire une deuxième série d'apéricubes.

Mais avant même de commencer, elle fut interrompue par une intervention du killmoulli (répondant à une question d'Éléod), signalant qu'Ayoé, bien que mal en point, était toujours vivant-vivant². Éléod se souvint des rahns, et en enfourna un dans la bouche d'Ayoé. Pendant ce temps, Ahouha apprenait à compter auprès du killmoulli.

Soudain, le bruit d'un corps s'écrasant sur le rocher au-dessus déranger nos aventuriers. Le silence s'installa. Perdura. Continua de perdurer.

Comme il ne se passait rien, Ahouha s'affaira à ramasser des rahns, et au passage en avala quelques uns. La conséquence fut que lui vint l'idée étrange de ramasser TOUS les pieds de rahns, et de déclencher une légère ébriété ... La lumière revient par un allumage subit³ de ult. Apercevant le ciel à

¹ « C'est l'heure de l'apéricube » précise le MJ ...

² Ha oui, *vivant* ne suffit plus, il faut préciser *vivant-vivant*, *mort-vivant*, ou *mort-mort*

³ mais maintenant on y est habitué

travers les goshals, Ahouha décida d'escalader la paroi de la caverne.

Arrivée à mi-hauteur, AaaaaaaaahhhhhhhBOM. Ahouha se retrouva au sol, avec le pan de rocher qui s'était détaché de la paroi. En se relevant, elle vit un objet brillant dans la paroi. Éléod escalada à son tour la paroi. AaaaaaaaahhhhhhhBOM. Ahouha grimpa à nouveau, jusqu'à l'objet brillant, constata qu'il était constitué de bijoux gris, et ... AaaaaaaaahhhhhhhBOM ! s'assomma lors de sa deuxième chute.

Quand elle reprit ses esprits, Ahouha s'aperçut qu'on avait prélevé des rahns sur sa récolte ... Elle ne put s'inquiéter de les reprendre, d'une part parce qu'elle n'aurait eu aucune chance de battre physiquement ses compagnons, d'autre part parce que son attention fut captivée par l'objet, qu'Éléod avait fini par décrocher de la paroi. Un objet fort étrange, représentant des serpents entrelacés dans un anneau [ici il faudra penser à insérer l'image d'un tundika universel ...]. Éléod précisa que l'objet était au départ incrusté dans du bois. Ahouha remonta, s'aperçut qu'un grand panneau en bois était recouvert par les cochonneries habituelles que le temps dépose sur tout objet laissé à l'abandon ; elle dégagea l'ensemble, et on put admirer un dessin, centré sur la position qu'avait occupé le joyau, autour duquel on voyait trois paires de bras pointées vers le joyau, et après les bras un symbole représentant resp. : une pyramide, une spirale, un goshal.

On s'aperçut qu'il y avait trois dessins de ce type dans la caverne, et trois bijoux (dont un décroché). Ahouha prit celui qu'Éléod avait décroché des mains de ce dernier.

Soudain, le killmoulli (nommé Nono) avertit de l'arrivée prochaine de holmas. une créature ailée appelée stirge, sorte de gros moustiques, arriva dans la caverne. Apparemment il cherchait Oa⁴. Ce dernier ne semblait au passage pas connu du killmoulli. Ayoé s'en vit avec un sulman et découpa le stirge. Au moment du coup le sulman se mit à briller. Ahouha, se remémorant une des paroles du killmoulli (« Un mort-mort peut toujours devenir mort-vivant »), se mit à débiter méthodiquement le corps en apéricubes.

Quand Éléod déclara qu'il fallait évacuer les lieux, point d'objection ne fut émise. Le groupe descendit la montagne et arriva au pied du pic. Ahouha alla jusqu'à la forêt et grimpa à un goshal. Lequel l'attaqua avec ses fils sortant des trous. Ahouha fut vite en bas, et vit alors des wakals escalader un goshal et découper ses feuilles ; regardant ailleurs elle observa des goshals dorés s'approcher d'elle et lui lancer un liquide, ma foi, piquant foutrement beaucoup la peau⁵. Ahouha fu... battit stratégiquement en retraite, poursuivie par les

⁴Ce qui permet au MJ d'affirmer avec satisfaction : « Vous avez fait une connerie ! »...

⁵Le MJ ayant précisé que cette partie du récit est fort palpitante, on va conclure rapidement.

goshals.

Il advint qu'on décidât de prendre l'autre chemin pour escalader la montagne, celui de droite. Le groupe monta, monta, monta, vit en contrebas des holmas arriver, monta, monta, monta, atteignit la brume, monta, monta, monta, émergea de la brume, monta, monta, monta, atteignit enfin le sommet du pic (ou du moins la fin du sentier).

Le sommet du pic était un plateau avec des vortams, sorte de yacht à trois cornes faisant « Meuh ! ». Là-bas, une cabane, avec de la fumée sortant de la cheminée. Plus loin, le vrai sommet du pic dépassait. Les aventuriers se dirigèrent vers la cabane.

La cabane possédait une unique fenêtre et une double porte. Ahouha commençait à regarder par la fenêtre quand un bruit se fit entendre, et la double porte s'ouvrit, laissant passer un vieil oréménien rachitique armé d'une fourche. Au départ assez vindicatif, il devint plus amical après que Nono le killmoulli eut communiqué avec lui.

L'oréménien s'approcha bientôt d'Ahouha, et tâcha de lui faire comprendre qu'il avait envie de d'effectuer certaines pratiques avec la jeune fille, mais n'eut pas beaucoup de retour positif dans sa démarche . . . Devant cet échec, Mayli (c'était son nom) commença à parler de lui, précisant que ses parents avaient fui les holmas. Éléod sortit son ardoise où il avait noté des dessins et montra ces derniers à Mayli. Ils discutèrent ainsi d'un certain lieu, nommé Schruss, où des oréméniens se trouvaient.

Mayli revint ensuite à son idée première, et convainquit Ahouha de le suivre, seule, dans sa cabane. Là il lui expliqua par des travaux pratiques la physique de certaines parties du corps⁶, ce qui sembla beaucoup plaire à la jeune fille.

Ils finirent par ressortir de la cabane, et Nono, après avoir émis quelques vitupérations après Ahouha (paroles que cette dernière ne comprit pas, et elle se demanda d'ailleurs pourquoi le killmoulli lui en voulait ainsi . . .) évoqua Schruss, lieu légendaire où les oréméniens attendraient pour revenir⁷. Mayli, sentant de la part des autres un désir profond de bouger, tenta de les convaincre de rester un peu avec lui. Il finit par avouer qu'une statue étrange se trouvait au sommet du pic, non loin de là.

À ces mots tout le monde se retrouva bientôt au sommet du pic⁸. Ladite statue, bel et bien présente, était constituée de matière de ult, c'est-à-dire d'or. Éléod sortit des sulmans de ses affaires, et on put constater qu'ils étaient

⁶Des concepts comme l'action-réaction, l'oscillateur, la résonance, la dynamique des fluides, etc.

⁷La compréhension initiale de ce discours sur Schruss étant beaucoup plus . . . disons, nébuleuse, j'en donne ici une version un peu plus conforme à la réalité.

⁸Eh non, pas de AhhhhhhhhBOOM! sadique!

par le lorda. Mais ce dernier n'offrait que peu d'air à respirer, et la tentative échoua lamentablement.

Les aventuriers finirent par descendre du pic. Ahouha alla voir Mayli, qui tomba dans les pommes en la voyant. L'extinction de ult survint à peu près au même moment. Ahouha, négligeant ce phénomène physique, ranima Mayli ; mais la fatigue fit comprendre à tous que l'heure de dormir était venue, et ils se couchèrent dans la grange (à part Éléod, cherchant sans doute à se singulariser, qui s'endormit au coin du feu).

Quand Ahouha se réveilla, ult était allumé. Mayli lui apporta un liquide bleuté et chaud, provenant selon lui des vortams. Ahouha, intéressée, voulut en savoir plus et se retrouva à apprendre à traire les vortams.

En sortant de la grange, ils virent Ayoé et Éléod en train de sortir les corps oréméniens de l'édifice constituant le sommet du pic, et allèrent les aider. Ils mettaient les corps dans une fosse ; Ayoé traça sur le sol deux triangles emboîtés, ce qui fit briller ult plus fort ; et les corps dans la fosse disparurent.

En continuant dans la besogne consistant à remonter les corps à l'extérieur, les jeunes gens s'aperçurent que le troisième niveau, auparavant inaccessible, l'était désormais. Bientôt ils y furent. Une salle cylindrique, avec au centre l'escalier permettant de monter à l'étage supérieur, et, disposées là encore en triangle équilatéral, trois arches en or énormes étaient placées sur le mur. Au dessus de chaque arche se trouvait un cartouche¹². Se trouvaient également dans cette grande salle un carrosse et deux charrettes.

Ah, oui, les cadavres. Quoique maintenant habitués à la présence nombreuse de restes d'oréméniens en armes et de selcharoons, les aventuriers furent intrigués par celui qui se trouvait dans le carrosse : il portait des vêtements qui, bien que fort esquintés par le temps, montraient une richesse certaine, et d'ailleurs, il ressemblait à un personnage vu sur une fresque, un chef apparemment.

Comme Nono avait expliqué que le carrosse et la charrette nécessitaient l'utilisation de bêtes pour les tirer, Ahouha eut l'idée d'aller chercher des vortams au dehors. Mais ces derniers ne voulurent jamais comprendre comment escalader la paroi raide menant au sommet du pic... En revanche Ahouha perçut une odeur alléchante de repas en train de finir de cuire, et alla à la cabane de Mayli pour manger¹³.

Quand Ahouha remonta dans le complexe fossile, avec un morceau de viande, elleconstata que les autres avaient au deuxième niveau trouvé une porte. Elle donnait sur un couloir en anneau entourant la pièce centrale,

¹²Oui, j'aurai un jour à scanner ces cartouches aussi...

¹³Pas de précision supplémentaire...

dans lequel se trouvaient un nombre conséquent de gisants. Obéissant à sa curiosité naturelle, Ahouha se mit à fouiller un peu partout, des fois que ses compagnons eussent oublié quelque chose...

Comme Nono l'expliqua à Ayoé et Éléod, l'endroit dans lequel ils se trouvaient présentement s'appelait un noeud ; il s'agissait d'un endroit où plusieurs routes se rejoignaient. Ahouha, quand on lui expliqua cela, eut à nouveau une idée géniale, celle d'approcher un sulman d'une arche et de la frapper avec. Chaque arche répondit par un son sourd, mais intelligible : « Oremen » pour la première, « Hinn » pour la deuxième, et « Sîîk¹⁴ » pour la troisième.

¹⁴Le MJ fait remarquer que même si l'orthographe est voisine de la réalité, ça n'est pas encore ça ...

Chapitre 5

« Là haut, sur la montagne »

Le noeud avait révélé ses secrets, du moins ceux qui avaient été découvert ... Le sommet de la montagne était ma foi un endroit parfait pour y fainéanter, et le groupe passa un temps certain à buller ou à s'entraîner, et pour certains à organiser les nombreuses connaissances ingurgitées depuis le départ du village des holmas. Ayoé notamment voulait mordicus aller à Schruss, restait à savoir où c'était.

Après donc un séjour revigorant, les jeunes gens décidèrent de descendre de la montagne¹. La descente se fit, les nuages devinrent filandreux, on constata que la pluie ne tombait pas en dessous. Furent aperçus au bas du pic des points lumineux. Arrivés là les aventuriers constatèrent qu'un nombre fortement conséquent de holmas étaient pendus à des goshals ayant la tête coupée². Soudain un cri strident déchira l'ambiance, un ksiv (sorte de vautour bleu à quatre ailes et trois pattes) arrivait. Nono rassura les oréméniens, en précisant que cette bestiole raffolait de wakals (ce qui provoqua une opinion positive de la part d'Ahouha vis-à-vis de cet animal). Éléod remarqua qu'un des buissons bougeait. Effectivement, d'ailleurs ce dernier alla se placer sous l'un des holmas morts.

Le groupe décida de remonter voir ce qu'étaient devenues les cavernes de Oa. En chemin, ils purent constater en contrebas des villages holmas en feu, et que l'énorme montagne, au loin, était en train de se couvrir de rouge. Ils constatèrent que là où le chemin se rétrécissait, des planches avaient été posées, permettant un passage tranquille.

Ce qu'ils découvrirent là haut, comment dire ... ressemblait à des cavernes rasées par des selcharoons en furie, en gros tout était soit disparu soit calciné, même les goshals. On se rappelle que l'une des cavernes était à ciel ouvert. Éléod et Ahouha tentèrent d'escalader la paroi afin d'atteindre

¹à pied, et sans chanter ...

²SIC : « Il y a plein de holmas pendus aux goshals qui ont la tête coupée »

l'ouverture là haut. Avec comme résultat : AaaaaaaaahhhhhhhBOM ! Ayoé, lui parvient à grimper, et constata dans la plaine un mouvement. Il ne put continuer ses observations, car un nuage d'insectes arriva à grande vitesse, causant une chute monumentale d'Ayoé, qui s'écrasa -plaf- sur le sol. Comme les insectes semblaient fort vindicatifs, et s'attaquaient à tout le monde, les oréméniens s'enfoncèrent dans le complexe et se réfugièrent dans la salle du puits, fermant une porte miraculeusement épargnée par l'entreprise de démolition Selcharoon et Cie.

Oui mais, on peut se souvenir que dans le puits se trouvaient des vlaws ... lesquelles étaient présentement sortie de leur trou. Or une vlaw étant un animal hargneux et crachant des jets de fibres gluantes, une corrida s'engagea entre ces bestioles et les oréméniens ; l'objectif étant d'éviter les jets de fils collants tout en massacrant les vlaws au sol. Ahouha se montra particulièrement efficace à châtier le sol de coups de dague ... La mêlée semblait équilibrée, quand une énorme vlaw sortie du puits et s'occupa à cracher des jets d'acide sur Ahouha ; comme celle-ci s'était précautionneusement revêtue de son lorda, l'acide ne lui fit pas de dégâts ; toutefois les oréméniens sentirent que le combat tournait en leur défaveur, et battirent prudemment en retraite. Fort heureusement pour eux, les insectes avaient décidé d'aller voir ailleurs.

Toutefois, à peine Ayoé remis en forme par une consommation de rahns, plusieurs vlaws aussi énormes, sinon plus, que la précédente commencèrent à approcher. En gros le Destin³ voulait que les aventuriers quittent l'endroit, ce qu'ils firent avec diligence.

De retour au bas du pic, les oréméniens décidèrent d'aller visiter un village incendié. Il l'atteignirent au moment de l'extinction de ult. Dans la neeult provoquée on pouvait voir la montagne au sommet rouge bien mieux, on pouvait l'entendre gronder et saigner. La faible luminosité permit d'observer que ce village ne semblait renfermer aucune ménagerie à oréméniens, et qu'aucune passerelle parasol⁴ n'était présente. De plus il y avait, creusés dans le sol de certains aios, des trous rectangulaires de formation très récente. La fatigue empêcha toute investigation supplémentaire, et les oréméniens se trouvèrent un endroit pour dormir.

L'allumage de ult réveilla les jeunes gens. Il pleuvait un peu. Les ennuis ne tardèrent pas à arriver sous la forme de nombreux holmas. Les orémé-

³Comment ça, « Arrête de cirer les pompes au M.J. ! » ? D'ailleurs ça ne servirait à rien, à moins que ledit M.J. connaisse l'avenir à 8 années de distance temporelle, mézalors il serait , je pense, présentement à buller dans une piscine de 1000 mètres-carrés dans sa propriété aux Seychelles ...

⁴Bé oui, une passerelle pour se protéger des effets du sol. C'est pourtant clair, non ? Et pour se protéger des effets de ult on utilise un paraült.

niens firent de vaines tentatives pour se cacher dans l'ombre⁵. Toutefois les nouveaux arrivants ne cherchèrent pas trop à fouiller le village de fond en comble, ce qui permit aux aventuriers de rester incognito. L'un des chefs holmas se mit à scander des paroles nombreuses, Ahouha entendit notamment : « Au nom de Ea, nous prenons possession de ce village conquis par la force des armes ... » et « Que les naithreezors prient Blaesgarth ... ». Les holmas composèrent des groupes de trois, chacun des groupes plantant des graines dans le sol. Puis il sembla qu'ils cherchaient quelque chose, mais qu'ils négligeaient la présence des trous rectangulaires.

Ayoé décida d'aller parler aux holmas, il fut suivi par Éléod. Ahouha quant'à elle, resta prudemment dans l'ombre à observer ce qui pouvait arriver à ses compagnons. Ayoé, s'approchant d'un holma en pleurs, déclara avoir été envoyé par Blaesgarth, discours qui poussa le holma à se jeter à ses pieds. Malheureusement, la suite du dialogue tourna au vinaigre, vu qu'il est quand même difficile de se faire passer longtemps pour un envoyé d'un eezor auprès de mystiques connaissant tout du dit eezor. Ayoé se trouvait dans une grosse, grosse [matériau constitué par les restes non digérés des aliments ingurgités]⁶. Alors Éléod commença à chanter. « Ult est le plus grand, Ult est le plus fort ... ». Un cri de ksiv retentit, et tous les oréméniens foncèrent en hurlant « Ult ! » et une féroce mêlée s'engagea. L'on transcrit ici la participation d'Ahouha : « Baf. Raté. Baf. Beau coup. Y en a un qui a volé en l'air. Baf. Raté. Baf. Écorché. Baf Raté. Bilan, il ne reste plus que quatre points de vie ... »

Soudain les holmas cessèrent le combat, et les oréméniens s'empressèrent de vider les lieux au plus vite. Il semble que Nono ait eu une part importante dans le comportement des holmas. Une chose était claire, les holmas n'aimaient pas, mais alors pas du tout, l'eezor Ult.

Les oréméniens firent le tour du pic, et trouvèrent un deuxième village holma. Ils constatèrent que ce village, comme le précédent, possédait des fanions, mais différents l'un de l'autre. Ceci intrigua les jeunes gens, car leur village à eux n'affichait pas, lui de fanion. Ici les holmas cultivaient le sol, allaient et venaient paisiblement dans la forêt. L'un d'eux était en train de faire la sieste. Dommage pour lui. Il fut promptement attrapé et traîné loin de ses semblables, pour subir un interrogatoire. Lequel révéla que le holma en question s'appelait Uhé, de Aahého. Apparemment il voyait là des oréméniens pour la première fois de sa vie⁷ ; il déclara être un blaès, méprisé par les holmas ; il dit également que le village d'où venaient les oréméniens

⁵Ce qui fit se gausser le M.J. sur la feuille d'expérience.

⁶périphrase ayant remplacé le mot « censuré » qu'il convenait de placer ici ...

⁷Il est remarquable de constater que même dans un univers virtuel les humains se comportent comme des voyous !

était celui d'élus qui avaient vu Blaesgarth. Éléod commit alors un impair : il prononça le nom de l'eezor Ult ; ceci déclencha de la part du holma une réaction de folie furieuse, qui contraignit Ahouha à l'occire promptement⁸.

N'ayant plus rien à faire dans les parages, les oréméniens remontèrent le cours du fleuve qui coulait non loin de là. Ils parvinrent à la source, jet puissant sortant de la roche, et ult s'éteignit, provoquant un bivouac.

La neeult prit fin à l'allumage, toujours aussi brutal, de ult, et l'on se remit en route. La lumière du jour faisait briller intensément les lordas d'or coulés en armure autour des oréméniens, d'où ces derniers durent leur demander de reprendre leur forme sphérique, pour des raisons de discrétion. En vain d'ailleurs, car des holmas suivaient, eux aussi discrètement⁹. Les holmas s'aidaient en fait de stirges. La surveillance cessa soudain : les pisteurs holmas avaient compris l'objectif des oréméniens (repéré lors des observations depuis le sommet de la montagne : un endroit de la plaine en forme de carré, où la végétation n'avait pas la même couleur qu'ailleurs), et fait demi-tour. Pourquoi ?

Nono, inquiet, ne tarda pas à aviser les oréméniens de la présence en ce lieu de morts-vivants de toutes espèces. Ce qui ne découragea ni Ahouha, ni Éléod, de s'y rendre. Les plantes y étaient moins belles qu'ailleurs. En effectuant des fouilles sommaires Ahouha trouva des ossements. Un peu inquiets de la proximité de la venue de la neeult, les deux courageux s'en allèrent de ce lieu¹⁰.

Fut constaté, quoi que ça puisse vouloir signifier¹¹, que les homas migraient depuis la capitale vers le village holma. Les oréméniens, eux allèrent vers la capitale. Survint la neeult « Clic-Clic », et Ayoé¹² en marchant dégringola dans un trou, triangulaire, bordé par de la pierre, se raccrochant in extremis aux bords. Cet événement fit comprendre à tous qu'une halte était nécessaire. Le sommeil vint bientôt.

« Clic-Clic » Cette onomatopée symbolisant le retour de la lumière de ult marqua également le réveil du groupe. Lumière qui permit de voir l'intérieur du trou, dans le plafond d'une salle au sol doré. Ahouha descendit, bientôt suivie des autres. Les murs de la pièce étaient sauvagement griffés, le dallage du sol arraché en partie. Les sulmans portés par les oréméniens s'allumèrent soudain. Les lordas furent posés sur le sol en or, on les vit absorber la matière

⁸Le M.J. se demande s'il fallait vraiment faire cela . . . Il faut croire que oui.

⁹Le sens du mot « discrétion » semble avoir ici été quelque peu galvaudé . . .

¹⁰Lieu décrit par le M.J. comme étant plus ancien qu'oreemeen, et maléfique

¹¹là j'ai en fait un doute sur ce qu'est « la capitale » : c'est probablement la montagne.

¹²Le M.J. précise qu'Ahouha aurait pu être choisie par lui pour avoir l'honneur d'effectuer cette chute. Mais il en a décidé autrement. Na.

du sol et se régénérer¹³.

La pièce par où étaient entrés les aventuriers possédait trois portes, et il y avait un courant d'air. En suivant le courant d'air on arrivait dans une salle dans laquelle se trouvait dans le sol un énorme trou dans lequel l'aire tourbillonnait et était aspiré vers un endroit inconnu. Ayoé lâcha un objet dans le trou, et ce dernier disparut.

De l'autre côté du courant d'air une salle contenait des squelettes de nombreux selcharoons et UN squelette d'oréménien. En continuant dans cette direction on trouvait une grande salle, puis une autre, chacune d'elle remplie de selcharoons, du moins leurs os.

Lors des explorations le squelette oréménien se mit à bouger. Nono précisa que celui-ci était l'un des trois maîtres de l'ordre de Sulman, et l'Incal de Ult. Éléod avait ramassé un cylindre sur le squelette (avant l'animation de ce dernier), et ouvrit le tube. Un oréménien transparent apparut, oréménien « qui a de la gueule » selon Ahouha¹⁴, et parla ; il demanda de lever les armées afin de massacrer le mergayor.

Une exploration plus méthodique, consistant pour Ayoé à forcer des portes récalcitrantes avec un sulman, permit de découvrir une autre salle, avec un autel (triangulaire) et des bancs. Cette pièce, elle, était intacte et les murs s'ornaient de fresques représentant l'eezor Ult en train de massacrer des ennemis. Un squelette oréménien reposait sur l'autel. Également se trouvaient là des petites amulettes tétraédriques en or, Ahouha ne résista pas à la tentation d'en prendre une. Pardon, deux. Puis elle leva haut son sulman, appela Ult. Le squelette répondit à cette sollicitation, et communiqua avec Ahouha. Il se présenta comme Asser, naithreezor de Ult. Il donna des renseignements sur l'objet trouvé chez Oa représentant des serpents entrelacés dans un anneau, déclarant qu'il permettait de voyager avec les arches ou les seuils¹⁵. Il dit ensuite que Blaesgarth était la monture de Ult, que ça n'était point un eezor et qu'en aucun cas il ne trahirait Ult. Ahouha fut très dubitative vis-à-vis de cette dernière assertion. Il parla ensuite du tour aspirant l'air, arche de transport menant à la Cité Blanche. La Cité Blanche, qu'est-ce ? Asser dit que c'était là où les kargraks voguent sur les nuages ; elle était située très en haut d'une haute montagne.

Il déclara aussi (rien à voir) que l'objet représentant des serpents entrelacés dans un anneau ouvrait les portes quand on se trouvait à proximité, mais il fallait que les portes soit ouvertes des deux côtés pour que le voyage

¹³Jusqu'à présent été omis le fait que, quand un lorda absorbe un coup, il diminue de volume (en contradiction totale avec le principe de conservation de la matière de Lavoisier ...)

¹⁴« C'est votre empereur, quand même ! » selon le M.J.

¹⁵Très pédagogique, le ske ...

soit possible (en conséquence, tout voyage à Oreemen était impossible par ce moyen, toutes les portes étant fermées du côté d'Oreemen). Voici ce qu'en comprit Ahouha¹⁶.

Finalement, il demanda à ce que les deux squelettes oreмениens de l'avee-zor soit amenés à la lumière du ult. Ce qui fut fait. Les squelettes disparurent au contact de la lumière de ult. Pendant le transport de l'un des squelettes, Ayoé subtilisa les bottes d'icelui, provoquant une agitation brève des jambes du dépossédé.

¹⁶et par corrélation moi-même à l'époque, ce qui me permet de surenchérir : quel grand pédago, ce ske !

Chapitre 6

Harip'his

(titre original : « *Vortex et compagnie* »¹)

Or donc, on se trouvait avec un tundika de transport actif, avec les médaillons nécessaires pour l'emprunter. Éléod brandit le sien, cria « Ult ! » et sauta dans le tourbillon. Ahouha fit de même (et sans doute aussi Ayoé ...). Les aventuriers se retrouvèrent dans une espèce de tunnel aux parois bleutées, cylindrique. Il ne semblait pas y avoir de pesanteur dans cet endroit, d'ailleurs c'était par la pensée qu'on pouvait se déplacer.

Comme les jeunes gens possédaient un médaillon (celui représentant des serpents entrelacés), et qu'ils savaient que cet objet avait un rapport avec le lieu (si on peut utiliser une telle notion spatiale dans ce monde étrange appelé loobiek), ils s'amusèrent avec. Ils constatèrent que l'objet permettait d'ouvrir d'autres tunnels. Ahouha, en possession de l'objet en question, pensa : « Je veux aller à la Cité blanche ! ». Wooooooooooooosh ! Les parois du tunnel défilèrent à toute allure.

Soudain elle tomba sur un être étrange, vêtu d'une toge bleue, et agressif. Lequel déclara que l'usage d'un tel objet était prohibé ici, en conséquence de quoi il le confisqua séance tenante ... sans que notre héroïne puisse faire quoi que ce soit, vu la puissance apparente de l'apparition. Les autres oréméniens arrivèrent alors, et la créature en profita pour subtiliser tous les médaillons de transport, avant de disparaître. Et ce n'était pas fini : des tentacules apparurent, attaquant notamment Ahouha, laquelle remarqua plus loin dans le tunnel des lumières noires².

Se souvenant soudain que dans ce monde la pensée était reine, Ahouha pensa fermement un ordre mental aux tentacules, que l'on peut résumer par

¹Oui à partir de maintenant je vais bricoler le titre du chapitre, afin qu'il corresponde au contenu du chapitre et non le début seulement.

²Ça c'est balèze, des lumières noires ! Ça doit être à rapprocher du concept discomondien d'anti-lumière ...

« Lâchez-moi, sales trucs ! » Et . . . cela fonctionna³, au grand dam des tentacules qui furent contraints de reculer avec réticence. Ahouha pensa fermement « je veux aller à la Cité Blanche ». Wooooooooooooosh !

Les oréméniens finirent par arriver au bout du tunnel bleu, et sortirent du loobiek. Ils constatèrent qu'ils se trouvaient dans une immensissime grotte⁴ ; devant eux s'étalait une grande cité en pierre blanche. Richement décorée. Là où le tundika se trouvait il y avait un jardin fleuri dans lequel fornicquaient (euh, non) : voletaient des abeilles. Étaient présentes également des grandes statues représentant une belle femme d'allure gentille et maternelle, dont on n'allait point tarder à découvrir le nom : Aleena. La grotte possédait également une double porte, fermée ; un trou au sommet laissait passer la lumière de ult. À l'autre bout de la caverne on pouvait discerner une autre ouverture, à hauteur du sol cette fois.

Les oréméniens questionnèrent Nono sur ce qui venait de leur arriver ; il répondit que l'être en toge bleue ressemblait à l'un de ses anciens maîtres, mais avait eu une réaction étrange ; les tentacules, eux, étaient des mangeurs d'esprit.

Ahouha décida d'explorer la ville. Vide. Pas de présence oréménienne, ni animale (sauf au jardin). Les maisons, non closes, ne renfermaient strictement rien. Ahouha désespérait quand elle tomba sur tour verrouillée. Ah ah, voila qui était parfait, elle allait pouvoir exercer ses talents de voleuse. Et en effet la porte fut bientôt ouverte. Elle regarda à l'intérieur.

Au rez de chaussée, la tour (circulaire) contenant des statues⁵ portant des lames fines de couleur saphir (des eeleens) ; il y avait également une grande colonne, et des armoires. Cette observation fut interrompue quand Ahouha sentit un jet de sable derrière elle. Quand elle se tourna pour regarder ce qui venait, elle vit approcher une créature étrange et fort peu avenante : elle était formée d'une boule, avait des pattes formées uniquement d'os et possédait également un cou et une tête exclusivement osseuse. Ahouha réagit face à ce mergar⁶ comme n'importe quel être doué de raison : après avoir réussi à s'arracher au pouvoir hypnotique de la créature, elle tourna les talons, et se réfugia dans la tour.

Elle fut fort soulagée de voir que le mergar ne la suivait pas à l'intérieur. Par contre elle entendit au dehors des bruits étranges, et Nono apparut. Ce dernier lui expliqua que les statues représentaient des membres de l'ordre de Lyrohar, dévolu à Aleena, eezor servant la paix et la compréhension des

³On ne peut pas rater tous ses jets sous compétence, quand même !

⁴On peut imaginer un grand patatoïde coupé en deux, dont la plus grande dimension fait 4 km environ

⁵littéralement des « porte-armure » . . .

⁶un berg, pour être plus précis dans la démonologie oréménienne.

espèces. Il expliqua aussi qu'Éléod et Ayoé étaient un peu capturés par le mergar, et que non, il ne fallait pas bourougner dehors pour tenter de les aider, faute de quoi la dernière oréménienne libre serait vite neutralisée ...

En cherchant désespérément un plan pour aider ses camarades, Ahouha monta à l'étage. Mais, l'endroit ne possédant pas d'ouverture vers l'extérieur, et notre héroïne n'étant pas nyctalope⁷ Elle redescendit, ouvrit les armoires. Contenant d'autres eelens, et des vêtements. C'est alors que Nono eut un déclic mental, et conseilla à la jeune fille de revêtir ces vêtements; ainsi le mergar (et ses nombreux congénères arpentant la cité) la reconnaîtrait comme habitante de la cité et la laisserait tranquille. Aussitôt dit, aussitôt fait, et Ahouha alla à l'extérieur expérimenter cette allégation. Qui se révéla exacte.

Mais où étaient donc les deux autres ? Ahouha vit le mergar pondre deux oeufs. Tiens donc. Elle casse les coquilles, ce qui permit de libérer les deux autres oréméniens de leurs prisons oviennes⁸. Après avoir un peu repris le contrôle de leurs sens, les deux garçons accompagnèrent la jeune file, qui avait une envie irrésistible de retourner explorer le seul endroit où il semblait y avoir quelque chose d'intéressant à visiter dans les environs⁹.

En entrant dans la tour, Ahouha remarqua qu'Éléod portait un médaillon en saphir, de la même couleur que les eeleens. Dans la pièce, qui formait en fait un demi-cylindre¹⁰, il y avait, outre ce qui a déjà été décrit, deux portes. La première donnait sur l'extérieur, la deuxième était jusque là restée close. Cette dernière fut ouverte par Ahouha, qui observa que la pièce découverte (en forme de quart de cylindre), contenait à peu près rien, à part une autre porte ...

... et un killmoulli, plutôt vindicatifs quant'aux sulmans portés par les oréméniens. Toutefois il condescendit à communiquer de façon civilisée, et accepta d'ouvrir la porte au fond. Ce qui permit de découvrir une autre pièce en quart de cylindre, dont les murs étaient décorés de réseaux en perspective formés de traits et de points ... dont le killmoulli expliqua qu'il s'agissait du réseau de transport des eezors¹¹. Il indiqua également que les habitants de la ville étaient partis vers Schruss, mais comme il y avait des objets alors intransportables, ceux-ci avaient été stockés dans cette tour, à charge pour un certain Loodieb, chevalier de l'Ordre de Lyrohar, de revenir les chercher.

⁷Ce qui signifie qu'elle ne voit pas dans la nuit.

⁸Ici il faut retranscrire un commentaire très intéressant du MJ : « Ouf ! »

⁹Au cas où vous ne l'auriez pas compris, il s'agit de la tour précédemment citée ...

¹⁰Quand on prend un camembert et qu'on le coupe en deux on obtient généralement cette forme; seuls certains pervers penseraient à découper autrement le fromage ...

¹¹À titre d'information, les points blancs représentaient les noeuds cassés, les points gris-clair les noeuds fermés, les points bleus foncé les noeuds disponibles.

Kiwi¹² demanda également à Ahouha de reposer la couronne de lauriers en saphir dont elle venait de se saisir négligemment ; en vain, l'attrait de la jeune fille pour ce qui brille eut raison des remontrances du killmoulli.

En continuant la conversation avec Kiwi, on apprit que ladite couronne était un ézor, objet permettant de voyager sur le réseau d'Aleena ; on sut également que le killmoulli était là depuis nui his nui¹³ ees¹⁴.

On se souvient qu'un escalier était présent dans la salle d'entrée. Escalier qui fut bientôt gravi, pour aboutir dans une pièce maintenant éclairée, en forme de dôme pointu. Côte à côte se trouvaient sur le mur trois miroirs, dont un brisé ; cachée par une bâche se trouvait une étagère portant des flasques ; une autre étagère de l'autre côté de la pièce portait des médaillons en saphir, autres ézors de transport (Ahouha en prit d'ailleurs un ...). Au centre de la pièce, une grande boule était présente.

Ayoé, sans doute avide d'expérimenter ce matériel, s'amusa à manoeuvrer la boule, ce qui causa le bris très rapide d'un miroir¹⁵. Éléod essaya à son tour, ne tira rien du mécanisme (mais ne fit pas de casse, lui ...). Quand Ahouha essaya, elle réussit (d'où peut-être un sentiment de supériorité passagère vis-à-vis de ses camarades)¹⁶. Le miroir afficha successivement plusieurs lieux lointains. En fait il suffisait de donner un nom de lieu pour que ce dernier s'affiche ; « Oremen » révéla une pièce non éclairée (enfin si, éclairée uniquement par le miroir là bas), Schruss ... refusa de s'afficher (un léger tremblement montrait que le miroir tentait d'établir la liaison, mais n'y arrivait visiblement pas). BONG¹⁷ BONG BONG¹⁸ !

Les oréméniens, arrachés à leur exploration à distance des endroits où se trouvaient des miroirs, quittèrent la tour, allèrent traîner du côté des portes bruyantes et regardèrent par les meurtrières. Ce qu'ils virent était une vallée blanche avec au fond la marque d'un cours d'eau disparu, sur l'autre versant des villages, en bord de mer un port, et très près des portes de la cité des selcharoons tenant d'enfoncer lesdites portes avec un gros béliet (d'où les BONG).

Comme visiblement les portes demeuraient imperturbables aux coups de béliet des selcharoons, Ahouha partit explorer une tour, celle de Krati¹⁹.

¹²Ben, le killmouli local, quoi !

¹³10, selon le M.J.

¹⁴1 ee=269 aes et 1 ae = 269 ult

¹⁵et qui fit écrire au MJ « Pas fin, celui-là ! »

¹⁶Lesquels auraient eu à la bouche l'excuse minable d'un jet de dés raté ...

¹⁷Ça c'est le bruit d'un corps très lourd s'écrasant sur une porte très solide

¹⁸M.J. : « Kisé Cémoi Kisa BenLui Kilui Patoi Àbon ehoui »

¹⁹Les notes prises précisent « dieu du savoir ». Par la suite on apprendra que l'eezor du savoir s'appelle Arti, et que Krati n'est qu'un ordre d'oréméniens dévolu à Arti. On peut applaudir le M.J. pour cette splendide confusion ! (oui, c'est TOUJOURS la faute au M.J.,

Vide. Elle revint alors à la tour où se trouvait Kiwi, qui lui expliqua que chaque aveezor²⁰ possédait une « porte » vers une autre cité.

Sur ces événements palpitants ult décida de s'éteindre, donnant ainsi le signal pour les oréméniens fatigués (tous) de s'endormir.

L'allumage désespérément toujours aussi soudain de ult les réveilla. Ayant faim, ils allèrent manger des gawas dans les jardins. Puis ils retournèrent regarder ce que le miroir rescapé pouvait montrer des autres cités. La plupart des endroits visibles étaient vides, souvent en ruine. À Elgwapol toutefois, ils virent un petit vieux, qui leur sourit. Ils décidèrent d'aller le voir. Le kill-moulli indiqua que le tundika se trouvait sous la colonne en bas, et grâce aux médaillons en saphir, les oréméniens pénétrèrent dans le loobiek, pensèrent intensément « Elgwapol », ce qui permit de s'y rendre.

L'accueil fut, comment dire, odorant. L'endroit dans lequel les aventuriers se trouvaient était certes visiblement une aveezor d'Aleena, d'ailleurs dans une pièce voisine se trouvait une statue de la Beetezor ; la pièce où ils se trouvait possédait ses trois miroirs, la boule de commande avait par contre disparu, et de nombreuses déjections sur le sol montraient l'usage actuel du lieu. Cette situation fit que les jeunes gens sortirent vite de la pièce, passant par celle où se trouvait la statue ; ils virent alors que le reste du temple était en ruine et exposé au grand air. Non loin de là se trouvait une cabane.

Un cri retentit, et les oréméniens, tournant la tête, virent une grosse créature en train de massacrer²¹ un oréménien. Ils décidèrent d'aider le malheureux en attaquant la créature, et après un épique combat ils la terrassèrent²². Ils ne purent trop savourer leur victoire car des loups se firent remarquer ; la distance (petite) entre ces animaux et Ahouha fit qu'elle entra dans la cabane. Et se fit tirer dessus par le vieux aperçu via le miroir. Faisant abstraction de la douleur, elle réussit à s'approcher de lui et lui subtiliser son arkola. Le vieux se mit à pleurer à chaudes larmes, comme un enfant à qui on a retiré son jouet²³. Profitant d'un instant d'inattention, il saisit un tison dans le feu et enflamma la toiture avec. Il en profita pour s'enfuir hors de la cabane. Ahouha se lança à sa poursuite, le suivit un moment, perdit sa trace, sentit les traces des loups très proches, courut aux toilettes, et regagna la Cité Blanche.

Elle y trouva ses compagnons, et vit qu'Éléod était sérieusement blessé. Ayoé s'essaya à la médecine empirique expérimentale avec des plantes trouvées dans les jardins. Tout en prodiguant ces soins délicats il expliqua qu'ils

on ne le répétera jamais assez . . .)

²⁰temple

²¹note originale : « défoncer la gueule à »

²²Le M.J. précise « après un long moment »

²³Ce qui inspira au M.J. le commentaire comme quoi Ahouha était une méchante fille.

avaient interrogé un oréménien mourant, et avant de mourir ce dernier avait prononcé ces paroles : « Il faut sauver la princesse Hallia et retrouver le sceptre impérial. ».

Chapitre 7

Le chewing-gum rose

(titre original : « Retour à la Cité Blanche »)

Suite à ces péripéties, il y eut quelques jours de repos, au cours desquels Ahouha découvrit, grâce notamment aux contenus du temple d'Heeneeria, eezor de la vie, de la fécondité et de l'amour, un aspect intéressant de son corps, un aspect cyclique caractérisé par un saignement sans blessure apparente (entre autres choses). Également l'on s'aperçut que les lordas de Ult avaient absorbé quelques plaques au temple d'icelui¹.

Bref. Il advint que les aventuriers, utilisant à nouveau le miroir de communication vers Elgwapol, y virent des selcharoons. Cette scène étrange les poussa à revêtir leurs lordas et à utiliser le tundika pour se transporter là-bas. Ils constatèrent qu'il y avait là effectivement des selcharoons², suffisamment peu amicaux pour pouvoir les décrire comme franchement belliqueux, d'ailleurs. Le combat s'engaga. Bam. Paf. Schtank. Des bulles de chewing-gum roses commencèrent à apparaître dans le champ de vision d'Ahouha. De plus en plus grosses. Éclatant. D'autres apparurent. Et ainsi de suite.

Quand Ahouha se réveilla, elle constata vite quelques légers soucis. Elle était étroitement ligotée, nue, ses poils et cheveux avaient été rasés ; ses compagnons étaient dans la même situation. Ce qui n'arrangeait rien, était une froid intense, extrêmement pénétrant³. Le chariot dans lequel ils se trouvait, qui possédait comme caractéristique intéressante d'avoir des roues carrées, faisait en fait partie d'un convoi de selcharoons descendant dans une vallée

¹NdMJ : « Quels voleurs ceux-là ! »

²NdMJ : « Ben tiens, qu'est-ce que tu croyais » (eh oui, la télévision, les films, toussa, mais en fait ça se passe RÉELLEMENT ! ?)

³J'espère ici avoir retranscrit ce que le MJ voulait dire par « Très froid. Très très froid » (apparemment, écrire « fait froid » sur la feuille d'expérience n'était pas suffisant à son goût ...)

encaissée. Derrière ce véhicule confortable se tenait un teebok⁴ qui semblait être un noble.

À titre anecdotique Ahouha réussit sans trop de soucis à se libérer de ses liens, action fort utile quand on sait que le chariot était en fait une cage aux barreaux infranchissables.

La caravane s'arrêta, repartit, et arriva finalement dans une grotte. Un vieux teebok se présenta, et commença à négocier avec les selcharoons. Une langue incompréhensible, a priori; toutefois, Ahouha put constater que le vieux teebok fut pris de sueurs froides quand son interlocuteur prononça le mot « Griseun ». Puis elle s'aperçut d'une chose plutôt agréable, il régnait dans cette grotte une température bien meilleure qu'au dehors. De plus un nrims apporta à manger, pour ce faire il ouvrit une trappe dans le toit de la cage, trappe qui intéressa fortement Ahouha ... Puis le convoi se remit en mouvement à travers la montagne, avec un chariot supplémentaire. Il progressait lentement et glacialement quand la neeult vint, permettant aux forces de l'ombre de passer à l'action. Ahouha tâcha de libérer Éléod et Ayoé, mais échoua bruyamment avec ce dernier, causant un intérêt accru de la part des selcharoons et obligeant Ahouha à faire semblant d'être toujours ligotée. Aucun autre événement n'advint avant l'allumage suivant de ult, on ne pourra donc pas en dire plus.

Quand la lumière du triangle lumineux éclaira la scène des opérations, le convoi était parvenu au bas des montagnes, et rejoignit une route traversant une forêt. Une route étrangement constituée, avec trois chaussées contiguës, une piste de pierres mal taillées sur laquelle se pavanaient fièrement des nrims, une voie un peu plus finie sur laquelle se déplaçaient des holmas et des teeboks, et une chaussée constituée de dalles de marbre luxueuses⁵ sur laquelle se mouvaient les selcharoons.

Le convoi s'engagea sur la route. Avança. Avança. Croisa des selcharoons recouverts de sang. Traversa un reste de village. Passa par des endroits où s'entre-égorgeaient deux factions de selcharoons, l'une avec un étendard représentant une goutte bleu sur fond blanc, l'autre représentant une goutte blanche sur fond bleu⁶. Pendant cet intéressant périple les oréméniens eurent le soulagement de constater que, contrairement aux holmas, les selcharoons n'étaient point anthropophages, et que la cage où ils se trouvait ne représentait pas un garde-manger.

⁴géant

⁵Bon, OK, j'ai un peu exagéré sur la dernière description

⁶En fait de bleu c'est peut-être bien du rouge, une chose est certaine, c'est que la feuille d'expérience a été écrite avec de l'encre bleue ... D'autre part je ne pense pas que ce soit un détail très important.

Or donc la caravane finit par rejoindre une ville selcharoon : Serbeune⁷. Cité fort intrigante vu le nombre élevé d'espèces constituant ses habitants ; intrigante également de part sa construction particulière, dont on aura l'occasion de reparler. Les oréméniens furent tirés de la cage par des teeboks, transportés à travers la cité, jusqu'à une prison jouxtant des arènes au sommet de la cité.

Dans la prison se trouvait déjà un autre oréménien, qui sembla très très intéressé par le corps, euh, surtout très nu d'Ahouha. Mal lui en prit, car il se fit légèrement zid-euh-coud'bouliser par Ayoé. On apporta des vêtements aux prisonniers, ce qui calma peut-être les relations diplomatiques tendues entre ces derniers. Discussion fut donc ouverte, on apprit que l'oréménien portait un nom selcharoon, Erg. On ne put en savoir, plus, vu qu'un selcharoon entra à ce moment dans la cellule, et l'emmena manu militari au dehors. Et le ramena peu après, apparemment après lui avoir fait administrer un traitement connu sous divers noms tels que « interrogatoire musclé » ou « question ».

Peu attentive au sort de leur nouveau compagnon, Ahouha s'intéressa en revanche aux murs de la cellule. Et découvrit un pan de mur sonnant creux. Éléod examina la zone, et tenta de pousser le mur. Sans succès, semble-t-il. C'est alors qu'un selcharoon entra, ramassa Erg et partit en le traînant. Ahouha, continuant de s'intéresser au mur, y colla son oreille, et entendit alors quelqu'un parler holma là-dedans. Soudain CLAC-CLUC le pan de mur se révéla être une porte qui s'ouvrit, et un selcharoon d'environ un mètre et soixante-dix centimètres⁸ de hauteur invita les aventuriers à le suivre. Action promptement accomplie, et on se trouva devant quelques selcharoons, qui tombèrent bientôt leur masque : c'étaient en fait un groupe oréméniens grimés, dont le chef se faisait appeler Lirohar. Celui qui, parlant holma, servait d'interprète entre eux et les aventuriers avait pour nom Vortel.

Les oréméniens conduisirent les jeunes gens en lieu sûr, leur fournirent une tenue de camouflage selcharoonoïde, de l'équipement, des armes. Un séjour tranquille de transition démarra, au cours duquel les aventuriers purent s'entraîner, apprendre à visiter la ville, connaître les caractéristiques de celle-ci, rencontrer Lirohar : un individu assez jeune, costaud, mesurant environ un mètre quatre-vingt, et apprendre l'exécution par Vortel de Erg, en fait un traître au service des griseuns.

Pour terminer ce chapitre, une description de la ville de Serbeune s'impose. Dans la principauté de Helvé, voisine du royaume d'Esteel, ces deux nations ayant des relations de voisinage propices à la régulation de la sur-

⁷La carte indiquant « Serben », il y a là encore eu un défaut de prononciation du M.J. nt nt nt nt nt Il y a donc un doute sur l'orthographe exacte du nom, Serbeune, Serben, ...

⁸On rappelle qu'un selcharoon mesure normalement autour des deux mètres ...

population par le service militaire, Serbeune est une ville construite sur les ruines d'une ancienne cité oréménienne (Serbeenia)⁹, ce qui fait que les fondations de la cité sont d'origine oréménienne. La ville s'est bâtie de façon un peu anarchique, chaque construction étant une tour reposant sur ce qu'il y a dessous. Globalement on peut repérer vingt niveaux empilés les uns sur les autres ; l'anarchie de la répartition des constructions fait qu'il y a de nombreux recoins et constructions oubliées des habitants officiels de la cité, et qui par conséquent servent aux oréméniens d'habitation ou de passage discret. Au niveau le plus élevé, les arènes constituent LE centre d'animation urbain ; tout en bas, dans les ruines oréméniennes, se trouve le quartier des griseuns, selcharoons immortels dont l'existence remonte au Mirjala.

⁹Remarque : la cité rivale d'Esteelis est constituée, elle, d'environ 50% de bâtiment d'origine oréménienne.

Chapitre 8

Rencontre avec un griseun

(titre original : « Serbeune et alentours »)

Après avoir bien profité de la partie non officielle de Serbeune, il vint un temps où Lyrohar appela les héros de ce récit afin de leur confier une mission de la plus haute importance stratégique : s'introduire dans une tour du niveau 5, appartenant au comte Rhimerhirr, et récupérer la monnaie présente. Mission qui fut préparée et entreprise séance tenante.

Sur le chemin, le sol s'étant mis à trembler suite à l'effondrement d'une tour¹, Vortel signala aux autres qu'il se rendait assez souvent dans le secteur des griseuns, en bas, et avait constaté que lesdits griseuns étaient bien plus nombreux de d'habitude, très actifs apparemment dans des creusages de trous. Il leur apprit de plus que des êtres appelés atticks étaient en possession des affaires que portaient nos aventuriers avant leur capture à Elgwapol.

Arrivés à une tour, et vu que cette dernière hébergeait une taverne, les oréméniens grimés en selcharoons entrèrent et Vortel offrit à boire. Pendant cet épisode, où Ahouha prit conscience de la valeur très très importante du sel², un mendiant accosta Vortel, apparemment un indicateur. Suite à cela le groupe changea de sard³, et on constata rapidement la présence de trois poursuivants, des selcharoons, dont l'un d'eux portait une robe noire, avec sur la poitrine une représentation d'un oeil lançant des éclairs : un naithrésor de Jassa. Ceci aurait pu devenir une intéressante partie de cache cache pour-suite, mais il advint que les eelis, membres éminents de la police de Serbeune, prirent à partie les poursuivants. Une tentative avortée de dissimulation de la part des oréméniens causa une échauffourée au cours de laquelle d'autres eelis firent leur apparition ; Éléod se débrouilla pour résoudre les problèmes et la

¹phénomène assez fréquent dans ces lieux

²C'est un détail apparemment très important, ça !

³auberge

rue se retrouva bientôt vide, à l'exception des oréméniens⁴. Qui constatèrent qu'ils étaient juste à côté de leur objectif : la sard de Rrrorrr.

Après quelques péripéties sans grand intérêt, mettant un scène un trill ayant eu la mauvaise idée de montrer qu'il était par là et qu'il avait senti la présence des oréméniens, ce qui poussa ces derniers à se rouler dans la boue fangeuse afin de masquer leur odeur⁵, la porte de la sard s'ouvrit, et trois selcharoons apparurent. Ils jetèrent dehors un ivrogne ; cet incident aurait pu ne pas être consigné si Ayoé n'en avait pas profité pour subtiliser les clefs de la tour. Ceci permit aux aventuriers de pénétrer dans le bâtiment par la porte de derrière.

En explorant brièvement l'édifice⁶, le groupe finit par entrer dans la cuisine, laquelle contenait notamment . . . le cuisinier. Avant que ce dernier puisse réagir, Ayoé l'assomma proprement, puis Vortel l'élimina un peu moins proprement (un filet de sang coula à terre). Puis ce dernier s'approcha de la marmite contenant la soupe, versa quelque chose à l'intérieur, s'habilla en cuisinier. On monta ensuite à l'étage, en fouillant un peu partout fut découvert un coffre vide, et une quantité assez conséquente de pièces de bronze, de cuivre et de cuivre⁷, que Vortel enferma dans un sac sans laisser les autres se servir. Toutefois comme il dut s'absenter pour servir la soupe, Éléod et Ahouha en profitèrent pour alléger un peu le fardeau du voleur. Pendant cet intermède un individu fantomatique apparut, Shawa, apparemment prisonnier du loobiek, se croyant dans une cité nommée Serbeenia ; un manque certain d'information concrétisa cette brève rencontre . . .

Une fois la mission accomplie, Vortel persuada les autres de faire un détour par les bas niveaux de la cité. Parvenus au niveau zéro, où le selcharoon moyen n'est pas autorisé, ils tâchèrent de circuler en évitant les rencontres. Toutefois Vortel approcha un mendiant décharné, à qui il donna une barre de bronze (ce qui surprit les autres de par la grande valeur de cette obole). Puis les oréméniens descendirent au niveau inférieur, lequel pourrait être décrit comme une Venise beaucoup plus sale et sombre que la cité italienne qui sert de référence pour la description⁸. Les oréméniens remarquèrent que les murs étaient couverts de gravures représentant des oréméniens en train d'enseigner, mais ces gravures étaient saccagées. Ils finirent par arriver à une

⁴hé oui, vachement balaize le Éléod, mais pas assez pour que son exploit soit archivé en détail sur la feuille d'expérience d'Ahouha . . .

⁵Je n'ai pas écrit qu'ils n'étaient plus repérables par une quelconque odeur, nous sommes bien d'accord !

⁶J'ai la flemme de décrire cette tour en détail . . .

⁷1 pièce de bronze=10 pièces de cuivre=100 pièces de fer et tant pis pour vous si cette description vous donne l'impression de faire perdre son temps . . .

⁸En particulier il manque à Venise tout ce qu'il y a au dessus de Serbeune-sous sol 1.

tour, entrèrent, fermèrent la porte, entendirent un sifflement, ratèrent leurs jets de protection, et s'endormirent.

Quand Ahouha se réveilla, la situation était la suivante : les orémémiens étaient dans une salle noire, menottés à un poteau. La salle noire contenait notamment un trône énorme, sur lequel trônait un selcharoon énorme. Vortel, lui, était libre et regardait ses ex-camarades. Ahouha en conclut avec clairvoyance que leur guide était un traître. Un wetch s'approcha d'Ayoé, et commença à le torture, en débutant par l'ablation de l'un des index. Ahouha commença à psalmodier « Ult est le plus grand, Ult est le plus fort, etc⁹ ». Le wetch s'intéressa alors à elle, et utilisa un sulman pour lui expliquer qu'il n'était point bon de se faire remarquer quand on est attachée à un poteau avec un bourreau de torture juste à côté . . . Il fut particulièrement descriptif dans ses explications, et la pauvre Ahouha n'était point en grande forme quand il daigna s'occuper des autres prisonniers. Le griseun, confortablement assis sur son trône, regardait la scène avec intérêt, y prenant visiblement un grand plaisir.

Vortel tenta d'utiliser un lorda doré, qui commença à le recouvrir. Mais c'était compter sans Ahouha, qui, invoquant une nouvelle fois Ult, transforma le lorda en une machine à broyer comme peut l'être un boa constrictor. Des wetchs présents réussirent à dégager Vortel, qui laissa néanmoins une jambe dans l'expérience. Le griseun s'en alla à ce moment. Mais Ahouha méritait sans doute une nouvelle explication, car un wetch vint lui casser un doigt. Ceci n'était rien par rapport aux sévices précédents subis ; toutefois la résistance oreemeenienne ayant des limites, l'esprit d'Ahouha se retrouva dans les limbes du non-être.

Quand elle reprit connaissance, la salle était vide, à l'exception des prisonniers. Qui luttèrent vainement contre les chaînes qui les entravaient. Ahouha ne fit pas mieux que les autres, et bientôt une attitude commune fut adoptée, attitude de prière fervente. Ayoé s'adressa à l'eezor Arti, ce qui sembla efficace : le trône se mit à bouger, un hissiée¹⁰ apparut. Cette créature intéressante était affamée, ce qui coïncida avec les intérêts de oreemeeniens, vu que son régime alimentaire était visiblement constitué de chaînes métalliques entravant des prisonniers dans une salle noire . . . Comme derrière le trône un escalier descendait, et que les aventuriers, ayant récupéré une partie de leurs anciens objets (qui traînaient dans la salle), n'avaient qu'une envie très modérée d'attendre leur imposant hôte, ils empruntèrent ce nouveau chemin. Et comme le trône reprit sa place initiale, ils ne purent que continuer à

⁹Il est bien évident que le « et caetera » ne fait pas partie de l'incantation, c'est juste que cette dernière n'est pas intégralement retranscrite ici pour des raisons de place.

¹⁰Il faut imaginer un pied coupé au niveau de la cheville, avec des yeux et un bec, enfin si le M.D. a bien dessiné la créature . . .

descendre vers l'inconnu. Dans l'obscurité la plus totale.

Obscurité totale du moins jusqu'à ce qu'Ahouha se souvienne que les sulmans pouvaient émettre de la lumière, et demande à Éléod d'allumer le sien. Du coup les profondeurs obscures devinrent moins ténébreuses, et on put voir que l'escalier débouchait sur un long tunnel avec cinq intersections à angle droit. Comme par définition¹¹ un groupe d'aventuriers ne va jamais tout droit, ce furent les deux premiers tunnels à gauche et à droite qui furent explorés. Tunnels fort similaires, d'ailleurs : après une porte de cristal ouverte sans problème, un parcours en zigzag menait à une pièce taillée grossièrement contenant un sarcophage, sur lequel gisait un être étrange : ses mains possédaient trois doigts, il ne respirait pas, et une sensation fort désagréable frappait ceux qui essayaient de la toucher¹².

Supposant que tous les tunnels transversaux contenaient le même type de créature, les oréméniens allèrent directement au bout du tunnel principal, et, franchissant la porte sur laquelle était représenté un isat, symbole de Arti, pénétrèrent dans une salle triangulaire, contenant essentiellement une table sur laquelle était déposé un grand isat¹³ (aux angles de la pièces il y avait trois statues, représentant Ult, Aleena, et Beer). Isat fort intrigant : en l'ouvrant il s'adressa aux aventuriers. Après quelques amabilités réduites à la portion congrue, Ayoé demanda où se trouvait Schruss ; la réponse, « La clef de Schruss se trouve à Oreemeen. », fut suivie par un appel pour une mission : aller à Schruss et annoncer aux schrussiens que les Bêtes Eeezors¹⁴ les attendent, que le temps de se cacher est révolu.

Ayoé, continuant à utiliser l'isat, s'arrangea pour connaître la position d'Oreemeen, au milieu du domaine interdit, à l'unipoint de Serbeune. Il restait à sortir de cet endroit. Pour cela il y avait un tundika de transport (d'Arti) ; le problème majeur étant que l'objet pour activer ce tundika, l'esor de transport, faisait défaut à tout le monde ...

¹¹c'est la fameuse Loi de Zangdar, fort bien énoncée par Pen Of Chaos dans le « Donjon de Naheulbeuk », ep. 15.

¹²Si la scène avait lieu chez nous on aurait cherché à couper le courant électrique avant de tenter de toucher la créature.

¹³livre

¹⁴Il semble qu'il y ait là une erreur de transcription, qu'il aurait fallu écrire les « Bee-teezors », mais à l'unanimité des joueurs la graphie adoptée fut celle du texte principal, à la grande colère du M.D.

Chapitre 9

Les entrailles de Serbeune

(titre original : « Sortir de la nécropole »)

Un peu déroutés par l'allure que prenaient les événements, les oréméniens le furent encore davantage quand ils s'aperçurent que l'une des créatures était éveillée. Elle se présenta comme étant un afquiz, nommé Isch, et expliqua que ses congénères et lui se trouvaient en yami (méditation). Il réveilla deux autres afquiz, et une discussion commença. Au cours de celle-ci Éléod, affaibli, chuta à terre, et l'un des afquiz exhiba une boule brillante qu'il plaça dans le corps d'Éléod, qui se senti mieux. Ahouha, voyant où se trouvait la réserve de ces boules étranges, tenta (vainement) d'en subtiliser une. Ce qui ne sembla pas déranger les afquiz outre mesure, qui continuaient à expliquer qu'on se trouvait à Serbénia, dans la Grande Isatlis¹ siège de l'ordre de Crati, au service de Arti, eezor serviteur d'Alleena. Les afquiz se trouvaient dans ce lieu depuis nui his nui ee². Les afquiz utilisèrent ensuite des miroirs afin de visualiser l'endroit où se trouvaient le reste des affaires des oréméniens, puis affichèrent dans ces miroirs une contrée désertique qu'ils nommèrent Ijoukir, et passèrent au travers des miroirs ! qui redevinrent ensuite normaux³.

Les créatures parties, le problème présent au début du chapitre redevint d'actualité. Ahouha remonta l'escalier et écouta pour savoir ce qu'il y avait dans la salle du trône. Ce qu'elle entendit ne lui fit guère plaisir, étant donné que le griseun était revenu, et donc empêchait toute sortie par ce moyen. Revenue en bas, elle décida avec les autres d'explorer les deux tunnels juste à côté de la salle de l'isat. Celui de droite ne présenta guère d'intérêt, vu qu'un éboulement l'obstruait complètement au bout de quelques mètres. L'autre, en revanche, déboucha sur un escalier descendant vers un tunnel inondé ; au

¹bibliothèque

²Ce qui, selon la méthode de numération du MJ (laquelle changea plusieurs fois au cours de la campagne), correspondait soit à $2+1+2=4$, soit à $101_3 = 10$ ee (siècles oréméniens).

³un miroir normal est un miroir dans lequel on peut voir son propre reflet.

bas des marches se trouvait une barque. Comme aucune autre issue n'avait été trouvée, les oréméniens montèrent dans la barque, la décrochèrent et se laissèrent porter par le léger courant qu'il y avait.

Sans doute un peu anesthésiés par leurs récentes aventures, les jeunes gens ne prirent pas garde à un son provenant de devant eux : le bruit d'une chute d'eau. Quand ils en prirent conscience, ils étaient déjà en bas de la chute. Ils se trouvaient alors dans une pièce circulaire avec, là haut, deux portes fermées et deux tunnels crachant de l'eau (ils venaient de l'un des deux, d'ailleurs), et une trou au plafond crachait également de l'eau. Soudain les chutes d'eau s'arrêtèrent de couler. Et le niveau d'eau commença à monter dans la pièce. Monter. Monter. Les oréméniens se précipitèrent dans le deuxième couloir accessible. Mais cela n'arrêta pas la montée de l'eau. Ahouha se trouva bientôt plaquée au plafond. Puis perdit connaissance.

Quand elle revint à elle, elle s'aperçut qu'elle respirait de l'air. Fort logiquement elle en déduisit que le niveau d'eau avait diminué. Raisonnement confirmé par une observation simple. Les portes étant accessibles, et Ayoé, fort curieux, était en train d'en ouvrir une. Suivi par les autres, il entra dans une grande pièce rectangulaire, en fait de laquelle étaient visibles des rayonnages d'isats. Toutefois ils étaient inaccessibles du bas. Fort heureusement un escalier, au fond de la pièce, permettait de monter. En explorant plus précisément ces lieux on s'aperçut que cet escalier, non seulement permettait d'accéder aux rayonnages, mais continuait dans un complexe globalement triangulaire dans lequel fut trouvée une salle contenant des sarcophages abritant des afquiz, et une salle de communication dans le même genre que celle découverte à Harrip'his (avec la sphère blanche et les trois miroirs de communication).

Avec cette salle venait évidemment des killmoullis, qui accueillirent fraîchement les aventuriers. Ce qui n'empêcha pas Ahouha d'en domestiquer un, puis d'activer la sphère et de jeter un coup d'oeil à la salle de la Cité Blanche, puis à celle d'Elgwapol. Cette dernière révéla la présence d'un selcharoon juste à côté du miroir (celui d'Elgwapol), selcharoon qui s'empressa d'appeler un attick. Ce qui entraîna de la part d'Ahouha une réaction fort peu polie au demeurant : elle coupa immédiatement la communication. Mais Ayoé sembla fort contrarié par cette décision, et menaça Ahouha avec un os⁴. Ahouha battit prudemment en retraite, en courant à toutes jambes. C'est alors que les afquiz réveillés firent comme leurs congénères de l'autre partie de l'isatlis : ils visualisèrent l'Ijoukir dans l'un des miroirs et passèrent ledit miroir. Une fois ceux-ci disparus, Ayoé convainquit un killmoulli de rétablir la communication avec Elgwapol. Ahouha, qui était revenue sur la pointe des

⁴un fémur, exactement ...

pieds, tourna à nouveau les talons et quitta la salle. Mais fort heureusement Éléod, un peu plus les pieds sur oremen ou un peu plus courageux, fit la seule chose utile : assommer Ayoé, qui avait apparemment un peu les idées en désordre. Puis il amena ce dernier jusqu'à la barque, et le réveilla. Ahouha, qui les avait suivis, vit Ayoé prononcer les mots « Malum-Lumma », et l'eau descendit, la barque avec.

Les oréméniens, entrant dans le deuxième tunnel, arrivèrent à un ponton, menant à un tunnel sec en spirale carrée⁵. Ayoé, sondant les murs, trouva une porte, qui s'avéra mener au fond d'un placard, dont la porte principale donnait sur une chambre de selcharoon. Le placard contenait des vêtements, une caissette renfermant des pièces de monnaie selcharoon ; après la visite des oréméniens, il ne contenait toutefois plus que de l'air et de la poussière.

En fait on découvrit que le tunnel était un escalier sans marches permettant d'accéder à tous les niveaux de Serbeune, par de nombreuses portes secrètes comme celle qui avait permis à un selcharoon d'être un peu moins riche. Connaissant cela, les aventuriers décidèrent d'aller au premier niveau, afin de récupérer leur équipement glané sur la montagne. Sauf que le passage secret débouchait là-bas ... sur un dortoir de gardes selcharoons. Ayoé s'y introduisit néanmoins, ramassa un sac, action qui entraîna le réveil d'une boule hurlante, qui suivit Ayoé dans sa retraite précipitée vers le passage secret, et qui ne peut être réduite au silence que par un coup de gaï de la part d'Ahouha. Ayoé, qui semblait mécontent, dut ouvrir l'objet de son larcin, qui contenait d'autres pièces de monnaie et un gaï.

Le groupe décida de remonter là où ils étaient entrés dans un placard. Ahouha ouvrit la porte, tomba nez à nez avec un selcharoon et deux eeliss, chargea, suivie par ses compagnons, se prit une énorme rouste et sombra dans les limbes de l'inconscience.

Elle fut réveillée par Éléod, d'une façon certes peu conventionnelle ; elle s'aperçut que son corps était devenu vapoureux, dans un état physique fluide. Ce qui s'était passé est la chose suivante : après avoir massacré les selcharoons, les autres avaient fouillé la pièce et trouvé une fiole contenant une substance étrange ; comme dans ce monde les substances étranges et inconnues permettent souvent de remettre en état un oréménien grièvement blessé qui va mourir de toute façon si l'on ne fait rien, Éléod avait vidé la substance sur le corps quasi-exangue d'Ahouha⁶, avec les résultats que l'on sait. D'un côté, cela avait fonctionné, on ne peut pas le nier !

Au cours de la fouille, avaient été trouvés quelques instruments à vocation

⁵C'est une spirale dont les spires sont carrées au lieu d'être circulaires, c'est portant simple, non ?

⁶dont les points de vie étaient quand même descendus à -7 ...

intéressante, des menottes, des fouets, et autres accessoires servant habituellement aux stimulations hormonales et nerveuses. Ce qui finit par inspirer à Éléod une idée lumineuse, regarder sous le lit ce qu'il y avait. Il tira ce qu'il avait vu à la lumière de la chambre, une femme selcharoon peu vêtue. Après quelques questions auxquelles elle accepta de bonne grâce de répondre après avoir considéré les cadavres selcharoons présents dans la pièce, on apprit qu'on se trouvait là au onzième niveau de Serbeune, au premier étage d'une tour appelée « Sas de Essie ». La selcharoon fut menottée et emmenée dans le passage secret. On peut tout de suite signaler le sort qui lui fut réservé, témoin trop gênant et vite encombrant, elle fut après quelque temps égorgée par Ayoé.

Les oréméniens descendirent au dixième niveau, et regardèrent où la porte débouchait. Ils constatèrent avec contrariété que cette dernière débouchait en plein sur le marché, et qu'il était impossible de l'ouvrir sans se faire remarquer . . . Du moins un oréménien ne pouvait sortir, un être constitué de fluide, par contre . . . Ahouha profita de sa nouvelle condition physique pour se glisser au ras du sol, sous forme de brume, dans le marché. Puis elle se rendit dans le siège secret des oréméniens de Serbeune, dans le but de rencontrer Lyrohar. Elle tomba sur l'un des lieutenants de ce dernier, et tâcha d'attirer son attention. Comme il portait que peu d'attention à la brume qui essayait de communiquer avec lui, Ahouha décida d'utiliser son killmoulli qui on le rappelle ne peut communiquer que par la pensée, mais peut le faire avec n'importe qui (et n'importe quoi). Elle lui transmit que les oréméniens l'attendaient à un endroit convenu afin de faire leur rapport.

L'individu de décida enfin à aller voir Lyrohar. Ahouha demanda alors au killmoulli de cesser tout contact avec lui, et suivit l'individu, en toute discrétion puisqu'il est difficile de surveiller la brume. Il se rendit dans une tour remarquable par son contenu : de nombreux objets oréméniens antiques, des lordas, des esors d'Aleena, des sulmans, entre autres. Lyrohar était là, dans une pièce avec une sphère blanche et des miroirs de communication. Il discutait grâce à ces derniers à de nombreux autres . . . Lyrohar. Ahouha écouta la conversation. Certains suggéraient de contacter une certaine princesse et de tuer les aventuriers, d'autres suggéraient de les envoyer dans la cité d'Orémen se faire éliminer. En résumé, il était prévu que Lyrohar mente aux aventuriers. Puis la discussion prit fin, et Lyrohar quitta la salle. Ahouha le suivit.

Lyrohar attrapa deux sulmans et un lorda, et alla au point de rendez-vous discuter avec les oréméniens. Une discussion s'ensuivit, dans laquelle Lyrohar expliqua que le sceptre de l'Empereur ne pouvait quitter la main de celui-ci, mort à Oremen, et que sur ce sceptre était indiqué le chemin de Schruss. En retour lui furent expliqués les passages secrets de la partie oréménienne de Serbeune.

Chapitre 10

Nouvelle descente sous Serbeen

(titre original : « On en sait un peu plus »)

Pendant la longue conférence entre Lyrohar et les aventuriers, la ville s'était mise à trembler. En fait les selcharoons se battaient entre eux, dans ce qui semblait être pour Ahouha une guerre civile¹. Les oréméniens sortirent dans les ruelles, tombèrent sur deux aracocras², et Lyrohar prit la fuite. Courageusement, toujours brumeuse, Ahouha le suivit. Lyrohar se rendit dans la tour secrète des oréméniens de Serbeune. Grâce à son miroir de communication il entra en contact avec une princesse, qui semblait vouloir ouvrir une voie entre Schruss et le continent, et qu'en conséquence on devait trouver le sceptre impérial. Puis il coupa la communication, et Ahouha quitta la place pour rejoindre ses compagnons de route.

Quand elle les retrouva, c'était un peu la panique : il y avait des morins (grosses créatures où il y a des tours de combat³) ; de plus Ayoé se fit bientôt chewingumroser, indiquant la présence très proche d'un attick. Raison fondamentale, sans doute, pour laquelle les aventuriers se retirèrent stratégiquement dans une tour désaffectée. Tour qui contenant des ruines et des cadavres. Ahouha grimpa à l'étage, regarda au dehors, vit un attick qui semblait se cacher des selcharoons, mais il s'avéra qu'en fait il se dissimulait de façon à surprendre quiconque sortirait de la tour, autrement dit un certain groupe d'oréméniens de notre connaissance⁴. Ayoé, une fois son cerveau remis en ordre de marche, commençait à s'énervier. Ce qui aurait pu poser problème, mais on s'aperçut bientôt que l'attick avait disparu. S'était-il impatienté ?

Soudain il se passa quelque chose au dehors : deux oréméniens en armure d'or survinrent, attaquèrent les selcharoons se trouvant dans les parages, puis

¹NdMJ : « Plutôt une guerre de succession ... »

²Si quelqu'un se souvient ce que sont ces choses ...

³Là encore, mes souvenirs sont un peu flous pour décrire mieux ces choses ...

⁴NdMJ : « Pas cool ... »

se retirèrent. Les aventuriers profitèrent de la diversion pour quitter l'endroit et revenir à la tour de Lyrohar. Ce dernier ne les laissa pas tranquilles bien longtemps, se servit d'un killmoulli pour localiser l'attick de tout-à-l'heure, puis enjoignant les trois jeunes de descendre à nouveau dans l'aveezor de Crati, en bas.

Retournant donc à la tour centrale, les oréméniens pénétrèrent dans l'escalier secret. Et là constatèrent la présence de corps de selcharoons. Ahouha ne put réfléchir calmement au problème, car elle s'aperçut qu'elle perdait des objets, en l'occurrence une botte. Comment un être vaporeux peut perdre une botte, ça demeurera peut-être l'un des grands mystères de cette histoire, mais toujours est-il qu'elle s'en prit avec véhémence à Ult, lequel qui administra une baffe beetezoresque de toute majesté, qui matérialisa Ahouha séance tenante, avec une douleur généralisée sans aucun doute survenue pour faire comprendre que les beetezors ne sont pas des incapables ... Et en plus on s'aperçut d'un souci technique, l'absence de cordes (ce qui, on peut le concevoir, n'est point pratique quand on part en exploration!).

Après un bref aller-retour à la guilde pour récupérer un matériel de voleur correct, les aventuriers entamèrent la descente de l'escalier. Du moins Éléod descendit, Ahouha étant légèrement incommodée par l'odeur putride régnant désormais en ces lieux, décida de remonter. Mais après quelques péripéties⁵, tout le monde se trouva devant un puits contenant un liquide noir. Enfin, presque, puisque Ayoé était, lui DANS le liquide noir, et semblait bloqué par quelque chose qui l'attirait au fond ... Surmontant son dégoût pour cette substance, Ahouha aida Éléod à attacher Ayoé, puis à tirer sur la corde afin de le sortir de là. Une prière à Ult plus tard il était enfin libre, mais Éléod avait dans la manoeuvre été blessé au genou, et ce dernier présentait un état peu sain, comme si un poison y avait été injecté. D'ailleurs c'était le cas.

Soudain un oréménien survint, se présentant comme Assafo, de Lyrohar. Il manifesta le désir de soigner Éléod, mais ce dernier commença à s'énervé, si bien qu'Ayoé décida de l'assommer, en bon médecin anesthésiste improvisé, et on put alors effectuer les soins nécessaires.

Ayoé se mit alors à parler au puits, du moins Ahouha le crut. En fait il apparut qu'un serpent était dans le puits, ce fait étant évident dès lors que ladite bête était maintenant sortie du trou. Cette créature intelligente était manifestement un gardien, qui se laissa finalement convaincre après des négociations féroces de laisser passer les oréméniens, qui franchirent donc l'obstacle et arrivèrent dans une zone inexplorée de l'aveezor.

Explorant les lieux, ils trouvèrent une grande salle carrée ; derrière eux se

⁵Alors là, la feuille d'expé est tout sauf explicite sur la transition, je ne peux mieux faire!

trouvait la porte qu'ils avaient franchie, dans chacun des trois autres murs était visible une grande arche avec des inscriptions oréméniennes antiques, l'une était dédiée à Beer, la deuxième à Ult, la troisième à Arti. Chaque arche était fermée par une porte. Au centre de la salle une colonne noire avec des paillettes était tout sauf invisible, et il y avait également non loin le dispositif maintenant classique constitué d'une boule et trois miroirs de communication ; Ahouha profita de ceci pour contacter Lyrohar et lui demander des lilas de Beer et d'Aleena. Puis les aventuriers se retrouvèrent dans la pièce consacrée à Ult.

Un killmoulli se trouvait là, et il effectua un examen détaillé des empreintes psychiques des oréméniens. Et annonça qu'Aoyé avait un marqueur psychique. Comme cette entité douteuse était communément le lot des atticks, Ahouha contacta le killmoulli de rang 3 de Lyrohar, qui s'occupa de résoudre le problème d'Ayoé. Ahouha sortit de la pièce, tomba nez à nez avec un oreemeenien portant les lilas demandés. Aussitôt les jeunes se précipitèrent dans un tundika d'Aleena, et rentrèrent dans le loobiek. Ils durent alors commettre une petite erreur, car un gardien du loobiek apparut bientôt, détruisit le lila d'Aleena, et éjecta sans chercher à écouter tout le monde du loobiek⁶.

Continuant à explorer les lieux, les aventuriers ouvrirent successivement une porte ornée d'un symbole de Arti, une porte de Ult, d'Aleena. À chaque porte il fallait présente un lila de l'eezor considéré, ce qui aurait pu poser un problème après l'histoire du gardien du loobiek. Heureusement Assafo, un peu plus doué, avait réussi à conserver un lila d'Aleena, et la porte associée fut bientôt ouverte. Sur une pièce avec des sièges, et un killmoulli de rang 9⁷. Brièvement paralysés, histoire de vérifier le caractère non hostile des nouveaux venus, les oréméniens furent ensuite invités à prendre un siège. Ahouha, tardant un peu, se retrouva la seule debout. Les autres se concentrèrent alors et la salle devint transparente, entamant que qui peut être décrit comme un « voyage virtuel ». Fut notamment visitée la chambre du griseun de Serbeun, contenant une quantité négligeable d'anciens objets oréméniens ... et le griseun. Le killmoulli parla d'une cité afquizz, Lessuquir, et de l'Attiak. Finalement, cette expérience sans doute intéressante mais dont Ahouha ne comprit que peu de choses prit fin, et on quitta cette pièce.

Les aventuriers ouvrirent ensuite la salle derrière l'arche de Arti, au centre de laquelle se trouvait un oeuf, qui s'avéra être un mergar. Des isats se trouvaient sur des rayonnages. Les lilas transportés se mirent à vibrer, mais le

⁶Le M.J. précise que le groupe avait appelé le gardien, c'est bizarre, la feuille d'expé ne précise rien la dessus ...

⁷la pointe de la killmoullogie

mergar ne bougea pas. Les jeunes entrèrent dans l'endroit ; Éléod ouvrit un isat, qui lui lança une énorme étincelle et l'envoya au pays des songes sans rêve. Ahouha fit de même, avec à peu près les mêmes conséquences, sauf qu'elle resta consciente, et comprit qu'un loobise avait élu domicile dans sa tête (elle décida de ne pas s'offusquer de ce contrat de location forcée, vu que le loobise lui permettait une fois par jour de détecter le loobiek). Mais alors l'oeuf se fendilla, et un killmoulli noir en sortit. Ce qui provoqua un mouvement d'ensemble vers l'extérieur de la salle (y compris l'inconscient, traîne au dehors avec précipitation) ; il apparut que le killmoulli noir ne pouvait franchir la porte de la salle, ce dont tout le monde se félicita.

On se retrouva bientôt dans la salle derrière la porte symbolisant Ult. Cette salle avait une particularité qu'il est maintenant intéressant de signaler : dans trois des murs il y avait trois bouches de tunnels, équipés de rails plongeant dans les profondeurs obscures. Un grand cylindre était positionné devant l'un des tunnels, et était muni d'une porte ouverte, par laquelle les oréméniens curieux entrèrent dans l'étrange véhicule.

Chapitre 11

De longs déplacements

Très étrange véhicule, en fait, le cylindre était séparé en deux espace, à l'avant était située une sorte de cabine de conduite sans commande, à l'arrière un grand compartiment avec des sièges, sur lesquels se trouvaient des ceintures ...

Soudain, la porte se ferma, une boule de lumière s'alluma, et le crouch (le nom de l'étrange véhicule) se mit en accélération. Très brutale, d'ailleurs. Au point de déclencher chez Ahouha un cri ressemblant fortement à « AAAAAAA AAAAAAA AAAAArrrrrrgh ! ». Très peu de temps après, « BOM : Aie ! » les oréméniens furent projetés sur la paroi avant du compartiment, suite à un freinage tout aussi doux que l'accélération précédente. Un individu en pierre sortit de la paroi arrière, et commença à enquiquiner Éléod, apparemment pour des questions de bouts de papier à avoir. Ce dernier parvint à le contenter, il il repartit.

Finissant par comprendre un peu le mode d'emploi de l'appareil dans lequel ils se trouvaient, les oréméniens s'assirent sur des sièges. Une statue de femme en or sortit du mur, et proposa à manger. Mais elle revient avec ce qui jadis aurait pu être de la viande, mais qui aurait à présent plutôt sa place dans un musée archéologique. On envoya la statue chercher des mets vraiment comestibles. Elle revint avec du bok (qui peut être décrit dans notre monde comme ressemblant fort à la glace à la fraise), qui, lui, sembla contenter Ahouha. Cette dernière ne put vraiment savourer pleinement sa glace, toutefois, car l'oréménien en pierre qui avait interpellé Éléod peu de temps auparavant vint lui chercher des ennuis à elle aussi, toujours à propos de ces morceaux de papier à avoir. Comme Ahouha n'avait pas observé Éléod pour savoir comment il s'en était sorti, la discussion tourna très vite au vinaigre. Soudain Ahouha, se souvenant d'un détail très intéressant à propos de son équipement, demanda à son lorda de la recouvrir ; ceci régla apparemment tous les griefs qu'avait l'homme de pierre à son égard ...

Le crouch se mit à disfonctionner, à danser un peu trop. Les oréméniens, allant traîner dans la cabine de contrôle, finirent par découvrir le mécanisme de contrôle, enfin le killmoulli chargé de commander le crouch sous le contrôle de la pensée d'un oréménien. Grâce à cela on put calmer les sautes d'humeur de l'appareil. Ahouha se mit aux commandes.

Le crouch s'arrêta dans la vallée de Max. Pas longtemps car un lézard commença à s'approcher du crouch, et Ahouha donna le signal du départ et le crouch reprit sa route. Et les instants passèrent. Passèrent. Une boule de lumière pénétra à grande vitesse dans le crouch et frappa Ayoé. Une autre apparut tout aussi vite. Et une troisième. Et ainsi de suite. Ahouha, dans un éclair de lucidité, pensa que le lustre suspendu au plafond était responsable, et le frappa. L'énorme explosion qui suivit montra que l'idée n'avait pas en fait été merveilleuse. Et Ahouha sombra une fois de plus dans une inconscience tranquille ...

Quand elle se réveilla, le crouch était arrêté dans une grande gare. Il y avait des oréméniens aux alentours. Sept oréméniens portant des lordas de Ult et des sulmans descendirent un escalier menant vers les profondeurs, et les aventuriers les suivirent à distance. Mais on s'aperçut bientôt que des selcharoons suivaient tout ce beau monde. Un nuage violet survint, et momifia les guerriers de Ult ...

Entre le nuage violet devant et les selcharoons derrière, le choix fut vite fait, et les aventuriers chargèrent les selcharoons. Après avoir encaissé quelques coups, ils parvinrent à passer au travers du groupe ennemi, et à remonter dans la salle des crouchs. Les civils présents là avaient l'air de se demander qui étaient ces individus hirsutes venant troubler leur quotidien, et semblaient ne pas avoir conscience de la présence des selcharoons. Quelque chose n'allait pas.

Ayoé, tombant sur une porte verrouillée, la défonça, et trouva une salle dans laquelle se trouvaient un grand nombre de naithra¹ ... morts. On rentra dans cette salle et on barricada l'ouverture autant qu'il était possible. Avisant une autre porte (portant le symbole de Ult), Ayoé la terreur des portes la défonça. Les oréméniens passèrent l'ouverture, suivis de peu par les selcharoons.

En proie à quelques doutes existentiels, Ahouha décida d'utiliser son loobise² de détection du loobiek. Rien. Pas de loobiek, qui est pourtant l'un des composants omniprésents de la structure du monde d'Oreemeen. Comme les autres avaient essayé sans succès les prières aux eezors et avaient constaté l'impossibilité d'allumer leurs sulmans, une conclusion s'imposait : les aven-

¹prêtre

²équivalent d'un sortilège, même si ça n'est pas vraiment comparable

turiers étaient pris dans une scène du passé, en conséquence ce qui était autour n'était pas réel. Soudain, tout devint flou.

Une vieille apparut. Ahouha ayant la première repris ses esprits, réveilla les autres en leur balançant des gifles. Puis chacun existentialisa un killmoulli. Un semblant de dialogue fut établi avec la vieille, celle-ci, après les avoir informés qu'ils se trouvaient à Elgwapol³, demandant aux oréméniens d' « aller voir Papa ». Et on suivit la vieille. Qui conduisit le groupe à un jeune orménien, qui déclara s'appeler Han, et qui offrit généreusement à manger et à boire aux aventuriers. Ceux-ci acceptèrent l'invitation avec reconnaissance. Pendant le repas Han expliqua qu'il avait quitté Serbeun parce qu'il ne supportait pas Lirohar. Puis Ahouha sortit dans la ville déserte, tenta d'analyser la situation à l'aide de son killmoulli, trouva qu'il lui devenait de plus en plus dur de réfléchir à cause de cette envie soudaine de sommeil venue de nulle part, à laquelle elle finit par céder et s'endormit du sommeil du juste.

Au réveil, les oréméniens s'aperçurent qu'ils étaient à l'extérieur, attachés dans un chariot longeant un précipice. Une situation déjà vécue, il me semble ... Ahouha, forte de son talent d'évasion de roublarde, ne mit pas longtemps à se défaire de ses liens, et libérer les autres. Puis elle sauta discrètement du chariot et entreprit de descendre doucement la paroi du précipice. Malheureusement elle fut repérée par les selcharoons menant le convoi, et se vit ajustée par des tirs d'arbalète. L'un d'eux fit mouche, et Ahouha fut assommée par la douleur.

De retour dans le monde conscient, Ahouha constata qu'elle était à nouveau dans le chariot ... Cette situation problématique fut résolue par la vieille, qui se trouvait elle aussi dans le chariot, et qui se trouva avoir dots un lila universel de transport, semblable à celui qui avait été trouvée dans la caverne du holma Oa. La vieille activa cet objet précieux, ouvrant un passage vers le loobiek. Lequel fut promptement emprunté par les passagers forcés du chariot.

Le tunnel de loobiek débouchant dans une rivière, les oréméniens tombèrent dedans. C'est là qu'ils se rendirent compte à nouveau qu'il fallait quand on est un aventurier digne de ce nom savoir nager. Ahouha réussit non sans mal à gagner la berge, non sans se faire arracher une partie du mollet par un poisson ahouhavore. Elle fut soignée par Éléod, qui semblait avoir acquis quelques compétences réelles pour les premiers soins. Puis, comme celui-ci s'occupait de la vieille, Ahouha attrapa le lila universel et tenta de l'activer. Et comme la dernière fois le Gardien du loobiek apparut et confisqua l'objet !

La pluie tombait. Tombait. Un nuage de spores envahit brusquement l'at-

³ « cité enneigée des montagnes »

mosphère. Il déclencha chez la plupart des oréméniens une envie irrésistible d'effectuer séance tenante l'acte naturel permettant aux espèces vivantes de perdurer. Si Ahouha échappa dans un premier temps à cette envie, elle fut la seule de son avis et dut se plier à celui de la majorité . . . Une brève prière de supplication aux beetezors permit, à défaut de calmer ses compagnons, d'obtenir au moins une épaisse et confortable litière de feuilles.

Après ces débordements d'activité la neeult survint, et tout le monde s'endormit. Après une bonne nuit de sommeil, une fois la lumière revenue, on constata la situation. Les aventuriers étaient dans une forêt, non loin d'une chaîne de montagnes à neewulthis, et une autre à neewultclu. En explorant les alentours fut trouvé un objet étrange : un cristal rose d'environ deux mètres de hauteur était fiché dans un support de pierre. Le cristal était chaud au toucher.

Ahouha, utilisant à nouveau son loobise de détection du loobiek, détecta d'autres objets enfouis dans le sol non loin de là. Elle eut également une idée un peu moins bonne, consistant à invoquer Ult à voix haute, ce qui fit voler en éclats le cristal rose et réveilla un volcan au loin dans les montagnes à l'antiunipoint . . .

Les fouilles déclenchées mirent à jour un bâton de pierre pouvant s'allonger et se rétrécir, et un lorda de pierre. Également un autre cristal, dont on s'aperçut que la base s'enfonçait assez profondément dans le sol.

Soudain, un craquement retentit, suivi d'un silence oppressant de la forêt. Et pour cause, un tigre à dents de sabre surgit, et attaqua Ayoé. Ahouha, ayant on ne sait trop comment un mégaphone, rugit dans cet instrument, ce qui fit furie l'animal, non sans emporter avec lui une oreille appartenant précédemment à Ayoé. Éléod soigna ce dernier, et le tigre demeurant dans les parages, le groupe resta à la défensive, sans rien faire d'autre. Ult s'éteignit. Le tigre resta là à épier. Ne pouvant rien faire de concret, Ahouha explora à nouveau les alentours à l'aide du loobise, et détecta cette fois un squelette, une échelle de corde pourrie, des papiers pourris et un bâton.

Dans les instants qui suivirent, les oréméniens, non sans surveiller le tigre, trouvèrent d'autres cristaux (intacts), et les dégagèrent. Une fois ce travail terminé, un mur lumineux apparut entre deux cristaux voisins. Ayoé eut alors une idée et prononça à voix basse « Blaesgarth », et toute la ligne de cristaux s'activa. Un stirge survint, mais avant qu'Ayoé ait pu recevoir son message l'insecte fut gobé par une tortue, ce qui provoqua une fureur incontrôlable de la part d'Ayoé. Puis, n'ayant rien de plus à faire et une envie (normale cette fois) de dormir, les oréméniens se placèrent hors de portée du tigre et s'endormirent.

Chapitre 12

Le village dans la forêt

Quand le groupe d'oréméniens se réveilla, ils firent immédiatement une constatation bizarre : visiblement ils avaient légèrement été déplacés pendant leur sommeil, et ils étaient complètement nus. Toutefois leur équipement (dont leurs vêtements ...) se trouvait non loin de là. Une prière aux eezors plus tard, ils se demandaient quoi faire, quand ils entendirent des voix de femmes à travers la forêt, et se dirigèrent vers elles. Ahouha constata qu'elle était suivie par une tortue.

Les voix provenaient en fait de femmes en train de battre des pagnes, surveillées par un garde portant une lance avec une pointe de cristal. Ayoé, en bon tacticien aguerri, voulut aller assommer le garde séance tenante, mais ses compagnons réussirent à l'en dissuader. Ils attendirent donc un peu, suffisamment pour constater que la langue parlée par les étrangers était incompréhensible¹ ; le garde finit par être relevé, et les aventuriers, sortant des sous-bois, décidèrent de le suivre.

Le garde se dirigea vers un village étrange, bordé par une haute palissade (vu de dessus la forme du village serait bien décrite par le terme d'ellipse patatoïdale). Le village était constitué de cases en bois, avec au centre une tour en pierre noire. À l'opposé des portes se trouvait un abri avec un trou au milieu². De nombreuses personnes étaient présentes. Un gros oréménien arriva, Weg, le chef du village. Avant que la communication continue, un vieux, apparemment nommé Ouda, passa non loin des aventuriers et prononça des paroles dénigrant clairement Beer, avant de s'éloigner. Puis Weg, attrapant certaines des femmes attirées par la présence d'étrangers, fit clairement comprendre à Ayoé et Éléod qu'ils devaient procéder avec elles à l'acte de procréation. Est-ce qu'ils s'accommodèrent de cette situation, Ahouha ne

¹Le M.J. précise que la langue est semblable à l'ancien oréménien, ce qui revient pour un français actuel à entendre et essayer de comprendre le latin d'église ...

²Mais à quoi servait donc cet abri ?

put savoir car Weg, apparemment sous l'effet de champignons hallucinogènes, l'attrapa et commença à la molester. Il tenta de la rendre plus coopérative en lui administrant à son tour des champignons, mais le dé du destin permit à Ahouha d'échapper à leurs effets et de faire comprendre au chef que ce type d'activité n'était pas en ce qui la concernait à l'ordre de l'instant présent. Dépité, Weg confisqua les affaires d'Ahouha, ficela cette dernière à un poteau, et chargea deux gardes de la surveiller.

La nuit survint, le village demeura éclairé. Quand le jour suivant s'alluma, Weg alla vers Ahouha et lui fit clairement comprendre qu'il désirait passer avec elle quelques instants agréables. Comme une fin de non recevoir catégorique lui fut opposée, il jeta la jeune fille sur la place publique, avec apparemment obligation de choisir un partenaire pour augmenter le nombre d'enfants du village et sa diversité génétique. Le vieux Ouda passait par là, il fut surpris d'être choisi (comme d'ailleurs l'ensemble de l'assistance médusée, qui ignorait que la jeune fille avait été déflorée par un vieux connaissant son affaire ...).

Ahouha suivit Ouda dans sa case. Où se trouvait Ayoé. Ouda prit la parole, dans la langue d'oreemeen actuelle. Il précis qu'il venait de Schruss, voulait y retourner mais que les villageois l'empêchaient de sortir. Ses propos étaient toutefois coupés par des rires apparemment incontrôlés, liés sans doute à son âge fort avancé, mais qui jetèrent le doute quant'à sa santé mentale et la véracité de son récit. On comprit que, pour lui, Ult représentait une malédiction, Aleena la Pute, et Beer le Destin.

Pendant que Ouda parlait ainsi, une sonnerie retentit soudain, et un mouvement de foule eut lieu dans le village vers le centre. Les villageois rassemblés là invoquaient des choses étranges, notamment un certain Brachios. Ahouha, constatant que TOUT le village était là, en profita pour se rendre dans la case du chef et récupéra son équipement confisqué la veille. Puis elle revint sur la place publique. Pour voir des individus prendre trois villageoises et les emmener dans la tour noire. Puis la foule se dispersa. Ahouha vit Éléod, qui était en train de chercher Ouda ; elle le rejoignit. Ils finirent par retrouver le vieux. Ouda expliqua qu'il voulait s'enfuir du village le soir venu, avec Éléod, pour aller à Schruss. En marchant vers la case de Ouda, les aventuriers virent un ksiv arriver au sommet de la tour noire, chevauché par un oréménien.

Dans la case, pendant qu'Éléod et Ouda discutaient de Schruss, Ahouha utilisa son loobise de détection du loobiek. « Liyu mo triop graz loo ... ooo ... ooo ... ooo ... ooo ». La tour noire apparut comme un aspirateur de loobiek, et il s'avéra que les petits cristaux roses que les villageois portaient étaient eux aussi actifs dans le loobiek. La tour était vraiment intrigante, et Ahouha décida d'aller la voir de plus près. Mal lui en prit car, comme elle essayait d'ouvrir la porte, elle fut attaquée par un ksiv et perdit connaissance.

Elle se réveilla, au pied de la tour, avec le souvenir flou d'un paatiaack³ dans une pièce de la tour, et la conviction profonde que l'entité Brachios était LE Dieu, les eezors étant des imposteurs. Cette certitude en tête, Ahouha alla trouver ses compagnons afin de leur faire connaître LA Vérité. Mais, à son grand dépit, ils n'eurent pas du tout l'air convaincu, et lui demandèrent si elle n'avait point perdu l'esprit. Ahouha s'énerva alors et tenta de chaparder le bâton gris qu'avait Éléod, ce qui sembla lui causer un plaisir semblable à celui qu'on éprouve lorsqu'on est trahi par un vieux compagnon de route ... Devant l'insistance de la jeune fille, Éléod finit par attraper une corde et, une fois Ahouha ligotée, s'installa commodément pour dormir.

Une fois tous ses compagnons endormis, Ahouha, qu'une corde n'avait jamais retenue bien longtemps, s'arrangea pour se libérer et, obsédée par le bâton gris d'Éléod, récupéra précautionneusement ce dernier, sans réveiller son futur ex-proprétaire. Puis elle alla à la tour noire porter cette offrande à Brachios.

« Noir. Clic. Vide. »

Ahouha vit Ayoé nourrir son lorda de pierre, avec des cailloux aurifères, le lorda assimilait la pierre et rejetait l'or. Ahouha alla chercher un naithra paatiak, mais quand ce dernier arriva près d'Ayoé, celui-ci le tua. Ahouha s'enfuit vers la tour, et frappa à la porte ...

Ahouha se réveilla, toujours saucissonnée. Elle entreprit de se libérer, venait juste de réussir cette action quand Ayoé lui balança de la poudre sur le visage. Quelques « ATCHOUM » plus tard, Ahouha comprit que ses compagnons avaient comme objectif de quitter l'endroit. Elle adressa une prière à Brachios, le suppliant de révéler Sa Magnificence aux esprits obscurcis d'Ayoé et d'Éléod. En vain ... Les aventuriers, accompagnés d'Ouda, parvinrent au pied du mur. Ayoé donna à Ahouha une reproduction de ksiv en cristal. Le mur franchi non sans peine, ils s'approchèrent de la limite de la forêt ; comme d'habitude dans ce genre de situation, les ennuis ne tardèrent pas à arriver, cette fois sous la forme d'un tigre à dents de sabre plutôt agressif. Ahouha et Éléod parvinrent à grimper sur un arbre, Ayoé non, ce qui entraîna des conséquences désagréables pour ce dernier, mettant notamment en scène des coups de griffe. Vu qu'il risquait de se faire dévorer, Ahouha eut une inspiration, et jeta le ksiv en cristal sur le félin. BOUM. Le tigre battit en retraite de façon un peu précipitée.

Ayoé étant un peu abîmé, les aventuriers décidèrent d'aller voir dans la tour des paatiaks si on pouvait trouver quelque chose pour soigner les griffures profondes. Chose étrange, Ayoé possédait les clefs de la porte ... Une fois dans la tour, Ouda prit soin de verrouiller la porte, puis il s'occupa de soigner

³un prêtre, apparemment, de la religion locale

Ayoé. Ensuite, il expliqua que « en bas, c'est pas bien », en conséquence de quoi les oréméniens empruntèrent l'escalier qui montait dans les étages. Au premier, une salle contenant des objets en métal rouge : une paillasse avec des cornues, deux tubes, une armure, une armoire ; il y avait aussi des cristaux. Au deuxième étage, on tomba sur un naithpaatiack qui déclara que les eezors étaient des larbins. Au dessus était la terrasse. Ahouha implora par deux fois Brachios d'allumer ult, mais ni Brachios ni Urlnotfound⁴ ne condescendirent à répondre ou honorer la requête⁵. Nullement découragée, Ahouha descendit au sous-sol, trouva une salle de torture, et un mégaphone. Après avoir donné un coup de fouet à Ayoé qui lui demandait ce qu'elle faisait, elle remonta sur la terrasse et harangua Brachios. Un ksiv doré arriva sur elle et disparut. Une étoile filante partit de la face sombre du ciel⁶ vers la face claire⁷. Malgré toutes les prières ferventes d'Ahouha, Brachios refusait d'allumer ult en pleine neeult pour convaincre les compagnons de la jeune fille ...

Ayoé demanda à notre héroïne de lui apprendre le loobise de détection du loobiek. Le succès de cette tentative ne dépassant pas l'épsilon⁸, Ahouha retourna à sa dévotion brachiosesque. Maintenant qu'Ayoé était rafistolé, le groupe voulait quitter le village au plus vite, mais AHouha était très réticente. Ce n'est qu'après qu'Éléod ait précisé qu'à la Cité Blanche on se trouvait plus près de Brachios que la jeune fille accepta de les suivre vers Harrip-His.

Comment y aller ? Il se trouva qu'une station de crouch était accessible sous la tour. Après une diversion pour détourner l'attention du mergar contrôlant les billets qui n'existaient plus depuis des ees, les oreemeeniens pénétrèrent dans un crouch, estimant qu'il allait les conduire à la Cité Blanche ...

⁴Voir « Les Merveilleuses Aventures de Kalon », d'Asp Explorer, quelque part sur la Toile ...

⁵Le M.J. a une théorie sur la question, prétendant que Brachios avait justement choisi ce moment pour aller vider sa vessie ...

⁶celle qui ne contient aucune étoile

⁷vers qui contient de nombreuses étoiles

⁸Rappel mathématique : un epsilon est la quantité qu'on fait tendre vers zéro ...

Chapitre 13

Une eezorienne rencontre

La porte du crouch se ferma, une voix-off souhaita la bienvenue aux voyageurs de la compagnie Seligna, annonça les arrêts (« Allia¹ » puis « <Harip'His »), et le véhicule s'ébranla. Le voyage s'effectuait tranquillement, sans incident notable. Ce qui ne pouvait durer. Les lumières du crouch s'éteignirent soudain. Puis se rallumèrent. Le crouch dans lequel étaient montés les aventuriers était un vieil appareil délabré par des ees d'existence. Celui dans lequel ils se trouvaient maintenant² était visiblement plus ... comment dire ... en meilleur état, et à bord se trouvaient un guerrier de Ult, une femme et sa fille. Ces dernières réagirent vivement en voyant les aventuriers, par un bond énorme et une fuite précipitée à l'autre bout du crouch³. L'homme en revanche réagit de façon plus normale en engageant la conversation. Il apparut bientôt que ce mécréant pensait le plus grand mal de Brachios, au grand déplaisir d'Ahouha. Il prétendait que Brachios n'était qu'un attick, chose qu'il semblait détester de façon assez tranchée.

Comme on discutait le crouch s'arrêta à la station de Allia, là un être constitué d'eau entra, ainsi que deux guerriers de Ult. Le crouch repartit. Et peu de temps après, plus de lumière ! et lumière ! les aventuriers étaient à nouveau dans le vieux crouch dans lequel ils avaient embarqués. Un peu de réflexion suffit pour comprendre que les deux crouchs n'en faisaient qu'un, mais qu'on avait fait un bref voyage dans le passé. Soudain un bruit de porte se fit entendre, et des squelettes de guerriers de Ult, armés d'un sulman, entrèrent dans le wagon, l'air vindicatif. Très vindicatifs, en fait. L'un d'eux s'intéressa à Ahouha, lui balançant méthodiquement un coup de sulman, dernière chose que capta la jeune fille avant de sombrer dans la quiétude de

¹la cité du confluent

²Ce terme de vocabulaire est maladroit, comme la suite du récit va bientôt le montrer ...

³le M.J. là justifia ce comportement par un raciste « vous avez vu vos gueules ! »

l'inconscience⁴.

Dans le brouillard nauséeux qui précède le retour d'un cerveau à l'état de veille après un rude choc, Ahouha appelait de toutes ses forces un certain Brachios. Et c'est là qu'elle se prit en plein esprit⁵ un isat, un triangle, et les autres symboles des beetezors. Elle comprit alors qu'elle avait été trompée, hypnotisée par les paatiacks pour croire que Brachios était plus qu'un eezor, mensonge éhonté et plus qu'impie, bref tout ce qu'on peut attendre d'un paatiack.

Ahouha revint à elle, et s'aperçut qu'il y avait toujours des glissements intempestifs entre deux époques. Le croutch, alternativement vieux et neuf, les guerriers de Ult, alternativement vivants et squelettes, un imbroglio énorme. Et le Gardien du loobiek survint. Aussi aimable que d'habitude, il commença par enguirlander les aventuriers, les accusant d'être à une époque dans laquelle ils n'avaient rien à faire, puis il détruisit le killmoulli pilotant le croutch, qui était apparemment responsable des glissements temporels. Un killmoulli ayant apparemment besoin d'un oreemenien sans le poste de pilotage, oreemenien fournissant au killmoulli une référence sur l'époque à laquelle devait être conduit le croutch (le problème venait évidemment de l'époque des aventuriers, où nul oreemenien se trouvait aux commandes).

La destruction du killmoulli provoqua l'arrêt du croutch. Fort heureusement ce dernier était parvenu à la Cité Blanche. Voyant que les squelettes recommençaient à bouger, les aventuriers descendirent relativement vite du croutch et remontèrent dans Harip'His. Et s'attendaient à trouver la cité aussi vide de présence qu'ils l'avaient laissée. Sauf que de la fumée s'échappait de la cheminée d'une maison, non loin de là. Un oreemenien en armure de cuir entra dans la maison, suivi d'un widien (bipède petit, trapu, barbu et costaud)⁶. Éléod alla à la porte, frappa. Il fut invité à entrer, les autres le suivirent. L'oreemeenien se présenta comme étant Beg, de Mult, et le widien se trouva se nommer Wal (et apprit aux aventuriers le mot « widien », qui leur était jusqu'à présent inconnu).

Ahouha, toujours très solidaire du groupe, décida d'aller faire un tour du côté de la tour d'Aleena, et discuter avec le killmoulli à l'intérieur. Celui-ci lui apprit qu'elle avait une sonde psychique dans la tête, posée par un attick. Éléod lui avait une sonde psychique et un écouteur⁷. Sur la demande

⁴Évolution des points de vie : BAF! -3 -4 -5 -6 -7 -8 (13 de constitution, ouf . . .) 1

⁵un peu comme si une pensée extérieure venait prendre possession du cerveau en éjectant brutalement les autres.

⁶Pour le lecteur qui n'aurait pas compris, c'est un nain (et là le M.J. rétorquerait : « Non, c'est un widien . . . »).

⁷Pour le lecteur inattentif qui ne comprendrait pas comment on peut analyser une personne qui n'est pas en face de soi, il faut rappeler que les killmoullis ne connaissent que

d'Ahouha, ces outils de jaimsbondisme furent neutralisés. Puis la discussion permit d'apprendre que Beer contrôlait les Gardiens. Et qu'un esprit suffisamment doué pouvait dupliquer le killoulli. Ahouha se retrouva alors titulaire d'un killmoulli de rang 7 pour elle seule. Ensuite elle quitta la tour, non sans avoir récupéré un lila d'Aleena, alla manger puis faire la sieste.

Elle fut réveillée par Wal dans une salle inconnue, avec un tundika universel géant dans le sol. Il semblait que la décision d'aller faire un tour ailleurs avait été prise, et que le groupe avait récupéré la dormeuse sans la réveiller avant de partir. En fait ils avaient parcouru la chaîne de montagnes à l'extrémité de laquelle se trouvait Harip'His jusqu'à une grotte située à l'autre extrémité.

Bon, dont acte, Ahouha en profita pour explorer le loobieck environnant avec son loobise. Le loobieck était particulièrement éblouissant dans ce coin là, avec notamment un trône de loobieck dans la pièce voisine. En passant dans cette pièce, les oreemeniens eurent un choc : au sol, une représentation immense d'un Être qu'ils auraient préféré se passer de voir, même en mosaïque : le Dragon Blaesgarth, monture renégate de Ult, qui infligeait une peur irrationnelle à tout oreemenien le voyant. Néanmoins, le premier moment de panique passé, on put faire abstraction de la grande créature (il ne s'agissait pas du VRAI Blaesgarth, après tout ...), et traverser la salle.

Sur l'un des murs, une tapisserie représentant tous les eezors d'Oremen était visible. Tapisserie dont l'intérêt fut soudain accru quand les eezors se mirent à parler et à interpeler les aventuriers ! lesquels ne purent échanger avec eux que des banalités affligeantes, le seul message qui passa vraiment était que les oreemeniens devaient se rendre absolument à Oremen ... Quand Éléod et Ahouha pensèrent enfin à poser des questions intelligentes (comme par exemple comment se rendre à Oremen), les eezors quittèrent la tapisserie. Ahouha émit alors à voix basse un commentaire sarcastique, pestant comme quoi les eezors n'étaient jamais là quand on avait vraiment besoin d'eux. Et on entendit : « Eh, je suis là, moi ! ». Un eezor noir, d'allure très sinistre, qui était resté muet en présence des autres, demeurait effectivement dans la scène de la tapisserie. Il engagea une conversation fort animée avec Ayoé, mais qui n'intéressa pas les autres. Plus exactement on dira qu'Ayoé fut beaucoup plus influencé et séduit par le discours de Khââl (tel était son nom) que les autres

Ahouha se rendit dans la salle du tundika, s'accroupit, posa les mains sur la structure, se concentra. En pensant au loobieck, elle s'y retrouva soudain.

la notion d'empreinte psychique, sans notion d'espace-temps. Ils peuvent ainsi constituer un canal de communication entre deux esprits séparés dans l'espace, et théoriquement aussi dans le temps (idée qui me vient un peu tardivement, tiens, mais qui pourra peut-être servir par la suite).

Elle pensa alors à Oreemen, et effrayée, constata qu'elle se mettait en mouvement dans le loobiek (pour autant que le concept de mouvement soit celui qui s'applique ici). Elle pensa alors intensément à la pièce où elle se trouvait il y a quelques knuds⁸ afin de faire demi-tour. Débarquant dans oremen⁹ elle trouva ses compagnons, en grande discussion. Qu'elle ait découvert apparemment un moyen de se rendre à Oreemen¹⁰ n'ébranla pas la décision des autres de se rendre d'abord dans le village de Mult, d'où venaient Wal et Beg.

L'exploration des lieux avait révélé, outre les salles déjà décrites, une grande salle à manger et des chambres. Décision fut prise de se restaurer et de dormir en ces lieux avant de périr, le jour suivant. Ahouha entra dans une chambre, une présence psychique l'informa qu'il s'agissait de celle de la duchesse Ébroïn. Ce qui n'empêcha pas Ahouha de se glisser dans le lit, fort confortable ma foi et de s'endormir du sommeil du juste.

Elle se réveilla en pleine forme, toutes ses plaies guéries ; à un valet était suspendue une tenue élégante et taillée de façon idoine pour Ahouha, qui s'empressa de la revêtir¹¹. Puis elle descendit dans la salle à manger. Elle y trouva les autres en train de prendre le petit déjeuner. Des squelettes servaient des mets, et ces derniers, contrairement aux serveurs, étaient d'une fraîcheur tout-à-fait convenable.

Une fois restaurés, les aventuriers recommencèrent à se disputer sur la destination à prendre, mais finalement ils utilisèrent le loobiek pour se rendre à Mult, par un tundika de Arti. Ils parvinrent à un village, où l'accueil des habitants montra qu'ils avaient spontanément pris Ayoé comme chef du village

⁸knud : minute

⁹le monde réel, au contraire du loobiek

¹⁰la capitale de l'Empire Oreemeenien

¹¹Une courtisane avec un sac à dos, ça en jette!

Chapitre 14

La cité de Mult

L'accueil fut assuré par un certain Wait, auto-présenté comme « naithaisor de Ult », qui déclara : « Bienvenue à Mult, capitale de l'Ultnaith ». Le village, situé sur une colline, était constitué de trois parties, la partie haute contenant deux tours (une noire et une bleue), ainsi que les ruines d'une troisième (en matière de Ult). Le village était assiégé par les selcharoons.

Un bref examen de la tour bleue montra la présence de matériel. Puis les aventuriers se trouvèrent dans la cahute d'un certain Ouda, amenés par un gamin nommé Tuheg. Une fouille sans scrupules de l'endroit révéla du matériel d'exploration et de travail, et notamment une table incrustée de pierre précieuses, qui se révéla être une description assez complète du panthéon des eezors.

Ahouha, toujours à l'affut d'expériences intéressantes d'appropriation, toucha du doigt un rubis. La sensation désagréable qui s'ensuivit, même corrélée à une inaptitude à retirer son doigt de la pierre, n'empêcha pas Ahouha de recommencer à toucher la pierre après qu'Ayoé lui ait décollé le doigt du bijou. La même cause entraîna le même effet, évidemment ... Et on apprit que cette série d'actions avait détruit le sulman d'Éléod ...

La fouille continua, et furent découverts un médaillon avec les symboles de Ult, Beer et Aleena, qui hypnotisa Éléod au passage, un tube, et des clefs. Le dénommé Wait fit une apparition dans l'endroit, et une discussion s'engagea. Au cours de cette dernière un test au sulman¹ montra qu'il était vraiment de Ult.

On se rendit ensuite au sous-sol de la tour bleue, qui était une grande grotte contenant de nombreux lordas de diverses couleurs : or, saphir, vert, améthyste, rouge, aigue-marine, noir. Ahouha sympatisa avec un lorda rouge qui l'accompagna. Au rez de chaussée, l'analyse du matériel montra que des

¹Si en prononçant "Ult" un sulman à la main ce dernier brille, tu es de Ult ...

caisses contenaient de quoi monter un engin immense. Au troisième étage, il y avait un tundika de transport d'Aleena.

Ayoé saisit un mégaphone, appela le peuple à se rassembler sur la place entre les tours. Et la place se mit à se soulever, laissant apparaître une porte noire ... Ahouha utilisa sa détection du loobiek : « Liyu mo triop graz loo ... ooo ... ooo ... ooo ... ooo » et constata que la porte apparue sous la place était constitué d'anti-loobiek, chose qui mange le loobiek ; que la tour noire était un aspirateur de loobiek plein à craquer et prêt à exploser ; que la tour d'Aleena était normale mis à part des traces d'une explosion de loobiek ; que les restes de la tour de Ult semblaient vampirisés par l'anti-loobiek. Enfin, regardant vers le base de la ville, elle constata q'une place contenait ce qui semblait être un geyser de loobiek.

Se déplaçant dans la tour noire, les aventuriers allèrent dans le sous-sol, rencontrèrent une porte rouge, qu'ils parvinrent à rendre transparente et intangible, donnant sur une bibliothèque. Ahouha, toujours avide de connaissance, attrappa un izat, le lut, fut foudroyée par un transfert de connaissance et de loobise. Ayoé l'amena hors de la pièce, puis revint à l'intérieur. Ce qu'il découvrit en consultant les izats, on ne sait, mais il sortit en courant de la pièce après avoir jeté un izat par terre ...

Continuant l'exploration du village, les héros allèrent ensuite inspecter les ruines de la tour de Ult. Ils découvrirent une salle d'entraînement. La nuit tomba, et tout le monde, sauf Ayoé, alla dormir dans la cahute de Ouda. La nuit fut agitée, les selcharoons lançant aussi des attaques notcurnes.

Le jour suivant allumé, Éléod et Ahouha allèrent inspecter les remparts. Une passerelle dépassait des murailles, et un cadavre oréménien était posé dessus. Ahouha apprit que la passerelle avait été ouverte par Éléod la nuit précédente, et ce dernier lui montra une trappe menant vers un lieu obscur. Apparemment seule Ahouha avait bien dormi la nuit précédente ...

Après avoir trouvé Ayoé, qui dormait du sommeil du juste², on descendit dans l'endroit pour l'explorer un peu mieux. Grâce au killmoulli, on put voir les lieux. Une grande pièce avec quelques armoires, un bar, une chambre, et un escalier qui s'avéra monter jusqu'à une maison non loin de celle d'Ouda. Éléod découvrit une carte de la région, de l'argent³. Bizarrement, le lit dans la chambre avait visiblement été occupé récemment, mais la poussière sur le sol était intacte ... Apparemment les aventuriers se trouvaient dans le repaire d'une créature qui vidait le sang de ses victimes (le guerrier mort au dehors en faisait partie).

²Ou plutôt de celui qui n'a rien à se reprocher par méconnaissance du mot « scrupule » ...

³Ahouha se dit sur le moment qu'il faudrait penser à lui réclamer sa part ...

Ahouha quitta ses compagnons et se rendit à l'izatlis pour méditer.

Chapitre 15

Aventures diverses et variées

La neeult survint. Ahouha fut interrompue dans sa méditation par une bataille féroce à l'intérieur de sa tête, qui lui causa une perte totale des perceptions du monde réel. Quand l'intensité du combat décrut, elle se demanda ce qui diable se passait, et où elle se trouvait. La réponse à la deuxième question était simple : elle était à Mult, bombardée maintenant par des objets enflammés. Quant'à ce qui se passait dans la tête de notre jeune héroïne, c'était quelque chose de pas évident à comprendre, le seul fait certain était que ça pouvait recommencer n'importe quand et n'importe où.

Ahouha se rendit sur la place où elle avait détecté une fontaine de loobiek, et lança à nouveau son loobise de vision du loobiek. Elle vit la fontaine et se plongea carrément à l'intérieur. Il reste peu de témoignage quant'à ce qui se passa alors ¹, mais ce n'était visiblement pas une expérience à recommencer.

L'attention des aventuriers fut attirée, sur la place du village, par un grand gars qui harranguait les foules. Ses propos ne semblaient pas en faveur du groupe car ce dernier s'empressa d'aller se réfugier dans le repère du buveur de sang découvert l'autre nuit. Ayoé donna à Ahouha un peu de potion bleue, qui eut un superbe effet de revigoration. Sauf que du coup, le phénomène de conflit à l'intérieur de la tête d'Ahouha reprit. Mais cette-fois ci la jeune fille comprit que les deux loobises présents ne pouvaient pas se sentir et s'en mettaient une bonne dès que possible ... sauf si leur propriétaire parvenait à les dominer et les calmer, ce qui fut visiblement le cas². Il faudrait toutetfois trouver une solution durable pour les faire cohabiter, ou bien en expulser un (cette dernière solution répugnant fort à toute voleuse qui se respecte et qui a galéré pour acquérir son bien ...).

Ne pouvant plus sortir par la ville, on chercha une autre issue. Ahouha découvrit une porte secrète qu'Ayoé ouvrit, et l'on put découvrir une salle

¹Les notes de la feuille d'expérience se bornent à relater un « Oups ! » peu explicite.

²notamment grâce à un jet de dé magistralement effectué ...

avec des cartes, une table sur laquelle se trouvaient des règles et des sextants, et une grande boule dans laquelle on pouvait entrer. Et évidemment Ahouha s'empressa sagement d'entrer dans la boule et de s'asseoir sur le trône présent... Elle comprit vite que ce dispositif servait à communiquer une fois qu'Ayoé eut découvert des miroirs de communication, et réussit à apercevoir un certain Ouda, d'Elgwapol. Ahouha actionna la manette à droite du trône et fit apparaître de grosses machines volantes ressemblant à des scarabées, et essaya d'attrapper le plus gros, en vain (trop gros). Et la machine commença à s'emballer. Ahouha comprit finalement qu'il valait mieux tout couper et sortir de là.

La nuit suivante, le groupe tenta une sortie, et constata que les oréméniens n'étaient plus dans la ville, par contre les selcharoons, oui. On se rendit discrètement dans la tour d'Aleena. On réfléchissait à quoi faire ensuite quand une partie de la ville s'effondra, ce qui entraîna un mouvement rapide vers le tundika de transport, destination la Cité Blanche, valeur à peu près sûre qunat'au fait de ne point y trouver de selcharoon vivant.

Un individu était présent, un certain Lyrohar, de Estelis. Ahouha se rendit, elle, au temple de Arti. Et y trouva un individu enfermé dans une bi-pyramide trigonale³. Qui lui ordonna de lui ramener une boule de Vaburux. Comme la jeune fille semblait dans l'ignorance de la description de cet objet, il lui expliqua qu'il s'agissait d'une boule grise de la taille d'un pouce oréménien, et qu'on pouvait en trouver dans le temps de Vaburux⁴. Ahouha se rendit dans cet endroit, y découvrit des forges et des plans de travail, et effectivement des boules de magnétite grise, qu'elle rapporta à l'autre individu. Lequel commença à l'enguirlander parce qu'elle avait plusieurs loobies d'écoles différentes dans la tête, puis exigea qu'elle en récite un, ce qu'elle refusa catégoriquement. Puis il lui proposa pour les faire cohabiter de frapper. Mauvaise idée, selon la jeune fille, qui s'abstint. Puis elle se mit à prononcer « Guruk sli ki bô ker », ce qui lui permit de savoir que l'individu était le bieekar Ritii. Qui devint brusquement feu bieekar Ritii, sans qu'on comprenne trop pourquoi, et tomba en poussière. Laissant un bâton noir qu'Ahouha saisit. Et entra en communication avec sa porteuse. C'était visiblement un objet intéressant, qui manifesta sa désapprobation face à la tenue vestimentaire de la jeune fille, lui expliquant notamment qu'un bieekar se devait de s'habiller plus correctement. Il nota la présence du lorda rouge de Arti et sembla l'apprécier, quoique modérément.

Pendant quelque temps, on se reposa puis on s'entraîna. Ayant découvert

³ À base triangulaire

⁴ « À côté de la bibliothèque à côté de la tour d'Aleena. »

des flugieks⁵, Ayoé et Éléod apprirent à s'en servir. Ahouha pendant ce temps perfectionna ses techniques d'appropriation sans paperasse administrative dans le temps d'Ofiix, ezor des voleurs.

Finit par survenir le jour où il fallut partir vers de nouvelles aventures, en flugiek. Sauf que visiblement Ayoé n'était pas très bon pilote. On volait en suivant la côte, très abrupte. On aperçut une cité avec des tours, sur la pointe, au bout de la vallée⁶. La nuit vint. Il sembla alors évident que le flugiek avait besoin de la lumière de ult pour fonctionner correctement. Ayoé réussit à poser l'engin sur une plate-forme. Le souci était qu'il y avait là un campement de selcharoons.

Éléod ramena deux selcharoons, qui déclarèrent être d'Aaron et être contre toute forme de violence. Un holma survint, et une discussion s'en suivit, de laquelle il ne reste pas de trace. Puis Ahouha s'endormit.

Le ult suivant, on fit connaissance avec la population, fort curieuse de voir des oréméniens. Le holma fut mis en communication avec Lyrohar, puis, ult étant opérationnel pour alimenter le flugiek, on repartit.

Quelques temps plus tard, le flugiek se retrouva escorté par des oiseaux montés par des wetchs. Ces derniers pénétrèrent dans l'engin volant, mais sans être agressifs. Apparemment il s'agissaient de gamins wetchs⁷. Ils expliquèrent qu'on se trouvait ici dans les principautés wetchs, au niveau de la cité de Conis⁸.

⁵Visiblement c'est un moyen de transport volant, si je me souviens bien

⁶Le M.J. aurait bien aimé qu'on aille dans cette cité, mais il aurait fallu éviter d'éteindre la lumière au mauvais moment ...

⁷Le M.J. précise ici « Qui volent, quand même ... »

⁸cité d'architecture type renaissance.

Chapitre 16

Les wetchs

Les deux wetchs qui avaient pris position dans le flugiek se présentèrent, le premier se nommait Akène et le petit Sipène. Le flugiek fut bientôt posé, et un autre wetch arriva. Se présentant comme Échâte, compte des Volants, il invita les aventuriers à le suivre jusqu'à sa demeure. Une discussion s'ensuivit, au cours de laquelle on apprit qu'un oréménien était passé en ce lieu quelques années auparavant ; il était venu de Schruss et avait souffert du voyage.

Ahouha fut alarmée par la présence de selcharoons travaillant non loin de là sur un kargrak volant, dans la demeure du duc des Volants¹. La prudence serait sans doute nécessaire... On apprit également que la principauté wetch de Hima était dévolue aux cartographes, tandis que celle de 'a l'était aux historiens.

Les aventuriers furent invités à aller voir le prince de l'endroit, et ils lui cirèrent les pompes². Puis, après l'entretien, Éléod, suivi par Ahouha, se mit subitement à courir comme un forcené après un oréménien, mais celui-ci entra dans la maison du duc, avec les selcharoons, et les deux poursuivants durent se résoudre à aller chez Akène. Sur le chemin ils croisèrent un trill accompagné de son gamin, lequel essaya de chaparder des choses à Éléod et se fit prendre, ce qui provoqua la désapprobation d'Ahouha³.

Après, l'arrivée chez Akène, la discussion reprit. On apprit que le duc des Volants, Héhéhen, avait beaucoup de contacts avec les selcharoons. Ayoé prit contact avec un médecin, qui déclara pouvoir soigner sa maladie de pierre avec le loobiek. Ahouha, elle, eut encore à jouer les gendarmes auprès des

¹Le comte et le duc, pas la même chose ? Un petit détail qui choque plus de 10 ans après et qui mérite un éclairage de la part du M.J. !

²Eh oui, ma feuille d'expérience résume ainsi l'entrevue avec le prince : « On cire les pompes au prince. »

³Pourquoi la désapprobation ? Parce-qu'il vole, ou parce qu'il se fait prendre ? On ne sait pas trop ...

deux loobises dans sa tête. Ayoé et le comte se battirent en duel, et Ayoé fut pitoyable, selon Ahouha. Cette dernière convainquit le comte de se battre aussi contre Éléod, ce qui permit à l'honnête jeune fille de dérober la bourse de son compagnon.

La journée terminée, toute le monde alla au lit. Ahouha s'enferma dans sa chambre, et compta le contenu de la bourse dérobée. Éléod frappa à la porte, ce qui lui permit de récupérer un tiers du contenu de la bourse. Puis il expliqua qu'il avait un projet concernant le duc, et qu'il fallait rester en contact par killmoulli interposé. Et s'en alla.

Ahouha, apparemment pas fatiguée de la journée, se rendit à la salle de jeu, où Akène lui expliqua les règles du jeu du triangle. Après s'être subrepticement fournie en monnaie auprès de wetchs laissant négligemment leur bourse insuffisamment surveillée, Ahouha joua et accrut son pactole de façon pour une fois à peu près légitime. Puis alla enfin se coucher.

Le ult suivant débuta ans la tête d'Ahouha par une énième bataille entre les deux loobises, et elle dut attendre la fin de l'orage pour utiliser son cerveau. Ayoé avait trouvé un canari jaune dans sa chambre. Ahouha décida d'observer les sources de loobiek dans l'endroit, et découvrit quelque chose caché en double fond dans la cage de l'oiseau. La jeune fille en profita pour analyser les autres chambres, et constata dans sa propre chambre la présence d'une cachette sous les dalles contenant un objet rayonnant dans le loobiek, et sept arkolas. Dans la chambre d'Éléod se trouvaient sept vases avec un couvercle qui donnaient l'heure et la date.

La cachette sous les dalles révéla la présence de sept pierres d'ambre. Le souci est qu'Ayoé, sans doute juste pour expérimenter, en prit une et la jeta. Suite à l'explosion qui s'en suivit, il ne restait que six pierres d'ambre. La cage du canari contenait elle un rouleau, qui émettait une image de princesse.

Éléod expliqua qu'il fallait rejoindre la principauté de 'a. Le souci était que c'était à plusieurs ults de là en utilisant le flugiek. Il fut décidé pour le moment de se rendre dans la bibliothèque des kemkus, plus accessible. Après quelques recherches et discussions avec les wetchs présents, on apprit que l'oréménien venu neuf aes auparavant s'appelait Lyrohar et cherchait Serbénia. On en conclut que c'était le Lyrohar de Serbénia. Mais on apprit aussi que vingt ans auparavant, un autre oréménien, Ouda, cherchait lui les patiaks, et disait avoir découvert un chemin vers Schruss.

Ayoé et Éléod se firent ensuite soigner par les wetchs, pendant qu'Ahouha convainquit son bâton de bieckar d'expulser l'un des loobises de sa tête, le plus faible.

Une étude du rouleau découvert un peu plus tôt permit de dialoguer avec la princesse Imni, dirigeante du royaume de Poodruna, sur le continent de Schruss. Elle apprit aux aventuriers que le lorda gris découvert jadis appar-

tenait au metor Ista, saint homme aux ordres de Stelia, et qui considérait que la guerre était un bordel pas possible qu'il fallait absolument éliminer pour privilégier la diplomatie. Elle leur apprit aussi qu'il ne fallait pas toucher le sceptre impérial si par hasard on croisait sa route, sinon on se faisait pulvériser⁴.

⁴Le M.J. ajoutant : « Et bien d'autres choses »

Chapitre 17

Final (?)

(à venir)