

## *Du rififi chez les tortemoques*

*Nous sortons à flanc de falaise à la suite de nos guides et nous découvrons un paysage incroyable...  
Un immense marécage.*

*Le royaume de Trébizonde... Un insondable marais s'étendant à perte de vue.*

*Nous sommes déjà à l'heure des épées, il nous paraît plus prudent de dormir à l'abri de la caverne. En effet, pour atteindre Loïmar, capitale du royaume, il nous faudrait une demi-journée de marche et notre hôte ne nous conseille pas de passer la nuit dans les marais..*

*Jean-Christophe profite donc de ce moment de repos nocturne pour nous en dire plus sur son pays. Il nous indique qu'à 3 jours de marche au sud de Trébizonde vivent des humains réunis sous le duché de Dirlid. Il nous apprend aussi qu'il y a plusieurs villages de tortemoques au sein du royaume dont certains troglodytes, au nord notamment, où se trouve le village originel des tortemoques. Nous découvrons aussi que les autochtones vivent encore au temps de la pierre polie, point de métal chez eux, même si les humains environnants connaissent eux le travail de cette matière.*

*À Loïmar, légèrement au sud d'ici, demeure le roi Ignace ainsi que sa compagne, la reine Léocadie 24. Au ton donné à ses paroles, on peut deviner que Jean-Christophe apprécie beaucoup la reine et que celle-ci semble lui faire confiance. Il nous explique aussi que le roi paraît très influencé par Gérald, le tortemoque « aventurier » qui apporte les zomards de la mer Indigo. Il n'est pas difficile de comprendre qu'une certaine concurrence hostile s'est établie entre les deux tortemoques.*

*La notoriété de Gérald semble déplaire à notre ami. Mais les zomards de la mer Indigo étant, paraît-il, tellement plus goûteux que ceux de Trébizonde, Gérald jouit, pour ses retours de pêches, d'un statut particulier, même auprès du roi lui-même. Jean-Christophe nous apprend d'ailleurs que le roi ces derniers temps a fait attaquer, à des fins d'extensions de territoire, des peuplades montagnardes avec qui ils étaient plutôt en bon terme. Pourtant le peuple des Tortemoques est, d'après lui, essentiellement constitué de familles de pêcheurs-cueilleurs et leur société est hiérarchisée selon la puissance de ces familles et non organisée comme une peuplade belliqueuse. Pour conclure, notre haut-rêvant nous indique ne pas être le seul rêvant de son pays, nous indiquant entre autre les noms de Jean-Patrick (son propre frère), Jean-Ghislain et Jean-Sol ; Jean étant le « nom-terme » désignant les hauts-révants.*

Notre hôte nous met aussi en garde contre les dangers du Marais, notamment contre les baffleux, sortes d'énormes animaux à l'aspect vaguement bovins mais à l'appétit carnivore. Après toutes ces précisions, le temps vient pour nous de dormir. Nous ne nous réveillerons qu'à l'heure du vaisseau.

Nos sacs sur le dos, nous nous remettons en marche dans la matinée et dans la chaleur humide du royaume de Trébizonde. Conscients de pouvoir trouver en ces lieux des plantes dignes d'intérêt, nous cherchons attentivement sur le chemin et je finis par trouver de l'Ortival noir, plante aux vertus médicinales lorsqu'elle est bien enchantée, qui convient parfaitement à Automne.

Durant le voyage, la troupe longe une large rivière au doux cheminement parallèle au notre et, même si la chaleur et les moustiques nous pèsent quelque peu, l'ambiance est agréablement calme. Soudain pourtant, les tortemoques s'arrêtent, aux aguets. D'étranges animaux nous coupent alors la route en courant. Ils ressemblent à de grands oiseaux juchés sur trois immenses pattes et emmanchés d'un long cou tout aussi nu que leur tête. Apprenant que ces « ziglutes » sont un met de qualité, Bragon tente de les chasser à l'arc. S'il ne parvient à atteindre sa cible la première fois, il touche tout de même à la seconde. Mais hélas la flèche ne s'enfoncé pas suffisamment pour blesser mortellement l'animal qui s'enfuit la pointe plantée dans l'aile. Nous reprenons donc notre route, amusés par cette surprenante rencontre tout autant que par la mésaventure de Bragon qui grommelle contre son arc et l'utilité qu'il en a.

Peu de temps après pourtant, Jean-Christophe stoppe net une seconde fois. Nous prêtons tous une oreille attentive et mettons nos sens en alerte pour finir par découvrir non loin de nous, un bruissement dans l'eau qui se transforme rapidement en bouillonnement, avant de se conclure en vagissements monstrueux. Des baffleux ! Ils étaient dans le fleuve, tous trois cachés dans le courant, et à notre passage ils ont cru avoir trouvé leur repas !

Les créatures se jettent donc sur nous avec force violence. Je suis heureusement en retrait et assiste à l'escarmouche sans vraiment réagir. Bragon quant à lui sort son bâton, arme qu'il maîtrise à la perfection, et d'un seul coup, porté à l'œil avec une précision chirurgicale, il vient à bout d'un des monstre du fleuve. Pendant ce temps, Jean-Christophe parvient, par un sortilège, à faire reculer le deuxième, tandis qu'Automne, par un stratagème similaire, rend le troisième doux comme un agneau. Nous n'attendons pas que les deux baffleux reprennent leurs esprits et partons rapidement, non sans prélever au défunt animal de quoi nous nourrir pour quelques temps.

Au bout de quelques heures, nous arrivons enfin à Loïmar. D'une capitale, celle-ci porte surtout le nom, mais il s'agit en réalité d'un petit village constitué de huttes. Cela nous suffira amplement pour le moment. Nous devons nous reposer et panser nos plaies qui guérissent difficilement en voyage. Hélas, à peine avons-nous pénétré dans le village et croisé quelques enfants et femelles tortemoques que de grands bruits se font entendre. Des cris, de grands fracas ! Nous nous retournons pour distinguer au-dessus des toitures de la ville un visage humanoïde gigantesque. Un

gigant ! L'être mesure 3 mètres au bas mot et détruit tout sur son passage ! Son air idiot, qu'il affiche malgré lui, ne le rend que plus impressionnant et dangereux.

Malheureusement, le gigant n'est pas seul. 3 hommes armés de lances sortent du chemin et se précipitent vers les femelles tortemoques. Bragon et moi-même réagissons avec promptitude. Je blesse l'un d'entre eux d'un lancer de dague tandis que Bragon touche le deuxième d'une flèche. Déconcertés et surpris, ils finissent par répondre en s'en prenant à nous. Joris, jusque-là passif, décide de s'occuper du troisième qui poursuit les tortemoques dans le village.

Un détail incongru retient alors mon attention. Ces hommes dépenaillés portent tous un colifichet identique en guise de pendentif. La vue de ce bout de métal orné de coquillages, tout en courbes insaisissables telles des volutes de fumée, éveille en moi une étrange sensation. Cette terrible impression de déjà-vu, de souvenir atavique qui caractérise notre état de voyageur, me prend au dépourvu et me laisse pensive. Mon assaillant en profite alors pour m'atteindre à l'épaule tandis que j'entends Bragon subir lui aussi une attaque victorieuse de son opposant. Comme à l'accoutumée, c'est Automne qui vient à mon secours, et toutes deux, nous finissons par faire fuir notre ennemi. Celui de Bragon n'aura pas cette chance. Le vieil homme est venu à bout de son agresseur d'une manière plus expéditive...

Pas le temps de nous reposer, le gigant s'approche ! Par le dédale des rues nous tentons de le rejoindre. Mais nous sommes arrêtés à un carrefour par des combats faisant rage entre humains et tortemoques. Ces derniers n'ont pas forcément l'avantage, même s'ils sont plus nombreux, Automne décide donc de leur venir en aide et parvient à occire un assaillant. Dans l'entrefaite, avec Bragon, nous apercevons un enfant parmi les guerriers. Lui aussi armé d'une lance, comme les autres humains, il tient en joug des tortemoques qui semblent tout prêt à le conduire au trépas. C'en est trop pour Bragon qui s'interpose entre les belligérants et tente de désarmer l'enfant.

Les tortemoques finissent par prendre l'avantage dans le combat qui les oppose aux hommes, mais ils ne veulent pas laisser la vie sauve à l'enfant désarmé, qui s'enfuit.

De mon côté, souhaitant en apprendre plus sur l'origine du pendentif, je tente d'empêcher la mort d'un des derniers humains debout. Je parviens à stopper l'attaque d'un tortemoque au prix de l'envol de ma dague un peu plus loin dans la ruelle.

C'est alors qu'apparaît Jean-Christophe au fond de cette même ruelle, accompagné de plusieurs de ses compatriotes, reculant vers nous en essayant de tenir en respect au moyen de piques de bois le gigant qui ne cesse pour autant d'approcher. La situation devient confuse et de plus en plus dangereuse. Les tortemoques nous prennent pour leurs ennemis, (quoi de plus logique, nous sommes humains), le gigant avance toujours et aucun de nous n'a vraiment réussi dans ce qu'il comptait effectuer.

Tandis que Bragon crie à Jean-Christophe de demander à ses camarades de cesser le combat contre nous, je décide qu'il faut agir ! Je sors mon esparlongue et me jette vers l'avant, vers ma dague et, surtout, vers le gigant !

Les autres me regardent éberlués, peu habitués il est vrai à me voir faire preuve de témérité. Mais parfois les paroles ne servent à rien. Je ne sais ce qui me pousse, mais je sais que je dois le faire. L'envie de prouver à mes amis que je vaud mieux qu'une compagnie agréable peut-être... ? Le besoin de me le prouver, sûrement. Je me précipite donc vers le gigant, la lame levée et l'air guerrier (enfin le plus guerrier que je puisse faire) et là... Une chose incompréhensible se produit. Le gigant commence à prendre peur ! J'ai du mal à y croire, mais j'appuie mon mouvement et hurle ma rage. Le gigant semble alors effrayé et fait un pas en arrière. Voyant que je continue sur ma lancée, il recule de plus en plus vite et finit même par se retourner et s'enfuir. Je le poursuis jusqu'aux quais en bord de mare puis je le laisse continuer sa course seul pour revenir vers mes amis.

Entre-temps, eux-mêmes ont eu fort à faire. Alors que Bragon croyait avoir mis à l'abri l'enfant, d'autres tortemoques l'ont pris à parti et grièvement blessé. Je ne m'en aperçois pas sur le moment, toute obnubilée par mon envie d'en savoir plus sur ce colifichet. Je me précipite donc vers un humain au sol, touché mais vivant.

Il me traite de traîtresse, me jette sa haine au visage, nous accusant de les laisser mourir sans les aider. Il est vrai que tous ces hommes n'avaient pas l'air bien vaillant. Tandis que je tente de me justifier et avant qu'il rende son dernier souffle, il me glisse que son peuple meurt de faim et qu'ils ne font qu'essayer de survivre...

L'homme endormi à jamais, je lui prends son pendentif et me relève pour me diriger vers l'attroupement créé autour du jeune garçon. D'après ce que m'explique Bragon, l'enfant a reçu une pierre envoyée par une fronde, puis un coup de lance dans l'abdomen donné alors qu'il était au sol... Les tortemoques me semblent de plus en plus se révéler être de vindicatifs guerriers plutôt que de simples pêcheurs pacifiques comme nous le faisait entendre Jean-Christophe... L'écart est grand entre nos impressions lors de notre première rencontre et ce que nous découvrons aujourd'hui... Mais le temps n'est pas encore aux explications, il faut sauver l'enfant !

Automne, blessée et harassée par ces combats incessants, parvient tout de même à prodiguer les premiers soins sur le garçon et à le porter dans une hutte que nous indique Jean-Christophe. Nous sommes dans son atelier de haut-rêvant et Automne pose l'enfant sur une table.

Le tortemoque continue les soins entamés par la jeune femme et aide ensuite Bragon, lui aussi plusieurs fois touché durant les assauts. La vie du jeune garçon n'est plus en danger, mais il lui faudra de nombreux jours pour récupérer de ses blessures. Hélas, Jean-Christophe nous annonce qu'il les passera sans doute en prison. En effet, son jeune âge ne pèse que peu de poids face à son

statut d'agresseur. L'occasion est trop belle, nous relevons l'état pitoyable de ces humains ainsi que les étranges paroles de celui qui est mort dans mes bras. Le haut-rêvant paraît ennuyé, il tente vainement de justifier les actes étrangement guerriers et conquérants de leur roi ces derniers temps. Il avoue que le roi a cherché à agrandir le territoire tortemoque à l'Est ainsi qu'au Nord, au détriment des peuples gigants et humains vivants dans les montagnes et les plaines du Nord. Il argue qu'ils sont un peuple en pleine expansion et que c'est la fin qui justifie les moyens. Mais nous sentons bien que lui-même n'est pas fondamentalement convaincu du bien-fondé de ces invasions.

La curiosité aiguisée par le pendentif, je demande à Jean-Christophe de m'en dire plus sur ces hommes. Il me répond qu'il s'agit des hommes de Tri-pent, un peuple qui vit au Nord dans des huttes posées sur des roues. Ils sont à la fois sédentaires et nomades, n'hésitant pas à se déplacer lorsque le besoin s'en fait sentir. Le problème est que leur territoire est réduit à une peau de chagrin depuis les assauts tortemoques, coincés entre les parois des montagnes qui ne leur siéent guère et le royaume de Trébizonde qui leur est désormais hostile.

Cette histoire me frappe de plein fouet. Le colifichet, ces hommes dans des huttes roulantes, tout cela me semble tellement proche et pourtant si lointain... Je me souviens d'un rêve qui nous avait réunis mes amis et moi. J'étais une reine, la reine d'un peuple nomade... Et si... Mais la lassitude et l'épuisement ont raison de mon raisonnement. J'y réfléchirai plus tard. Il nous faut profiter d'un repos bien mérité.

Après quelques heures passées au calme dans l'atelier de Jean-Christophe, nous avons réussi à obtenir de lui que l'enfant pourra être vu plusieurs fois par jour dans son lieu d'incarcération et soigné s'il le faut. Nous avons aussi été invités à la réception organisée le lendemain par le couple royal et enfin notre ami haut-rêvant nous a offert le gîte et le couvert pour le temps de notre séjour chez lui. Il ouvre d'ailleurs avec grand plaisir son atelier à mes deux amis curieux de découvrir ce lieu.

Bragon et Automne ne se font pas prier pour faire le tour du propriétaire. Un atelier de haut-rêvant est toujours une mine d'informations et de connaissances pour d'autres collègues. Ils ont d'ailleurs visiblement trouvé leur bonheur. Tout d'abord, ils ont repéré une petite éolienne, en fait un symbole draconique durable (me diront-ils), qu'ils étudieront sans doute dans les jours à venir. De plus chacun a pu trouver des grimoires qui leurs ouvriront la voie vers de nouveaux savoirs : un grimoire sur la voie de Marcos : Le Petit Marcoptère de Craminod le Zélé, ainsi qu'un autre concernant la voie d' Hypnos : L' Hypnogone.

Il leur faudra du temps pour absorber toutes ces nouvelles connaissances et notre séjour en ces lieux risquent de se prolonger. Une idée germe en moi...

Mais la fatigue nous rattrape tous et c'est avec un bonheur non feint que nous nous installons dans des couches qui, bien que spartiates, nous semblent d'un luxe dont nous avons perdu l'habitude. Ce Jean-Christophe est un être d'exception, mais j'ai beaucoup de mal à comprendre son peuple...

*Le sommeil me prend rapidement et avec celui-ci vient un rêve... Devrais-je dire que je l'attendais ? Toujours est-il que je me retrouve dans une plaine, la nuit. Je ne suis pas seule, loin de là ! Nombreux sont ceux qui m'entourent, ainsi que des huttes à toitures arrondies. La musique bat son plein, on dirait une fête ! Nous dansons autour du feu. Nous ? Mon peuple et moi. Mes gens, ma famille, celle de la route et du voyage, celle que je conduis depuis si longtemps dans la joie et avec la confiance de tous. La fête est belle, mais la nuit avance. L'heure arrive pour moi de me retirer. Ce que je fais. Je retourne vers ma ... roulhutte. Elle est faite de bois, montée sur d'immenses roues ferrées. Je grimpe l'escalier qui mène à l'entrée. Un arceau l'encadre, celui-ci est très ouvragé et dessine des volutes magnifiques et insaisissables. Je pose la main sur la poignée et ouvre la porte. Il fait sombre. Je finis par entrer, ce qui met fin à mon rêve.*

Je me réveille avec tous ces souvenirs qui se bousculent en moi. Ces réminiscences d'un autre temps ne sont pas une simple coïncidence. Je me souviens parfaitement de ce rêve incomplet. Et je sais aussi ce qu'il me faut faire pour le compléter. Si j'en veux le fin mot, si je veux me trouver, il faut que je trouve ce lieu que j'ai rêvé, que je rejoigne ce peuple, ou plutôt celui qui lui ressemble aujourd'hui, ainsi que cette roulhutte. Je sais aussi que mes compagnons de route n'étaient pas avec moi dans ce rêve. Ce n'est pas un hasard non plus... Ils se réalisent et maîtrisent ce monde bien mieux que moi. Automne et Bragon ont aussi besoin de temps pour progresser et se soigner. Je pense qu'il me revient aujourd'hui de me révéler et de donner à ma vie un nouveau sens. J'espère qu'ils accepteront ce choix. Je les sais toujours très prévenants et inquiets vis-à-vis de moi.

Je leur en parlerai plus tard. Pour l'instant nous profitons d'un retour (partiel) au calme et à la civilisation. Une fois lavés et apprêtés, nous décidons de faire un tour et de découvrir Loïmar et ses environs avant de participer aux festivités prévues dans la soirée. Automne, toujours amatrice de flore utile, cherche de quoi remplir ses fioles. Elle finit par découvrir, au détour d'une mare, une étrange plante qu'elle ne connaissait pas. Ce qui l'étonne plus, c'est que les caractéristiques florales de cette pousse en font un végétal très inhabituel pour ce lieu, pour ne pas dire incongru. Mais l'heure n'est pas au questionnement et nous finissons notre ballade et revenons chez Jean-Christophe pour nous préparer.