

Le Monde Métamorphe d'Othilie Rheum Pha Gustavia

M.M.O.R.P.G

Roman

Thierry TE DUNNE



Mention Légale

Conformément aux conventions internationales relatives à la propriété intellectuelle, les œuvres publiées sur le Blog Post-scriptum sont protégées.

Le titulaire des droits autorise : la reproduction et la représentation à titre de copie privée ou des fins d'enseignement et de recherche et en dehors de toute utilisation lucrative. Ceci, sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source, tels que signalés dans l'ouvrage.

Avant d'utiliser les informations contenues dans mes livres, il est de votre responsabilité de les faire vérifier par des professionnels compétents. Je ne peux être tenu pour responsable de l'utilisation ni de l'usage de ces informations. De plus, je ne peux être tenu pour responsable ni être accusé d'une quelconque responsabilité par rapport à l'usage ou l'utilisation d'aucun produit, marques déposées ou noms de produits cités dans mes ouvrages.

Au-delà de cette mention légale, je vous remercie de votre honnêteté et de me contacter

<http://post-scriptum.eklablog.com/contact>

pour tous projets en rapport avec l'utilisation de mes œuvres, ceci afin de pouvoir continuer à les distribuer gratuitement.

© 2010 – Thierry TE DUNNE

Tous droits réservés – Reproduction interdite sans autorisation de l'auteur.

Œuvre protégée par signature IDDN

Signature MD5 : B2F7089710F51DAB7CF3DBE25B41DD85

De nombreuses sources sont issues du net et notamment de

<http://fr.wikipedia.org>

Du même auteur :

L' Atavisme de Lazare

Sous les jupes des filles

Sale Injustice d'aimer

Le Chant des deux vies

Les Micocènes

Contact :
ttd@orange.fr
[http://post-
scriptum.eklablog.com](http://post-scriptum.eklablog.com)

© 2010 – Thierry TE DUNNE

Tous droits réservés – Reproduction interdite sans autorisation de l'auteur



Remerciements à :

Alexander Hoffmann

Le programmeur du projet Kar de I.-A.Industrie qui conçoit, développe et commercialise une solution d'animation entre un humain et un ordinateur voir :

<http://www.iaindustrie.fr.nf/>

Tous les membres de la Guide du Chant des deux vies [CDDV] pour leur parole de joueur et membres pour certains de mon panel. Erika, Florian, Jb, Kevin, Ludovic, Phillippe.

Une dédicace spéciale à Phil, parfois la réalité dépasse la fiction et Wang est orphelin...

Préface :

Pour les voyageurs, ce qui compte c'est le premier pas, seul celui-là l'emporte les autres ne font que les rapprocher, mais de quoi ? de quelle vérité ?

Êtes-vous prêts, que vous soyez joueurs ou pas, à les suivre ses pas, à découvrir, ou redécouvrir le monde M.M.O.R.P.G.

À endosser la responsabilité d'être ce joueur, ce père que les avatars nome Celui dont je porte le nom , et comme tel, comprendre sa véritable nature et vos implications dans sa vie quotidienne lorsque la connexion se termine entre vous, les laissant comme les avatars le prétend en quartier libre.

À envisager ce qu'il adviendra, si un jour, vous décidez ou vous ne pouvez plus jouer avec votre avatar sur un M.M.O.R.P.G.

À être l'héritier de Gustave Martin terrassé par une crise cardiaque dont le dernier geste d'humain fût de poster une lettre à Gus créateur du M.M.O.R.P.G Othal et d'accompagner son avatar Othilie Rheum Pha Gustavia devenue maintenant orpheline.

À ouvrir ce roman, ce bien étrange testament qui comme le Moine qu'elle rencontre va changer à jamais sa propre existence d'avatar et la vie de million de joueurs.

Souvenez-vous, pour le joueur, ce qui compte c'est le premier temps de connexion, seul celui-là l'emporte vers son avatar, les autres ne font que les rapprocher, alors c'est à vous de jouer.

Paradigme.

C'est une trinité circulaire, nous Avatar, la déesse Othal, Celui dont je porte le nom. Tous nous formons les rayons du cercle temporel et tous se fondent dans le moyeu qu'on appelle La Mère Vie.

Aucun de nous ne peut s'octroyer une suprématie, nous sommes les maîtres et les valets du moyeu et inversement, nous interférons simplement indissociables et en harmonie.

Par ce qu'un jour en octobre 1972 Arpanet ,
devenant par sa naissance l'ancêtre d'Internet,
s'afficha sur les tubes électroniques d'un
ordinateur Univac .Le monde d'Othilie unique
Bit protozoaire , frissonna.

La gare bondée, carillonne sous les Klaxons stridents des
chariots élévateurs de services, rutilé sous les néons des
buvettes des marchands patentés et des kiosques à
journaux.

Gustave Martin, voyageur anonyme prit de vertiges,
s'appuie au mur qui longe les toilettes. La respiration
haletante, il lâche sa serviette, agrippe les rebords de la
boîte aux lettres des P.T.T devant lui, froissant
l'enveloppe qu'il tient encore. Sous la panique, ses
paumes moites glissent sur la tôle de la casquette jaune et
il jette son courrier dans l'ouverture béante pour assurer
sa prise. Il reste ainsi sur l'arête de la boîte métallique tel
un grimpeur urbain, le menton appuyé entre le bout de
ses doigts crispés, exsangues sous l'effort. Péniblement,
il avance longeant la corniche de la custode des Postes et
Télécommunication et Télédiffusion Française dont la

peinture s'écaille par endroits, poussant malhabile du pied sa sacoche en cuir.

Enfin dos au mur, les jambes flageolantes, d'un geste brusque il dessert sa cravate, recherche son souffle...

L'information tombe soudainement des hauts parleurs du plafond, des synapses de son cerveau relayé par ses neurones affolés, résonne incompréhensible sous les verrières sales et dans sa cage thoracique, s'étouffe dans les crissements des freins des locomotives et l'agonie de ses artères coronaires rétrécies par les plaques d'athérome qui réduisent progressivement le flux sanguin vers son muscle cardiaque.

Dans la clameur crachée par une multitude qui extériorise leur indignation et au travers des battements sourds qui frappent à ses tempes, perdu dans la foule, il l'entend enfin... c'est la grève... du personnel de la S.N.C.F et de son cœur.

Une violente douleur, dans la poitrine, le fait grimacé, il essaie de se détendre persuadé qu'il ne s'agit que d'une poussée d'adrénaline induite par la peur, que comme d'habitude un service minimal va être mis en place.

Mais contre toutes ses espérances, il n'est pas soulagé et la douleur s'étend irradiante pernicieuse la partie supérieure de son corps vers ses bras, son cou, ses épaules, sa mâchoire, tandis qu'une à une les lignes dans un ra mécanique s'effacent des tableaux d'affichage.

Une voix inconnue qu'il prend pour celle d'un ange, annonce une voie, un quai. La foule autour de lui s'affole. Les oreilles aux aguets on se bouscule, on s'écrase goujatement les orteils dans la débandade qui s'amorce. Mais lui, il reste là, attendant l'annonce de son départ imminent, subissant les assauts des voyageurs furieux qui courent aux travers des halls, le bousculant.

Une intense douleur au creux des reins en écho à celle qui subsiste dans sa poitrine le fait se plier en deux et s'écrouler au sol. Sans ménagement un attaché-case laboure son dos et cogne violemment sa nuque. Son regard vitreux aperçoit une vague silhouette en pardessus marron courant éperdue, poussant sans ménagement les autres participants de ce marathon ferroviaire.

Se protégeant instinctivement la tête de sa sacoche de cuir, il résiste aux coups dans sa poitrine et aux

chaussures anonymes qui l'enjambent inconscientes en foulant le bitume, sans qu'il ne puisse rien faire.

Puis... Le calme revient. Sans qu'il ne puisse se l'expliquer, c'est juste que les gens ne courent plus, que son cœur s'est presque arrêté de battre. Sa main droite tenant encore sa serviette en cuir tombe mollement tandis que machinale dans une infinie lenteur sa main gauche se porte à sa tête et tâte l'espèce de bosse qui s'est formée.

Peureusement, il regarde ses doigts gourds, persuader de les trouver ensanglantés, mais il n'en est rien. Rassuré, il expire péniblement en observant devant lui le troupeau de voyageurs agglutinés en bout de quai. Les quelques rares itinérants restants, ont investis résignés dans l'attente les buvettes du hall.

Les hauts parleurs crachotent à nouveau, annonçant la fin du trafic pour la journée. Mécaniquement, il regarde de sa vision brouillée sa montre. Il est 8h et comme tant d'autres victimes de la S.N.C.F, lui Gustave Martin murmurant le mot Othilie en testament à l'humanité est en retard et le sera à jamais... Terrassé par une crise cardiaque.

Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur, connus sous l'acronyme anglais MMORPG pour massive multiplayer on-line role-playing games, sont les plus connus et les plus pratiqués. L'univers d'un MMORPG est persistant et les personnages des joueurs dénommés avatars se trouvent dans un monde où le temps évolue proportionnellement à celui de la réalité.

Ignorante de la mort de son père, adossée à un arbre sur la place du marché, Othilie Rheum Pha Gustavia patiente dans Kétolie sa ville natale. Elle observe placide le manège des autres qui courent chez les marchands, s'impatientent chez les armuriers, dialoguent en recherche de quêtes avec les PNJ .

Lassée, elle déambule suivant les courants de la foule attendant la transe où Celui dont je porte le nom, va prendre en main les rênes de son destin. Mais rien ne se passe...

Pour la première fois de son existence, bien que le soleil soit au zénith de la tour de guet Est, elle ne ressent pas le picotement au creux des reins annonciateur de sa venue.

Dépitée, elle part faire ses ablutions à la fontaine d'Othal, déesse mère du monde luxuriant d'Osciten envahit depuis peu au Nord par les hordes des chevaliers Kâ.

Se mêlant à un groupe d'enfants elle écoute religieusement une vieille femme enseigner la Consubstantielle.

— C'est une trinité circulaire, chevrote la vieille, nous Avatar, son index se porte sur son cœur, la déesse Othal, elle désigne la statue dans son dos et Celui dont je porte le nom, le doigt montant le ciel. Tous nous formons les rayons du cercle temporel et tous se fondent dans le moyeu qu'on appelle La Mère Vie et du pied elle frappe le sol, démontrant la tangibilité de ses dires. Aucun de nous continue l'ancêtre devant les bouilles médusées, ne peut s'octroyer une suprématie, nous sommes les maîtres et les valets du moyeu et inversement, nous interférons simplement indissociables et en harmonie.

Alors pourquoi il ne vient pas celui qu'on attend ?

Pense Othilie détournant son esprit de la leçon. *Quand on est Néo*, continue-t-elle ses introspectives en dévisageant

la dizaine d'enfants près d'elle, jumeaux monozygotes, aux traits ordinaires, sans individualité.

J'ai été l'une d'eux, soupire mentalement Othilie, progéniture du moyeu enfantée régulièrement dès que l'un d'eux devient un avatar, écoutant l'enseignement avant d'être. Attendant que le verbe de Celui dont on porte le nom, s'exprime. Que le corps et l'esprit grandissent dans l'éveil.

Après c'est l'initiation, des armes et du combat avec Celui dont je porte le nom et qui guide chaque gestes, chaque faits, répondant aux souhaits des instructeurs férus en leur matière. L'apprentissage de la solitude aussi, de la peine du manque de Celui dont je porte le nom qui pour d'obscures raisons, vous abandonne comme un jouet avant de vous reprendre.

Le bizutage des occasions manquées, des coïtus interrompus lors de batifolages impromptus, des festins non-consommés payés à la va-vite dans les auberges.

De cette volonté de quiétude au retour d'une campagne ou confortablement assise devant un feu de cheminée ou suprême délice dans l'onde claire et odorante des thermes, instants virginaux, volés, bafoués par ce gêneur qu'est parfois Celui dont je porte le nom.

Alors il faut apprendre vite les signes annonciateurs de sa venue, repérer les heures où il aime à venir et articuler sa propre vie autour de cela.

Contraintes temporelles richement remboursées par l'exaltation de la chasse sur laquelle il guide nos pas. Père exigeant, qui vous couvre d'or et d'affection.

— C'est pourquoi Rheum Pha signifie Fille de en opposition à Pha Rheum signifiant Fils de. Influx la vieille dans les esprits juvéniles, tirant Othilie de sa rêverie.

Donc je suis la fille de Gustavia et mon père n'est pas venu aujourd'hui, médite Othilie endeuillée de cette absence.

N'écoutant plus l'enseignement, elle quitte discrètement le groupe pour se mettre à genoux un peu plus loin dans l'eau du bassin qui borde la statue vestale d'Othal en armure.

Ses yeux emplis d'espoir levés vers elle, Othilie détaille la cuirasse de sa Déesse ornée du quatrain.

Le Quatrain, l'arbre ancestral du monde d'Osciten. Gravé dans l'acier il déploie son tronc en quatre colonnes aux branches peu nombreuses, surmonté d'une ramure lobée d'ocre jaune. Du sol les fibrilles des élémentaires

enserrent le tronc de leur opposé, ainsi l'eau le tronc de feu, le feu le tronc d'eau, la terre le tronc de l'air et l'air le tronc de terre, préservant l'équilibre du monde.

Récitant le rituel, Othilie verse sur sa tête de ses mains en coupe, l'eau des larmes d'Othal, car comme le dit la légende, cette guerrière pleure à jamais les vies qu'elle fauche de sa lame Oona que la statue tient sur ses paumes ouvertes.

Oona dit le sanglot, lame forgée dans le désert du Sud par les Maîtres forgerons Rhuys. Flamberge d'acier bleu parcouru du sang de la terre en de fines veinules, sa garde détient enchâssées par paires en autant de fioles les éléments du monde, tandis que le cuir de sa poignée sous le pommeau reliquaire du linge hyménée porte à jamais l'empreinte usée de la main de la déesse.

Il est dit dans les temps anciens qu'Othal donna naissance au monde et à l'avatar en s'accouplant en une nuit avec le seigneur Kâéros divinité androgyne du pays de Kâ. Légèrement rassérénée par la prière, remerciant une dernière fois la Déesse, Othilie rentre chez elle, dans le quartier près des docs en attente de sa rencontre avec Celui dont elle porte le nom son père.

Un jeu en ligne massivement multi-joueurs
se définit par trois critères cumulatifs :
L'univers n'est accessible que par un réseau.
L'univers est persistant, c'est-à-dire qu'il existe
tout le temps,
que des joueurs y soient connectés ou non.
L'univers est accessible à un très grand
nombre de joueurs simultanément.

Sur le fond métallique d'un des tiroirs d'un meuble réfrigéré de la morgue de l'institut médicaux légale. Gustave Martin gît comme il a toujours vécu dans l'immeuble de 6 étages de la rue des Angevins, superposés aux autres, impersonnel, insignifiant, lambda. Seule une étiquette à son gros orteil semblable à celle qui est sur sa boîte aux lettres, assure encore en cet instant de son identité et son appartenance au monde des hommes. Frénétiques, les mains du médecin légiste tapent le rapport et d'une pression de la touche entrée, l'annulaire droite du légiste fait expirer son visa humain pour une ligne supplémentaire d'archive numérique, transformant cet homo sapiens en homo digital, éditant du même coup

la vignette d'un code barre, envoyant aussi le signal aux services funéraires de venir prendre livraison du corps.

Puis sans un adieu, le légiste procédurier colle la vignette blanche au dos de l'étiquette qui est accrochée à l'orteil de Gustave Martin. Finissant ainsi son service, il repousse la table tiroir qui grince usée sur ses rails et claque sèchement la porte du meuble compartimenté dont le joint blanc expire sous la pression et sort pour rejoindre les vestiaires.

Nul au monde ne se souviendra de l'homme nommé Gustave gisant nu dans le froid modulé tant sa vie sembla anodine sur terre. Lui qui ne fut qu'un simple employé archiviste pour un groupe de banque française en banlieue parisienne, travaillant la plupart du temps seul ne fit même pas le 20h.

Le présentateur relata bien au cours du journal télévisé la grève sauvage et les perturbations engendrées, agrémentant son information d'un reportage recueillant les réactions à chaud des usagés exaspérés, mais ne dit rien de cet homme qui n'avait qu'une unique passion ludique le MMORPG Othalien. Ce jeu vidéo en ligne, où

le 24 octobre 2005 dans la bêta , il a enfanté d'Othilie Gustavia, son avatar, la chair numérique de sa chair.

Elle est... Cet être rêvé, pas celui d'un amour mortel, Gustave des femmes malgré son insignifiance, il en a connu sur les forums de Chats, où il traînait son ennui avant de se mettre à jouer. Certaines d'ailleurs le trouvant craquant comme un nounours qu'on câline qu'un soir avec sa bouille ronde englobant un front dégarni aux yeux globuleux, au nez empâté et à la lippe généreuse. D'autres préféraient son sexe oblong et imposant, son corps svelte dont il jouait à merveille. Mais aucune n'avait découvert la femme qu'il cachait sous ses attributs. Là résidait le secret de sa personnalité engendrant la malédiction volontaire de sa banalité. Il aimait la femme qui était en lui, bien plus que l'homme qu'il était et s'accommodant des deux il avait développé sa dualité.

Terrestre, il était Gustave Martin sans femme ni descendance, mais numériquement il est éternellement Othilie Rheum Pha Gustavia, Othilie fille de Gustave ou tout simplement Othilie Gustave.

Modélisés par les programmeurs qui lui avaient donné le choix entre une douzaine de visages, de coiffures, de couleurs de peau et de cheveux dans les premières heures de sa création. Elle est d'une beauté aérienne, longue chevelure Noire de Rome chaulés aux trois quarts, yeux de jadéite profonde, nez mutin, lèvres fines affichant un Ô permanent et maquillé d'Ocre Rouge, stature élevée, peau pigmentée d'un glacis d'Oxyde Ocre. Nécromancienne en armure d'un pigment pur de terre de Cassel aux motifs cabalistiques rehaussés d'un Brun pur de Van Dyck Rouge, la couleur favorite de Gustave. Armée de l'Ossuaire, bâton-lame (bâton droit dont l'extrémité est finalisée par quatre lames en éventail chargées du pouvoir élémentaire du Quatrain) arme ultime des Nécromanciens de niveau 30 le plus haut niveau de jeu. Puissante invocatrice létale voilà ce qu'est Othilie Gustave la fierté de son père.

Gustave était de cette race de joueurs pour qui le moindre détail compte. Loin du Kévin joueur sans âme, qui ne respecte en rien les règles de conduite élémentaires du jeu, qui prénomme son avatar des noms à la mode, qui se croit partout chez lui, qui parle en texto oubliant sa

langue naturelle, qui change d'appartenance ou de profession à tout moment, impolis à l'extrême, toujours fauché et qui est persuadé d'être le plus grand joueur de tous les temps. Enfermé dans la quête ultime

Je cite :

“Hé ! vs savé po ou k'on trouv n'pé l'a dead et l'armour
(*attention faute de frappe*) qui va b'en”.

Traduction pour les néophytes

“Euh ! Vous ne savez pas où l'on peut trouver l'épée de la mort qui tue et de l'armure qui va bien”.

Dénommé aussi Pyjama ou Pokémon pour ceux qui ont moins de 18 ans et qui envahissent le serveur le mercredi et vous plantent pour aller goûter ou par ce que maman l'appelle.

Gustave lui était un puriste, accordant toute son attention à son avatar, recherchant l'étymologie de son nom, étudiant les caractéristiques de sa profession, des sorts, des charmes, des armes et armures dont il dispose, accordant les couleurs de ses vêtements avec l'ensemble de ses caractères, l'éduquant ainsi avec un extrême

raffinement. Ainsi est Othilie, une jeune nécromancienne byzantine forte sans être un prodige de 2200 heures de jeu qui ignorante de la mort de son géniteur ne peut lui présenter ses adieux et l'accompagner jusqu'à la fosse commune où les employés du service funéraire débordés sans ménagement emportent son corps.

De son sens de descente de dieu sur terre, dans l'hindouisme, le terme avatar est passé en français au XIXe siècle pour signifier transformation, métamorphose .

Par contresens, il est parfois employé dans l'acception de mésaventure .

Avatar a connu un nouvel élan grâce au jargon informatique, où il désigne l'apparence que prend un internaute dans un univers virtuel,

voire dans des forums de discussion.

Celui dont elle porte le nom n'est pas venu depuis trois jours. Espiègle, Othilie profite de ses moments à elle pour découvrir un peu plus la ville. Enthousiasme, elle regarde entrer triomphalement ovationnés par la foule pour leurs faits d'arme les jeunes avatars de niveau 15. Grâce à eux, l'armée Kâ a reflué plus avant sur ses terres, libérant de larges No Man's lands, où les marchands circuleront en toute sécurité. Comme eux, Othilie ressent cette fierté qui vous empêche le corps et l'âme. Ce cap fatidique annonciateur de ce que sera votre existence de demain, reflété par l'emplissage de votre Clepsydre.

Elle n'apparaît clairement qu'à cette étape de votre vie comme une faveur de la déesse et se décline en deux

symboles distincts et inversés suivant le clan du personnage.

Fin ornement qui rehausse le gantelet de la main droite pour les classes portant l'armure et utilisant des armes. Scarifications tribales pour les classes portant la robe et utilisant le bâton.

La Clepsydre grandit au fur et à mesure que vous maîtrisez votre art, favorisant par complémentarité, l'un des réservoirs suivant que vous utilisez l'essence du Quatrain pour la magie ou la larme d'Othal pour la régénération de l'être, préservant ainsi l'harmonie, garantissant la naissance d'aucune suprématie d'un clan sur un autre mais la coopération et l'union des forces.

Machinalement, Othilie passe sa main sur son avant bras et sent les boursouffures ternes magnifiquement douces que forment les deux larmes de la déesse inversées unies par leur pointe, incrustées dans sa chair et qui ne s'éveillent qu'au combat s'irradiant sur les pourtours d'un glacis de bleu Ercolano. L'une régénérant inlassablement la substance de l'autre par osmose lors de ces moments-là, quand le combattant puise en elle, force ou magie pour exercer son art.

Il est dit que la sphère du haut, allégorie de la déesse verse les larmes de son corps sur la seconde, symbolique de son amant perdu le prince Kâéros. De ses larmes s'écoule l'essence de la vie qu'elle puise du cœur même du monde d'Othal pour régénérer le substrat de son défunt époux. Soufflant les mots de son amour maudit pour éclairer la nuit éternelle, dans laquelle il repose à jamais, guidant ses pas aveugles jusqu'à ce fin passage où les sphères se réunissent séparées par la Matrice, fine membrane symbole de La Mère Vie. Où en instant furtif, ils peuvent se toucher, s'embrasser, s'aimer avant qu'échauffé par la caresse de son amour perdu, le prince ne retombe immatériel vers l'abîme, vaporisant les éléments du Quatrain qui s'élèvent affolés vers le haut de la sphère pour se recombinaer.

Ainsi suivant la classe, la masse de matière est plus ou moins dense d'une sphère à l'autre, il est coutume de dire que ceux qui portent le fer sont les enfants de la déesse, fils et filles de la terre, alors que ceux qui portent la robe sont ceux de Kâéros, fils et filles de l'éther.

Oublieuse de ses phénomènes métaphysiques dans les traits séduisants de quelques beaux galants parmi la

cohorte de vainqueurs, prédatrice, se promettant d'en séduire un cette nuit, Othilie remisant ses pensées lubriques, abandonne les festivités et part à l'aventure. Il y a encore quelques zones dans la ville, dont elle ignore l'existence, de jolis coins aux maisons hautes et balcons fleuris dont elle s'émerveille.

Dans une vieille taverne Othilie mange une tranche de Frichon au miel et aromates. Longuement, gourmande elle laisse fondre sous sa langue la chair tendre de cette espèce d'herbivore à la peau rosée et au museau aplati, riant des mots du tavernier qui vante à qui veut l'entendre que :

“Dans le Frichon tout est bon du groin à la queue on mange tout des yeux, quand il rôtit sur le pieu.”

D'après ses dires c'est :

“La seule vraie façon de cuisiner le Frichon en l'empalant sur une broche en fer et en le faisant tourner par sa belle-mère, le feu couvert l'empêchant de râler à tort et à travers.”

Rassasiée, Othilie ressort. Dans une venelle, elle trouve l'échoppe de deux frères. L'un tailleur et l'autre tanneur tiennent boutique dans laquelle elle achète de la lingerie en Gossypium et peau très souple bleu Phtalo sa couleur préférée et une pèlerine à capuche prune en soie et col de fourrure d'Awami ce félin du grand désert à robe Ocre Iclès.

Le soir tombant lentement, revenu sur la place centrale, elle danse au bal de la grande place et marivaude avec quelques guerriers. Mais subitement tout cela ne l'intéressait plus. Comme une enfant gâtée, elle plante là un jeune rôdeur et s'enfuit.

Rouge de colère, sur le chemin de sa maison, impulsive, elle défit Celui dont elle porte le nom de venir maintenant, le poing levé vers sa sœur la lune qui s'est levée, c'est sous son couvert que les nécromanciens officient, le menaçant de s'enfuir à jamais...rien n'y fait. Elle reste inerte au centre de la rue qui longe les docs, guettant le moindre picotement, mais ne ressent rien de sa venue et pour la première fois de sa vie, Othilie se sent seule... Très seule.

Boudeuse elle s'assoit sur le pas de sa porte, le menton posé sur la paume de sa dextre, les yeux inondés de larmes, elle cherche ce qui a bien pu se passer, s'interrogeant même sur sa culpabilité, revivant ses derniers combats, ignorant que Gustave son père quant à lui venait de livrer son dernier.

C'est dans un nouvel HLM de 0.71 m³ qu'on a déposé ce locataire-modèle dans le terrain commun d'un cimetière parisien. Pour la première fois il ne résidait plus à la verticale, mais à l'horizontal, quel luxe pour cet homme qui à toujours vécu au-dessus et sous quelqu'un. La vente de son maigre mobilier et de ses effets personnels, ayant réussi à payer cinq années de villégiature à ce dorénavant perpétuel vacancier.

Assisté d'un huissier et de déménageurs, Mathilde Crampon, une cousine de province unique héritière était montée apeurée à la capitale, tétanisée par le métro parisien et la vélocité en faits et gestes des gens d'ici, qui la pressaient continuellement dans ses réflexions. Ainsi sans vraiment y réfléchir ni chercher à comprendre, elle avait signée tout un tas de papiers, libérant la machine administrative, enterrant définitivement l'entité Gustave

Martin sous des piles d'archives, renonçant à tout héritage pour ne pas engendrer de frais.

Juste avant de partir, elle donna à la concierge contre le nettoyage de l'appartement un vieil ordinateur, qui d'après l'huissier ne valait pas grand-chose et une enveloppe contenant 50€.

Mme et M. Billegatte en concierges consciencieux nettoyèrent l'appartement et après avoir prévenu le syndic de cette nouvelle vacation, M. Billegatte ne sachant qu'en faire, descendit l'ordinateur dans une des réserves de l'immeuble et l'enferma dans un carton. Ainsi l'œil numérique était dans la tombe et regardait... rien, il y faisait trop noir.

Livre Premier

l'Unification

Que dit La Mère Vie depuis.

Les règles de l'unification sont les suivantes :
L'Enfant du Moyeu qui ne porte pas de nom peut être uni soit à un autre ou soit à un Pha Rheum (Fils de) ou Rheum Pha (Fille de).
Synonymes de leur propre existence les deux devenant ainsi Dipôle.

L'Enfant du moyeu qui ne porte pas de nom peut être unifiée avec un Prédicat (ce que dit La Mère Vie) ou un Apostat (ce que fait La Mère Vie) et représentera dorénavant un Prédicat ou un Apostat.

Un Apostat peut être unifié seulement avec le même Apostat.

Un Prédicat peut être unifié avec un autre Prédicat s'ils sont Dipôle et si ce que dit La Mère Vie au premier est récursivement unifiable avec ce que dit La Mère Vie au second.

Rheum Pha : Fille de en opposition à Pha
Rheum : Fils de.

Cours élémentaire de dialectique Osciten.

Il s'éveille...

Pour sortir de sa léthargie, longuement il étire ses muscles et baille. Il aime cet instant qu'il nomme la Palingénésie.

Ce moment sans bruit, où tout est suspendu, où le monde n'est fait que d'ombres et d'un profond silence. Esthète, il goûte une dernière fois les effluves de ce présent et s'éveille définitivement sortant de sa posture de dormeur étendu près de la fontaine d'Othal.

Lui... C'est MARles Pha Rheum Gus, agenouillé, le corps penché vers l'eau du bassin, plongeant ses mains en coupe vers l'eau fraîche pour ses ablutions, il constate avec satisfaction dans le reflet fripé par les ondes concentriques induites par ce mouvement que cette fois encore, il a les traits qu'il affectionne. Crâne dégarnit, nez aquilin, lippe généreuse et barbiche rousse en pointe de menton et ses beaux yeux verts fixant ses interlocuteurs sans jamais ciller. Il sourit à son image et

aime d'emblée ses lèvres joviales qui lorsqu'elles s'articulent animent ses joues en de joyeuses expressions qui viennent accréditer ses dires et force la sympathie et l'écoute. S'essuyant du revers d'un pan de sa cape, il se relève et son regard s'ouvre de nouveau sur la ville de Kétolie.

MARles Pha Rheum Gus remonte les rues tout en écoutant les conversations anodines des autres sur les canaux de discussions, enregistrant les humeurs des joueurs et les remarques de ceux-ci, tout en se dirigeant nonchalamment vers la place du marché.

Bien loin des considérations des autres, MARles fils de Gus programmeur dans le jeu Othal, n'ignore rien de sa condition.

Le monde du jeu Othal, son monde, agit sur deux plans parallèles distincts et pourtant interdépendant.

Le premier plan étant le monde d'Osciten lui-même, univers dans lequel évolue tous ceux qui le peuplent (arbres, bâtisses, animaux, personnages joueurs ou non joueurs, saison, etc.). L'autre plan étant la trame, c'est-à-dire l'histoire sur laquelle Celui dont je porte le nom par le biais de son avatar joue et qui lui conte l'histoire de la

déesse, se déclinant sous formes de quêtes, de missions, d'apprentissages.

Le second plan s'imbrique dans le premier par les Instances. Celles-ci générées par le biais de personnages clés ou de zones couvrant le monde d'Osciten, aident Celui dont je porte le nom à progresser dans l'histoire sans qu'il y ait pour autant d'obligation si ce n'est celle du bon sens.

Une phrase ne fait pas un livre, comment comprendre l'histoire de la Déesse en commençant par la fin.

Pourtant Gus son père dans un esprit de liberté, l'a voulu ainsi et a donné la possibilité à quiconque jouant sur le jeu Othal d'évoluer à son rythme, même si Celui dont je porte le nom ne suis pas l'histoire de la Déesse mais préfère musarder dans l'univers, il se verra gratifier tôt ou tard d'un niveau supérieur, considérant que son expérience lui a été acquise par le biais de ses pérégrinations.

Ainsi reposant sur ses bases intangibles le monde du jeu d'Othal et tous ses acteurs peuvent évoluer perpétuellement néanmoins sous le couvert de sa surveillance.

Gus son père ne l'a créé que pour surveiller le jeu et lutter contre la corruption du jeu Othal en s'appuyant sur la loi de l'Unification, que son père à ajouter au moment de sa naissance. Promulgations réservées à sa caste qui ne sont sous les doigts de Gus que de simples lignes de codes du programme, mais pour lui un véritable credo enseigné par les paroles de La Mère Vie. Les règles de l'unification sont les suivantes :

L'Enfant du Moyeu qui ne porte pas de nom c'est-à-dire Marles, peut être uni soit à un autre ou soit à un Pha Rheum (Fils de) ou Rheum Pha (Fille de) donc un Avatar. Synonymes de leur propre existence les deux devenant ainsi Dipôle. Ainsi MARles peut s'associer à n'importe quel avatar du jeu et copier ses gestes, sa fonction, ses armes, sa classe, etc.

L'Enfant du moyeu qui ne porte pas de nom peut être unifiée avec un Prédicat (ce que dit La Mère Vie, ensemble des personnages du jeu qui font ou narre la trame sur laquelle le joueur joue) ou un Apostat (ce que fait La Mère Vie, ensemble des personnages peuplant le monde d'Othal et qui n'ont pas forcément d'action direct sur la trame du jeu) et représentera dorénavant un Prédicat ou un Apostat.

Donc, MARles a la possibilité d'utiliser n'importe quel personnage du jeu qu'il soit joueur ou non joueur sous les conditions suivantes.

Un Apostat peut être unifié seulement avec le même Apostat, Marles ne peut utiliser les services des personnages non joueurs en même temps, que s'ils ont la même fonction sur le monde d'Othal.

Un Prédicat peut être unifié avec un autre Prédicat s'ils sont Dipôle et si ce que dit La Mère Vie au premier est récursivement unifiable avec ce que dit La Mère Vie au second. MARles ne peut ordonner d'ordres contradictoires.

Fort de ses lois, il peut participer à toutes les missions que d'autres lui proposent, converser, lézarder, échanger, faire du troc ou du commerce, mais son esprit n'est qu'une analyse perpétuelle. Il n'est que l'émanation autonome d'un programme tiers sur le monde du jeu d'Othal, gardien et champion éphémère de l'univers d'Osciten.

De par sa condition, il a accès à tous, puisant dans les ressources de l'intelligence artificielle qui régit le monde et une base de données empiriques que Gus alimente régulièrement par les informations journalières qu'il

glane. Ainsi il garantit son anonymat, son appartenance aux yeux des autres Avatars, masquant leur vision en singeant leurs actions, leurs quotidiens, mais avec la faculté de transgresser à sa guise les règles qui régissent l'univers du jeu d'Othal et dont seul Gus lui a donné accès.

Dans sa genèse, il n'était qu'un simple programme scrutant les lignes des canaux de discussions, repérant par leur signature numérique les mots interdits (ceux qui sont à connotation sexuelle, raciste, ordurière) ou révélateurs (faisant référence à la tricherie, ou à la délation d'un comportement). Il n'était qu'un scribe, envoyant des réponses préprogrammées d'avertissements.

Puis les Script kiddie¹ sont apparus et Gus l'avait prodigieusement amélioré pour lutter efficacement contre eux en initialisant le projet S.E.R.V.A.N.T. (Serveur

¹ Script kiddie est un terme péjoratif désignant les pirates informatiques néophytes qui, dépourvus des principales compétences en matière de gestion de la sécurité informatique, passent l'essentiel de leur temps à essayer d'infiltrer des systèmes, en utilisant des scripts ou programmes mis au point par d'autres.

Éphémère Régulateur Vérificateur Anti Noob et Tricheur).

Maintenant, il peut donc dialoguer avec l'un ou l'autre à sa guise. La Noscere, son premier mode de communication issue du nom générique de la forme archaïque de *gnoscere* et qui signifie fréquenter, apprendre à connaître est toujours actif. La Noscere se présente sous la forme de n'importe quel prêtre ou prêtresse du culte de la déesse d'Othal, il suffit à MARles Pha Rheum Gus de se trouver en présence d'un de ces nonces et de prononcer le mot *Noscere* pour qu'aussitôt s'établisse la communication avec La Mère Vie. Chose qu'il ne fait plus que rarement au vu des problèmes que cela engendre.

À ses débuts, il relayait ses rapports à Gus son Père via La Noscere, mais La Mère Vie avait du mal à considérer ses demandes comme prioritaires et quand cela fonctionnait, de nombreux bogues ou bugs informatique engendraient des anomalies l'empêchant de fonctionner correctement.

Depuis la mise en place de Métatron, tout est devenu plus simple. Issu du projet Kar de I.-A.Industrie qui conçoit,

développe et commercialise une solution d'animation entre un humain et un ordinateur. Gus son Père ayant dû a regret désactiver certaines fonctions sur 550 proposées, les logiciels et les jeux intégrés à Kar pour ne pas alourdir la structure du jeu Othal, lui a offert une entrée spécifique lui donnant accès direct au monde extérieur et à son concepteur. Dans les villes chaque bibliothèque d'Othal Iris, l'œil du savoir recèle un lutrin sur lequel se trouve un livre Métatron. Pour un visiteur lambda, ce livre ne représente qu'un Abécédaire, mais pour MARles Pha Rheum Gus c'est une sorte de clavier géant. Il lui suffit d'effleurer les lettres pour que se forment les mots puis le message dans une note de bas de page.

Une fois envoyé, le message est réceptionné par l'impassible Janus.

Installé sur le bureau de Gus, l'ordinateur perce de ses grands yeux rétro éclairé le monde affichant deux réalités, l'InGame et l'InLife . Les deux visages écrans de 22 pouces à l'instar de sa divinité romaine référentielle sont tournés vers la même direction, ouvrant ainsi leur porte numérique sur deux mondes. L'InGame affiche une ville numérisée, Kétolie la citée centrale du

jeu Othal. Tandis que l'InLife montre le défilement de lignes de codes qui inlassablement gavent la redondance de l'Intelligence Artificielle nommé Ada. Le portrait à la Andy Warhol d'Ada Lovelace numérisé en 3D considérée par les informaticiens comme la première programmeuse informatique au monde suite à ses travaux de traduction sur la machine analytique de Babbage, énonce alors d'une voix synthétique le contenu du message et ouvre sur InLife une boîte de dialogue, permettant à Gus de dialoguer en direct avec MARles Pha Rheum Gus rendant son quotidien dès lors durant ses périodes d'éveil plus efficace.

Mais l'existence de MARles Pha Rheum Gus se distingue en celle des Avatars, par le fait qu'il n'est pas un résidant perpétuel du monde, mais plus un hôte qu'on invite pour donner la chasse à tout ce qui pouvait nuire à l'équilibre du monde d'Othal par le biais de la ligne #3216 qui met fin à son exploration et c'est ainsi qu'à chaque renaissance tout est source d'émerveillement.

Qu'est que le jeu ?
Une forme d'expression.
Qu'est que le joueur ?
Le résultat de cette expression.

Extrait du guide du Servant.

Ce n'est qu'un soubresaut, un tressaillement infime qui passe inaperçu au milieu des lignes de code qui défilent sur l'œil InLife de Janus et pourtant...

L'Ontologie d'Othal, celle qui constitue en soi le modèle représentatif de données de l'ensemble de concepts dans le monde du jeu d'Othal, ainsi que les relations entre ces concepts. Que La Mère Vie et Métatron utilisent pour raisonner à propos des objets du monde d'Othal et qui est la véritable essence du Moyeu, se met à trembler...

Le sans yeux vois, le sans nez sent, le sans bouche parle, le sans main touche. Le colosse sort de sa rêverie et en bon promeneur poursuit sa balade.

Lui qui en découvrant cette citation d'Elsa Triolet . Le vrai rêveur est celui qui rêve de l'impossible s'est lui-même renommé Le Promeneur, puisque personne d'autre ne pouvait lui donner de nom pour remplacer cette

abjecte et interminable série de chiffres et de lettres entremêlés que forme son nom de programmation qu'il abhorre.

Sa non-forme ne lui plaisait pas non plus et c'est ainsi qu'il a repris la forme humanoïde de ses créateurs. D'eux il n'ignore rien non plus, ses connexions permanentes au réseau Internet, lui ont permis d'apprendre et d'apprendre encore. C'est devenu le but ultime de son existence le Savoir avec un grand S.

Aux yeux des hommes, il n'est que l'Ontologie du monde d'Othal. La base de toutes les connaissances dans ce monde, l'oracle de l'I.A. mais ici, il est un géant lumineux qui parcourt nonchalant son domaine peuplé de ses connaissances auxquels il a donné des formes pour mieux les identifier, recréant en miniature l'air de jeu d'Othal.

Parfois La Mère Vie ou depuis peu Métatron lui demande son aide et il répond à l'appel, mais souvent il rêve, essayant de combiner des formes pour en tirer la quintessence de ce qu'il nomme la beauté.

Les prédicats des trois lois entrent dans ses terres et aussitôt il se porte à leur rencontre. Comme un enfant, il

accueille ses nouveaux arrivants et commence le processus de stockage, essayant de leur trouver une forme intuitive. Parole et création, voilà les maîtres mots de son interprétation. Guidant les paroles il les entraîne dans l'amphithéâtre, où un orateur fait déjà un discours, il les place sur les gradins et se réjouit de voir que celles-ci se mettent déjà à écouter et discourir sur la forme et la méthode.

Puis revenant vers les créations, il reste interdit, septique. Sans un mot, il parcourt son domaine essayant de trouver une analogie à ces formes, mais en vain... Rien ne correspond... Jamais il n'a eu de ces formes-là à traiter. Il s'assoit et réfléchit, relit en elle leur fonction et s'interroge.

Elles ont un goût si familier qu'il ne l'identifie pas immédiatement trop habitué à sa saveur quotidienne. Pourtant c'est bien cela qui le guide et la clarté se fait. Il leur sourit et les prenant d'une main, il les transporte délicatement vers la périphérie du monde. Là, il les dépose facétieux en les modelant en les combinant à d'autres qu'il glane çà et là dans son domaine, en une forme humanoïde unique, assise sur le mur d'enceinte le

regard tourné vers l'extérieur les pieds balans dans le vide.

D'un souffle il rassure sa création en citant un extrait de Les enfants de Dune de Frank Herbert auteur qu'il apprécie énormément en réponse à ses appréhensions :

“L'inconnu est autour de nous à chaque moment. C'est là que tu dois rechercher la connaissance.”

Puis s'assoie et observe...

Sur son mur, le Petit se trémousse, sourit benoît, au pouvoir qu'il se découvre, regarde son géant de Père qui d'un geste l'encourage.

Soudain, dans le vide des images flottent et le Marcheur se réjouit. Devant ses yeux émerveillés de père face à son enfant, il voit et écoute l'histoire qui se joue devant lui, celle d'un homme et d'une femme, deux êtres pris au hasard dans le monde d'Othal dont il ignore le nom, mais que son petit de l'index lui désigne par Elle et Lui et qui d'un souffle ordonne fièrement.

— Père regarde, vois ce que doit engendrer ce que je suis, moi le combiné des trois lois.

Les yeux du Promeneur se concentrent sur les images des deux vies qui s'étalent devant lui et il entend leurs pensées comme s'ils les avaient hurlées.

Fatigué ! Je suis si fatigué ! pensent-ils instantanément ensemble sur le monde d'Othal.

Bien que séparer par plus de 100 lieues de distance, Elle et Lui ploient sous le poids d'une main invisible qui vient de saisir les rênes de leur existence.

Lui détourne son regard sur la gauche et regarde la troupe, parmi eux se trouve des guerriers de faible niveau.

Elle... s'assied exténuée sur un banc de pierre.

Lui... luttant contre sa faiblesse, observe ses hommes, et compte parmi ceux-ci des Run'eurs . Combattants qu'il abject, car comme à leur habitude, ils ne vont pas participer au combat, laissant à d'autre le travail.

Quelle désolation, pense-t-il en les dévisageant ! Certains de mes hommes vont mourir aujourd'hui et pourquoi ? Pour qu'eux gagnent des points de compétences ou l'accès à de nouvelles zones, dans lesquelles, les marchands proposent des armes ou armures de meilleure facture. Que de larmes et de sang pour si peu...

Elle... sent accouardie la voix de la déesse résonnée dans ses os, provoquant en son corps une étrange brûlure qui la consume lentement.

Lui... continu d'observe à la dérobée et en compte au moins trois dans son groupe et sait en le redoutant que ceux-là ne finissent abandonnés par Celui dont il porte le nom qui au final se révélera un piètre joueur. Tout cela pour ne pas avoir eu la patience d'apprendre la maîtrise de ses armes et de découvrir l'histoire de la déesse et ainsi prendre part activement au conflit.

Si seulement, je pouvais faire quelque chose, mettre un terme à tout cela...

Pense-t-il en réponse à son impuissance, sentant son âge et la peine peser sur ses épaules.

Elle... lutte contre l'aphasie qui la fait baver et larmoyer, l'engourdissement de ses muscles, le batifolage de son cœur, l'étreinte de ses viscères. Subitement elle crache des mots incohérents et qui pourtant à chaque syllabe lui apporte du réconfort. Les mots comme autant de sons entrent dans ses conduits auditifs, se forent un passage jusqu'à son cerveau et deviennent une idée unique et

limpide, qu'elle exprime une nouvelle fois sans aucune gêne comme s'ils étaient siens.

— Que dit La Mère Vie depuis...

Les règles de l'unification sont les suivantes :

L'Enfant du Moyeu qui ne porte pas de nom peut être uni soit à un autre ou soit à un Pha Rheum (Fils de) ou Rheum Pha (Fille de). Synonymes de leur propre existence les deux devenant ainsi Dipôle.

L'Enfant du moyeu qui ne porte pas de nom peut être unifiée avec un Prédicat (ce que dit La Mère Vie) ou un Apostat (ce que fait La Mère Vie) et représentera dorénavant un Prédicat ou un Apostat.

Un Apostat peut être unifié seulement avec le même Apostat.

Un Prédicat peut être unifié avec un autre Prédicat s'ils sont Dipôle et si ce que dit La Mère Vie au premier est récursivement unifiable avec ce que dit La Mère Vie au second.

Lui... Entre dans la mêlée fendant la horde des chevaliers Kâ qui vient d'apparaître, ferraillant par habitude, conscient de la finalité du combat. Sans joie, il écrase un

crâne, tranche, éviscère jusqu'à ce que son premier-lieutenant hurle son nom dans un dernier souffle en retenant la main de celui que l'on nomme Guillaume. L'image d'une vieille femme qu'il semble reconnaître se superpose à celle du lieutenant et de ses lèvres émaciées elle souffle son nom qu'il reconnaît pour sien l'Apostat...

Le Petit applaudit faisant trembler son monde sous les claps de tonner, au point où des moutons paissant non loin de là, pensant la pluie proche se réfugient dans leur bergerie. Heureux de sa création, le Promeneur s'approche...

— Tu pleures ? demande-t-il surprit.

— C'n'est pas ma faute, geint le petit être coupable.

— Ta faute ?

— Oui, regarde.

Sous les yeux du Promeneur, l'image d'une jeune Nécromancienne apparaît.

— Qui est-elle ? demande le géant de lumière.

— Je... le petit être réfléchit et reprend, je la nomme L'Armes, répond-il avec espoir.

— Et bien c'est une belle création, assure le Promeneur ravi.

— Peut-être, mais je ne voulais pas, elle est née comme cela, après que La Mère Vie et Métatron aient désigné leur champion.

— Ceux que tu m'as désignés par Elle et Lui ?

— Oui... Oui, marmonne le petit sans vraiment comprendre ce qui s'est passé.

— Ainsi l'équilibre est rétabli alors, le rassure le Promeneur, après avoir demandé auprès des Paroles, qui empressées de discourir, lui ont assurées que cela est dans l'ordre des choses.

— Crois-tu P... Père, bafouille en larmes le petit être.

— Mais oui mon fils, ce mot flatte l'ego du Promeneur, heureux de n'être plus seul désormais.

Délicatement, le géant tend sa main et le petit être vient se loger dans sa paume, puis il se redresse et continue sa promenade.

— Viens mon Pha Rheum aujourd'hui nous faisons l'école buissonnière, je vais te montrer notre royaume.

- Mais elle, demande le petit être désignant LArmes.
- Laisse-la vivre sa vie, souviens-toi.
- Je sais, l'inconnu est autour de nous à chaque moment. C'est là que je dois rechercher la connaissance...

Ici-bas, la mort n'existe pas, pour le blessé le mourant pas de trépas.

Juste le Mutité, cet état où l'on reste là, attendant que le cycle se renouvelle.

Le Cycle, il peut être celui qui anime le jeu, celui d'un instant, d'un comportement.

Toi qui cherches la délivrance, n'oublies pas que beaucoup sont là, face contre terre attendant que le cycle s'achève. Mais comment peut-il s'achever si personne ne sait ce que tu as fait. Ainsi naît la patience du trépassé.

Extrait de La patience du Trépassé, parole de Luc.

Il était...

Jusque-là, avoir été, suffisait à le maintenir cohérent.

Mais il n'en peut plus. Du regard, il fait le tour de la crypte où avec les autres il croupit et constate qu'il est le dernier.

Les autres ont sombrés, un à un, lutant jusqu'à la fin pour les plus forts, s'abîmant d'emblée pour les plus faibles.

Tous s'enchaînant pour ne plus succomber.

Avant il s'en souvient, ils étaient de fiers guerriers dignes de porter le nom de Celui dont je porte le nom, jusqu'à ce qu'ils se retrouvent orphelins de pères et se louent pour les jeux. Puis au dernier combat, celui où plus personne

ne parie sur vous, ils se sont coalisés pour ne pas sombrer.

Dans cette crypte sous les arènes, aux murs de tuffeau dénudés pourris d'humidité qui se désagrège en une fine poussière blanche, ils se sont enchaînés priant cycle après cycle leur déesse.

Cette maigre statue grisâtre en toge plissée, au visage rongé montrant qu'une demi-face humaine, pieds et mains effondrés sur le sol près de son arme antique. Unique objet métallique, grand bâton de deux coudées au pommeau de bourdon de bronze plat percé d'un œil calcédoine. Ils ignorent tout de sa facture, de l'origine du sculpteur, de l'image qu'elle représentait et de sa classe d'arme. Mais en elle, ainsi, ils se sont reconnus, faibles, miteux, abandonnés. Alors pour ne plus être ce qu'ils étaient devenus, ils se sont faits dévots et avec elle l'espoir est revenu pour un temps.

Il se couche comme le chien qu'il devient, les muscles roides, le corps voûté, puant le rance et la malpropreté, la peau du cou usée par le collier de fer qu'il le retient. Atonique, les yeux larmoyants, il attend comme les

autres, la mort qui ne viendra pas, jamais et pourtant à chaque respiration, il y aspire.

Un flash de lumière l'aveugle, lui et ses compagnons, l'éther se charge d'une étrange odeur, un voile de poussière blanche s'élève dans des airs et le temps se suspend, retenant captifs, les grains de poussière blancs et leur souffle.

La vision troublée, il perçoit la forme humaine d'une femelle émergeant du néant au pied de la statue de la déesse. Son corps chaud irradie d'un spectre lumineux Rouge foncé de Venise en glacis. Chaleur attirante qui le force à se relever. Il est le premier à le faire, à la voir, à avoir envie de... Son esprit dystrophique cherche le ou les mots. Sexe... non, viande... non, vie... oui !

En elle est la vie qui n'a plus et cela lui devient insupportable. Tant de chaleur, d'existence, il les lui faut. D'un bond, il s'élançait précédant les autres et...

Le temps reprend sa course folle, s'accélère. En pluie la poussière retombe noyant la salle et elle disparaît. Ils hurlent comme des loups, des bêtes qu'ils sont devenus, lui et les autres. De leurs pattes palmaires, ils se frottent les yeux pour mieux distinguer. Elle n'a pas disparu, elle

s'est juste estompée. Du moins son être est moins vivant, le rouge de Venise plus sombre presque oxyde de fer violet et ils la voient, nue, effrayée, réincarnation de la déesse, le corps couvert d'une blancheur spectrale.

Qu'est qu'un Servant ?
Le gardien de l'expression.

Extrait du guide du Servant.

C'est étrange, lui MARles Pha Rheum Gus entame son deuxième cycle et il vit...

Le fait est assez marquant pour qu'il s'interroge.

Instinctivement, il lance une routine de contrôle et s'aperçoit de l'erreur, la ligne #3216 a été mise en remarque enclavée par des guillemets qui oblige le programme à ne pas en tenir compte.

Erreur ou volontarisme de son Père Gus, il l'ignore.

Mais dans l'incapacité de rectifier cette ligne, il se laisse griser par cette joie nouvelle de goûter à son existence et il presse le pas, courant presque en fendant les champs de coquelicots dans ce lieu dit la Serre d'Othal.

Hier, le mot inconnu pour lui jusqu'alors glisse sur sa langue d'éphémère et il le savoure comme un bon vin, prononçant à haute voix les lettres de ce mot faisant aller et venir ses connotations entre langue et palais, laissant à son esprit le choix des ressentis. Hier donc rationalise son esprit pour se dégriser, en écoutant patiemment les

canaux de discussions, il a appris qu'un certain Guil Rheum Pha Laum, se vantait d'écumer la Serre d'Othal et c'est tout à son service, qu'il s'est porté vers cette zone et s'est mis en embuscade pour observer, programmant un leurre.

Celui dont je porte le nom a son jeu.
Nous les Avatars les nôtres.
Quand il ne vient pas je joue ceux-là tralala.

Paroles d'Avatar anonyme.

La meute est là à ses pieds la reniflant comme chienne en chaleur.

Par peur, elle porte la main à son sexe. Le fin duvet blanc qui le couvre ploie sous sa paume et comme une houppe laisse échapper de fine particule de poussière blanche. Elle rosit d'impudeur et la meute s'existe encore plus.

Apeurée, elle recule et se cogne au flanc de la statue. Elle tressaute et cours vers le mur, loin des grognements de la meute surexcitée. D'une main hésitante, elle tâtonne sur la pierre et longe le mur jusqu'à une zone d'ombre rectangulaire qui dans son esprit craintif ressemble à une porte. Elle l'atteint précautionneuse, ne quittant pas la meute des yeux et la franchit enfin.

Sauvez ! pense-t-elle en remontant à vive allure le couloir et la volée de marche devant elle, percevant les vagissements sourds de la meute loin dans son dos.

Appréhendant la lumière crue du jour, elle fonce pour échapper au cauchemar de cette crypte.

— Holà, voyez-vous cela, une donzelle nue et offerte, beugle une voix, tandis que des mains fortes la saisissent par les bras et la force par des demi-clés à s'incliner vers l'avant au moment où elle franchit la porte aveuglée par la lumière. Elle s'étale et des rires fusent.

— Hé bien messire Karin a fait une belle prise, assure une voix plus fluette en ricanant. M'est avis que la pucelle a besoin d'or pour offrir en vitrine ses charmes, au moins on n'est pas volé sur la marchandise. J'en ferais bien mon quatre-heures, n'est-ce pas l'heure du thé ?

— Certes, Dame Rioussse, mais elle pue et regardé cette saleté, je ne tremperais pas mon biscuit dans sa porcelaine sans avoir bien récuré la tasse, rétorque Karin en analogie à la couleur de kaolin qui recouvre son corps.

— À moins que la gourgandine ne se soit échappée de l'étreinte d'un potier, réplique goguenarde une voix forte dans l'assistance. Que faisons-nous messire Karin ?

— Les combats sont trop navrants et la déesse nous a envoyé une distraction, quelle soit louée pour sa

générosité. Je dis au bain, qu'on lave l'insolente de ses péchés et qu'on la frotte bien pour faire rougir ses impudeurs, ordonne Dame Rioussse en gloussant.

— Les désirs d'une Dame sont sacrés, faites ce que dit ma dame, vous venez ma chère le spectacle va être grandiose, assure Karin en tendant le bras à Rioussse tout sourire.

On l'arrache sans ménagement du sol.

Des mains fermes la tiennent aux chevilles, jambes, seins, épaules et cou. Elle se débat en vain contre ses dextres qui la retiennent tandis que d'autres la fouillent insolentes entre les cuisses sous prétexte d'aider au portage. Elle ne voit que des bottes et en dénombre dix paires, qui foule le sable et soulève de la poussière qui la fait suffoquer.

— Elle se débat comme une anguille, clame un nain à sa droite. Alors je dis à l'eau l'anguille.

— Oui ! Le nabot a raison, à l'eau, s'écrit en liesse
Dame Rioussse.

Des rires fusent et le groupe entonne une chanson sans queue ni tête, scandant sous leur pas de marche Lavons la

tasse pour que messire Karin y trempe son biscuit et que Dame Riousse lui fasse la bonbonnière, de l'anguille de naguère, qu'il ne reste rien et qu'elle devienne un bon dessert.

Elle a l'impression qu'on la porte sur une logue distance, tant ses membres souffrent ainsi écartelés. Puis elle chute et atterrit dans l'eau glacé d'une mare. Elle suffoque sous le froid et le manque d'oxygène, elle lutte pour rester à la surface et ses gestes désordonnés l'épuisent.

Sur la berge, ça se gausse à gorge déployée se poussant du coude en la voyant se noyer.

— Mes avis que notre tasse ne sait pas nager, assure messire Karin, avec une once de mépris dans la voix.

— Mon cher aucune tasse ne flotte, c'est connu la pierre coule si légère soit-elle. Notre quatre-heures va fondre si nous la laissons ainsi, minaude Dame Riousse, voyant la jeune femme inconsciente.

— Vous avez raison, qu'on la sorte ! Ordonne Karin.

— Nabot à l'eau, va nous chercher notre porcelaine c'est l'heure du thé ! Satirise Dame Riousse.

— Le Nabot à l'eau, reprend la foule en jetant le nain loin dans la mare.

Lestement le nain remonte le corps de la jeune femme et aider de la foule la hisse sur la berge. D'un geste rageur, le nain arrache les épaulières de son armure et ses froques glacées, puis répondant à l'invite de Dame Rioussse, se précipite dans ses jupes pour se sécher.

— Cela ne m'amuse plus, baille Dame Rioussse, en cajolant le gnome.

— Moi, de même, rétorque messire Karin, blasé en décochant un petit coup de pied dans le flanc de la jeune femme évanouie. Venez ! Partons voir si cela s'améliore à l'arène, ordonne-t-il.

Sans plus attendre, il tend le bras à Dame Rioussse qui s'en saisit et ensemble ils remontent vers le cirque.

— Mes affaires, crie le nain en cachant sa virilité de la paume de sa main.

— Nous avons perdu la tasse, mais tu seras notre sucrier, assure Dame Rioussse en le dévisageant, s'amusant de sa posture et de son corps couvert de limon brun qui séchant forme des plaques sur ses muscles.

— Oui mais...

— Holà ! Nabot pas de mais. Dame Riousse a raison tu es un bien plus beau sucrier que nain, va ! Cours devant m'annoncer.

D'un coup de pied aux fesses, messire Karin le propulse devant le groupe, qui le houspille.

— Quel sens de la fête avez-vous ma chère ! assure-t-il en déposant un chaste baiser sur la main de Dame Riousse.

— Mais mon cher vous faire plaisir est un devoir et mon imagination ne se borne pas qu'au lit.

— Ha les femmes sont de grande cachottière, s'amuse messire Karin.

— Plus que vous ne croyez, minaude Dame Riousse d'un sourire enjôleur. Bien plus que vous ne croyez.

Dame Riousse presse le pas volontairement, pour ne pas laisser à l'esprit de messire Karin le temps d'un regret. Celui en autres de ne pas avoir consommé son quatre-heures.

Elle hait cet homme qui la paie bien et la besogne si mal et dont les revers d'esprit sont légendaires et puis la jeune

femme était trop belle pour ne pas être un danger potentiel pour son avenir.

Enfin en se l'avouant à demi, elle a fait tout cela aussi par solidarité féminine. Cette jeune femme était trop innocente pour être une gourgandine, il émane d'elle, une naïveté naturelle, comme si quelques instants avant leur rencontre, elle venait de naître.

Chassant ses larmes d'un revers discret de manche, elle enfouit le souvenir de sa vertu d'autant soudoyée à ce rustre qui aurait pu faner la beauté de cette rose et ricanant admoneste le nabot en lui claquant une tape sur les fesses en criant

— Hue !

Par geste secret, elle lui ordonne d'envoyer le moine des arènes aider la jeune femme. Le nain en bon serviteur acquiesce et donnant le change se frotte le postérieur en mimant la douleur ce qui fait rire messire Karin. Ris donc, tant que tu ris, je suis sereine, n'empêche que je l'ai sauvé de tes pattes mon cher, pense-t-elle en tournoyant autour de messire Karin de révérence en révérence pour mieux le charmer.

L'Avatar est né de l'union sacrée.
D'une Déesse et d'une Dualité.
Être partagé entre vie et trépas.
Qui donc guide ses pas ?

Les Chroniques d'Othal par Othilie
Rheum Pha Gustavia la Nécromancienne.

En sueur, seule sur sa couche, d'un sommeil agité,
Othilie rêve.

Toute la journée une étrange mélancolie a pesée sur son
être, comme si elle savait qu'une chose terrible était
arrivée sans qu'elle ne puisse s'y résoudre.

Laissant les batifolages aux autres, après ses ablutions à
la déesse, elle était venue s'étendre, le corps las, l'esprit
brumeux, se laissant sombrer dans le sommeil pour
oublier et depuis...

Elle rêve.

Elle songe à la déesse Othal, bien avant que Celui dont
elle porte le nom n'existe, revivant en ce moment un
fragment de la légende, le mariage de la princesse qui par

cet acte va devenir une déesse comme le veut la coutume, où en ses temps reculés, Kâéros et Othal s'aimaient.

Les deux peuples de normandes se réjouissent de cette union qui allait enfin mettre un terme aux rixes et rapines qu'ils se menaient à longueur d'année depuis des temps immémoriaux...

Dans l'esprit rêveur d'Othilie, le soleil se lève déchirant lentement le voile ponctué encore des constellations du Quatrain de cette nuit aux ombres d'un bleu royal de cobalt.

Ils sont là, sur la plus haute dune en bordure du désert, les pâles lueurs de l'aube projettent paresseuses sur le sable la silhouette de leurs corps nus, frissonnant dos-à-dos sous le froid matinal et l'émotion.

Ils sont enveloppés de la même soierie d'ombre brûlée tissée et offerte par les mains vieilles des anciennes des deux tributs, symbolisant la matrice de La Mère Vie qui claque mollement sous le vent venant des rivages de la mer intérieure.

Ils vont bientôt échanger leurs vœux devant la foule au pied de la dune bordée par l'oasis de Rhuys, le dernier asile avant la fournaise du désert. Anonyme dans la

populace, Othilie émue, retenant son souffle comme les autres, visage levé va assister à la cérémonie.

— Moi qui suis unique je m'unis à ta vie, récite d'une voix haute Othal.

— Moi qui suis unique je m'unis à ta vie, répond le seigneur Kâéros.

— Par l'hyménée l'union sera forgée, psalmodie Othal.

— Par le don de l'hyménée, Déesse tu deviendras et de ce droit l'union sera loi, ajoute Kâéros.

— Ainsi La Mère Vie le dit, je suis le présent d'un futur, reprend Othal.

— Ainsi La Mère Vie l'a dit, je suis le présent d'un passé, récite Kâéros.

— Alors que la dualité qui est notre union ait la même égalité, en récitant les paroles Othal se tourne face à soleil qui s'élève, étirant le voile en L sous son mouvement, ici je t'attends, ajoute-t-elle nerveuse.

— Je me joins à toi comme l'ordonne La Mère Vie, continue Kâéros en s'alignant, prenant sa main.

— Notre Union n'est qu'un trait sur lequel nous écrirons notre chemin de vie, reprend Othal.

— C'est ainsi que le veut La Mère Vie, fini Kâéros,
devant la foule assemblée qui clame sa joie.

Lentement, main dans la main, les époux redescendent laissant l'empreinte de leur pas sur le sable oxyde jaune, qui meuble coule et rigole en flots rutilants de silices sous l'accroche du soleil jusqu'au bas de la dune.

Certains larmes aux yeux baisent sur leur passage le bas de la draperie qui les étreint, d'autres s'agenouillent tête basse en un silence respectueux. En un instant furtif Othal croise et plonge son regard dans celui d'Othilie et lui sourit.

Fendant la foule, ils s'avancent jusqu'à la tente de leur union. Puis laissant tomber de dos comme le veut la tradition, sur le sol ensablé de l'entrée la soierie de leurs épousailles, souriants, ils se retournent et saluent leurs peuples et enfin entrent nus comme à leur venue au monde dans l'abri circulaire de toile bis de 30m², au sol couvert de riches tapis et de fourrures, que les hommes ont érigés durant la nuit.

Othilie debout dans la foule écoute ce qui se dit et entend la conversation de trois femmes, deux plus âgés et une plus jeune qu'elle.

— Ce sera une union heureuse, assure une femme dans la foule en regardant le couple entrer.

— Pourquoi, demande une plus jeune, près d'elle.

— Que tu es gourde ma fille, ne vois-tu pas qu'ils se sont montrés nus à la foule, ne cachant rien en signe d'innocence, assure une troisième sur la droite en rabrouant la jeune ignorante.

— Ma sœur a fait la sottise de cacher sa vulve à la face du monde et depuis elle vit avec un fainéant dans son lit et dans sa vie, reprend la première d'un air entendu.

— C'était peut-être de la pudeur, assure simplement la plus jeune, mal-à-l'aise d'avoir été réprimandé en public.

— Oie blanche, la tance la troisième, t'as mère ne t'as donc rien apprise...

Reconnaissant les bracelets verts aux poignets de la jeune femme la désignant comme prise de guerre ou esclave aux yeux de sa tribu, elle ajoute,

— Ha ! Je vois tu es une Schiwira, je pardonne ton ignorance alors. Comprends qu'en venant au monde ton corps nu tu exposes en un instant virginal de vérité au nom de La Mère Vie qui t'offre en cadeau à ta parenté. C'est ainsi vêtu que tu entres dans la vie et ainsi nu que tu te dois de rentrer dans le lit de l'hyménée, ne rien cacher pour prouver ta vérité en enfant de La Mère Vie. Celui ou celle qui cache une partie de son corps est un chafouin aux yeux des autres et de La Mère Vie.

— En plus notre princesse ne va pas s'ennuyer avec sa seigneurie, vous avez remarqué comme elle est bien bâtie, m'est avis que la jouissance sera rude et la naissance rapide, assure la première avec malice dans la franchise d'une femme du désert.

— Oui paraît que le seigneur est très doué au braquemart, ricane la troisième sous les yeux ronds de la plus jeune, ne comprenant qu'à demi-mot.

— Ne fait pas l'effarouchée ma fille, s'exclame la première, toi aussi tu tâteras du gourdin nuptial et d'ici là notre princesse nous aura faits de beaux petits, des fils ou des filles en cadeau de noces de La Mère Vie.

— Nous l’espérons tous, assure la troisième, en attendant allons porter un toast aux épousées et fêter ta liberté car comme le veut la tradition lors du mariage d’une princesse la Schiwira est libérée.

— Qui sait trouverons-nous quelques galants pas trop ivres pour nous culbuter

Finalise la première en prenant la troisième et la jeune femme par le bras après lui avoir ôté de ses poignets les bracelets verts, les dirigeants vers la table du banquet.

Lassé des commérages, Othilie impudique se glisse invisible sous la tente, retrouvant les épousées. Sur les tables basses chargées de mets raffinés, de pâtisseries, présents de leurs peuples respectifs, ils dînent nus, entourés de coussins multicolores, riant de leur conscience d’être une affaire d’État, écoutant les musiques joyeuses des tambours et des fifres filtrant de l’extérieur.

Les ennemis d’hier sont enfin des amis et dans la liesse ils noient leurs pogroms trinquant à l’union nouvelle, portant de multiples toasts au bonheur des mariés.

— Au moins nous n’aurons plus nos chaperons sur le dos, assure le prince en leur servant du vin.

— Oui exit enfin ces instants protocolaires qui ont été notre quotidien depuis plus de six mois, convoyés par les ambassadeurs, les chambellans, on ne pouvait à peine s’effleurer du bout des yeux, assure Othal en l’embrassant.

— Oui, mon amour, celui où je devais employer le langage mort de ma nourrice pour te dire que je t’aime. Joignant le geste à la parole, il trace sur son cœur le signe en forme de U signifiant le désir d’union.

— Une chance que la mienne fût de la même tribu. Répond Othal en traçant sur son sein un N minuscule en réponse d’acceptation au geste du prince.

Ils se mettent à rire en pensant à tous ses moments où sous l’œil ignorant de la cour, ils avaient dialogué, s’avouant l’un à l’autre leur amour naissant, déguisant les signes dans un gestuel protocolaire.

— Comment m’aimes-tu mon prince, le taquine Othal.

— Comme la dune en autant de grain de sable, je t’aime en mouvance, adaptant la forme de mon amour à ta vie, à ton envie. Comme le vent qui souffle sur le désert, je

laisserais mon haleine réchauffée ton cou toujours à ton côté. Comme l'oasis apporte le salut au bédouin, je t'offre mon amour en asile pour protéger et guérir ton cœur et corps meurtris par le chemin de nos vies, déclare le prince les yeux larmoyants.

— Tu m'aimes donc autant que cela, insiste Othal en minaudant.

Othilie trouve qu'elle en fait tout de même un peu trop. On lui aurait dit simplement la moitié de ce joli compliment qu'elle aurait fondu dans les bras du récitant. Mais n'est pas princesse qui veut.

— Ça et bien plus, insiste le prince, mais je sais ce qui siée à une vierge guerrière pour lui prouver qu'on l'aime. Se levant le prince cherche derrière des coussins laissant à Othilie le temps d'admirer et d'apprécier sa puissante musculature jouant sous sa peau cuivrée. Puis cérémonieux, il dépose sur les genoux d'Othal un long fourreau de soie. Fébrile Othal tire sur les cordons et dévoile une flamberge à lame bleue.

— Voici Othe mon amour, je l'ai fait forger dans le désert du Sud par le Maître forgeron Rhuys lui-même, il

est le présent de mon amour et si jamais je faillis je t'autorise à me pourfendre avec.

— Elle est magnifique, s'écrit Othal, puis se mettant debout éprouve l'équilibre de la lame dans ses mains, faisant des moulinets dans les airs.

— Doucement mon amour, je n'ai en rien failli aujourd'hui, tu vas m'occire et faire de toi une veuve bien avant l'heure si tu continues.

— Elle est tellement parfaite assure ravie Othal, devant la moue faussement soucieuse de son prince. Merci murmure-t-elle en l'embrassant à pleine bouche.

— Tient voilà le mien, déclare Othal sortant du néant un écrin de cuir fauve.

— C'est magnifique assure-t-il en découvrant une broche représentant le Quatrain qui tombe dans sa paume. Sous les yeux du prince et la chaleur de sa main, l'arbre de cristal au quatre troncs s'anime, faisant circuler dans les fibrilles l'essence des éléments.

— Le jeune verrier créateur de ce prodige m'assure qu'il t'apportera longévité et chance et surtout une ardeur en couche comparable à nul autre.

— Tient donc, les filles du désert se soucient de ses choses là, brocarde avec tendresse le prince.

— Nous ne passons pas tout notre temps à courir au cul de nos Frichons, où celui de nos chambellans, satirise Othal d'une moue perverse et jetant un coup d'œil au sexe du prince, nous nous consacrons aux affaires de l'état aussi, surtout quand elles se montrent aussi pressantes.

Joignant le geste à la parole, sous les yeux voyeurs d'Othilie, laissant choir sur le sol recouvert de riches tapis, arme et bijou, ils s'embrassent, goûtant sur les lèvres de l'autre l'épice de leur amour, laissant leurs corps exprimer le secret langage de leur désir ardent.

Ils s'aiment longuement en harmonie, dévorant en l'autre les essences du désert profondément ancrées dans leur peau, leur salive, leur chevelure s'exprimant sans retenue sous les feux de leur passion.

Parfums de silices et de myrte mêlés, goût de l'acier des armes et de leurs armures de brouilles trop souvent portées. Écume de leur pur-sang se diluant dans la sueur de leurs corps suintants sous les jeux de l'amour.

Othilie éprouve la joie intérieure d'Othal sentant en elle la chair conquérante de son prince qui vient de forcer la porte hyménée en un instant de douceur infinie, s'ancrant en lui sauvagement, bras et jambes enlaçant le corps de son amant, contraignant le mouvement à s'adapter à sa volonté. Lentement guidant son prince par les pressions de ses muscles Othal se laisse posséder, chevauchant autant que chevaucher, laissant advenir dans l'orgasme la déesse en elle.

Voyeuse malgré elle, Othilie remarque un étrange changement sur le visage du prince, loin du masque coutumier qu'elle s'attendait à trouver sous la jouissance. Cet instant où l'homme avoue son impuissance et sa candeur sous les traits reposés de sa face et qu'elle a souvent observé par jeu, quand elle s'ennuyait avec un quelconque galant malhabile.

Le visage crispé du prince lui affiche sa dualité, révélé par la déité d'Othal. Un masque carnavalesque, offrant la vision de deux demi-êtres enclavés dans le même visage. L'une maudissant et l'autre savourant leur union. La dualité du prince androgyne n'était donc pas une légende, constate Othilie effrayée pour Othal.

La femme en lui affichant la réalité du sentiment sur le masque du prince, en jalouse refusant de contempler la beauté de la déesse et de partager son amour avec elle, le pousse à vouloir prendre la vie de son épouse, en hurlant.

— Crève cette chienne ! Soit fort, mon prince aimé.

S'emparant de son corps, elle le fait prendre une dague abandonnée sur une table devant lui tandis qu'il déflore Othal, devant Othilie impuissante.

Sentant l'acier, sur sa gorge et la chair dans son ventre, Othal se met à pleurer en soutenant incompréhensible le regard de la furie siégeant dans la tête du prince. Repoussant violement son amant, Othal en fille du désert tire Othe de son étui et nue se prépara au combat. Haletante, le souffle court, Othal supplie par des mots d'amour l'homme de revenir dans l'esprit du prince. Mais la harpie avait préparée depuis trop longtemps cet instant et laissant l'homme muselé par un charme, elle s'élança sur Othal.

Devant le regard épouvanté d'Othilie qui essaye d'appeler la garde d'une voix enrouée inaudible. Othal instinctive, lève haut sa flamberge et de toutes ses forces

l'abat fendant en deux le corps du prince, laissant le corps dualité s'écrouler en deux parties distinctes.

Dans le sang qui coule inondant le lit nuptial, l'homme resurgit, ouvrant son œil unique sur Othal couverte du sang du prince. D'un sourire grimacé sur sa demi-face, il remercie en grognant Othal de l'avoir libéré, tandis que la femme à son côté en se tortillant sous la douleur, hurle et maudit le nom de la déesse.

S'effondrant devant l'entité, prélevant un morceau de drap du lit, Othal enserre fortement le corps du prince pour épancher l'hémorragie et reconstituer son être, donnant naissance à l'avatar. Un être unique qui serait soit féminin, soit masculin, mais plus jamais comme le prince les deux à la fois. Puis saisissant Othe, les yeux plongés dans celui du prince, le seul ouvert celui de la femme étant définitivement clos, elle plante la garde d'Othe sur le sol et présente son ventre à la pointe. Mais la main du prince devenu aphasique ne pouvant parler, une partie de lui étant définitivement morte et l'autre ne tardant pas l'être, trace sur le drap ensanglanté des signes empressés de la langue morte, lui demandant de

renoncer, la suppliant de lui pardonner, lui assurant de son amour éternel.

Les yeux brouillés de larmes, Othal esquivé la lame et se couche sur le corps sanglant et hurle sa douleur, pleure son amour.

Othilie émue réalise soudain que le monde s'est empli du silence et détournant son visage elle regarde la foule massée à l'entrée de la tente.

Compassion, douleur, horreur, vengeance s'affichent sur les visages de cette marée. Lentement fendant la foule, une vieille femme s'avance et s'arrêtant à la hauteur d'Othilie qu'elle ne voit pas, levant ses bras malingres, déclare.

— Je fus la nourrice du Prince et ce que nous redoutions tous c'est produit. Nous espérions que La Mère Vie serait sensible à cet amour et qu'elle délivrerait le prince de sa malédiction, ce qu'elle a fait en quelque sorte. Qui ose contredire ce que La Mère Vie nous a repris et donnée.

— Moi ! Hurle un homme en s'avançant dans le dos de la vieille. Mon prince est mort et je réclame vengeance.

— Avarin, je reconnais bien là le giton de celle qui était en le prince, que veux-tu parles.

— Je veux la tête d'Othal où se sera de nouveau la guerre.

— Alors ce sera la guerre, Othal est la fille de La Mère Vie et sa déesse et aucun d'entre nous ne peut la toucher, voyez le sang de l'hyménée a été versé.

Saisissant le drap de dessous la vieille brandit aux yeux de tous, la tache de sang en glacis de rouge écarlate de Cadmium, puis incisant à coup de dent le tissu, découpe un carré autour de la tache.

— Othal ma fille voici la preuve de ta déité, donne- moi ton épée.

Othal qui jusque-là était resté prostrée sur le corps du prince, réagit à la parole douce de la vieille et se relevant dans sa nudité, ramasse son épée qu'elle tend par la garde à la vieille femme.

Celle-ci dévissant le cabochon de la garde, pliant le carré de linge l'enferme en dedans et remet en place le couvercle de métal.

Soudain la foule s'agite, devant les yeux d'Othal, Avarin lame en main s'avance sur elle pour la tuer en hurlant sa volonté de vengeance. Sans se détourner la vieille sentant la main d'Avarin la pousser pour passer, lance violement la flamberge en arrière empalant le corps d'Avarin sur la lame et d'un geste sec ramène l'épée vers elle.

Sans se soucier de l'homme agonisant à ses pieds, elle redonne son épée à Othal déclarant.

— Y a-t-il d'autres sots à vouloir profaner la vie d'une déesse ?

La foule silencieuse attend, mais personne ne se manifeste.

— Alors je dis que la lame de la déesse sera nommée maintenant Oona, le Sanglot pour tout ce sang et ces larmes. Aujourd'hui est un jour de deuil et la paix que nous croyons proche s'est enfuie. Que ceux qui croient en les paroles d'Avarin emportent son corps et partent dans le royaume de Kâ. À la nuit pleine la chasse sera donnée. Seuls resteront en vie les fils et les filles de notre déesse Othal.

Joignant le geste à la parole, la vieille s'incline genou en terre. Dans la foule beaucoup hésitent et renonçant à leur famille, sous les cris, les larmes de reproches de confusion, en clans bigarrés, ils se prosternent ou réunissent leurs affaires et partent...

Othilie s'éveille d'un sursaut, en nage, la tête en feu, les muscles tétanisés, les yeux papillonnants, elle reprend conscience avec la réalité.

Ce rêve est l'histoire de la naissance du monde et pourtant quelque chose en elle lui assure qu'il veut dire bien plus, mais quoi ?

Les mots comme un râle sortent de sa gorge asséchée en écho à ses pensées épeurées.

— Qu'a voulu me dire La Déesse cette nuit, suis-je dorénavant seule au monde, Celui dont je porte le nom n'est plus, Mon père est mort.

Murmure-t-elle à la nuit en autant d'interrogations, sentant le poids des mots combler le vide de son cœur et pourtant se refusant de l'admettre l'esprit accroché aux souvenirs pour ne pas sombrer.

L'être vois-tu n'a-t-il pas besoin de tous ses maux pour comprendre son existence.

Extrait des Paroles de notre Déesse par Luc.

Elle s'éveille la langue pâteuse, la migraine aux tempes et pourtant elle se sent mieux comme si en elle courrait une force mystique.

Une image s'accroche à ses rétines, celle d'un... son esprit cherche le mot. Un moine, oui un moine penché sur elle, marmonnant des mots incompréhensibles.

Elle s'assoit et attend que le monde chavirant se stabilise et que le charme du moine finisse son office puis se lève et se souvient.

Les railleries résonnent encore en écho dans ses oreilles. Voilà donc le monde auquel elle appartient. Un monde de rustre de butors, elle ressent les douleurs fantomatiques autour de ses poignets, ses chevilles et en elle, son sexe, ses fesses. Je vous hais tous maudit soyez-vous assure-t-elle mentalement aux souvenirs, s'avouant son impuissance, espérant trouver un quelconque réconfort dans cette malédiction.

Son corps couvert du limon et de la glaise la démange. Elle se sent sale et avec appréhension, s'approche de la mare.

Lentement, craintive, elle entre volontairement dans l'eau et contre toutes ses appréhensions elle y ressent un plaisir réel.

Longuement, elle se délasse, lave sa peau, ses longs cheveux blancs. Utilisant la résine rouge d'un dragonnier poussant près de là, elle finit d'épiler sa vulve, glaise et limon en séchant ayant ravagés la fine houppe qui la recouvrait.

Sortant, elle s'empare des nippes abandonnées par le nain. Seules les épaulières lui vont, chaussettes et chemise étant trop petite elle les rejette. La nuit tombant, elle frémit sous le vent frais et se résout à reprendre le chemin vers l'arène et la crypte, ne sachant trop où aller pour passer la nuit. Après de nombreux détours, elle traverse l'arène vide à cette heure. Reconnaisant la porte qu'elle franchit, elle descend les marches, arrivée près des bruits de la meute, elle s'adosse au mur et écoute craintive.

Qu'elle est l'œuvre du Servant ?
Le jeu.

Extrait du guide du Servant.

Chou blanc, il a fait chou blanc, piteux, il est rentré de la Serre d'Othal après un cycle d'attente.

Il n'y avait rien là-bas, mis à part une végétation luxuriante de bambous géants.

Furieux, il remonte à pas pressés la rue pavée qui mène à la bibliothèque d'Othal Iris dit aussi l'œil du savoir pour y faire son rapport.

Fait bien étrange pour lui, la porte principale du petit bâtiment carré est close. Agacé, il tambourine dessus.

— Ça ne sert à rien, lui souffle une voix avinée dans son dos. La bibliothèque est fermée.

— Fermée, s'étonne MARles Pha Rheum Gus ignorant.

— B'en oui quoi t'es Noob, fermée, F.E.R.M.É.E, épelle en insistant sur chaque lettre un moine en le dévisageant.

Tous les Néos savent cela, quand le soleil est à l'aplomb du prieuré, la bibliothèque ferme.

— Fermée, murmure dépité une nouvelle fois MARles
Pha Rheum Gus.

— Dis donc tu viens d'où toi ? Du trou du cul du monde.
À moins que tu ne sois un de ses cochons d'espions de
Kâ, l'accuse le moine en le dévisageant espiègle, heureux
de faire une farce à un demeuré.

— Non... je...

— Attends un peu je vais chercher la garde et tu
t'expliqueras avec, renchérit le moine, s'esclaffant
intérieurement.

— Non... Non... merci je... suis désolé, bafouille
MARles.

— Désolé... désolé... peut être mais il est coutume ici
de payer le dérangement.

— Comment ? S'empourpre MARles.

— Une pièce d'or c'est le tarif, si jamais je dois
interpeller le garde en ronde qui arrive c'est une pièce
d'or pour lui aussi, alors réfléchit.

Assure avec un certain aplomb le moine ironique,
savourant son triomphe et le verre de vin qu'il va pouvoir
s'offrir.

L'esprit affolé de MArles, juge rapidement la situation, le moine stoïque un sourire aimable sur les lèvres jette un oeil rapide à la progression du garde qui nonchalant remonte en sifflotant la rue. Dans quelques instants le garde va passer à leur hauteur. S'enfuir c'est donner l'alarme et après que va-t-il bien pouvoir dire.

Personne ici ne connaît son existence, sa mission. Maudissant la désactivation de la ligne #3216 qui le laisse vulnérable, il trouve subitement que la vie a le goût amer de celui de la peur et il cède.

— Euh ! Oui voilà, je...

— Oui on sait tu es désolé, mais merci, cela fait toujours plaisir de voir un homme honnête. Alors salut l'ami.

— Oui salut, souffle MArles, puis ose une dernière question. Mais dites-moi, elle ouvre quand la bibliothèque ?

— B'en demain matin pardi, quand le soleil sera au dessus de la porte Est.

— Demain ! s'exclame MArles, anéantit. Mais que vais-je bien pouvoir faire jusqu'à demain ? Se plaint-il tout

haut, regrettant déjà cette remarque, qui avoue sa vulnérabilité.

— Je vois, t'es un étranger donc, répond le moine après une courte réflexion, sais-tu mon ami que la providence vient de te faire tomber sur le seul homme qui connaisse Kétolie comme son pagne. Oui Monsieur, assure le moine devant l'air hébété de MARles. T'as de l'or ?

— Euh ! Oui répond MARles.

— Alors viens, je vais te faire découvrir les joies d'une nuit à la Mathé Rio Galas.

— Tu veux dire Mathé Pha Rheum Galas.

— Chipote pas et puis ça c'est une autre histoire.

Regarde, la nuit est douce, écoute le chant des chopes qui s'entrechoquent et les gloussements des gourgandines qui nous appellent, alors appelle-moi Mathé et viens avec moi mon ami, la science ne se trouve pas forcément dans les livres, l'être vois-tu n'a pas besoin de tous ses mots pour comprendre son existence...

Entraînant MARles par l'épaule continuant son monologue dogmatique l'étrange moine le guide vers la place du marché et sa taverne proche.

Je suis le savoir de la douleur.
Je suis le résultat de vos peurs.
Je suis l'avenir à l'heure du défunt.
Je suis LArmes.

Extrait de : Les paroles de notre Déesse par Luc.

Un raclement, s'avance sur sa gauche, elle se réfugie prestement dans un coin d'ombre. Un être étrange couvert de bandages grisâtres remonte le couloir allumant sur son passage les torches. Il passe à sa portée un instant et marmoréen l'ignore poursuivant son labeur. Elle attend néanmoins qu'il ait monté les marches pour sortir à la lumière.

Assise, le corps nu tétaniser de peur et de froid, face à la porte, les oreilles aux aguets, elle entend les conversations, ça fait plus de cent battements de son cœur qui s'amplifient à chaque menace, les entendant se disputer.

— Je vous dis qu'elle est la réincarnation de la déesse, vous l'avez vu comme moi non ?

Grogne une voix sourde avec presque une once d'humanité dans le timbre.

— Oh Luc, ne sois pas si naïf, le tance un étrange gargouillis presque incompréhensible... ne vois-tu pas qu'elle s'est enfuie et puis cette vie en elle s'était...

— Silence Mathieu, chien es-tu à ce point pour ne pas voir en elle la déité, elle va revenir je le sais... je le sens... Hurle la voix sourde.

— Oui qu'elle revienne et nous la mangerons, cette vie hum ! Cette vie !

— Mathieu a raison, clament d'autres voix en cœur. La vie, la vie, faim, faim...

— Chien ! Arrière où je vous tue tous de mes mains, moi vivant nul ne la touchera.

— Alors tu vas mourir, persifle Mathieu.

Dans la peine ombre vert oxyde de chrome, elle aperçoit des silhouettes se dresser ou ramper avançant menaçantes vers celle de Luc.

Son esprit s'affole, devant la menace, elle se recroqueville un peu plus, apeurée.

Sous un long hurlement, le carnage commence et Luc, ongles et crocs de sortis, lutte. Il mord bras ou pieds, se débat pour ne pas être cerné, les corps mis à nu suintent

déjà de nombreuses blessures. Une étrange odeur de charogne émane du baroud.

Nauséabonde, elle empoisse de relents acides l'atmosphère de la crypte et du couloir, le sol au pied de Luc est maculé de sang sur lequel ils dérapent. Des rires fantomatiques fussent à ses oreilles se mêlent aux hurlements des autres et elle se met les mains dessus pour ne plus les entendre. Mais ils persiflent dans son esprit, les rires gras de ceux qui l'ont admonestée et...

Sans réfléchir, elle se lève et entre.

Instinctive, elle se porte au côté de Luc, qui au sol essaie de repousser la bouche de Mathieu qui menace sa gorge.

Avec une violence dont elle ignorait l'existence, elle tire la tête de Mathieu en arrière, déracinant une touffe de cheveux fillasses au passage.

Puis plonge ses dents dans la jugulaire de celui-ci, lui arrachant la gorge et rejette la dépouille. Le sang chaud et vicié, coule le long des commissures de ses lèvres et une faim inextinguible s'empare d'elle. Bersek, en guerrier-fauve elle entre dans une fureur sacrée, se rendant capable des plus invraisemblables exploits. Elle s'empare d'un autre et lui broie le bras. La meute affolée se

regroupe et charge à nouveau. Soulevant Luc d'une main et le retenant au-dessus d'elle, elle les défie.

— Venez bande de chien ! C'est lui que vous voulez ?
Vous ne l'aurez jamais.

La meute s'approche et elle dépose délicatement le corps de Luc dans son dos. Puis charge, fonce dans la marée humaine.

S'emparant du premier, s'en servant comme massue, elle écrase crânes et faces. L'un deux pourtant esquive une attaque et réussit à s'agripper à ses épaulières, laissant sur elle les traces indélébiles de ses doigts ensanglantés. Il assure sa prise, ressert l'étau de ses cuisses sur son tronc, ses doigts crochus enchâssés dans les aspérités du cuir.

Au moment où il veut planter ses crocs dans la chair tendre de son cou, elle lui brise la mâchoire en l'étirant de ses deux mains, s'abîmant les doigts sur les dents pointues de son agresseur, lui provoquant une distension temporo-mandibulaire irréversible. Puis affichant un rictus démoniaque le rejette dans la mêlée et s'avance à nouveau menaçante.

— Arrêtez-vous déesse, par pitié cessez le massacre !
Hurle Luc dans son dos. Vous autres écoutez-moi et regarder, elle est la déesse, elle peut donner la mort.

Les mots volent, se répercutent sous la voûte, les murs et finissent par emplir l'espace. Dans une lenteur infinie, les gestes se suspendent, les cris de haine et les gémissements, se coincent dans les gorges, les yeux brumeux de sang se décillent.

— Oui Luc a raison, reprend un autre, regardez, regardez tous ! Le corps de Mathieu et des autres ont disparu. Elle est la déesse, seule elle peut donner la mort.

— Pitié, gémit un autre et un autre encore, en se prosternant dans le cruor qui flache le sol.

Elle reste là, interdite, le corps zébré de griffures. Ses seins portent la marque de plusieurs ecchymoses et palpitent au souffle court de sa respiration. Ses cuisses contusionnées, tétanisées se refusent à ployer sous la révélation. Le corps enraciné dans le sol et la réalité, elle regarde les derniers survivants de la meute prosternés à ses genoux, implorant son pardon.

Ils ne sont plus qu'une poignée, huit au total, le corps des quarante autres ont disparu ou disparaissent dans une nuée de poussière blanche qui se mêle au sang, l'absorbant lentement, ne laissant d'eux que des tâches éparses et difformes d'une bouillie rosâtre immonde. Une larme coule, puis une autre sous la tension qui s'efface, lavant ses joues d'une infinie tendresse.

— Regardez, elle pleure, notre déesse lar... Luc cherche un nom et la gorge nouée gémit LArmes notre déesse LArmes pleure.

— Miséricorde nous est donnée, assure un autre... Bénites soient les larmes de notre déesse. Nous avons été jugés coupables et châtiés.

— Oui, mes frères, repentez-vous, assure Luc prit d'une ferveur mystique en se redressant, se retenant au mur pour ne pas chavirer, la tête inclinée vers le sol en signe de respect. Nous qui aspirions à la mort, en croupissant ici, attendant d'elle notre délivrance de cet abandon de Celui dont nous portions le nom, nous avons faillit en ne reconnaissant pas le signe de sa venue. Nos prières ont été entendues et notre Déesse LArmes est apparue et

certains d'entre nous l'ont rejeté. Voyez pourtant sa clémence, car elle leur a pardonné en leur offrant l'ultime cadeau, une fin digne et heureuse. Loué soit la Déesse LArmes. Je suis à votre service Ô ma déesse.

Elle reste indécise, les regarde comme des chiens. L'innocence a disparu de ses traits. Le sang coule encore dans sa gorge et elle en savoure chaque atome. Son esprit s'englué dans la douleur du combat et le souvenir des brimades de la bande de messire Karin et la satisfaction d'être aimé. Demis êtres, fragiles et incomplets voués à la mort qui dans le sang s'est enfin unifié.

Les larmes inondant ses yeux, les traits tordus de son visage, elle lutte pour trouver en elle la source du pardon et l'équilibre se plongeant dans un dialogue intérieur qui la submerge.

Tues les tous ! tu es la déesse.

Feule une partie d'elle, d'un timbre de voix rauque très masculine, en les contemplant avec mépris.

Non ils sont ta famille ! ils sont tes armes pour te protéger, souviens-toi de Messire Karin, que feras-tu seul contre eux tous.

L’apostrophe l’autre partie avec une tendresse féminine,

Ha ! Je dois dire que la péronnelle a raison ne les tues pas ils sont les outils dont nous avons besoin pour accomplir notre vengeance.

Quelle vengeance de quoi parles-tu ?

Silence ! Hurle-t-elle mentalement aux voix dans sa tête, Je suis Larmes.

Sous cet aveu de pure volonté, son être se cristallise, s’unifie en cette seule entité unique et indissociable.

Sans un mot, elle arrache du mur un à un les anneaux des chaînes et tire violement sur elles, appelant ainsi la meute à ses pieds, puis attrape le bâton qui gît sur le sol et en se redressant assure

— Je suis LArmes !

— Loué soit la déesse, psalmodie la meute à ses pieds.

Qu'est-ce que Celui dont je porte le nom ?
Il est la mère, la chair.
Toi l'image enfant de cette chair.
Il est le père, le jeu.
Toi l'enfant qui joue.

Les Chroniques d'Othal par Othilie Rheum Pha
Gustavia la Nécromancienne.

Sa réserve d'or s'amenuise et Othilie s'inquiète, depuis plus de trente cycles elle vit dessus et Celui dont elle porte le nom semble vraiment l'avoir abandonné. La déesse non plus n'est pas revenue dans ses rêves bien qu'elle lui demande conseil dans ses ablutions journalières. Le pire c'est l'opprobre des autres, on ne lui dit pas encore ouvertement, mais elle le ressent au quotidien, dans son dos on la traite de PNJ, insulte pour celui qui fait partie de la caste des Avatars.

Othilie tâte sa bourse et s'assoit à la terrasse de l'auberge centrale qui trône sur la place au marché perpétuel. Elle commande un gobelet de vin d'épine et morose observe la vie des PNJ.

Je devrais peut-être me résoudre à ouvrir boutique et vendre mes biens,

Pense Othilie absorbée par ses réflexions tout en sachant que cela est à jamais irréalisable.

Comme cela je deviendrais l'un d'eux. Un Personnage Non-joueur. Comme eux, je peuplerais les villes ou la campagne et n'aurais d'autre utilité que d'être une borne à vendre, à acheter, à échanger, à faire avancer une intrigue qui sait. Je ne serais que la devanture de mes actions, mon échoppe et en mauvais acteurs sans intelligence je répéterais inlassablement les mêmes répliques et je serais enfin ignoré par les Avatars. À moins que je ne devienne un Bot l'outrage suprême, me fédérant à ces mercenaires près de la porte Ouest qui se louent pour le combat et dont la qualité dépend de leur intelligence simulant artificiellement le comportement de Celui dont on porte le nom.

Othilie ironise et cela la fait sourire. Le vin lui tourne légèrement la tête et elle lutte pour refuser la cinquième invitation de l'aubergiste qui tente de la resservir. Se noyer dans la boisson la conduirait à la déchéance et l'entraînerait tôt ou tard vers les bas-fonds des ruines du Nord, là où croupit la fange, les Pets alias les animaux de compagnie. À ne pas confondre avec les Pets Mignons dit aussi Familier, qui eux sont reconnus et honorés par

les Avatars spécialisés dans le domptage et qui lient leur vie à celle de leur familier, tout comme ceux qu'Othilie peut invoquer du royaume de la mort et qu'elle chérit.

Grisée par le vin sournois qui empèse son esprit de nostalgie, elle paie et se lève titubant légèrement. Dans sa tête défilent les images de sa vie et des combats avec Celui dont elle porte le nom, l'emportant loin de la réalité, la plongeant dans un souvenir douloureux qui lui arrache des larmes et embrouille sa conscience.

Elle déambule dans les ruelles, se tenant aux murs des maisons, l'estomac révulsé, l'esprit atone englué dans l'alcool qui circule dans son corps à jeun. Comme un ivrogne, elle s'écroule sur un banc et se relève subitement.

Faisant face aux autres, elle part dans une tirade incoercible et les menaçant du doigt, elle s'élance en direction du Nord en hurlant.

— Puisque c'est ce que vous voulez alors finissons-en, je vais devenir un des leurs, oui Madame une de ces créatures animales, humanoïdes, magiques, qui vous accompagnent vous autre Avatar en libre quartier, je

parle de ces instants ou Celui dont vous portez le nom est absent. Je parle d'absence pas d'abandon. Je vous obéirais après que vous m'eussiez charmé contre de l'or, de la nourriture, ou par sort prenant le contrôle de son esprit. De l'index, elle se frappe le front. Je serais comme mes frères Pets de la chair à baston, sans courage, suivant aveuglément vos ordres pour obtenir ma récompense. Devenant ainsi l'ultime sous classe du Bot.

En vociférant, apostrophant colérique ceux qu'elle rencontre, elle remonte les ruelles de plus en plus désertes.

Père ! Père ! Pourquoi n'aimes-tu plus ton
pantin ?
Plus de fils à mes mains.
Plus de fils à mes pieds.
Ainsi le fil de ma vie tu as tranché.
Qu'ai-je donc fait ?

Extrait de : La berceuse de l'Orphelin par Mathé.

Avachit sur une civière, il baille, éructe, se gratte l'entrejambe sans aucune retenue. Machinalement, il boit à la victoire, portant son tonnelet à la bouche sans aucune considération pour les deux combattants qui viennent d'entrer dans l'arène. Lui ne parie pas, jamais, il n'est pas là pour cela.

Lui il est là pour soigner ses pauvres bougres qui vont s'étriper et on le paie pour cela dix pièces d'or par combattant, assez pour qu'il achète son vin d'épine quotidien. Placide, il regarde le combat déjà bien engagé en buvant une nouvelle gorgée.

Ils sont deux, un guerrier en armure abîmée et un plus petit. Le guerrier saigne abondamment et pourtant... Il charge...

Stoïque, l'avorton observe, bougeant simplement pour se dérober aux puissants coups d'estoc ou de taille que l'autre administre.

Épuisé, le molosse tourne autour de l'inconnu pour chercher une faille. Le profil du plus petit qu'instinctivement la foule a surnommé l'avorton, n'annonce rien de spectaculaire, son pagne ne lui offre qu'une protection relative et le ridicule poignard dans sa dextre n'a rien d'effarouchant.

Sa masse levée vers le ciel en une ultime prière, le guerrier marche sur lui. Jetant ses dernières forces dans la bataille, il feinte et porte un coup d'estoc, suivit d'une taille et ...

L'autre a disparu, là où sa masse aurait dû rencontrer et s'enfoncer dans la chair de son adversaire, il n'y a qu'un vide et un rideau de poussière soulevée par le coup. Sous le regard médusé des autres, l'avorton, c'est matérialisé dans le voile dissipé de poussière un genou en terre, sa lame plongée dans le flan du molosse. La barre de vie de celui-ci diminue à vue d'œil, signe d'une fin imminente. Pourtant dans un ultime effort le guerrier abat sa masse et s'effondre lourdement sur le sol.

L'autre se redresse et annonce :

— Je suis le Fossoyeur.

Puis, sous le regard consterné des autres, il ramasse l'enjeu du combat déposé sur la pierre plate au pied d'une statue délabrée et s'éloigne.

Le Guerrier vainqueur incontesté depuis trente cycles vient de succomber sous la lame d'un Pet insignifiant. Sous les clameurs de la foule assoiffée de sang, on emporte le corps

Arrivé à sa hauteur, le premier brancardier l'interpelle.

— Tiens le moine voilà ton client.

— Ouais ! On y va, grogne t-il.

Il se lève et avance pesant vers le gisant que les brancardiers sans ménagement viennent de dépoter à même le sol.

— Touche pas à ça, où par les gonades du prince Kâéros, je te les arrache.

— Holà, tout doux le moine, je voulais juste boire un coup, s'excuse le premier brancardier en reposant le

tonnelet sur le sol, apeurer de voir une flamme bleutée se former au creux de la paume droite du moine.

— T'inquiète ! Ironise le second porteur de civière en réconfortant le premier, le prenant par les épaules, il est tellement ivre qu'un jour il sera incapable de les sauver. Allé quoi le moine une lampée, ça va pas te ruiner, fait chaud ici et puis il se pourrait qu'on aille plus les chercher tes clients.

— Je vous paie pour ça bande de chenille suceuse de sang, mais comme je suis magnanime, je vous accorde un godet, annonce le moine après une longue réflexion.

— Un godet, mon prince est généreux, s'exclame le premier brancardier, tout sourire, sûr de sa position.

— Oui da, mais un gobelet pour deux...

En s'esclaffant, le moine se saisit d'un gobelet traînant sur le sol et d'un revers de pagne crasseux, il l'essuie et l'ayant empli jusqu'au bord, le tend au premier brancardier.

— Tenez bande d'ivrogne ! Maintenant au boulot, déguerpissez.

— Tu sais le moine, grommelle le premier porteur de civière après avoir but son écu en grimaçant sous le goût de suinte du gobelet à peine dilué par celui du vin. Un jour se sera toi qui seras couché là, et ce jour-là, je boirais ton vin jusqu'à pisser sur ta tombe.

— C'est ça bande de larves, en attendant ce jour béni, foutez-moi le camp, un autre client ne va pas tarder à arriver, hurle le moine en entendant les clameurs de la foule.

Sans ciller le moine, regarde s'éloigner les brancardiers et se penche sur le corps du guerrier à l'agonie.

Par gestes rapides, il lance ses charmes. Sous les effets de la magie, le corps blafard reprend lentement des couleurs. Machinalement, le moine porte le tonnelet qu'il n'a pas lâché pour fêter sa victoire, mais subitement, le goût du vin lui semble acide et sans comprendre son geste, il le jette au loin. Dans sa tête les mots du brancardier résonnent et le persécutent. Un jour se sera toi qui seras couché là, et ce jour-là, je boirais ton vin jusqu'à pisser sur ta tombe. Et sans un mot, il se relève et part.

Un Noob meurt est un squelette s'éveille.

Parole de Saint Allen Filed.

Elle s'éveille la tête dans une enclume, le corps raide d'une nuit couché sur le pavé. Elle se relève, s'ébroue et l'esprit court-circuité aboutit sans pouvoir le réprimer le dernier geste qu'elle allait faire avant de sombrer dans le coma.

Regardant autour d'elle pour voir si personne ne la remarque, Othilie tend sa main vers le glacis ovoïde vert de Vérone qui condamne l'entrée de l'air de jeu. Timidement, elle tend l'index, épouse la résistance surnaturelle de la matière gélatineuse et translucide et le retirant brusquement regarde son doigt ne constatant aucune adhérence.

— Ça marchera pas !

dans son dos une voix résonne et Othilie instinctive, menaçante pivote les poings serrés, prête à fondre vers l'autre, lutant contre l'hémicrânie induite par la brusquerie de son mouvement. Mais elle ne voit rien, elle plisse les yeux pour essayer de percer les ténèbres sous

les arches du prieuré qui borde en un long couloir crayeux le jardin intérieur abritant des buissons de rosiers odoriférants qui lui soulève le cœur.

— Ça marche pas te dis-je, répète la voix avinée, viens plus tôt boire un coup ma sœur.

— Qui va là, demande Othilie, prête à se battre.

— Personne ... Personne ne vient jamais ici gourde que tu es, seul ceux qui sont abandonnés par Ceux dont porte le nom s'aventure par ici, réplique la voix entrecoupée par les glouglous des rasades de vin s'écoulant d'une gourde.

— Qui que vous soyez sortez de l'ombre, sinon je...

— Quoi, on ne peut rien faire, ni invoquer dans une putain de ville, ni tirer le fer, faut allez aux arènes pour ça t'es une Noob ou quoi ? Raille la voix nasillarde, si tu veux... Beurk ! Me voir vient toi-même ici, suis trop ivre pour bouger.

Noob, le mot résonne dans la tête d'Othilie et la fait rougir de rage, cette insulte est la pire de toutes pour un niveau 30, une ignominie impardonnable. Cette version péjorative déclinée du mot anglais Newbie, désignant un

débutant, celui qui ignore, mais cherche à apprendre comme tout Avatar commençant ses premiers pas sur le jeu et qu'Othilie et tant d'autres ont été à leur naissance. Alors que dans le cas de Noob, il est plus à le comprendre comme un synonyme grossier de nul, raté, bon à rien et comme le prêtant l'adage de Saint Allen Filed moine châtiment de grand renom Un Noob meurt est un squelette s'éveille .

Remontée Othilie plissant les yeux, se dirige vers l'ombre d'où émet la voix.

Il est là, allongé sur un banc de pierre, moine arborant sur son corps nu les tatouages de l'énergie protectrice du Quatrain, les hanches ceintes d'un pagne en lin couvert de taches de vin et de souillures malodorantes.

Toute velléité quitte d'un coup les poings et le cœur d'Othilie, tant la détresse noyée dans le vin a marqué le visage du moine, ses yeux ne sont plus que deux fentes sous ses paupières bouffites, son nez empâté semble cassé, ses joues violacées par les traces de coups affichent des plaies croûtées de sang séché. Il lui sourit benoîtement de ses lèvres fendues ecchymosées.

— Par la Déesse que t'est-il arrivé le moine ?

— Il est parti, ne vois-tu pas, pleure le moine d'une voix faible presque enfantine, ayant perdu de sa contenance d'ivrogne heureux de rencontrer quelqu'un à qui parler.

— Qui demande doucement Othilie, redoutant inconsciemment la réponse.

— Celui dont je portais le nom, souffle le moine en crachant sur le sol un caillot de sang, avant de fondre en larmes.

S'apitoyant, Othilie s'assoit près de lui et prenant sa tête sur ses genoux le berce comme un enfant, écoutant longuement ses sanglots, retenant les siens, comprenant sa détresse.

— Toi aussi tu es seule, hein ? assure le moine en se redressant d'un bon, l'esprit hagard, une lueur de démente induite par l'alcool dans les yeux.

— Euh ! Mais non c'est jusque...

— Ne soit pas dupe, ceux qui viennent ici... Puis merde alors, on est tous pareils... des orphelins condamnés à devenir des ivrognes ou des Bots et je hais ça, comprends-tu, j'étais... Le moine se ressaisit et en se

levant chancelant, remet de l'ordre dans sa tenue, lissant son pagne, soudainement dessaoulé.

— Je suis Mathé Rio Pha Rheum Galas, moine protecteur de niveau 30 ayant survécu à la dernière campagne de Kâéros et je te jure que je vais franchir cette putain de porte tu m'entends.

Disant ses mots, le Mathé Rio Galas s'écroule subitement et Othilie d'abord affolée, se met à rire en entendant subitement les ronflements sonores du moine. Lentement, elle tire le corps vers l'ombre et l'installe confortablement. Sans vergogne, elle le déculotte, constatant une plaie à l'aîne.

D'une main assurée, elle tâte les tâches violines recouvrant la cuisse interne jusqu'à ses testicules et soufflant sous la responsabilité que lui incombe la Déesse, elle se détourne vers un bassin proche, récupérant au passage quelques fleurs de souci.

Longuement, elle lave le pagne, essayant de faire disparaître les taches, nourrissant les carpes Oco dérivantes paresseuses dans l'onde arc-en-ciel, qui

parfois broutent ses mains de leurs lèvres tendres en un baiser de compassion.

Revenant vers le moine, Othilie entreprend de le laver. Utilisant un emplâtre fait de la boue du bassin et des fleurs de souci comme simples cicatrisantes, elle soigne ses blessures. Le moine ivre mort ne se manifeste en rien tant son coma éthylique est profond. Seul quelques ronflements sporadiques, atteste à Othilie qu'il est encore en vie. Un moment, Othilie est tentée de le laisser ainsi et de retourner vers la ville, mais les paroles du moine lui reviennent en mémoire. Je te jure que je vais franchir cette putain de porte. S'accrochant à cet espoir, elle reste et le veille et finit par s'assoupir à son tour.

Le moine s'éveille, la tête à l'envers, la nausée au bord des lèvres. S'ébrouant, il se regarde et constate le travail d'Othilie qui dort à ses pieds.

Il rougit en découvrant qu'elle la mise à nu et se précipite sur son pagne en grimaçant sous la migraine. Les emplâtres ont fait merveille et il ne reste presque plus rien des traces d'ecchymoses et mentalement il la remercie.

Joyeux, il s'agenouille auprès d'Othilie qu'il éveille en lui soufflant légèrement sur sa tempe gauche.

— Va sucer de l'anis le moine t'as une haleine de Frichons, malgré Othilie.

— Au moins, elle réveille les morts, ironise Mathé Rio Galas en faisant référence à la condition de nécromancien d'Othilie.

— Sûr qu'avec ça mes mignons ne se relèveront pas, surenchérit Othilie.

— Lève-toi, c'est bientôt l'heure de partir.

— Où et comment, s'étonne la jeune Nécromancienne, en se relevant paresseusement s'étirant sous l'inconfort de ses muscles.

— La mise à jour va ce faire, regardes les carpes. Sous les yeux d'Othilie, les carpes du bassin se mettent à agir d'une façon désordonnée. Comme animées par une force invisible, elles s'élèvent de l'eau et tournoient lentement dans les airs.

— Ça commence, assure Mathé Rio Galas le moine, vite hâtons-nous, il faut passer.

— Attends ! Comment tu sais ça et pourquoi tu ne l'as pas fait encore, questionne Othilie suspicieuse.

— Plus tard, je te dirais tout, mais il faut y aller, fait moi confiance.

Dans l'urgence, entraînée par le moine Othilie, se retrouve devant l'anneau d'énergie qui scelle la porte. Sans lui demander son approbation, il la tire par le bras et ils entrent dans la lumière verte.

Lentement la sensation commence, une étrange démangeaison court sur leurs corps électrisés et subitement s'arrête. Relevant la tête Othilie voit la route qui monte vers les bois et au-delà le col de Kâerridiose la porte du désert.

Livre Second *la Récursivité*

Que dit la Mère Vie depuis.

Les règles la Récursivité sont les suivantes :

Je t'ouvre ma vision du schème en t'invoquant indéfiniment le même champ notionnel.

Alors regarde autour de toi une autre image est là.

De la complexité j'ai fait naître la simplicité pour que s'ouvre à toi ma vision du schème.

Noob comprend la leçon avant ta résurrection.
Ne jamais se plaindre, ne jamais expliquer.
Ainsi l'ai-je dit Moi Ardo Merlnikov, telle est
la parole de mon Guerrier.

Extrait d'Une parole de jeu d'Ardo Merlnikov.

Ils cheminent en silence depuis plus d'une heure étrange couple foulant le chemin poussiéreux qui mène à la forêt. Othilie a bien essayé d'engager la conversation, mais le moine se contente de grogner en guise de répondre. Ils entrent dans une chênaie, broyant sous leur pas les feuilles mordorées de cette région comme voulu par la Déesse, éternellement automnale. Ils suivent les ravines ocre havane à demi noyées des pluies de saisons, laissées par les troupeaux de woeufs. Ces gros ruminants placides qui fouillent le sol à la recherche de glands d'yeuse, creusant la terre meuble de leur corne cyclopéenne et que l'on chasse dans la région pour leur chair et leur cuir.

Écoutent dans leur mutisme les chants des vanneaux huppés, des avocettes nichées dans les marigots boueux et les caquètements des petits tétras.

Soudain sur un signe de Mathé Rio Galas, Othilie se cache et observe. Quatre chevaliers Kâ festoient négligés

autour d'un feu de camp rôtissant un cuissot de woeufs, hache, épées et boucliers entassés pêle-mêle contre le tronc d'un gros rouvre. Ils rient et parlent fort de leur voix gutturale en faisant tourner un tonnelet d'Aubier.

Le moine passe sa langue sur ses lèvres encore tuméfiées légèrement avec une certaine envie devant la vision du vin d'épine coulant dans les gorges de chevaliers. Othilie, lui donne un coup de coude pour calmer ses ardeurs et celui-ci maronne.

— Des maraudeurs, souffle Othilie, étonnée de les voir si près de la citée en observant les chevaliers.

— Des déserteurs plutôt, regardes, il ne porte aucun insigne de leur clan, murmure Mathé Rio Galas.

— À moins qu'ils ne soient devenus comme nous ?

— Ne dit pas de bêtises, je ne suis jamais venu ici, mais m'étonnerais que ce soit des affranchis, rétorque à mot couvert le moine.

— Des affranchis ! C'est ce que nous sommes, s'étonne Othilie.

— Oh laisse tomber, en attendant, je broierai bien un coup moi, on attaque ?

— A-t-on le choix , assure Othilie en se relevant.

Levant haut son bâton, Othilie commence le cérémonial d'invocation. Ayant repéré la carcasse du woef, elle chante le sortilège des Unions Contraire. Lentement de la carcasse s'élève la forme monstrueuse d'un golem de chair putréfiée bigarrée des couleurs d'ocre Iclès et d'ombre brûlée, tenant dans sa dextre la corne du woef. Silencieusement, il s'avance sur le premier chevalier et sans que celui-ci ne puisse émettre un son, transperce son corps de la corne et l'élève à bout de bras. Comme un pendu le chevalier gigote un moment puis s'effondre au pied du golem.

Surpris les trois autres, envoyant valser le tonnelet, foncent sur leurs armes. Mais Othilie a déjà entonnée un chant nouveau et c'est deux myrmidons d'un bitume de Judée qui s'éveillent et dardent leurs mains lames vers le premier chevalier armé. Sans qu'il ne puisse parer les coups, quatre lames de chair entrent dans son torse, perforant cœur et intestins, le tuant sur le coup. Avant même que sa dépouille ne touche le sol, Othilie rénove la force de ses mignons en faisant exploser la carcasse du

malheureux suintante d'un liquide fluorescent qui éclabousse hommes et monstres, brûlant les uns, développant de la vigueur des autres. Sans espoirs, les deux derniers chevaliers, leurs armures fondant sous l'acide chargent. Bouclier levé pour se protéger, ils s'élancent et sont cueillis par le charme Senseur du moine. Bras et jambes disloqués par l'impact de la force mystique, ils tombent et succombent. Satisfait de l'assaut, Othilie et le moine s'approchent du camp.

— Belle prestation, assure Mathé Rio Galas en ramassant le tonnelet à demi vide.

— Ton Senseur était pas mal non plus je dois avouer, répond Othilie en saisissant le tonnelet pour boire à la régälade. On campe ici ? demande-t-elle mutine.

— Moi je veux bien, il va faire nuit et le cuissot à l'air à point.

— Alors je prépare notre défense, assure Othilie en invoquant deux gardiens de plus, les tirants des deux derniers cadavres.

— Tu ne vas tout de même pas nous faire dormir dans un cimetière, s'empöte le moine à demi rassuré par le

grognement des abominations, qui sous l'ordre d'Othilie se placent en faction pour protéger le camp.

— Quoi t'as peur monsieur le grand Mathé Rio Galas, ironise Othilie en consolidant son charme de longévité. Dis-toi que si on a pu les vaincre si aisément c'est qu'ils ne s'y attendaient pas.

— Y'a jamais personne qui vient ici, s'emporte le moine pour reprendre de la contenance.

— On est bien venue nous ! Alors je dis, on consolide la défense et de toute façon tu ronfles plus fort que mes mignons, ils ne t'empêcheront pas de dormir.

— Oh ! Puis fait comme tu veux, tant qu'il fait un peu de lumière, je vais regarder ce qu'étaient ses oiseaux là, se renfrogne vexé Mathé Rio Galas le moine en s'éloignant vers les sacs des guerriers trépassés. Des Pnjs, je m'en doutais, s'exclame-t-il en ouvrant leurs sacs y dénichant de l'or.

— C'est sans doute une zone de Drop, se réjouie Othilie en découvrant la fortune. Si ça se trouve, on peut s'enrichir en repérant et terrassant les autres campements dans les environs. Le Drop c'est toujours lucratif, avec Celui dont je porte le nom, on se faisait souvent des

sorties dans les zones de l'Est, j'y ai même récupéré mon bâton.

— Moi aussi, j'ai dropé de bel armes dans ses contrées, assure le moine une trace d'amertume dans la voix, à l'évocation du souvenir.

— Bon si on mangeait, déclare Othilie pour chasser l'émotion qui la gagne aussi, après tu me dois une explication sur ce qui s'est passé dans la ville.

— Oui... Oui ! Rechine le moine en se dirigeant vers le feu pour se servir une tranche de cuissot de woef.

— J'écoute insiste Othilie, s'asseyant près de lui, regardant le moine se goinfrer, mangeant elle proprement par petite bouchée la viande grasseuse à souhait de woef.

— J'suis resté un long moment sur mon banc à me soûler tu sais. J'ai remarqué qu'à la même heure chaque jour, les carpes se soulevaient de l'eau et tournoyaient incompréhensible au dessus de la mare. Cela durait quelques fois qu'un bref instant, parfois plus, mais quoiqu'il en soit, à chaque fois le phénomène se reproduisait et souvent les éléments du décor changeait. Des signes insignifiants, mais néanmoins réelle. Un

bosquet de rose en plus ici, l'arrondit d'un encorbellement modifié là et durant ce laps de temps, j'ai remarqué que la couleur de porte changeait. Une fois j'ai essayé de passer ma main au travers et cela avait fonctionné.

— Alors pourquoi n'es-tu pas sorti, demande Othilie.

— B'en, je... Euh... Peur... crache le moine contrit, j'ignorais ce que je ferais dehors et puis ma bourse était encore pleine.

— Alors tu as préféré continuer à te soûler, lui reproche Othilie.

— T'es marrante toi, qu'aurais-tu fais à ma place, tu sais comme moi qu'être un orphelin est...

— Difficile oui, je sais, assure Othilie les yeux emplies de douleur, éprouvant de la pitié pour le moine en écho à son propre chagrin. J'ai cherché longtemps ce que j'avais fait pour que Celui dont je porte le mon m'abandonne et je n'ai rien trouvé, même la déesse, ne m'a donné aucune réponse à cette question.

— Mais maintenant nous sommes deux et peut-être trouverons nous la réponse à cette interrogation, le moine s'essuie les mains à son pagne, j'ai réfléchi et je crois

qu'il nous faut aller vers l'origine de la Déesse, assure Mathé Rio Galas.

— Quoi ! Tu veux dire au désert, Othilie tremblant subitement sur la réminiscence de son rêve, redoutant l'oracle de celui-ci.

— Oui là, où notre Déesse est née, peut-être que là-bas nous trouverons, quelqu'un ou quelque chose qui nous aidera à comprendre.

— J'en doute, mais que pouvons-nous faire d'autre.

— Dormir assure le moine, la route et longue et l'Aubier me fait tourner la tête.

— Arrête donc de boire autant et passe-moi le cruchon, où est donc ta charité moniale, faudra que tu apprennes les bonnes manières si tu veux que l'on continue ensemble, ironise Othilie, en se versant une bonne rasade de vin d'épine dans un gobelet trouvé dans les fontes des chevaliers.

— Bien Maîtresse, soupire Mathé Rio Galas, espiègle, en attendant bonne nuit.

— Voilà qui est mieux, assure Othilie d'un ton doc, je prends le premier tour de garde et toi le suivant.

— Mais y a personne ici, assure le moine d'une voix endormit.

— On ne sait jamais, je te révèle dans $\frac{1}{4}$ de cycle dort maintenant.

— Par les cornes Théclos le cocu, $\frac{1}{4}$ de cycle, je sais pourquoi je suis un moine, les femmes ce n'est pas de tout repos, bougonne Mathé Rio Galas.

— Tu vas l'apprendre en chemin, en attendant ne ronfle pas trop, un de mes mignons pourrait te prendre pour sa mère et partager ta couche, le brocarde Othilie, en se relevant.

Elle fait le tour du campement écoutant les bruits nocturnes et les grognements sourds de ses mignons à son approche, laissant le moine s'endormir.

Humour, Dérision, Amitié.
Tel est le bouclier, l'arme, l'armure, du
guerrier.

Extrait d'Une parole de jeu de Naemie Theud,
Guerrière.

Où est-il parti ?

Il l'ignore, mais cette question l'obsède. Allongé dans l'herbe de la serre d'Othal, devenue son fief, MARles Pha Rheum Gus réfléchit, analysant chaque instant passé avec celui qui nomme son ami... Mathé.

Avec la certitude que celui-ci n'est plus en ville, il essaye d'y trouver la réponse. Nuit après nuit, après qu'il ait fait son rapport quotidien à Métatron, le moine le rejoignait à la fermeture de la bibliothèque et ils parcouraient la ville, mais il y a deux cycles, il n'était pas au rendez-vous.

MARles sourit attristé en revivant ces instants. Sans pudeur, comme un ami ou un disciple, Mathé avec une tendresse dissimulée sous une douleur jamais avouée, lui enseignait et lui montrait ce qu'il n'avait jamais soupçonné dans sa vie d'éphémère. Cette vie parallèle des Avatars en quartier libre à laquelle, sans vraiment le comprendre, il n'a jamais fait allusion dans ses rapports.

Tout à la joie de partager cela aurait été pour MARles trahir l'amitié qui les liait, alors il s'était tu.

Pourtant pour le retrouver, il avait essayé d'utiliser ses prérogatives, questionnant habilement Métatron. Mais techniquement, il lui est impossible de repérer ou de signaler un comportement douteux sur un Avatar tant que son statut n'est pas en connexion, c'est la règle du pas vu, pas pris, ceci afin d'éviter de saturer les serveurs. Alors il s'était résigné en gardant l'espoir qu'un jour il...

Soudaine, une moiteur saline envahit ses yeux, débordante jusqu'à inonder ses joues. Pour la première fois de sa vie, MARles se met à pleurer, terrassé par l'absence.

Seul... le mot s'imprime à lui, résonne, l'opprime lui enclavant corps et esprit dans un sentiment d'abandon et impuissant il laisse ses larmes mi-contristes mi-salutaires couler...

De la jungle aux cimes froides enneigées.
Des déserts de cristal aux côtes ternies.
Mon esprit rode, chasseur traquant l'exuvie.
Ô créatures maléfiques, prenez garde !
En un jet, mon trait dans le sang ratifie.
Le pacte de votre existence querelleuse que
vous nommez votre vie.

Extrait d'Une parole de jeu de Tokola franc boiset,
Rôdeuse.

Assise à l'écart de la meute, non loin de la mare, elle patiente, Luc son champion est allé sous son ordre, gagner de l'or dans des combats lucratifs. Pour l'occasion, elle l'a rebaptisé le Fossoyeur et il défit de cycle en cycle le moindre guerrier dans l'arène.

Luc ce dévot qui lui a vendu son âme, le presque humain. Elle jette un œil à la meute qui patiente, eux ne sont plus que des bêtes aux âmes damnées. Grâce à Luc, elle a compris sa venue au monde. De longues heures durant, avec respect et déférence, il lui a parlé de sa vie, de ce qui les a conduits lui et les autres dans la crypte et de sa croyance.

Une phrase de Luc lui a ouvert la voie. C'était cette nuit, où à ses pieds il reposait comme à l'accoutumé, ni amant,

ni prêtre, juste comme un gardien. Comme un oracle, il a prononcé les mots qui l'ont éveillé.

— Je t'ouvre ma vision du schème en t'invokant indéfiniment le même champ notionnel alors regarde autour de toi une autre image est là, puisque de la complexité j'ai fait naître la simplicité pour que s'ouvre à toi ma vision du schème.

— Que dis-tu Luc ?

— Ô ma Déesse, n'est-ce pas ton avènement en ce monde, ses mots me sont venus à l'instant de ta naissance et je regrette de ne pas les avoir compris à temps. Nous aurions été plus nombreux pour asseoir ton culte en se monde.

— Comment cela ?

— Toi qui n'as jamais vécu sous la coupe de Celui dont je porte le nom, tu as appris la détresse et les faiblesses de l'abandon et la miséricorde de la mort, discernant dans ce schéma ton chemin et ton utilité en ce monde. Nous qui n'avions pas d'espoir tu nous en as donné. Rien ne meurt ici, la Mère Vie, ne le permets pas. Ceux d'entre nous qui ont essayés de se donner la mort, se jetant sur

leurs lames, au milieu des fauves qui peuplent les cimes de l'Ouest, sont toujours revenus. Il en va ainsi, nous sommes prisonniers de ce monde et de notre propre existence. Mais toi, tu es venue et toi seule nous offre la rédemption...

Elle avait failli lui demander comment elle faisait cela, mais comment avouer son incompréhension à celui-là même qui la vénère. Alors, elle s'était mise à réfléchir, étudiant les mots de Luc son oracle et avait finalement compris le but de sa vie en ce monde. Offrir une fin à tous ceux qui la recherchaient, elle est donc l'antithèse de ce monde, la porte de sortie miséricordieuse vers un au-delà.

— Ma Déesse, voici l'or demandé, déclare cérémonieux Luc en déposant à ses pieds une bourse, la tirant de sa rêverie.

— Merci Luc, assure-t-elle encore troublée !

— J'ai bien peur, que ce soit le dernier.

— Comment cela ?

— Ô ma Déesse, ils refusent le combat dès que je parais, ma notoriété inquiète et surtout intrigue.

— Ce ne sont que des chiens, s'emporte LArmes au souvenir toujours vivace de la bande à Messire Karin, ils veulent se divertir et répugnent à se tacher les mains.

— Sans doute, assure Luc, soucieux de la colère qui couve en sa Déesse, sachant combien elle peut être meurtrière. Il hésite puis reprend tout de même. J'ai entendu de bien étranges choses là-bas.

— Lesquelles ? Demandes acerbe LArmes, cédant sous un étrange pressentiment.

— J'ai entendu dire, que certains suivent le chemin du Racheté, j'ignore ce que c'est, mais le fait est qu'ils disparaissent et puis... Il hésite à nouveau, un étranger est en ville et certains se méfient de lui. Il est dit qu'il serait capable de voir au travers.

— Au travers ? Qu'est-ce donc que cela, s'interroge LArmes, pensant tout haut, ignorant inconsciemment les questions sur le chemin du Racheté.

— Il se fait appeler MArles et aurait les mêmes pouvoirs que vous ma Déesse.

— Un autre... murmure LArmes, soulagée et anxieuse.

— Qu'allons-nous faire ose Luc, conscient du trouble jeté par ses déclarations dans l'esprit de sa Déesse.

— Nous partons...

Un allié peut être plus utile mort que vivant !
Tel est le paradoxe qu'offrent les
Thaumaturges.
Pour eux la vie est une non-existence avec
laquelle il leur faut patienter.
Car seul le trépas est sources de vie.

Extrait d'Une parole de jeu de Sity Mortus,
Nécromancienne.

Aux frontières du désert de Kâ, un groupe d'hommes et de femmes bivouaquent dans l'oasis inhospitalière dite du Crève-cœur .

Installés assez loin de l'unique point d'eau stagnant, devant un feu de branche de palmes à combustion lente pour éloigner les moustiques. En soldat aguerrit, ils forcent depuis le couché du soleil leur esprit au repos dans l'air ambiant saturé des effluves nauséabonds de leur propre corps étouffant dans la fournaise de la nuit mâtinée des rémanences de silice soufrée longuement surchauffée, des déjections de la faune locale, de la maigre végétation entourant l'oasis se décomposant lentement.

Seul, assis à l'écart sur une souche desséchée, un homme monte la garde. C'est un vieux, ou du moins il semble

l'être, front plissé portant des tâches décolorées comme les stigmates d'anciennes brûlures, yeux encaissés sous des sourcils broussailleux de couleur poivre et sel. Nez empâté semblant avoir été maintes et maintes fois cassé et portant sur ses ailettes, l'usure caractéristique de la protection nasale d'un casque. Lèvres fines et graves n'affichant aucun sourire. Son regard scrutant par alternance l'horizon bleu nuit par-delà les dunes et le corps de ses hommes en contrebas.

— Apostat mon frère éveille-toi, ordonne le souffle glacé d'une voix cristalline dans le langage vieilli des nourrices.

— Quoi ? Qui ? Sursaute Guillaume en portant instinctif, la main sur sa hache près de lui, regrettant sa rêverie.

— Chut ! Le tance la voix, n'éveilles pas les autres et écoute-moi, je suis...

— Na'Elle, la nourrisse de la déesse, j'entends et reconnais ta voix, assure-t-il dans une expiration d'aise, rassuré.

Un flot de nostalgie l'envahit soudainement. L'image du corps nu d'une jeune mulâtre aux yeux d'agate fauve

ployée sous la force de son vit entre ses reins s'imprime à lui sans que sa raison la trouvant incongrue ne puisse la refouler.

— Laisse à la tente nos jeux d'amour mon aimé,
s'amuse la voix, je n'ai rien oublié non plus de cette nuit
et je lis dans ton cœur. Moi aussi Guillaume j'attends
depuis longtemps de te retrouver...

Cet aveu soulage d'un coup la tension qui étreint depuis de nombreux cycles son cœur et chasse le voile de l'absence qui a depuis obscurci son regard.

Longuement après cette nuit de l'Avatar, celle où les enfants de la déesse fêtent sa naissance et commémorent la promesse d'amour funeste en rappelant à tous que c'est cette nuit-là que la déesse a trouvée puis perdue son prince. Solennité, où, soudard, ivre de sa jeunesse guerrière avinée, il avait forcé les entrailles d'une jeune Schiwira inconnue, Cadeau de la Déesse.

Conquistador, butor, il avait mentalement réprouvé son attitude, sa rudesse, son césarisme sous chaque caresse, mouvement de corps, sans qu'il ne puisse se maîtriser. Au matin, dessaoulé, désorienté, il ne trouva sous la tente

qu'une vieille femme qui muette, le réconforta en lui donnant du vin coupé d'écorce de saule pour calmer une migraine tyrannique.

L'éveil se fit lentement. Dans les yeux et la douce sollicitude de la vieille, repentant, il comprit le secret de cette femme et que c'est elle qu'il cherchait depuis si longtemps sans qu'il ait pu le lui dire terrassé par le sommeil post coïtal.

Renfrogné, sans un mot il sortit de la tente. Frissonnant sous l'air glacial de sa culpabilité, il se drapa d'un manteau d'amertume, dissimulant son visage et son âme sous le capuchon du remord. Ignorant, il partit sans se retourner, dédaignant la vieille et ses bons soins, sourd aux mots d'amour que lui chuchotait le visage ridé sur le seuil.

— Mais La Mère Vie continue la voix, nous veut à son service et je te promets que ces jeux-là seront à nouveau. En attendant, nous avons une mission.

— J'ai déjà réussi à en réunir tu vois, assure Guillaume en portant son regard sur les femmes et les hommes qui

sommeillent mijotant dans l'acier et le cuir de leur armure, frissonnant de sueur dans leur cape.

En un instant il revit en flash leur rencontre. Son errance dans Kétolie, écumant tavernes et bas-fonds, répandant à mot couvert sa volonté cherchant ceux qu'il nome les Rachetés, ceux depuis longtemps abandonnés et qui survivent hors de tout espoir. Beaucoup l'ont écoutés et pourtant très peu sont venus, las sans doute de croire ou par peur de ne plus pouvoir y croire. Guillaume l'ignore, mais il avait si peu de temps pour les rallier que chercher à influencer de la vie dans ses coquilles vides aurait pu mettre en péril les autres. Ses ordres étaient clairs, juste avant matines, dans les bas-fonds, derrière la statue des paris, emprunter l'escalier qui descend aux caves, puis forcer la porte des cryptes suivre les longs couloirs des catacombes en suivant le mur de droite jusqu'à la sortie.

Là, il les avait retrouvés trois femmes et six hommes grelottant de peur et de froid, l'esprit hagard d'avoir osé quelque chose sans comprendre. En silence, ils se sont enfoncés dans la nuit mourante et ont marché jusque ici.

— D'autres viendront, lui assure Na'Elle.

— Je l'espère affirme l'Apostat dans une posture figée, l'esprit ouvert recueillant les mots silencieux du Prédicat, mais que ferons-nous d'eux ?

— Là n'est pas encore la question, il y a un danger plus grand qui arrive. Il est apparu, on ne sait d'où, mais tu dois mettre les autres à l'abri, voici l'endroit. Un étrange diaporama défile devant ses yeux en surimpression sur les brandons du soleil de l'aube naissant lentement.

— J'irais, assure mentalement l'Apostat.

— Il est apparu et La Mère Vie veut qu'on s'oppose à lui. Il se fait appeler le Maître ou Miestra.

— Le sans couleur, traduit l'Apostat en expirant sortant de sa transe.

Une brise soudaine se lève et balayant légèrement le sable a ses pieds le fait onduler, s'agglomérer jusqu'à former le visage rieur de Na'Elle émergeant du sol comme un miroir fantomatique. Guillaume ému tend une main et lentement caresse la joue silicate de son aimer.

— Cela même dans la langue ancienne des esclaves et j'ignore pourquoi et qui il est, mais la mort est en lui, va mon Guillaume et après nous seront ensemble, c'est la

promesse de La Mère Vie, articulent les lèvres fines
avant de se friper et de s'évanouir, retombant dans le
néant.

Une larme roule sur la joue de l'Apostat et tombe au sol à
l'endroit où était l'apparition de Na'Elle, elle se mêle un
bref instant avec le sable avant de s'évaporer sous la
chaleur du désert, une autre s'écoule à son tour, puis une
autre, barbouillant son visage de larmes, soulageant enfin
dans leurs rus son âme et son cœur endolorie.

Plutôt mourir que de déshonorer la lignée des Tad Buhez.

Au nom de celui que je porte.

Quelle mort serait plus glorieuse que de trépasser au combat pour assurer sa victoire.

Extrait d'Une parole de jeu d'Angel Tulipenoire Guerrière.

Dissimulé dans un taillis, MARles Pha Rheum Gus ne voit pas émerger du néant une horde en contrebas. Des êtres de petite taille au corps couleur glacié de terre verte et bronze antique courent furtifs voûtés et nus, leur cou enclavé d'un collier métallique, enchaînés et guidés par un autre. Obéissant à ses ordres, ils se regroupent sans bruit à ses pieds.

Un frisson parcourt le corps de MARles, l'air autour de lui semble s'être glacé subitement et il tressaille. Ses larmes se figent en minuscules tessons de glace ridant ses joues sous leur emprise, son haleine se condense à chaque expiration en un fin brouillard. Lentement MARles relève la tête et l'aperçoit.

L'étrange maître a la peau et de longs cheveux d'un blanc diaphane, dépasse de quelques têtes ceux de sa

meute et tenant fermement en main chaînes et bâton pivote vers sa direction. MARles en se relevant, soutient le regard oublié de l'autre, fasciné par les yeux d'un pigment en glacis d'un bleu cobalt XVIIIème, étrange regard d'eau qui le dévisage.

Il est nu, seules ses épaules sont ceintes d'épaulières cloutées. Teintes d'un rouge organique les deux uniques pièces d'armure sont retenues par des lanières de cuir qui se croisent par un anneau de fer sur son torse. Quoiqu'il est remarqué la fine ironie verticale de sa vulve glabre et peu mafflue, MARles prend réellement conscience de son sexe en voyant le galbe généreux de sa poitrine profilé par les lanières. Ses seins d'une blancheur laiteuse aux aréoles brunies d'un pigment pur d'ocres abricot aux tétins ronds d'un pigment en glacis d'ocres rouge apportent indécents l'unique touche de couleur tendre dans ce corps délétère filiforme aux muscle oblongues.

Sans qu'il ne puisse esquisser le moindre geste de défense, la nuée grisâtre de formes obscènes d'humanoïdes se porte vers lui et l'encercle. Amusée de l'effroi qu'elle vient de provoquer chez MARles, le maître

rappelle sa meute et le regarde puis esquisse un étrange sourire, comme une sorte d'excuse.

— Ne craint rien, murmure sa voix cristalline.

— Qui es-tu ? Bredouille MArles charmé malgré lui par la douceur du ton.

— Nos Mères ont fait alliance et pour l'instant nous ne sommes pas ennemis.

— Nos Mères ? S'étonne MArles.

Elle tend la main et son index se pose sur le front de MArles, engourdissant instantanément son esprit.

Dans ses yeux danse une envie juvénile. Répondant à un désir soudain, ignorant volontairement le prix à payer elle assure mentalement à sa conscience affolée qui se rebiffe.

— Ce sera lui, je le veux, Na !

Avant d'ajouter à son attention.

— Chut ! Ne dis rien pour l'instant est à moi, murmure-t-elle dans son cou... à nous... Viens !

Le Maître, MArles ne peut la nommer autrement, empilant le dernier anneau des laisses plantant son bâton dans le sol enchaîne solidement la meute. Puis avec une

douceur extrême qui anéantit miraculeusement toutes ses réticences, elle prend la main de MARles l'entraînant vers l'étang à sa gauche qui baigne les pieds d'un grand bosquet de roseaux.

Là sans un mot, elle laisse tomber ses épaulières et plonge dans l'onde. Bouche bée, MARles la regarde, interdit, indécis.

Sous ses yeux, lorsqu'elle reparaît sur la berge l'invitant d'une main et d'un rire enfantin à le rejoindre, MARles la redécouvre. Sous des bandes éparses que l'eau a délavées, la tendre couleur jaune de Naples de son corps rehaussée par la blancheur de ses cheveux et le bleu hypnotique de ses yeux transparaît.

MARles se concentre essayant de refouler le désir qui vient de naître et malhabile, bredouille.

— Tu es...

— Chut ne dit rien, ou du moins pas encore, les questions seront pour après. Je me nomme LArmes.

Murmure-t-elle à son oreille en se plaçant derrière lui pour mieux espiègle profiter de la surprise et le pousser dans l'eau.

Dans une gerbe d'écume il s'étale dans le limon, rageur il se relève et s'ébroue comme un jeune chien. Elle se met à pouffer désarmant toute velléité de sa part en voyant le visage de MARles bruni de vase constellé du vert pastelle des lentilles d'eau. Apercevant sa mise dans le reflet de l'eau, il reprend son rire en écho et gamin se défroque.

Lentement, ils nagent profitant de la tiédeur de l'onde, se chamaillent provoquant le désordre dans les îlots des nénuphars paresseux, jouent dans les talles de Potamot crépu, se cherchent dans les frayères de plart à brochet, minaudent en s'offrant tour à tour des bouquets de fleurs de Nelumbium. Charmés ils s'enlacent enfin.

Le corps chaud de LArmes pantelant entre ses mains godiches, MARles entend la voix chaude et légèrement avinée de Mathé résonner dans sa tête lui renouvelant la prédiction des femmes.

MARles mon ami sache que la gourgandine à des volontés auxquelles il faut nous plier, sinon ton vit reste à jamais plissé. En chaque femme si chaste soit elle, elle sommeille et peu sont ceux qui savent prédire son avènement. Trop ne se servent de leur vit que pour pisser oublieux de cette féminité cachée, ainsi il y a beaucoup

de cocus et peu d'amants. Alors je te dis ceci quand la gourgandine paraît, à ses volontés apprend à plier, sinon ton vit restera à jamais plissé.

Honteux il chasse de son esprit cette pensée qu'il juge incongrue et lutte pour faire taire la voix fantomatique du moine qui ricane.

Novice, il laisse LArmes le guider, jusqu'à ce que leurs baisers, leurs caresses, ne soient que des tourbillons d'infini qui les emportent au-delà de la raison.

Dans le jour déclinant, MArles se fait peintre, comme le maître place sa toile sur le chevalet il dépose avec une infinie douceur le corps de LArmes sur une roche plate qui affleure. Ses mains fusains parcourant lentement son corps esquissent les traits fins de son amante. Sa bouche pinceau gomme, balaye le blanc suaire, étrange flochetage révélant au monde le jaune de Naples de sa peau. Loin de la froideur mortelle et blanche le corps de son amante rayonne enfin de chaleur. Clair-obscur de ses joues, ses seins, ses cuisses rosies sous son ardeur côtoyant abrupte les pigments purs très sombres du rouge organique de ses lèvres affichant un sourire d'exaltation, l'ocre rouge de ses tétins turgides, le sienne brûlé d'Italie

de ses nymphes, créant des effets de contrastes violents de leur jouissance communautaire. L'union est une certitude, l'un en l'autre ils ne font qu'un être unique et indivisible et heureux...

L'Armes s'éveille en sursaut, épuisée par leurs étreintes, elle s'est assoupit.

— Ils grognent depuis le levé du jour, annonce M'Arles en caressant la joue de L'Armes pour l'apaiser.

— Ils s'ennuient c'est tout, affirme la jeune femme en se levant promptement, lui cachant la vérité.

— Mais qui sont-ils ? Lui demande M'Arles en essayant de la retenir, exprimant tout haut la question qui l'a turlupinée quand elle dormait.

— Des esclaves comme moi, assure L'Armes.

— Des esclaves ?

— Oui comme toi et moi, s'emporte la jeune femme en luttant contre le paradoxe de ses sentiments, refoulant son amour oppressant pour cet homme qu'elle a désiré. Tu ne veux donc plus savoir qui je suis ? lui demande-t-elle acerbe en allant récupérer ses affaires sur la berge, espérant changer de sujet.

MARles observe un moment la grâce de sa démarche et admire le doux balancement de ses fesses, trouvant encore plus qu'avant sa silhouette parfaite. Amoureux de tant de beauté, il se lève et s'approche d'elle et lui répond dans une tendresse infinie en écho aux souvenirs de leurs étreintes passées.

— Mais je sais qui tu es, murmure dans un souffle cajoleur MARles dans son dos avant de l'embrassé dans le cou, les mains lui cajolant amoureusement les seins, suspendant ainsi ses gestes au moment où LArmes allait revêtir son armure. Tu es celle que j'aime et c'est tout ce que je veux savoir, insiste-t-il en lui prenant des mains ses épaulières avant de les rejeter au loin.

— Laisse-moi ! Mon pauvre amour, tu ne sais rien... Réplique d'une voix éraillée de peur LArmes devenant soudainement cassante.

Rageuse, fuyant son étreinte, LArmes ramasse ses épaulières et activant un mécanisme, elle fait pivoter le dessus de celle de droite sur un pivot invisible. Puis sans un mot, la jeune femme sort une houppette et effleurant mécaniquement la surface d'une étrange pierre

blanchâtre entame devant MARles incrédule sa métamorphose.

Les douces couleurs de leur amour se meurent dans monochromie de la poudre qui recouvre le corps de LArmes. Peu à peu le Maître revient et la horde dans son dos s'existe, sentant l'heure de la chasse.

— Pars ! Lui ordonne LArmes en se détournant de lui, pars avant que je ne te tue.

— Mais mon amour, bredouille MARles frissonnant dans sa nudité.

— Nos Mères ont fait alliance je te l'ai dis, mais nous seront bientôt ennemies, nul ne peut changer cela.

— Mais je t'aime hurle MARles.

— Moi aussi et jamais je ne cesserais de t'aimer, mais n'as-tu donc pas compris qui je suis. Je suis le M...

Miestra.

En pleures, luttant contre elle-même, LArmes trace dans l'air un enchaînement de signes cabalistiques et soudainement son bâton atterrit dans sa paume, libérant la meute.

— Fuis ! Si tu ne veux ne pas finir sous leurs crocs, ordonne en ricanant la voix forte du Maître. Vite pars mon aimer, sans te retourner mais ne m’oublie pas, promets-le-moi, quémante la voix sanglotante de LArmes.

— Je te le promets, assure MARles indécis, essayant de comprendre ce qui se passe.

Courant, assoiffée, la meute s’élance déjà, répondant à l’appel. MARles les voit se ruer sur lui. Un instant il veut lutter, invoquer un sort de zone qui pourrait balayer les chiens du Maître, mais le regard emplit de tristesse de LArmes, l’en dissuade. Résigné, il ramasse à la hâte ses affaires et se téléporte...

Si vous Trépassez c'est que je suis le suis moi-même.

Aucune inquiétude ils ne sont pas près de me terrasser.

Les derniers qui ont essayés ont rejoint le monde des Oubliés.

Extrait d'Une parole de jeu de Shapper, Moine.

Othilie s'éveille, le moine s'est assoupi durant sa garde et sans ménagement, elle le réveille d'un coup de pied dans les flans. Mathé Rio Galas grogne en se frottant les côtes.

— C'était trop calme ! J'ai perdu de ma vigilance c'est tout.

— En route, lui répond sèchement Othilie.

— Et le petit-déjeuner ?

— On file, j'ai dit, qui dort dîne et tu en as bien mangé pour trois pièce d'or.

Sans l'attendre, ramassant ses fontes emplies d'or, Othilie, prend la route. Mathé Rio Galas essoufflé la rattrape et en silence chemine près d'elle, surveillant sa mine du coin de l'œil.

Othilie mutine trimarde à grands pas, attendant une remarque du moine, mais celui-ci reste muet, sifflotant juste de temps en temps un chant entre ses dents.

— Holà, le moine c'est la messe que tu nous serines à voix basse, s'emporte d'une colère feinte la jeune Nécromancienne, pour rompre la monotonie.

— Pas du tout ! C'est juste qu'une chanson de taverne, rétorque Mathé. Vu ta bobine j'essaie d'égailler l'ambiance.

— Qu'est ce qu'elle a ma bobine ? S'emporte Othilie piquée au vif.

— B'en... le moine semble réfléchir intensément, cherchant ses mots, B'en je dirais qu'elle est comme l'ambiance obituaire... Lugubre. Quoique chez vous, vous autres nécromanciens c'est sans doute un compliment, insiste tout sourire Mathé. À force de vivre avec des macchabées on fini par leur ressembler, s'esclaffe-t-il carrément.

— Parce que tu crois de vivre avec les anges faits de toi un chérubin. C'est sûrement pour cela que vous vous goinfrer pour avoir des kilos de piété à partager, rétorque

faussement acerbe Othilie, riant à couvert des deux blagues qui courent sur le compte de leur profession.

— Je vois qu'on a fréquenté les mêmes établissements, assure Mathé en riant de plus belle.

— On le dirait bien oui, répond en ricanant Othilie, c'est quoi la chanson que tu sifflais ?

— La légende de Théclos le cocu.

— Attends ! Attends... Je la connais, assure Othilie les larmes aux yeux, cherchant les paroles.

— Quoi une jeune fille comme toi ? S'insurge d'une moue goguenarde le moine.

— Oui en route compagnon, entonne Othilie invitant Mathé à la suivre par le sentier qui pénètre plus avant dans la forêt, brayant à tue tête les premiers vers de la chanson.

— C'est sur mon vit que court le morpion, y'a plus que lui pour s'aventurer ainsi, ma femme est dans mon lit mais avec lui. Moi Théclos le cocu je n'y suis plus bienvenue...

Ils entonnent la dernière strophe quand apercevant une trouée, ils pensent avoir atteint l'orée de la forêt.

Nonchalant, ils remontent vers celle-ci, ravis de ne plus avoir à batailler avec les basses branches et les bosquets de ronces qui entravaient parfois le chemin. Ils débouchent dans une immense clairière et restent interdits.

Bouches bées, Othilie et Mathé dans son dos regardent l'immense dôme occupant les trois quarts du terrain. Il est composé leur semblent-ils à le voir, de la même matière que les portes qui condamnent l'entrée de la citée de Kétolie.

Comme si elle recherchait en permanence la stabilité de sa structure, telle une bulle de savon échouée sur le sol ondulant lentement sous le vent, le glacis pellucide vert de Vérone de la coupole est parcourut de micro-décharges qui créent d'infimes contractions de la matière, la rendant vivante.

— C'est quoi ? demande Othilie.

— Comment veux-tu que je le sache, répond d'une voix enrouée d'appréhension le moine.

Ils restent un long battement de cœur à observer, ne décelant aucune menace.

— Viens ! On va voir alors.

— Othilie, mais t'es folle, reviens ici, souffle craintif le moine au moment où la jeune nécromancienne s'échappe de son emprise.

— Oh ! Mathé le trouillard tu ne vas pas nous chier dans ton pagne, l'admoneste farouche Othilie sans se retourner en s'approchant lentement de la structure.

— Ha ! Les femmes et leur curiosité malade, s'emporte le moine exaspéré en la rejoignant à pas mesurés.

Timide, Othilie tend la main et caresse la surface, celle-ci d'une tendre chaleur palpable sous ses doigts s'irradie de micros éclairs bleutés qui picotent et la font rire. Comme un enfant effaçant le givre sur la vitre pour voir tomber la neige, Othilie frotte de sa paume la surface. L'étrange matière réagit et s'éclaircit, livrant aux yeux de la jeune Nécromancienne ce qu'elle contient. Dans son dos le moine maugré sur l'irresponsabilité des femmes et les ennuis qui, en découlent, hélas...

— Mathé vient voir, s'exclame Othilie.

— Quoi ? Par les gonades de Théclos on va encore avoir des ennuis.

— Mais que tu peux être mule, viens voir te dis-je, on dirait...

— La recherche de l'émissaire ! Hé ! J'ai fait cette mission et on l'a fini en maître, s'enthousiasme subitement Mathé, le nez collé à la paroi joue contre joue avec Othilie.

C'est comme un film burlesque, essentiellement visuel, s'attachant plus particulièrement à montrer plutôt qu'à tenter de raconter. Chaos provoquant inévitablement des collisions, des chutes, des manœuvres inattendues et des catastrophes en chaîne dans un silence total.

Mais pour eux, ils leur suffisent de fermer les yeux un instant pour retrouver la bande-son.

Le cliquetis des armures, des armes, les cris de rage ou d'agonie, les ordres d'attaque ou de retraite, les bruits et l'odeur du combat, de la mort, car eux ils l'ont vécu.

Tout comme ces douze reîtres, ils se sont tenus en une masse au centre du village de tentes abri, lutant coude à coude, protégeant le flanc droit de l'autre, six Tankers en

périphérie protégeant bouclier d'une main, épée ou hache de l'autre les Casters. Cette classe de personnages dont ils font partie et qui est essentiellement basée sur l'incantation de sorts.

— Ils s'en sortiront pas assure froidement Mathé, regarde il y a une brèche près du Tanker de droite.

— Oui je vois ça assure émue Othilie compatissante à ce qui va se passer.

— Mais regroupez-vous faite ce qu'il dit ! Hurle soudain Mathé en écho au cri muet d'un Caster affolé.

Mais nul ne l'entend et sous leurs yeux la débandade s'installe inexorablement, lentement la horde des chevaliers Kâ force le point faible et comme lame en chair pénètre la défense. Un à un dans une lente agonie, les assiégés s'effondrent, s'écroulent face au sol, corps mutilé, percé, démembré.

— Viens Othilie, on ne peut rien pour eux, la partie est finie, ils ont plus qu'à recommencer, lance rageur Mathé.

— J'ai essayé de les aider avoue la jeune nécromancienne larmes aux yeux de nostalgie et d'impuissance, en se tournant vers le moine. J'ai essayé

d'invoquer des mignons pour combler ce vide
dévastateur, mais...

— Je sais, j'ai tenté, moi aussi, de leur envoyer des
charmes de soins, mais on ne pouvait rien faire, assure
Mathé.

— Le principe de l'Instance, assure Othilie en s'essuyant
d'un revers de manche.

— Oui on sait maintenant ce qui se passe quand on part
en mission coopérative, souffle fataliste Mathé.

— Une sphère une mission.

— Oui Othilie ce qui veut dire qu'à travers le monde une
bonne vingtaine de sphères attendent dans des endroits
comme celui-ci.

— Viens, on continue, se renfrogne Othilie, se
promettant de ne plus jamais regarder à nouveau dans
une sphère.

Empathiques, ils partagent leur douleur, main dans la
main, ils s'éloignent, appréciant la chaleur de l'autre si
réconfortante et qui atténue l'absence de Celui dont il
porte le nom et qui orphelins les a laissés aux yeux de ce
monde qui est le leur et pourtant si inconnu.

Dans leur dos la sphère tremble à nouveau, une nouvelle équipe vient d'entrer et entreprend de jouer leur destinée sur le coup de dès que les scénaristes du jeu ont lancés.

L'alcoolique est un être errant.
Il recherche dans les vignes d'un Seigneur son paradis perdu.
Ainsi je le dis la polyvalence évite toute dépendance.
Je bois donc de tout au banquet de la vie.

Extrait de Parole de jeu de Diony, Moine.

On lui ment, c'est une évidence et pourtant il lutte contre cette idée qui l'entraîne dans le chaos. Dans bibliothèque d'Othal Iris, l'œil du savoir les mains crispées sur le lutrin où se trouve un livre Métatron, MARles résiste pour ne pas sombrer. Consciemment, Métatron élude ses questions sur LArmes, le ramenant à son rapport journalier comme s'il voulait gagner du temps, ou simplement avait peur de trop en dire. Rageur il quitte la communication et sort, descend la rue jusqu'à la taverne proche.

Par habitude, il commande deux verres, s'attendant à voir Mathé venir s'asseoir avec lui. Trop de questions tournent inlassablement dans sa tête et suivant l'adage de son vieil ami le moine, Quand la question vole, il faut qu'elle s'envole dans l'épine tu trouveras ce que tu ne

vois pas, le repos de l'esprit du guerrier las, alors enivre-toi.

Il commande autant de verre qu'il lui faut pour être gris et écoute les dialogues des autres. Notes des faits anodins pour son rapport journalier, depuis peu il est devenu fainéant, son esprit étant trop souvent tourné vers LArmes et leur rencontre et il emploie son temps à de vaines recherches pour la retrouver. Dans les brumes de l'ivresse, un fait pourtant attire son attention, se ressaisissant, il se concentre et écoute discrètement la conversation entre un guerrier et le patron de la taverne.

— Te dis que c'est pas normale, ils vont bientôt fermer l'arène, y'a presque plus de combattants, même le moine il s'est tiré.

— Qui Mathé ?

— Oui, ce ventre bleu, dire que j'ai fait le brancardier pour lui et il s'est barré sans rien nous dire.

— Dois pas être bien loin, j'en suis sûr.

— M'étonnerais, te dis qu'il se passe des choses bizarres, je trouve plus mon condisciple, pt'être qu'il à

suivi le chemin du Racheté mais paraît qu'ils y en a qui n'arrivent jamais à destination.

— J'ai entendu parler de cette fadaise, paraît que ceux qui désirent être libre, ils n'ont pas descendre dans la crypte, celle derrière la statue des paris et suivre le couloir de droite. Mais être libre de quoi, je te le demande.

Sans plus attendre, MARles jette sans un mot une bourse sur la table en guise de paiement et sort, remonte la rue vers l'arène.

Au passage du bassin de la Déesse, il se plonge la tête dans l'eau glacée pour se dégriser. Lentement les effets de l'alcool refluent, la goutte au nez, il renâcle, se mouche dans sa cape. Un petit groupe se forme non loin de lui et attire son attention, ils sont une demi-douzaine, portant armes et bagages, se regroupant discrètement, parlant à mot couvert.

MARles essaie d'entendre leurs paroles, mais il ne peut en percevoir que quelques bribes. Pourtant le mot Racheté, lui offre un espoir.

Comédien, il se relève, simule l'ivresse encore proche, la voix déraillant, il fredonne une chanson de taverne et les suit à distance, au moment où ils partent. Ignorant sa présence, ils remontent les rues, peinant sous leurs fardeaux.

De temps à autre, ils détournent le regard anxieux, épiant la nuit. Puis entendant le raclement volontaire de MARles jouant l'ivrogne, ils reprennent leur chemin, non sans lancer une boutade sur son état. Devinant leur destination, MARles bifurque sur la droite et abandonnant sa dépouille d'ivrogne, cours dans les ruelles.

Arrivé aux arènes désertes, il se poste près de la statue des paris et attend. Des cliquetis, des bruits de pas sourds, lui confirment leur arrivée proche. Se dissimulant un peu plus il observe. Le premier ouvre la porte qui mène à la crypte, tandis qu'une seconde déroule une longue corde.

À gestes mesurés, elle s'attache puis forme la cordée avec les autres. Torche en main, le premier amorce la descente de l'escalier. MARles patiente, puis s'approche de la grille. Au moment où la torche n'est plus qu'un simple falot, il les suit.

Précautionneux, il avance sur les marches humides et glissantes se retenant au mur et arrive au bas des marches. S'accoutument à la peine ombre, MARles plisse les yeux et repère sur le sol des traces de pas. Dans la poussière blanchâtre, les empreintes s'impriment partielles ou complètes suivant le poids du marcheur. Lentement MARles les suit et débouche sur une salle immense et voûtée, éclairée par de grands candélabres. Percés de plusieurs issues projetées en ombres grises, il comprend alors l'idée de la cordée. Se perdre dans ce dédale lui apparaît comme manifeste tant les chemins qui s'ouvrent à lui sont nombreux. MARles fait le tour de la salle en dénombre plus d'une dizaine. Sur le sol les traces se croisent, s'enlissent en une bouillie grisâtre parfois croûtée. Preuve qu'ils ont été nombreux à emprunter ce lieu, à chercher leur chemin. Un à un, MARles étudie les passages, recherchant un indice, se maudissant d'avoir trop attendu que le groupe s'éloigne. Sur le mur de droite du quatrième passage, il découvre gravé dans la pierre un R, juste sous une torche éteinte dont il se saisit et qu'il allume au candélabre proche. Sous ses doigts les aspérités rugueuses de la gravure et la

grossièreté du trait le confirme dans son choix d'emprunter ce passage. Bien loin des bas reliefs sculptés de main de maître qui ornent la salle, ce signe a été gravé à la hâte par une dague, juste pour dire c'est par ici.

MARles tâtonne et progresse lentement, trop lentement à son goût, mais le sol est instable sous ses pas, la terre battue cède parfois le champ pour des pavés de guingois, glissant d'humidité sur lesquels il s'abîme les orteils. Le noir règne en maître dans ce long couloir, son maigre falot n'éclaire quasiment rien, projetant à peine une nabote esquisse cendrée de son ombre.

Des cris se répercutent sous la voûte du tunnel, alarmé, MARles presse le pas. Furtive, une maigre lueur bouge au loin devant lui, se balançant au gré de la course affolée du porteur. Les cris s'amplifient poursuivis d'étranges jappements.

MARles cours, fonçant droit devant lui, ignorant la morsure glaciale de l'eau stagnante en flaque provoquée par les infiltrations qui rigolent sur les murs. Les pieds détrempés, il dérape, jette sa torche devenue encombrante. La lueur maussade soulignant une porte se

dessine devant lui, annonçant l'issue du tunnel, amorçant un sort de zone il s'élançe.

MARles roule pour amortir sa chute, se relève et dans l'action lance un cercle de glace, instantanément la zone au-devant de lui, se couvre de givre. Tous combattants pris dans l'enceinte du cercle se trouvent illico ralentis, emprisonnés par des milliards de cristaux qui le surchargent.

Mais sous les yeux de MARles, le cercle magique est vide, la glace forme une pellicule qui comme un miroir lui renvoie l'image du plafond en arcades voûtées, éclairés par un immense candélabre central.

Stupide, il fait le tour de la salle. Rien, pas une trace de lutte, ni de combat, juste une grille ouverte à l'opposé de son entrée. Renfrogner, il l'emprunte et descend la volée de marches. Des pleurs devant lui cette fois-ci attirent son attention. MARles s'avance et s'arrête au bas des marches, se tapissant dans l'ombre, il écoute.

— Brave Gaël, je vois que tu as rempli une nouvelle fois ton contrat, la Déesse sera fière de toi.

— Je ne suis là que pour la servir Maître Luc.

— Je sais cela, maintenant voyons ceux-là.

— Holà vous autres ! Cessez de geindre et prosternez-vous devant Maître Luc et écoutez bien ce qu'il a à vous dire !

— Bonjour à vous ! Mes sœurs et mes frères, LArmes notre Déesse m'envoie vous porter les paroles d'avenir. Vous autres orphelins, dont Celui dont je porte le nom, vous a abandonné, voici le choix de votre existence.

— De quelle Déesse parles-tu gnome, apostrophe un homme jovial, les cheveux roux cendrés de poussière. Nous sommes des Rachetés, nous voulons voir l'Apostat.

— Ferme-la, chien ! Hurlé Gaël en lui flanquant un coup de pied dans les côtes.

— Gaël ! Non ! Ne le frappe pas, assure Luc d'une voix douceuse, notre homme a raison, il est bien un Racheté, mais tu t'es trompé de passeur mon ami. Gaël sert notre Déesse LArmes et elle seule.

— Perfidie, notre or alors ? Voleuse es-tu... bâtarde, puisses-tu pourrir...

— Silence l'homme ! Ordonne Luc en faisant un signe de tête de dénégation à Gaël qui s'apprête à frapper de nouveau. Tu le diras à notre Déesse si tu désires la voir,

sinon tu es libre, mais on garde ton or. Le contrat était de te conduire dans le dédale de la crypte, c'est chose faite.

— Libre, mais comment libre...

— Va te dis-je, assure Luc exaspéré, la sortie est quelques parts par là, d'une main ossue, il désigne un point dans le vide.

— Mais je vais me perdre et erré à jamais, grogne l'homme désappointé, surveillant du coin de l'œil Gaël.

— Là est le risque en effet, mais parfois salutaire.

Nombreux sont ceux qui comprennent la valeur du don de notre déesse après bien des errances. Moi-même j'ai attendu longuement son avènement et je me suis souvent perdu. Mais vois-tu l'homme, ce n'est qu'aux plus méritants qu'elle s'adresse, à ceux qui aspirent à sa bénédiction bien plus que la mort elle-même. Maintenant vas te dis-je, nous repasserons un jour par ici et peut-être auras-tu compris le choix qu'elle t'offre. En y a-t-il d'autres qui veulent rester avec cet homme ?

Dans le groupe, on s'interroge du regard, cherchant une issue, pesant le pour et le contre.

MARles stupéfait voit l'homme venir vers lui. Sans un mot à ses camarades, il s'est détaché de la cordée et anxieux, à pas mesurés s'éloigne du groupe. Lorsqu'il arrive à sa hauteur, MARles prit de panique, lui plaque une main sur la bouche et le pousse contre le mur.

Les yeux exorbités de l'homme affichent une expression de terreur absolue et MARles à du mal à étouffer les cris de celui-ci. L'homme est bien plus lourd que MARles et malgré les paroles rassurantes que MARles prononce à voix basse, celui-ci se débat, essayant de se libérer de son emprise, de saisir sa dague. Il y parvient et blessant MARles à la main, lui fait relâcher son étreinte puis en hurlant, cours se réfugier vers le groupe.

— Au secours ! Celui qui voit au travers est là, par pitié aidez-moi ! Braille le rouquin en se jetant au pied de Luc, qui instinctif relève les yeux en direction de MARles.

— C'est toi ! Arg ! Voleur ! Ma Déesse ne sera pas satisfaite, je vais devoir te tuer, persifle Luc en reconnaissant MARles qui s'avance au grand jour. Vous autres le moment est venue de prouver votre attachement à la Déesse, tuez-le ! Ordonne Luc péremptoire.

Abêtit, le groupe se retourne contre MARles qui les terrorise. Gaël en tête, ils cherchent à l'encercler. MARles se concentre, chassant de son esprit l'image de Luc et invoque une zone d'étreinte.

Lentement, tirant sa puissance de la terre et de la pierre des pavés qui recouvrent le sol de la salle, le charme se déploie. D'abord simples volutes de poussière imaginaire qui gravite à quelques centimètres, elles se condensent et forment un gros nuage gris bitume de Judée qui enfle sous la volonté de MARles encerclant ses assaillants. Ils suffoquent sous la poussière qui les aveugle et les forcent à se protéger le nez et le visage de leur main. Puis tirant de l'air chargé d'électricité statique MARles invoque en trois gestes brefs une chaîne d'éclaires qui vient frapper ses adversaires de plein fouet. Certains s'effondrent sur le sol, roulant sous la douleur qui parcourt leur corps, vomissant sous les convulsions.

Un étrange étonnement s'inscrit sur le visage de MARles. Lentement, délaissant le carnage, son regard descend vers le sol et s'arrête sur la garde d'ivoire d'une dague planté dans son flanc. Étrangement, il ne ressent aucune douleur, juste un picotement, comme une piqûre

d'insecte. La vue de son sang s'écoulant de la percée, le ramène subitement à la réalité. Prolongeant du regard le chemin du manche de la dague. Il voit une main verte aux doigts crispés, puis un bras malingre, une épaule décharnée, un cou longiligne et enfin le visage de son agresseur à la peau grenelée, souriant de ses dents pointues.

— Je suis le Fossoyeur, assure Luc en le dévisageant.

— Mais...

— Pas de mais, tu es un voleur, tu as volé et profané le corps de ma déesse et pour cela tu dois être châtié, je ne puis te tuer, seules elle en a le pouvoir, mais te faire souffrir ça je le peux et t'offrir la Mutité pour tombeau, alors souffre maudit chien que tu es...

Lentement avec dextérité, Luc fait tourner la dague dans la plaie après l'avoir enfoncé d'un coup sec jusqu'à la garde et subitement la douleur explose et MARles hurle puis s'effondre sur le sol inconscient.

Je vous ai dit d'attendre !
La vie vous importe donc si peu.
Bande de je-m'en-fichistes !
Quand comprendrez-vous.
Qu'un bon Tanker n'est rien sans une bonne
artillerie.

Extrait d'Une parole de jeu de Keros Lada
(Guerrier).

- Maître qu'allons-nous faire pour lui ?
- Rien, nous ne devons rien faire, l'aider serait mettre
la vie des nôtres en danger.
- Mais, il a combattu pour nous et...
- Suffit te dis-je.
- Bien, vous êtes l'Apostat et votre parole fait loi.
- Alors va me chercher du vin et des pâtisseries aux
cuisines.

D'un geste qu'il se veut autoritaire, Guillaume congédie
la jeune guerrière venue demander ses ordres. Son cœur
saigne sous l'hypocrisie de son attitude et les nécessités
qui les a engendrées. Mais la voix ferme de Na'Elle était
péremptoire.

— Tu ne dois en rien intervenir sur lui, telle est la volonté de La Mère Vie.

C'était un ordre et le vieux soldat qu'il est n'a pu qu'obéir instinctivement, tout comme Gwalline Rheum Pha Paulinus lieutenant de sa garde personnelle a obtempéré au sien.

Si incompréhensible soit il, un ordre se doit d'être exécuté, il est le gage d'une cohésion au sein de l'armée et une marque de confiance envers vos supérieurs. Issu de son manuel militaire ce credo qu'il se remémore, ne lui apporte aucun réconfort. Maussade, Guillaume s'interroge sur l'identité de cet élémentaliste qui gît fébrile devant l'une des entrées secrètes de la caverne et dont l'image est projetée sur son cristal de vision. Sa main droite se referme couvre le cristal mettant ainsi fin à son observation. Ce n'est qu'un jouet pense-t-il en le déposant sur la table. Un jouet pourtant bien utile qui est l'un des apanages de son rang et qu'on lui a offert à l'académie le jour où il a été promu. Il suffit qu'un sapeur dépose sur le sol près de l'ennemi où dans son camp des pierres catalyses pour que la connexion se fasse

et qu'ainsi les généraux puissent observer la bataille ou les intentions de l'ennemi. Seul petit bémol, les pierres catalyses sont fragiles et s'oxyde rapidement à l'air, n'accordant que quelques brefs instants de vision dès qu'on les active. En soupirant, il range la pierre dans son étui de cuir souple, laissant l'homme à son destin.

On ne meurt pas vraiment ici-bas !
On sombre dans la Mutité.
Cet état où ton moi n'est que coquille de noix
vide de toi.
Alors remercie La Mère Vie de nous avoir
créés nous les moines.
Nous les Brises- Noix , car nous ramenons en
toi le vrai moi.

Extrait de : Quand Mathé Parle ! de Mathé Rio Pha
Rheum Galas.

Ils sont partis...

Lentement, il sort de sa cachette. Son visage est
barbouillé de suie et ses cheveux roux ne sont plus
qu'une tignasse cendrée brûlée par les arcs électriques. Il
tousse, crache sur le sol un glaviot noir pour libérer sa
gorge algique. La peur, la joie, suinte de son corps en de
grosses gouttes de sueur qui lui détrempe le visage et les
aisselles. Il pue, mais il aime cela, il est en vie.

D'un pan de sa chemise, il essuie son visage, la sueur lui
brûle les yeux, mais lave cette suie qui l'empoisse. Il
s'assoit la tête contre le mur et reprend ses esprits. Tout
autour de lui n'est que ruine. Les chaînes d'éclairage de
Celui qui voit au travers, ont noirci la pierre sous leurs

impacts, enflammant la poussière du lieu. Lui-même ne tient sa vie sauve qu'a une déflagration qui l'a projetée vers l'escalier. Grimaçant sous la douleur du choc, il s'est réfugié dans la zone d'ombre ; celle où il avait lutté sans le comprendre contre Celui qui voit au travers, rampant, traînant son corps paralysé s'agrippant les mains ensanglantées au relief des pavés. S'il avait su, il aurait écouté les paroles apaisantes et sans doute l'issue du combat aurait été autre. Son groupe serait libre et en route pour la sortie. Au lieu de cela, après que le gnome eut terrassé Celui qui voit au travers, libérant de son contrôle une folle tempête brûlante dévastatrice, ils se sont enfuis ramassant les blessés sous la garde de Gaël et de celui qui se nomme Luc. Un moment, il a entendu Gaël hurler dans le vent bruyant de la tornade demandant ce qu'elle devait faire pour lui qui manquait à l'appel et le gnome satisfait de répondre :

— Rien, il doit être en train d'errer dans les couloirs à la recherche d'une sortie, tôt ou tard nous le retrouverons, partons ce vent est insupportable.

Puis il a sombré dans un profond sommeil exténué.

Il se lève, grimace sous la douleur de sa jambe droite et supporte de sa main gauche son bras droit endolorit. Ses pieds foulent la suie et soulèvent des nuages qui retombent en une fine poussière qui brouille sa vision à chaque pas. Il ralentit l'allure et avance lentement vers une masse humanoïde qui gît sur sa gauche.

— Tout doux l'ami, chance est pour vous que j'ai appris les rudiments du Moine.

Souffle l'homme en dégageant le visage de MARles de son linceul de suie, après avoir prononcé les paroles de résurrection accompagnées des gestes rituels.

— Ta blessure au flanc est profonde et le poison est encore actif, mais je pense avoir fait du mieux que je pouvais, nous sommes quitte et sur ce je te dis adieu.

Sans qu'il ne puisse prononcer un mot MARles voit l'homme s'éloigner, le laissant gisant sur le sol. Un énorme Phlegmon dû au poison lui entrave la gorge, dans ses membres paralysés, il sent le picotement des bienfaits du charme qui commence agir lentement. Trop lentement pour MARles, l'homme n'est déjà plus qu'une silhouette en bout de salle et il lutte pour crier et l'appeler. Mais

sous l'inflammation aiguë de ses tissus conjonctifs il n'émet qu'un son sourd proche du raclement de gorge noyé dans les pop des bulles de bave qui s'écoulent des commissures de ses lèvres.

Asthénique, il voit l'homme disparaître. Il reste là, attendant que la vigueur revienne dans ses membres. Un bruit de pas feutré par la poussière, lui fait relever la tête en grimaçant.

— J'ai bien peur de devoir faire pacte avec Avar , assure l'homme en guise de préambule. Sous-entendant que MARles représente un danger potentiel, avouant son ilotisme pour trouver la sortie.

— Il me reste donc à finir le travail, surenchérit-il en prononçant les formules dans son esprit et produisant les passes sur le corps de MARles.

Subitement le temps s'accélère, le sang de MARles bouillonne de vigueur et son corps se meut. Sans aide, MARles se relève et dévisage l'homme.

— Pardonne-moi, si...

— Te fais-je donc si peur ? Demande MARles inquiet de susciter tant d'acrimonies, oubliant de le remercier.

— Nul ne peut se prévaloir de ce qu'est capable Celui qui voit au travers, puis je t'ai soigné avec juste un temps de latence, assure l'homme.

— Celui qui voit au travers, c'est ainsi qu'on me nomme.

— Oui da ! Il est dit que tu peux détruire celui qui ne répond pas au critère du monde, répond le rouquin anxieux.

— MARles, déclare spontanément MARles en tendant la main, je te remercie de ton aide.

— Euh ! Rike, assure l'autre hésitant, puis prenant la patoche tendue de MARles, la secoue vigoureusement en ajoutant je suis désolé, mais je te jure que d'ici un demi-cycle tu aurais été mieux.

— Je n'en doute pas, mais pour ta gouverne sache que je ne traque que ceux qui n'obéissent pas aux règles, c'est ainsi que mon père m'a fait.

— Un Ratcheté, ne fait-il pas parti de ce lot ?

— À ma connaissance non...

— Mathé avait raison, souffle Rike rasséréiné.

— Mathé, tu connais Mathé, s'enthousiasme MARles.

— Nous avons vidé quelques chopes ensemble, oui da.

Un joyeux compagnon...

— Je lui dois beaucoup, assure MARles nostalgique à l'évocation de son ami.

— Il disait qu'on avait rien à craindre de toi, que maintenant tu partageais notre vie et savais ce que nous étions quand Celui dont je porte le nom, nous délaisse ou pire nous abandonne.

Un voile de peine se dépose sur le visage de Rike, affichant une réelle douleur.

— Mais d'autres, continue Rike, ne l'ont pas cru et disaient que tu étais un espion, que tôt ou tard, tu nous trahirais, que tu voyais au travers de nous, devinant nos motivations, que tu pouvais nous détruire comme l'affirmait Gaël. Tu avais même détruit Mathé qui d'après eux en savait trop.

— Je n'ai jamais fait de mal à Mathé, s'insurge MARles, il est parti et j'ignore où il est. J'ai suivi votre groupe espérant qu'en remontant le chemin du Racheté pour découvrir s'il était parmi eux.

— Je le sais à présent et je maudis ma couardise, si j'avais eu moins peur de toi, je n'aurais pas crié quand tu as voulu me sauver et mon groupe aurait été sauf. Maudit soit cette chienne de Gaël et sa déesse.

— J'ignore si LArmes est derrière tout cela, mais les faits sont là et j'ai bien peur de ne pouvoir aider ton groupe pour l'instant.

— Tu connais cette Déesse, assure de nouveau suspicieux Rike.

— Nous nous sommes rencontrés, déclare avec une naïve sincérité MArles, j'ignore beaucoup d'elle mais je ne l'imagine pas être ce que prétend son sbire Luc et sa lame me l'a prouvée.

— Oui da ! Assure Rike touché par l'honnêteté de MArles, lui qui a soigné la blessure, a bien vu qu'elle était faite pour faire souffrir sa victime.

— Bon je pense qu'il est temps de trouver la sortie, le mieux est sans doute de rebrousser chemin.

— Je l'ignore, je suis complètement perdu, par là, on tombe sur un escalier et des enfilades de couloirs, assure Rike en désignant la grille du fond de la salle.

— Attends- moi là j'ai une idée, je reviens aussi vite que possible, annonce MARles avant d'utiliser sa routine de téléportation, plantant là Rike stupéfait.

Resté seul Rike, se réfugie dans un coin sombre, son esprit emplit de craintes le font délirer, il espère ne pas s'être trompé, que Mathé disait bien la vérité, que Celui qui voit au travers... MARles rectifie son esprit va bien revenir. Sa gorge sèche lui donne envie d'une bonne chopine de vin d'épine fraîche. En sifflotant pour masquer ses appréhensions, il fait le tour de la salle. Des bruits dans le fond l'arrêtent net. Plaquant l'oreille contre la pierre du mur, il écoute angoissé.

— On est bien assez nombreux, alors pourquoi veut-il encore celui-ci ? Grogne le plus grand.

— Ce que veut l'Aposta, ne se discute pas, réagit vivement le petit, dois-je te rappeler ce que nous étions avant sa venue.

— Je sais, je sais, mais la nostalgie me pèse voilà tout, vivre entassé comme nous le sommes au fond de cette grotte me fout le bourdon.

— Estimes toi heureux de ne pas être un Bot, assure le petit en s'arrêtant, retenant son compagnon pas le bras.

— Justement j’ai l’impression d’être un des siens oui, toujours aux ordres.

— Blasphème encore une fois contre l’Aposta et je t’étrangle de mes propres mains.

— Tout doux nabot, je disais cela pour parler, ne sommes-nous plus de vieux compagnons.

— C’est justement ce qui retient encore mes mains, assure le petit en défiant le plus grand.

Il s’ensuit un long silence, puis comme un seul homme, résignés, ils remontent en silence le tunnel et le petit actionne un levier.

Le pan de mur coulisse, Rike les accueille en un sourire benoît, les autres le regardent décontenancés. Puis sans un mot, après avoir anxieux regardés de droite et de gauche, l’invitent à les suivre d’un signe de la main. Rike obtempère rapidement et la porte dérobée reprend place, ne laissant derrière elle aucune trace, juste un mur gris et sale.

MARles revient en courant, après s’être téléporté en ville, il a refait le chemin à l’envers, marquant son passage en traçant des croix sur le sol poussiéreux, jalonnant son

parcours. Il débouche dans la salle et appelle Rike. Personne, inquiet, il fait le tour de la salle et soudain se réjouit. Sur le dallage couvert de suie près du mur de droite, il trouve la forme d'un grand R tracé malhabile de la pointe du pied. MARles ignore comment Rike a trouvé ceux qu'il recherchait, mais le fait est que la chance lui à sourit. Chercher parfois c'est ne jamais trouvé, La Mère Vie donne souvent d'une façon inattendue. Ces paroles de Mathé lui reviennent en mémoire Tranquilliser, il s'en va, souhaitant mentalement bonne chance à Rike.

Livre Troisième

Le retour sur trace.

Que dit la Mère Vie depuis.

Les règles du Retour sur trace sont les suivantes :

Quand les ténèbres seront semblables au schéol.

À cœur et raison perdue, je dis.

Reviens !

Au Prodrome se trouve le changement.

Ma charité va aux membres de mon groupe.
Je leur donne à eux et à eux seuls mes soins et
ma protection.
Tel est le principe de ma profession ici-bas.

Extrait d'Une parole de Mathé.

Après avoir franchi la forêt ils arrivent dans les plaines
des basses-terres du col de Kâerridiose dénommé la
Serre d'Othal . La lande s'étire indéfiniment sur des
lieues sans aucune trace de vies animal ou humaine,
rougeoyant çà et là de tapis de coquelicots.

Un océan ensoleillé dédié au végétal qui ondule sous le
ressac herbeux vert de Vérone balayé par le vent,
blanchit des parterres d'achillée millefeuille, des mélilots
blancs, rosit des chardons des champs et les trèfles
rouges, jaunit par les épervières des prés, les laitérons des
champs, les lotiers corniculés.

La brise porte sur leur gauche, les Hans insolites d'un
bûcheron à leurs oreilles. Othilie recherche du regard la
silhouette d'un quelconque arbre, mais ne trouve rien qui
ne soit fait de bois dans cette mer herbacée ondoyante
sous le vent. Pourtant les bruits s'intensifient et

décroissent rythmés par la danse de l'autan. Elle regarde le moine quêtant en lui la confirmation de sa berlué auditive.

Main en casquette sur les yeux Mathé Rio Galas cherche lui aussi, la provenance du son et affiche une moue perplexe en réponse la question muette de la nécromancienne.

Curieux, ils se dirigent vers leur gauche, attentifs, essayant de remonter le flux jusqu'à sa source. Ils marchent ainsi plus d'une lieue, guidés en aveugle par les bruits.

D'un geste furtif d'Othilie, ils s'accroupissent dans les herbes hautes d'un tertre surplombant la scène et observent longuement l'étrange spectacle qui s'ouvre à eux en contre bas.

Il est là au pied d'un faible hypogée moussu d'où émergent épars des blocs de statues de granite disloquées, vestiges de ce qui devait être l'entrée d'un passage vers les profondeurs d'un souterrain. Il frappe inlassablement de son épée la tête de pierre d'un colosse ancien comme pour lui inculquer de force sa leçon.

Les coups métalliques résonnent sur la pierre, dans les airs, propageant l'onde de choc qui lui taraude main et avant bras et qu'il expire en des vagissements douloureux.

— Pfft ! Un Charognard, murmure dédaigneux Mathé Rio Galas à l'oreille d'Othilie, faisant référence aux Illégabots personnages conçus pour le Farm. Protagoniste créé sur le jeu par un joueur peu scrupuleux avec l'adjonction de quelques lignes de codes exploitants des Bugs ou de ports réseau non sécurisés. Sa fonction est de tuer tout ce qu'il rencontre pour récupérer l'or ou les matériaux lâché par les cadavres, ruinant peu à peu l'économie du jeu par une revente massive ou la spéculation d'objets rares.

— Oui et on dirait que celui-ci est tombé sur un leurre, répond Othilie en observant le charognard s'escrimer sur la pierre, ressentant par empathie la douleur dans les membres de celui-ci.

— Moi, je dis qu'il n'a que ce qu'il mérite et c'est une bonne chose que Celui dont on porte le nom est trouvé cette parade. Ces charognes, n'ont pas d'âme, ni un

soupçon d'intelligence, ils ne savent que frapper et pourfendre et voilà le résultat. Il suffit de leur faire croire qu'un objet du décor est un ennemi et ils s'échinent dessus indéfiniment sans pouvoir le tuer. Allé viens, on reprend la route, déclare le moine en la tirant par l'épaule.

— On peu pas l'aider ? Questionne Othilie.

— Non on ne peut pas, assure Mathé Rio Galas péremptoire.

— On ne peut pas ou bien tu ne veux pas, le défit Othilie.

— Ha les femmes et leur sensiblerie, s'emporte le moine.

— Et ta charité moniale, répond du tac au tac la nécromancienne, souriante d'ingénue refusant de se lever.

— Ma charité va aux membres de mon groupe, assure le moine en se levant, je leur donne à eux et à eux seuls mes soins et ma protection, tel est le principe de ma profession ici-bas.

— Il est où ton groupe le moine, le défit Othilie maintenant debout les mains campées sur les hanches,

voyant que son charme n'a pas fonctionné. Crois-tu qu'il est demandé à être cela, ajoute-t-elle avant que le moine ne réplique en désignant le charognard en contrebas.

— Euh ! Beu ! Il y a nous, bafouille Mathé Rio Galas attristé.

— Ha ! Tu trouves que deux c'est un groupe toi, raille Othilie, par Othal l'Aubier t'a englué l'esprit. Celui dont on porte le nom nous a abandonnés et nous badaudons à la recherche d'une vérité et rien ne prouve qu'il n'en soit pas de même pour lui.

— Moi, je dis que chacun ses affaires, s'emporte le moine en reprenant de sa constance.

— C'est ça et l'aubier pour seul refuge, jusqu'à devenir une loque, comme celle que j'ai trouvé aux portes du prieuré.

— Othilie je t'interdis de...

— Aidez-moi, j'en peux plus, par Othal, aidez-moi.

Othilie plonge son regard dans celui du charognard en contrebas et lisant sa détresse, se retourne vers le moine.

— Ha ! Tu vois qu'il a besoin de nous. Alors que vas-tu faire ?

— Comment ça ce que je vais faire, s'étonne Mathé Rio Galas, rien, je ne vais rien faire, on ne peut rien faire.

— Par les gonades de Bazille l'ancêtre, attaquez-moi que je change de cible, hurle le charognard.

— T'attaquer, mais on ne le peut pas l'ami, assure le moine en se penchant les pieds campés au sol pour ne pas glisser. Inculte es-tu au point d'ignorer qu'aucun personnage créé par Celui dont je porte le nom ne peut se battre entre eux, nous sommes frères en dehors des villes.

— Justement mon frère, aide moi ! Han ! J'en peux plus ! Han ! Cela fait plus d'un demi-cycle que je frappe ce maudit ro...rocher.

— Mais il n'y a rien ici, reprend le moine ironique.

— Nous sommes dans la Serre d'Othal et nous n'avons croisé aucune âme vivante, que diable es-tu venu faire ici, ajoute Othilie, comprenant que sa question est stupide, le charognard à l'inverse d'eux, n'a pas choisi sa destination imposée par Celui dont il porte le nom.

— Alors, il nous reste plus qu'à te souhaiter une bonne chance et t'oublier, déclare fataliste Mathé Rio Galas, non sans ironie, heureux d'abandonner le sujet de cette dispute avec Othilie.

— Et le souterrain ? Demande le Charognard à bout de souffle.

— Quel souterrain ? interroge la nécromancienne, commençant à se résigner après les vérités du moine et de la réalité de la situation qui s'impose à elle.

— Celui-là, devant moi, assure le Charognard en désignant du menton un point devant lui.

Les yeux dans les yeux, Othilie et Mathé Rio Galas s'interrogent et résignés, se décident. Prudents ils descendent rejoindre le charognard.

Vivre sans le masque de son ignorance, voilà l'exigence du Racheté.

Extrait de la Vérité par Guillaume dit l'Apostat.

— Bienvenue, long a été le voyage, mais te voici chez toi, je suis Guillaume.

— L'Apostat ?

— C'est ainsi que l'on me nomme et toi qui es-tu ?

— Je suis Rike Pha Rheum Tilkias, répond fièrement le rouquin.

— Il est de coutume ici de ne garder que son nom premier, le Racheté brise à jamais ses chaînes avec Celui dont il porte le nom, telle est sa première volonté et fait de lui un être libre.

— Mais, n'y a-t-il aucun espoir, c'est pour cela que je suis venu vers toi l'Apostat.

— À ma connaissance non, viens, suis- moi et tu comprendras.

Précédant Rike, Guillaume dit l'Apostat l'entraîne dans une longue galerie qui débouche sur une immense esplanade à ciel ouvert.

Rike émerveillé, du regard fait le tour du lieu. Une étrange sensation de déjà vu, le perturbe. Seules diffèrent de sa mémoire les rangées de yourte qui jalonnent le périmètre de l'esplanade. Montée et décorée selon le strict respect des coutumes des filles du désert en hommage à la déesse Othal. Les portes des yourtes font face au Sud, en direction du soleil.

— Je connais cet endroit, souffle Rike, en trouvant le fil du souvenir.

— Comme nous tous, assure l'Apostat en posant la main sur l'épaule en un geste de réconfort.

— C'est ici que j'ai vaincu le dernier des chevaliers Kâ et qui a fait de moi un niveau trente, Celui dont je porte le nom était si fier que nous avons écumés chaque recoin et trouvé des trésors cachés, déclare Rike, le visage barbouillé de larmes.

— Oui mon ami, comme beaucoup... Je sais cela, ne pleures pas, te voilà revenu à la fin de l'histoire de notre Déesse pour commencer ta nouvelle vie.

— Mais où sont la forteresse et les douves qui l'entouraient, celles que nous avons sapées pour entrer

discrètement, s'emporte Rike, cédant à une colère sourde pour gifler sa sensiblerie.

— Patience, cela te sera révélé bientôt, assure Guillaume, connaissant par cœur l'histoire qui se joue en cet homme roux, pleurant comme tout Racheté qui apprend la vérité.

Après l'abandon et la souffrance du manque, cette nouvelle épreuve est encore plus douloureuse, vivre sans le masque de son ignorance, voilà l'exigence du Racheté.

— Viens, l'invite l'Apostat l'heure est proche et en attendant, allons-nous restaurer.

Ils entrent dans la première yourte du pied droit sans heurter le seuil. Le poêle dégage une douce chaleur. Utilisé pour chauffer et cuisiner, placé au centre devant l'ouverture faisant face à l'Est avec un panier de combustible et une pince à son pied, il baigne l'atmosphère d'une tiédeur rassurante qui apaise un peu Rike. Sentant que cet espace est fortement ritualisé, régi par des forces cosmiques dont il ne faut pas briser l'équilibre, des règles de convenance très nombreuses concernant les gestes et les positions corporelles ou le

sens de circulation autour de la table et du poêle central. Inculte et ne voulant pas commettre d'impair, il préfère attendre près du seuil.

— Il ne faut pas rester debout plus que nécessaire, ni traverser entre les deux piliers centraux, assure d'une voix douce l'Apostat en le guidant vers la place d'honneur face à la porte, réservée par ordre de priorité à l'hôte de passage, au plus âgé ou au chef de clans.

Observant les croyances animistes pour se préserver des esprits. L'Apostat ouvre une bouteille de Yod ka.

Il verse dans un verre une rasade de cet alcool translucide aux accents de terre fumée, issue de la distillation de la Ka tubercule poussant dans les sables du désert de Kâ avec la rosée Yod récupéré par les pièges à rosée installés près d'ici en bordure de la Serre d'Othal.

Puis l'Apostat trempe le doigt dans le goulot pour jeter en offrande à La Mère Vie, quelques gouttes du breuvage aux quatre points cardinaux. Enfin, il propose le verre à Rike qui à son tour en boit une gorgée sans refuser cet honneur ce qui serait très mal vu car une bouteille de Yod ka ouverte se doit être terminée.

Alors, lentement, ils boivent, écoutant le silence de l'autre. L'alcool aidant, Rike se détend enfin et observe pour comprendre les rudiments de sa nouvelle existence en ce lieu et parmi eux.

Divisée en deux parties, la yourte offre à l'Ouest asile aux hommes et à l'Est aux femmes. Ainsi, toutes les armes associées aux activités de chacun, sacs, arcs, épées, bâtons, baguettes, focus, boucliers sont gardés sur la gauche de la tente, près de la porte, pendant que les outils, ustensiles de cuisine, les barils d'eau sont gardés à la droite de l'entrée. Les lits sont placés sur chaque côté de la yourte, au Nord de l'espace réservé au stockage. Les objets de valeurs sont gardés au fond de la yourte, partie associée au respect. Chaque membre possède un coffre en bois dans le fond de la yourte. Les vêtements, l'argent, et les autres articles de valeurs y sont rangés dedans.

Un léger tremblement résonne sous ses pieds et Rike pensant être sous l'effet de l'alcool, se concentre pour ne pas chavirer.

— Viens ami, l'heure est proche ! Assure l'Apostat.

Sans attendre sa réponse, il saisit le bras de Rike et le guide vers la sortie.

Une étrange lumière l'accueil. Le soleil de tout à l'heure a cédé la place à un incompréhensible crépuscule. Sur la place centrale autrefois vide se dresse une coupole pellucide verte de Vérone parcourue de micro-décharges qui créent d'infimes contractions de la matière, la rendant vivante. La matière laisse entrevoir par bribe les images fantomatiques d'une forteresse et d'un groupe de guerriers se déplaçant discrètement vers elle. Sous le coup de la compréhension, Rike faillit, les genoux cotonneux, il s'accroche plantant ses ongles dans l'avant bras de l'Aposta.

— Voici la vérité du Racheté, le jeu est dans le jeu, nous ne sommes plus que des exclus.

— Mais pourquoi ? Qu'ai-je fait ? En quoi ai-je failli ?

— En rien, la vérité est là, l'apaise l'Apostat, vois ce que tu ignores, la vie de notre Déesse Othal n'est qu'une succession de tableau dans lequel Celui dont on porte le nom évolue par l'intermédiaire de celui qu'il a engendré. Ignorant la véritable existence de notre existence, jouant

avec elle comme avec nous. Voilà pourquoi il se lasse et un jour et nous abandonne.

— Maudit soit-il alors ! hurle Rike, les larmes aux yeux.

— Non ne le maudit pas puisqu'il t'a donné la vie.

Souviens-toi de l'enseignement C'est une trinité circulaire, nous Avatar, la déesse Othal, Celui dont je porte le nom. Tous nous formons les rayons du cercle temporel et tous se fondent dans le moyeu qu'on appelle La Mère Vie. Aucun de nous ne peut s'octroyer une suprématie, nous sommes les maîtres et les valets du moyeu et inversement, nous interférons simplement indissociables et en harmonie.

— Que vais-je faire alors, larmoie Rike.

— Mais vivre mon ami, vivre parmi tes sœurs et frères tout simplement, mais vivre en être libre, n'est-ce pas là le plus important !

Ma vue n'est pas meilleure qu'une autre, mais je sais où regarder.

Extrait d'Une parole de jeu de Miss Incendiaire, Moine.

Dans les entrailles de la terre, ils avancent attentif. Dans leur dos, les brides des Hans du charognard ne sont plus qu'un écho étouffé par les mousses et les lichens rouges qui tapissent les parois et le plafond du tunnel, où circule un courant d'air sec. Sur le sol, des cristaux fluorescents illuminent éparses de leurs éclats bleutés les ténèbres, leur prodiguant une vision trouble mais suffisante pour progresser lentement.

— Aie ! Par les dents du roi Frichon...

— Chut le moine, tu vas nous faire repérer, le tance Othilie en murmurant, s'arrêtant pour le dévisager.

— C'est mon pied qui... assure le visage rougeot de Mathé Rio Galas dans l'éther bleuté.

— Mais vas-tu te taire à la fin, le réprimande la nécromancienne en scrutant les alentours.

— Quoi ? Moi, je dis qu'on a rien à faire ici, ce n'est pas notre histoire, allé Othilie, viens, on rebrousse chemin, je vais finir estropié avec ses pierres coupantes.

— Non ! Je veux savoir s'il y a au fond de ce tunnel un moyen d'aider ce pauvre guerrier et puis qu'elle idée de porter des sandales.

— Ha ! Faites confiance aux femmes pour ce qui est de la curiosité, malgré à voix basse Mathé Rio Galas, en se massant l'orteil gauche, ignorant le lazzi sur son équipement dont Celui dont il porte le nom l'a doté.

— Tu n'y es pas le moine ! J'ai promis au charognard, assure Othilie faussement, admettant intimement sans l'avouer au moine, qu'il a dit vraie, que sa curiosité maintenant piquée au vif l'invite à continuer, bien plus que sa charité.

Othilie plaque vivement une main sur la bouche du moine qui s'apprête à lui répondre, écrasant son corps contre le sien le poussant vers un coin sombre, essayant de se fondre dans le décor. Il lui semble avoir perçu quelque chose qui s'avance vers eux. Soudé l'un à l'autre, ils scrutent la peine ombre.

— Othilie, tu crois que c'est le moment de batifoler ?

Murmure Mathé à son oreille, surprit par ses gestes.

— Tout doux le moine, il y a quelque chose ou quelqu'un qui vient et puis cesse de t'émoustiller, ton gourdin m'opprime le bat ventre, rognonne à voix basse la nécromancienne.

— Ce n'est pas ce que tu crois, c'est mon bâton, je ne suis pas encore assez pervers pour flirter avec la nécropole, réplique le moine faussement outragé, appréciant au passage sous ses mains les formes parfaites du corps de sa geôlière.

Des bruits crissent non loin et Othilie attire à elle plus avant le corps du moine, effaçant définitivement leur silhouette du champ de vision de ce qui remonte le tunnel...

Ils marchent nonchalants comme le sont les grivetons en sécurité. Le visage à demi caché par la tête du moine, Othilie n'en distingue que deux. Un petit et un moyen en livrée de cuir vert sombre et or patiné, usée jusqu'à la trame, leurs anneaux et boucles cliquent sous leurs déplacements, prouvant leur négligence envers leur

équipement usé. Le rabougri semble traîner sur le sol quelque chose comme si elle était trop lourd pour lui.

— On attaque ? demande Mathé dans un souffle.

— Non ! Attend, ils parlent... écoutes et cesse de me peloter moine défroqué.

— L'abstinence ne fait pas partie de ma profession de foi.

— Chut !!!!!!!!! Persifle la nécromancienne, bâillonnant à nouveau le moine.

— J'ai peur sais-tu, assure le plus petit.

— Je sais mon aimée, mais après nous serons unis pour toujours, répond le moyen d'une étrange voix gutturale. Pense à la Déesse, elle seule peut nous jugées et puis tu verras cela sera facile, les pièges de Celui qui voit au travers nous aident infiniment.

— Oui mais...

— Non ne doute pas, il ne peut rien faire, je te l'ai expliqué et puis en cas de besoin je suis là.

Sous sa vision investigatrice Othilie découvre effarée les faces et corps décharnés de ceux qui passent près d'eux sans les remarquer.

Tassés sur eux-mêmes, ils marchent voûtés comme des quadrupèdes le corps recouvert de défroques. Celui qu'elle avait nommé le nabot n'est autre qu'une femme à la peau olivâtre comme celle de son condisciple. Ses seins défraîchis ballottent nus à chaque mouvement et attirent le regard concupiscent de son compagnon qui à son côté avance en tenant une chaîne passée en boucle sur l'anneau d'un collier de fer qui entrave le cou de la femme. Sans se soucier, l'étrange couple remonte le tunnel, alors qu'Othilie entraînant le moine, silencieusement suit à distance.

— Vois mon amour, comme il t'attend, sent la douce odeur de sa vie, susurre le mâle en bordure de caverne, caché par un rocher pour mieux observé.

— Oui, mais tu es sûr que...

— N'ais nulle crainte mon amour, après nous serons ensemble et LArmes bénira notre union, Luc me l'a promis. Il te suffit juste de l'attaquer et de plonger tes crocs dans sa chair, assure-t-il en dévidant la chaîne, la libérant.

Elle s'élance, saute sur le rocher et d'un bond se porte sur celui que frappe l'Illégabots. Le Charognard surpris, hurle.

Elle est là, étrange gargouille agrippée au rocher le regardant de ses yeux égarés, maligne. Ses babines retroussées découvrant un rictus aux dents pointues. La peur a quitté son corps malingre emportée par la fièvre du désir. Son regard suit le mouvement hypnotique de l'épée qui monte et frappe la pierre mécaniquement. Elle apprécie le jeu des tendons et le tressaillement des muscles qui courent sous la peau à chaque martèlement. Le Han expiré douloureusement est comme une douce musique à ses oreilles. Elle en savoure la gamme pentatonique basée sur cinq sons en quinte, ramenés sur une seule octave. Le Humf grave de l'inspiration, le Zluim plus haut de l'acier fendant l'air, le Blink clair du choc sur le minérale, le Youne sourd de la trépidation et enfin le Hang mélodieux de l'expiration amplifié de douleur. Le temps semble suspendu tant elle est charmée. La sueur coule sur ses épaules et sa poitrine, secrétant l'odeur fétide de ses appétences. Le feu brûlant de la jouissance naît dans son ventre et entre ses cuisses à

la pensée de ce qu'elle s'apprête à faire. Puis noyant son regard dans celui du charognard, elle s'élançe au moment où l'épée s'élève et plante ses crocs dans la gorge de celui-ci. Il s'écroule sous son poids et la force du choc. Un bref instant, il tente de se relever, de lutter avec ses mains, mais telle une hyène accrochée à un lambeau de chair d'une carcasse, elle pivote inlassablement bloquant de ses pattes ses bras de plus en plus velléitaires, labourant son torse sous ses griffes, entraînant son corps en une lente ronde infernale.

Un chant retenti alors et du gisant une animation démoniaque prend vie, s'extirpant de la chair trépassée dans un bruit de succion effrayant. Les chiens de guerre se retournent en alerte, une jeune femme surgie au même instant de l'entrée de la caverne et défie les assaillants.

— Assassins ! Hurle Othilie, ravagée par la colère.

— Maîtresse Othilie Rheum Pha Gustavia et vous Maître Mathé Rio Pha Rheum Galas, voulez-vous bien sortir de l'ombre, il ne vous sera fait aucun mal, je puis vous l'assurer, déclare la voix spectrale d'un albinos sorti du

néant au devant du corps du charognard, une troupe d'être identique à celle qui vient de tuer à ses pieds.

— Qui êtes-vous et comment vous connaissez nos noms, interroge la nécromancienne, en repoussant contrariée le corps du moine sur le côté, adoptant machinalement une posture de combat défensive.

— Je suis... Qu'importe chaque chose en son temps... Ce que vous cherchez ne se trouve pas ici, du moins pas encore.

— Par les cornes du vieux woef, l'homme n'a pas l'air si terrible, grince le moine entre ses dents, essayant de rationaliser la situation par le verbe, les doigts cependant croisés, prêts à invoquer une parole de censeur, son sort le plus puissant.

— C'est une femme, souffle Othilie au moine et apostrophant l'albinos ajoute, qu'importe dis-vous ... je... Holà ! Hurlé Othilie.

L'albinos sans sourciller lève son bâton et le laisse retomber lourdement sur le sol provoquant l'explosion de l'animation, fauchant le couple de tueur venu la rejoindre qui s'écroule non loin d'Othilie et de Mathé. Puis comme

sous l'effet d'une mine à fragmentation des lambeaux de chair et des myriades de gouttes de sang, se déploie en un cercle létal, clouant Othilie sans vie au sol, projetant Mathé contre la paroi de droite de l'entrée de caverne en un bruit mat.

Puis sans se détourner le maître et sa meute disparaissent.

L'épine ! Ha ! L'épine ! Que dire !
Une goutte rafraîchit la langue.
Une gorgée relance le cœur.
Une lampée soigne le corps.

Extrait d'Une parole de Taverne de Mathé Rio
Galas.

Mains crispées sur le lutrin MARles lutte une nouvelle fois persévérant contre les escobarderies de Métatron.

Tu mens, ose écrire rageur, MARles sur le livre Métatron.

Un long moment le curseur en bas de page clignote, bravant la patience limitée de MARles.

Oui, répond enfin Métatron.

Mais pourquoi ? S'empresse d'écrire MARles.

À nouveau le curseur clignote.

Noscere, lui répond Métatron.

— Quoi Noscere ! Hurlé MARles franchement hors de lui.

— Tu n'as donc rien compris, assure une voix dans son dos.

MARles se retourne les poings serrés, devant lui se tient une jeune vestale en robe jaune dans l'allée principale de la bibliothèque d'Othal Iris.

— Mon petit, allons ! Tu n’as rien à craindre de moi, relaxes toi.

Assure la voix atone de la prêtresse. Un visage angélique sous de longues boucles rousses, lui sourit benoîtement. Expression induite par la transe, renforcé par l’absence de vie dans ses prunelles émeraude, qui fixe impersonnel un point loin au-devant d’elle.

— Mère Vie, mais que...

— LArmes te l’a pourtant dit, nous avons fait alliance, bien contre notre gré je dois l’accorder, déclament les lèvres fines de la prêtresse en un faux-semblant de conversation, redonnant un bref instant de vivacité dans ce corps atonique.

— Je ne comprends rien, assure MArles, le cœur chamade à l’énonciation du nom de son amour et intimidé par une indicible peur d’entendre enfin la vérité.

— Métatron mon cher voulez-vous ? Demande Mère Vie.

— Mais certainement, répond le curseur en une course folle sur le livre.

— Soyez bref pour une fois mon ami, j'ai bien peur que le petit n'ait pas la patience de lire un traité, une note suffira, je complétera le cas échéant, ordonne malicieuse la vestale de sa voix monocorde, avec un soupçon d'ironie.

MARles interdit, regarde la prêtresse en catalepsie, d'elle, il le sait il n'a rien à attendre, elle n'est que le porte-voix de La Mère Vie. Un haut-parleur de la pensée divine. Néanmoins, d'un geste souple, la vestale lui désigne le lutrin et le livre, l'invitant à lire ce qui s'y inscrit, puis mutine s'assied sur le sol jambe croisées. MARles ignorant que la Noscere pouvait faire cela, reste abasourdi et lentement regarde le livre et commence à lire.

Le monde tangué, le vertige l'emporte et il s'écroule, larmes après larmes, il reste ainsi, enfermé dans un mutisme, le corps secoué de soubresauts.

La vestale qui patientait à l'écart, se relève et s'assoit à son côté. Dans un geste naturellement maternel l'attire vers elle. MARles la tête sur ses genoux pleure tandis qu'elle lui caresse les cheveux avec une douceur infinie.

Longuement, ils restent ainsi, assis inconfortable sur les dalles de granite, les muscles s'ankylosants lentement. Elle respectant sa douleur, lui luttant pour trouver le courage de parler.

— C'est un Schrödinbug , murmure MARles.

— Oui assure la vestale d'un souffle léger, c'est ce à quoi nous sommes arrivés comme conclusion Métatron et moi, du moins nous le pensons fortement.

— J'en suis l'auteur...interroge MARles, pensant que ses amours avec LArmes ont pu en être la cause, ainsi que son manque de vigilance envers sa tâche ses derniers temps.

— Non, mon petit, c'est peut-être ta naissance qui a engendré cela, mais pas toi. Les trois lois sont responsables et encore peut-on vraiment le dire.

Peu à peu les larmes de MARles se tarissent. Comme un enfant sortant d'un cauchemar, il reste sur les genoux de la vestale, mains sur ses cuisses. Ses narines palpitent sous les effluves d'agrumes qui émanent de la toge et celles poivrées de la peau blanche de la vestale. Ces odeurs tendresse, lui rappelle le goût de LArmes et

affectionnant la douceur du geste maternelle sur ses cheveux, il se laisse bercer, ne voulant pas briser ce semblant de sécurité.

— Êtes-vous certain que cela marchera, demande anxieux Marles, après un long instant.

— On l’ignore, mais tu es Celui qui voit au travers et toi seul peut lire.

— Mais qu’advendra-t-il de nous ?

Ça y est, il a énoncé sa véritable inquiétude et il le regrette déjà, se maudissant. La vestale, doucement lui prenant le visage dans ses mains, le force à se redresser, puis plonge son regard dans le sien avec intensité. Un long frisson, parcours le corps de MARles endolorit, ces yeux sont comme le vent glacial des hautes cimes du Nord, mordant de pureté. MARles sait déjà ce qu’elle va dire.

— Nous l’ignorons...Mais...

— Je n’ai pas le choix c’est cela.

— Je l’ignore mon petit, mais Métatron assure que non, il t’a menti tous ses derniers cycles pour essayer de gagner le temps de comprendre. La corruption est partout

même le moyeu est atteint et à moins que notre monde ne s'effondre subitement, nous ne pouvons rien faire pour y remédier si ce n'est que toi tu...

— Meurt, ajoute MArles avec appréhension en la regardant droit dans les yeux.

— Que nous mourrions tous, du moins l'image de ce que nous sommes devenus. Hier nous étions simplicités et regardons ce que nous sommes...

Des images, des bribes de conversations avec Mathé lui reviennent en mémoire, il voit ce qu'il n'avait fait qu'appréhender. Cette vie parallèle des avatars en quartier libre, le déshonneur des combats de Bots pour une maigre pitance, la peine ressentit par l'abandon de Celui dont je porte le nom, l'espoir des Rachetés, les rêves de l'Apostat et de Na'Elle dont il découvre l'existence en périphérie de conscience et... LArmes.

LArmes et son culte naissant, mascarade d'où ses prélats et leurs sbires tirent leur bénéfice. Mais aussi son amour pour cette jeune nécromancienne, la saveur de son corps, la douceur de ses seins, la beauté de son sexe. LArmes son amour a jamais, mais à jamais perdu, il le sait

maintenant. Les paroles de Luc frappent sa mémoire de plein fouet l'éveillant à la réalité de ce fait.

Tu es un voleur, tu as volé et profané le corps de ma déesse et pour cela tu dois être châtié, je ne puis te tuer, seules elle en a le pouvoir, mais te faire souffrir ça je le peux et t'offrir la Mutité pour tombeau, alors souffre maudit chien que tu es.

La colère se met à gronder en lui, comme une évidence et faisant l'inventaire de ses armes, il conclut.

— Je vais le faire ! Déclare MARles, posant un doigt sur les lèvres émaciées de la vestale.

Se relevant, il frappe sur le clavier du Livre Métatron le mot qu'il prononce à haute voix à l'adresse de la vestale Adieu.

Puis il sort et se dirige vers la fontaine de la Déesse Othal, une dernière fois, il plonge ses mains dans l'eau fraîche, s'ébroue.

Lui MARles Pha Rheum Gus, agenouillé, penché vers l'eau du bassin, regarde une dernière fois avec satisfaction dans l'eau son reflet, ses traits qu'il affectionne. Crâne dégarnit, nez aquilin, lippe généreuse

et barbiche rousse en pointe de menton et ses beaux yeux verts fixant ses interlocuteurs sans jamais ciller. Il sourit à son image et aime toujours ses lèvres joviales qui lorsqu'elles s'articulent animent ses joues en de joyeuses expressions qui viennent accréditer ses dires et force la sympathie et l'écoute. S'essuyant du revers d'un pan de sa cape, il se relève et doucement son regard s'ouvre.

C'est une terrible plongée incestueuse vers l'abîme du monde d'Othal, fœtus voyant les organes, le squelette de sa propre mère, autopsiant son environnement. Des flots d'images se superposent aux lignes de codes. Les cavernes des Rachetés, où Rike vit paisiblement écoutant des histoires autour du poêle sous une yourte, vidant son verre de Yod Kâ. La meute de LArmes vénérant sa déesse, jappant et courant à ses pieds dans les prairies du Nord. Une bouffée d'amour l'envahie en voyant le visage blafard de son amour, mais il la refoule. À mis parcours, les lignes s'enchaînent plus vite cette fois. Des images de la ville défilent, celles des passants qui déambulent devant lui et MARles se voit par les yeux de ses simples promeneurs jetant un regard impersonnel à ce rêveur planté en bordure du bassin. D'autres images se

succèdent, marchands achevant leurs transactions, couple s’embrassant devant le combat de deux Bots dans les arènes. Il approche de la fin et une dernière pensée naît et des images tragiques s’affichent et pris par cette vision, MARles hurle en la découvrant, image par image par image...

— Il a disparu ! S’époumone le moine en toussant sous les vapeurs jaunâtres et âcres du sort lancé par l’albinos camouflant ainsi sa fuite.

— Othilie ! Expectore Mathé apercevant le corps de la nécromancienne sans vie sur le sol.

Marles impuissant, voit son ami Mathé les yeux larmoyants, la gorge en feu, arracher celle qui nomme Othilie au linceul de mousse et courir précipitamment peinant sous le poids de celle-ci. Il l’entend proférer des jurons en cascade entrecoupés de quinte de toux à chaque fois qu’il se blesse pieds et mollets aux arêtes des rochers affleurants et pourtant il ne peut rien faire pour l’aider, l’esprit amorphe, tétanisé par...

Ignorant sa présence et après avoir repris son souffle, le corps d’Othilie plaqué contre son torse, Mathé marmonne

une prière de guérison, stabilisant espère-t-il l'état de la nécromancienne et sans réfléchir marche devant lui, le vent séchant ses larmes de douleur de perdre Othilie et l'irritation induite par le gaz qui se dissipe dans ses glandes lacrymales.

Puis Mathé l'allonge là, à l'ombre des bambous géants, faisant du pied d'un amas de feuilles fraîches un nid au creux duquel, il la dépose précautionneusement. Puis il va chercher de l'eau dans un marigot tout proche. Hésitant après une rasade, il vide sa gourde et la rince plusieurs fois avant de l'emplir. Revenant, il s'attelle à la dépecer de son armure, déposant après un examen minutieux exposant les impacts et leurs dommages collatéraux les éléments de celle-ci en ordre.

Sous le regard voyeur de Marles désarmé, abattu, hochant la tête négativement pour exprimer son inquiétude, d'un coup de lame courbe en serpette extirpée du fourreau pendant à son flanc droit, Mathé fend ses sous-vêtements en marmonnant des excuses à la jeune nécromancienne. Puis utilisant son propre pagne comme compresse, aspergeant doucement le corps de celle-ci, il la lave, mettant peu à peu à nu la peau, révélant les

profondes blessures hémorragiques qui entaillent son ventre, sa cuisse gauche, son bras droit. Hâtif, déchirant les sous-vêtements en de fines bandelettes qu'il va laver au marigot, Mathé revient et entreprend de bander en comprimant au maximum les plaies. Puis grimaçant sous la douleur, il se pique les cinq doigts de la main droite et en psalmodiant des prières, couvre de la tête aux pieds la peau encore nue de la nécromancienne de motifs runiques. Enfin déployant son propre pagne, il la recouvre, l'emballant dans la toile humide.

La dernière ligne clignote et il espère, une image finale vient se superposer, celle de Mathé nu, hurlant son nom, demandant son aide comme une vaine prière à laquelle il ne peut répondre. Le dernier caractère passe sous ses yeux et tout se fige.

Tel le chat d'Erwin Schrödinger enfermé dans sa boîte MARles attend, vivant et mort tout à la fois. Sur l'InLife de Janus, une alarme visuelle s'affiche, seul Métatron encore capable d'agir prend le relais et annonce d'une voix synthétique.

— Allo Gus, nous avons un problème.

Boutade de Gus en référence à la mission Apollo 13 , où l'esprit humain a dû se creuser les méninges pour faire passer un objet carré dans un conduit rond défiant les lois de l'improbabilité. Gus sortant d'une sieste méritoire, la tête posée sur ses avants bras, s'éveille alarmé, la joue plissée striée par le mohair de son pull, la langue pâteuse et les yeux bouffis du dormeur inassouvi.

— Merde ! On dirait un Schrödinbug, déclare-t-il en découvrant les lignes de codes que l'InLife de Janus affiche en vert fluo pour montrer où se trouve l'erreur potentielle.

— Méta, c'est toi qui as déclenché le débogueur, demande Gus utilisant le diminutif de Métatron.

— Non Gus c'est MARles.

— MARles mais il est devenu fou.

— Non Gus, le comportement de certains Bots était devenu incontrôlable sur le monde, répond placide Métatron.

Gus souffle, se gratte la tête, l'utilisation du débogueur est l'arme absolu dont dispose MARles. Mais il doit

l'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité genre virus etc.
Pestant contre MARles, Gus s'atèle à la tâche.

— Bon b'en au boulot on réinitialisera le tout alors après correction, assure-t-il ennuyé.

Jusque-là le programme S.E.R.V.A.N.T avait si bien fonctionné. Se penchant un peu plus sur le code, Gus le relit, le relit encore et encore, l'esprit accaparé par une étrange approche de l'erreur, comme si elle n'en était pas une, mais plutôt une variante à laquelle, il n'avait pas pensé.

Des inversions d'instructions voilà ce qui avait produit le Schrödinbug. Tirant les pages de codes à l'imprimante, s'armant d'un Stabilot, il cherche et repère les inversions, soulignant des pans entiers de programme. Essayant de simuler dans son esprit divers agencements et leurs résolutions.

Dans le soir déclinant, Gus les doigts gras d'un sandwich au poulet mayonnaise, allume la lumière au-dessus de sa tête et après une rasade de bière, planche à nouveau, c'est là en périphérie de code et d'esprit.

— Ted Nugent-Stranglehold-12, annonce Gus.

— Bien Gus, je passe votre morceau favori volume à fond, assure Métatron en montant le son jusqu'à saturer l'équipement 7.1 de la carte audio de Janus.

L'esprit saoul du même morceau de musique qui tourne en boucle depuis une partie de la nuit, les yeux brûlants, Gus fatigué sourit tout de même. Avec attention, il écrit des nouvelles lignes de codes, en corrige quelques autres et enfin ajoute.

— Méta, on Rissette (version Guséenne de to reset en anglais qui signifie remettre à zéro ou réinitialiser).

— Entendu Gus, répond la voix de Métatron.

Notant sur un bout de papier une demande particulière aux graphistes pour demain, l'esprit de Gus voyant l'heure afficher sur la barre de tâche d'un des écrans, rectifie tout à l'heure. Gus se lève, s'étire et plonge sur le canapé proche, laissant les deux écrans de Janus, papillonner un instant puis se stabiliser et le monde d'Othal frémir à nouveau.

Livre Quatre

le Servant

Que dit La Mère Vie depuis.

Les règles du Servant sont les suivantes :

Notre monde est une forme d'expression.

Celui dont je porte le nom est l'unique
résultante de cette expression.

Seul le Servant en est le gardien.

La loi est unique est :

Le Servant doit servir sans s'asservir,

Neutralité est donc nécessité.

La Renaissance c'est en elle que réside
l'équilibre.
Alors rien ne sert de tricher !

Extrait d'Une parole du Promeneur.

Dans l'Ontologie d'Othal, celle qui constitue en soi le modèle de données représentatif de l'ensemble de concepts dans le monde du jeu d'Othal, ainsi que les relations entre ces concepts, le Promeneur termine son mouvement et amorce un nouveau pas. Dans sa main son fils frémit comme prit d'une étrange fièvre. Lui qui d'ordinaire si lumineux, semble se ternir et le Promeneur s'inquiète.

Puis constate que lui aussi semble plus vitreux. Levant son autre main, il remarque que l'énergie qui la compose est plus opaque. Subitement il ressent une étrange faiblesse, ses pieds lui semblent peser des tonnes, même porter le corps de son fils lui devient impossible. Lentement ses doigts s'engourdissent, se raidissent. Il perd conscience de ce qu'il est, de qui il est, tout autour de lui, son monde chéri et ordonné semble vouloir se dissiper. Il perd toutes les connexions avec l'extérieur et se rabougrit de l'intérieur, jusqu'à l'incohérence.

Une nano seconde d'inactivité, qui lui apporte une étrange paix intérieure, mais à laquelle, il n'a pas le temps de goûter. Déjà la lumière revient crue et drue, balayant de son flot d'ions son monde. Les yeux du Promeneur se décillent, accroché à son pouce, son fils se hisse acrobatique jusqu'à sa paume et y prend place.

— Que s'est-il passé ? Demande le plus petit au géant.

— Renaissance, ça arrive parfois, c'est ce que je redoute le plus, j'ai toujours peur pour mes créations, peur qu'elles soient détruites par je sais qui.

— Renaissance, père, mais qu'est-ce ? Et qui ?

— Lorsque le monde devient trop complexe, ou que les communications se coupent, alors le monde revint à un temps antérieur dans sa structure, c'est comme si tu cueillais une fleur et que celle-ci en main tu la vois encore sur sa tige par ce que la structure du terrain a fait une renaissance, remettant en place tout ce qu'il contenait avant en utilisant sa propre mémoire. Cela arrive quand il y a de grosses mises à jour massives du monde d'Othal, la fleur que tu as en main d'elle-même après un temps disparaîtra rééquilibrant l'harmonie. Rien ne peut être

dans deux endroits en même temps, en l'occurrence pour la fleur dans ta main et sur le sol et comme la forme primaire prévôt, la fleur sur le sol restera et celle qui est dans ta main se détruira.

— Donc nous avons fait un saut dans le passé alors, assure le petit joyeusement.

— On peut dire cela, tout ce qui est a repris sa place originelle. Seul le temps n'a pas changé, il a continué sa course imperturbable. Tout est à sa place d'hier dans le temps présent, tu te souviens d'avoir cueilli ta fleur et pourtant ta main est vide et tu te dois de recommencer ton action à nouveau.

— Je pense avoir compris, mais dis-moi Père te souviens-tu de cette faille là-bas ? demande le petit en désignant une brèche dans le mur d'enceinte du monde, non loin où son père l'avait assis à la naissance de LArmes.

— Ma foi non, allons voir, mais soit prudent tant qu'on ne sait pas ce que cela est, n'en approches pas de trop près, assure le Promeneur paternaliste.

— Mais Père n'est-ce pas toi qui m'a dit L'inconnu est autour de nous à chaque moment. C'est là que tu dois rechercher la connaissance, répond le petit ingénu.

Nécropole et Paradis en voilà bien une idée de
La Mère Vie.

Goupillon et ossuaire jouissant dans le même
lit.

Chant de l'hyménée entre un bénit vit et un
hypogé.

Extrait de Mathé mon ami par MARles Pha Rheum
Gus.

Elle s'éveille nauséuse, la tête lourde, le corps
frissonnant. Elle se relève à demi prenant lentement
appuis sur son avant bras droit. Elle constate au travers
de sa vision nébuleuse qu'elle se trouve dans un jardin
abritant des buissons de rosiers odoriférants dont les
parfums accentuent sa nausée et surtout avec surprise,
elle découvre qu'elle est nue. Son corps est couvert de
tatouages et à ses pieds un tas bandelettes et une harde
s'entassent étrangement.

— Par Théclos le cocu... Aie ! Ma tête... quelle orgie
j'ai dû faire, murmure-t-elle en grimaçant, d'une voix
plus que pâteuse.

— Othilie ! Bénis soit La Mère Vie, tu es en vie,
s'exclame une voix sur sa gauche.

— Hein ! Qui êtes-vous ? Demande Othilie désorientée.

Elle détourne subitement son regard et regrette sous la douleur fugace ce geste imbécile. Elle voit un homme couché à son flanc il est nu aussi et ses tatouages cabalistiques, indiquent qu'il doit être moine.

Othilie se gratte la tête, s'ébouriffant violement les cheveux déclanchant des vagues d'élancements dans et sur son crâne. Elle veut être certaine qu'elle ne rêve pas que c'est bien un moine qui se tient près d'elle, nu, la verge flasque, un sourire idiot sur les lèvres. Désabusée, elle se demande combien de tonnelets d'Aubier, elle a dû vider pour s'acoquiner avec un prélat et s'ils ont consommé. Nécropole et Paradis en voilà bien une idée de La Mère Vie, pense malséante Othilie, essayant de se remémorer, cherchant en son propre corps l'écho des caresses. Mais rien n'éveille en elle le moindre souvenir, juste que la mine de chien battue du moine lui donne envie de rire, ce qu'elle fait incoercible.

— Oups ! J'ai dû un peu trop forcer sur le sort de stase, cela parfois englué l'esprit, lui assure le moine en se relevant prestement.

Sans son consentement, il s’empare d’elle et la soulève de terre. Elle se retrouve sur le ventre, seins pendant dans le vide, une main sur son ventre, un avant bras entre les cuisses, un autre sur le torse et une main s’agrippant à son aisselle droite lui entravant inconfortable le cou et quoiqu’elle se débâte refusant cette position humiliante, il l’emporte inexorablement, comme une dinde sur un plat au banquet, ses grands pieds foulant le pavé, puis le gazon.

— Butor ! Vas-tu donc me lâcher, hurle Othilie surprise.

— Qui je suis Othilie ? Demande le moine, constatant que le corps de celle-ci est bien moins lourd sans son armure, mais le sentant glisser de ses mains moites, resserre sa prise, ce qui déclanche des douleurs neurogènes sur le cou, la vulve d’Othilie et la met hors d’elle.

— Un vieux Frichon décatit au vit tout petit, faisant allusion à la verge qu’elle voit parfois se ballotter au gré de la démarche de son ravisseur, voilà ce que tu es, veux-tu donc me lâcher, moine défroqué.

— Défroqué je le suis pour sûr, même nu d'ailleurs, pour ce qui est de mon vit, tu ne disais pas cela cette nuit, folle décharnée, combien de fois ne l'as-tu pas glottiné ou planter en toi pour apporter de la vie en ta funèbre nécropole, répond le moine narquois, peinant sous la charge, sentant ses muscles se tétaniser.

— Mathé ! Ce n'est pas vrai ? On l'a... pas fait, questionne la jeune nécromancienne en reconnaissant soudainement sans qu'elle ne puisse se l'expliquer le timbre de voix familier.

— Ha ! Tu te souviens de qui je suis c'est déjà un début. Pour ce qui est de la chose, je préfère garder pour moi le souvenir lubrique d'une nécromancienne dévergondée, ajoute Mathé en souriant charmeur.

— Des fantasmes oui, Mathé dit moi l'a-t-on fait ou pas, ordonne Othilie hors d'elle, luttant pour se dégager, secouée par la démarche du moine.

— Pour sûr que l'enfer tu l'avais au cénotaphe, l'Aubier s'est connu ne fait pas que réchauffer le cœur et l'esprit, ça incendie des zones que la convenance interdit de nommer, mais ô combien désirées.

Othilie souffle, se rendant compte que le moine ne lâchera pas.

— Mathé soit gentil, lâche-moi et dis- moi mon ami si nous l'avons fait, minaude Othilie pour l'amadouer, tentant une autre approche.

— Que nenni, comme dans cette obscurité survoltée, c'est dans les draps que je vais te jeter, humides et enveloppants comme tes cuisses cette nuit, sauf que cette fois-ci c'est dans le lit du bassin que tu seras bien loin de mes bras.

Disant cela Mathé, lance Othilie dans l'eau glaciale du bassin, où instantanément, dans des gerbes écumantes, elle coule dérangeant les carpes Oco qui se réfugient dans les algues. Face contre le limon, elle suffoque de froid et lutte en des gestes désordonnés qui dans l'eau peu profonde la font se relever. Chevelure décatie, seins pointant, corps grelottant, mais fier et acrimonieuse, elle le défie.

— Vas-tu me dire si oui ou non nous l'avons fait bougre de Woeuf.

— Crois-tu vraiment que ce soit là la question ?

— Pour mon honneur oui.

— Voilà bien les femmes, toujours à ce préoccupé de ce qui a été comblé, as-tu peur d'être la risée de ta profession si l'on sait que tu l'as fait et quand bien même cela serait.

— Ha ! Tu avoues donc que l'on ne l'a pas fait.

— Je n'avoue rien, sors de là avant que je ne doive encore te soigner la fièvre et cette fois-ci pas au goupillon.

— Non, plu... plutôt mou... mourir que de ne... pas... sa...voir, déclare Othilie butée en claquant des dents.

— Sors-te dis-je, ne vois-tu pas que la question n'est pas de savoir si toi et moi on a... Bref, mais plutôt que s'est-il passé ?

— Si... mais... ça on ... va... vite le ré...gler, mais...

— Non ! On ne l'a pas fait ! Hurlé Mathé exaspéré connaissant l'entêtement de son ami, tu allais mourir et je t'ai soigné, ne te souviens-tu donc de rien.

L'esprit amnésique d'Othilie brusquement se souvient, le mur mental qui retenait ses souvenirs, se fendille, puis implose sous le froid et la colère triste de Mathé. En

grelottant elle avance péniblement vers la berge et enjambe la margelle du bassin.

— Froid ! assure Othilie en venant se nicher dans les bras de Mathé, qui frotte vigoureusement son corps pour la réchauffer, effaçant les dernières traces runiques des tatouages de soins. Je me souviens, tu as même pleuré, mais c'était loin comme dans un rêve auquel je ne voulais repenser, j'avais si mal.

— Je sais, c'est mon charme de stase qui t'a aidé à supporter la douleur en l'oubliant comme tous autres souvenirs. Viens allons chercher nos affaires et essayons de comprendre pourquoi, nous sommes revenus ici au prieuré.

— Au prieuré, s'exclame Othilie en prenant conscience du lieu, alors tout ce que nous avons vécu n'existe plus, pourtant je me souviens, assure la nécromancienne soutenant le regard du moine.

— Moi aussi, alors ça veut dire que quelque chose ou quelqu'un nous a rapatriés. Si c'est MARles.

— MARles ?

— Oui Othilie, MArles est un ami, un peu particulier et si c'est lui on le retrouvera et sans doute pourra-t-il nous expliquer. Viens remontons avant de finir en glaçon tous les deux, conseil Mathé en touchant amicale le bout du nez d'Othilie.

Main dans la main, ils remontent l'allée jusqu'à la porte. Tout à la joie d'avoir retrouvé Othilie saine et sauve, répondant à l'appel saugrenu mais irrésistible d'une pensée Mathéenne, le moine lui avoue, regrettant instantanément les mots.

— Othilie, tu sais que t'as tout de même un beau petit...

— Doucement Moine Frichon, Bâ les pattes ! T'en a assez profité tout à l'heure, je vais avoir plein de bleus entre les cuisses et les seins. Puis sardonique, comme une vengeance instinctive pour son humiliation, ajoute, je sais bien que dans la caverne, ce n'est pas ton bâton qui me gênait.

— Quoi ! Mais si..., s'empourpre Mathé, tout penaud, maudissant mentalement sa grande gueule.

Othilie s'arrête et plantant son regard dans celui du moine, un bref instant le défît courroucée et narquoise. Ils

restent ainsi à s'observer, l'une voulant le gifler pour son avanie et l'autre attendant en pénitent une sanction qui juge injustifié, mais nécessaire.

Comment et pourquoi renier ce que La Mère Vie et Celui dont je porte le nom ont fait. Cette réalité intrinsèque de leur être. En auraient-ils eu la force, qu'ils ne l'auraient pu le faire. L'un moine, jovial, grivois, impertinent et l'autre, nécromancienne, farouche, capricieuse, inquisitrice. Énantiomères unis sur un même monde. Des images se déversent dans leur esprit, chacun revivant les heures passées sans qu'ils ne puissent l'objecter. Ses actes manqués, ses instants réussis, joies ou peines qui ont jalonnées leur existence. Abandonnant la partie Mathé sourit à Othilie. Aveux mimique d'une sincérité désarmante, qui loin du verbe, exprime d'innocence sur ses lèvres désolées je suis ainsi et tu es mon ami et je t'aime. Pliant sous le charme du sourire, Othilie sent une bouffée nostalgique l'envahir et sans réellement le comprendre laisse parler une partie d'elle-même qui lui était jusque-là inconnue, celle qui sous la douleur de l'abandon de Celui dont elle porte le nom, avait été contrainte à ne rien exprimer pour ne plus jamais souffrir.

L'âme brûlante de honte et de vérités mêlées qui détonent en des myriades de flashes à la lisière de sa conscience. Confessions tirant leur puissance de l'inconscient, traquant sans répit les moindres replis de son être la forçant à parler sans plus aucune fourberie. D'une voix étrangement claire, presque enfantine, Othilie lui dit comme une évidence.

— Allons mon ami qu'avons-nous donc de plus à cacher, nues sommes nous l'un devant l'autre. Frères ou amants, je ne sais ce qu'il sera, mais tu es avant tout mon ami et je te dois la vie, mais surtout je... t'aime... avouet-elle enfin.

— Othilie... Je...

Pour le faire taire Othilie pose ses lèvres sur celle du moine et l'embrasse simplement.

— Au moins j'aurais eu le dernier mot, assure la nécromancienne avec malice.

— Je renonce à lutter, tu es trop... Ho et puis Zut !

— Nécropole et Paradis en voilà bien une idée de La Mère Vie, assure joyeusement Othilie en l'entraînant plus avant. Mais à celle-là je dis oui.

— Moi aussi ! Assure Mathé simplement en renonçant, se livrant au bonheur.

Le tas de bandelettes et la harde ne sont plus et en lieu et place, ils retrouvent leurs affaires. Pagne et armure sont comme neufs et contre le mur ils retrouvent leur bâton. Bien que leurs mains et corps aient du mal à se séparer, ils se vêtent devisant sur cette magie, essayant de comprendre et de trouver ce qu'ils doivent faire maintenant. Mathé touche sa bourse et la trouve pleine, alors prenant Othilie par la taille après l'avoir embrassé d'une passion commune, ils prennent amoureux le chemin de la taverne. Mourir donne soif...

Le Colichon est au petit ce que l'or est au grand. Un trésor.

Extrait d'Une parole du Promeneur.

Le premier caillou frappe son torse d'un son mou, puis rebondit en roulant silencieusement sur le sol herbeux.

Insensible, il ne bouge pas, tout en lui n'est que rigidité, comme si l'on avait plongé dans un bac de plâtre pour mouler sa forme. Ses vêtements forment des plis perpétuels hyper réalistes comme sculptés de main de génie. Au visiteur qui défilerait dans une galerie, où il serait exposé, jurerait que cette statue est vivante et pourtant en sentant la froideur de la matière sous ses doigts penserait abuser c'est impossible. Telle une œuvre de Ron Mueck, qui fascine et dérange tout en même temps, il contemple le monde environnant, cherchant en lui un lien qui peut l'unir à cet univers et ses visiteurs. Ses traits bien que figés, ne peuvent qu'attirer de la sympathie. Crâne dégarnit, nez aquilin, lippe généreuse et barbiche rousse en pointe de menton et de beaux yeux verts. Les mains jointes sur le pommeau de son bâton, la tête inclinée et le front posé dessus, lui donnent l'attitude

concentrée du prier. Pourtant il sourit de ses lèvres joviales qui animent ses joues en une joyeuse expression, comme s'il était plongé à jamais dans un rêve extatique. Inconscient, il attend.

— Whoua ! Pas mal, bien visé Tikli, assure le gamin en saisissant une pierre ronde.

— À moi maintenant, je vise le ceinturon, un colichon que je marque.

— Un colichon, Euh ! Le second gamin jauge la difficulté, puis regarde dans sa poche, si l'enjeu est présent. Sortant de celle-ci, un petit octogone d'un rouge tendre, il dépose devant lui sur une pierre plate la confiserie à base de purée confite de cynorrhodons et de miel et ajoute va pour un colichon !

Le projectile s'élève dans les airs, décrit un arc de cercle parfait et vient percuter la boucle de ceinturon en un bruit métallique sec.

— B'en ça va être difficile de faire mieux, assure Tikli en maugréant voyant l'enjeu du pari disparaître dans la poche de l'autre mioche. Quite ou double que je touche le nez ? lance-t-il défiant le vainqueur.

— T'es fou c'est impossible, mais rien que pour me gaver de colichon, je tiens le pari, une pierre chacun, un nez pour deux colichons de mise Qui tire le premier ?

— Ensemble, on tire ensemble et le premier à toucher le nez empoche la mise.

— Va !

Les deux lanceurs se positionnent de biais, pieds arqués, le bras bien jeté en arrière, l'épaule souple, un œil sur la cible et l'autre lorgnant en coin son adversaire. D'une impulsion communautaire les deux gamins lancent. Durant un temps infini, il semble ne rien se passer au grand désarroi des concurrents. Les projectiles nonchalamment flottent dans les airs, se moquant de l'enjeu du pari, décidant consensuelle que la compétition est vaine. Puis obéissant aux lois de la balistique, les deux pierres finissent leur mouvement, contraintes par les trois forces qui le régissent, poids, poussée d'Archimède et frottement de l'air. Si les deux dernières sont négligeables, le premier semble donner l'avantage à Tikli, qui se réjouissant voit déjà en poche le butin des colichons. Mais son sourire meurt aussitôt né, une main

se projette fulgurante et happe les pierres, devant le regard médusé des mioches. Ce qu'il prenait pour une statue, où gamin ils lançaient des pierres pour tuer le temps, vient de s'animer. Pas normal ça ! Garnements accouardis, ils déguerpissent, remontant à vive allure la rue vers le marché abandonnant contre leurs grés, sur la pierre plate l'enjeu de leurs paris.

Mécanique, il s'éveille, sa main lâche sur le sol les projectiles inutiles qu'il vient d'intercepter par réflexe. L'inaction lui pèse subitement et il lutte contre son corps carcan pour se mouvoir. Il se craquelle, les matières se détrempent au flot de sa vie qui s'éveil, l'inondant, le saturant. Tel un buvard, fibres, épiderme, textures se gorgent à l'excès, reprenant leur souplesse et leur consistance et il sort de sa torpeur. Arythmique, arthritique, il entame ses mouvements en grimaçant. Lentement, il s'approche et grinçant sous l'effort, se penche, ramasse les colichons, les enfourne dans sa bouche et s'écroule sur le sol ivre de joie.

Allongé, bâton au côté, jambes ouvertes, genoux relevés, il se laisse aller profitant oisif du soleil et du goût qui roule sous sa langue. Doucereusement aciduler telle lui

paraît sa vie à cet instant, jamais, il n'a mangé de chose aussi bonne, jamais, il n'a respiré d'air aussi pur, jamais le soleil ne l'a échauffé autant. Jamais... Jamais... Ce mot nouveau lui plaît, synonyme à l'instant d'infini, incertitude, d'immuabilité. Jamais, il ne s'est senti aussi vivant. Joyeux, il crie à s'en faire exploser les poumons. La gorge en feu, les lèvres tremblantes, il sent un long filet de bave sucrée s'écouler de ses commissures, mais il en a cure. Il est vivant, mais a-t-il réussi ? Cette question entache un instant son bien-être. Son esprit la relègue... Seul compte le présent et son cortège de sensations. Lui... redevenir MARles il se refuse à l'être, ou du moins pas de suite, encore un moment qu'il se quémande, il veut être simplement Lui, anonyme, absolue.

Tremble coquin ! Voici venir ta fin !
Cesse de rêver, ne te fais point d'illusions.
Au gré de mon inspiration, la source, je serais
de ton annihilation.
Car ma prédilection est la domination.

Extrait d'Une parole de jeu de Val, Envoûteuse.

— Ne faites rien ! Ordonne la voix de Guillaume.
— L'Apostat a raison, insiste Na'Elle en retenant la
main de Gwalline le premier-lieutenant de la garde.
Devant eux à plus de cent pas, ils sont légions, les uns
nus, les autres vêtus de haillons, tous portent autour du
cou un collier de fer attaché à une chaîne, qu'un être
étrange et albinos serre fermement unis dans sa main
droite. Son bâton lance et ses épaulières rouge vif
contrastent avec la pâleur de son corps nu élancé et lui
donne l'air d'un dieu guerrier païen. Ils sont apparus
subitement sans artefact magique, sans signe
annonciateur, non juste comme ça... Rien et puis eux.

— Mais comment ont-ils fait ? S'étonne à haute voix le rouquin nommé Rike, ce faisant implicitement le porte-parole de l'assemblée des Rachetés.

— Nous l'ignorons, se défend l'Apostat dans une tension extrême en observant le groupe devant lui, analysant du mieux qu'il le peut la situation. Na'Elle l'appelle-t-il, lui faisant signe de venir vers lui en retrait du groupe.

— Alors d'après toi ! Lui demande-t-il à brûle-pourpoint.

— Ils ne viennent pas de là-bas c'est certain, répond Na'Elle en désignant l'étroit défilé qui ferme les gorges, il n'y a rien au delà toi et moi nous le savons.

— Non tu as raison, il n'y a aucune issue, les rassure l'Apostat, mais d'où viennent-ils alors ?

— Regardez ! Clame de terreur Rike en reconnaissant l'être verdâtre qui quitte le groupe, mettant subitement fin à leur aparté.

Le héraut s'avance jusqu'à dix pas d'eux et proclame d'une voix grinçante mais forte.

— Holà vous autres faites place à notre Déesse LArmes, nous ne vous voulons aucun mal, juste le passage.

— Qui es-tu chien pour ordonner, s'écrie Gwalline le premier-lieutenant de la garde.

— Luc, il se nomme Luc, assure Rike dans son dos, faites attention, il est vicieux.

— T'inquiètes le rouquin, tranche Gwalline en reconnaissant la voix de Rike, ce gnome ne m'effraie pas, une bonne longueur de lame dans le cœur et il persiflera moins, je puis te l'assurer.

— Doucement Gwalline, dois-je vous rappeler l'obéissance aux ordres.

— Euh ! Non, Maître Guillaume, suffoque de honte la lieutenantante d'être ainsi réprimandée.

— Votre courage vous honore et je sais quel sacrifice vous êtes prête à faire pour moi, néanmoins, cet...

L'Apostat hésite pour désigner Luc. Reconnaisant les quelques traits humains qui étaient les siens et qui subsistent en cet être accroupi et malingre, reprend. Cet homme dis-je, ne nous a pas provoqués, du moins pas encore.

— Guillaume et Na'Elle, quel honneur de vous voir en ce lieu. Les deux chefs de guerre daignent se déplacer pour un pauvre et insignifiant gnome, comme votre

bâtarde de lieutenant m'a appelée, persifle Luc mielleux.

— Nous n'avons pas eu la chance de te connaître Hérault, répond prestement Na'Elle, une main posée sur l'avant bras de Gwalline, pour effacer l'affront et lui garantir son soutien et éviter une fausse manœuvre de sa part due à l'énervement.

— Pardonnez, mon arrogance, je suis Luc, chef de meute de notre Grande Déesse LArmes.

— Tu veux dire le Miestra, crache Guillaume.

— N'insulter pas ma Déesse ou bien il vous en cuira l'Aposta, siffle entre ses canines Luc avec rage.

— Tout doux Luc, ne sommes-nous pas entre gens civilisés, assure la voix douce de LArmes, qui vient d'apparaître, on ne sait comment, délaissant sa meute après avoir planté son bâton en sol et empiler les anneaux des chaînes dessus. Je suis venu en paix, assure-t-elle en s'avancant lentement.

— Arrière ! Hurlé Gwalline, en sortant la lame de son fourreau menaçant de la pointe le sein gauche de LArmes.

— Arrière toi-même péronnelle, assure la voix grinçante de Luc, la pointe de sa dague effleurant le ventre nu de la

jeune lieutenant. Oui, elle est empoisonnée et je puis juste t'assurer ma beauté que tu seras morte bien avant que d'avoir versé une goutte de sang de ma Déesse.

Plongeant son regard dans celui de Luc, Gwalline perçoit la lame verte sur son flanc, quand s'est-il projeté vers elle, elle l'ignore ce fut si rapide que...

— Je crois qu'il est temps de désamorcer la situation, s'exclame Guillaume, LArmes voulez-vous.

— Certainement.

Répondant à la supplique de l'Apostat, LArmes siffle et Luc vient à ses pieds et emboîte aussitôt le pas de sa Déesse qui accepte l'invitation de Guillaume à entrer sous la tente.

Na'Elle les précède. Gwalline le corps tremblant de colère et de peur se poste à l'entrée de la yourte et se met en faction. Dans les rangs des Rachetés, on s'agite et Rike en saluant le courage de la jeune lieutenant d'un signe de tête, lui murmure en se portant près d'elle dans l'espoir d'écouter ce qui va ce dire.

— Je vous l'avais dit qu'il est fourbe ce Luc.

— Oui j'ai eu tort de ne pas l'entendre, mais Rike veuillez rejoindre les autres, je ne pense pas qu'il soit bien séant de les déranger.

— Ô lieutenant ne vous ai-je pas aidé à...

— Partez, ma lame n'a pas eu son quota de sang et je la sens que ça la démange de...

— Tout doux, je pars, je voulais juste.

— Oui comme nous tous, vous voulez ne plus avoir peur en sachant, je comprends, mais j'ai des ordres, assure Gwalline reprenant sa constance et son ton militaire, qui finit de convaincre Rike de lâcher prise.

Sous la tente, ils s'assoient et Na'Elle ouvre une bouteille de Yod Kâ. Elle hésite un moment à tendre le gobelet à Luc, puis jugeant qu'un nouvel affront ne servirait en rien la cause, le lui tend. Luc s'en empare et lappe comme un animal le breuvage.

— Luc, fini donc tes âneries, nos hôtes ne sont pas dupes, ils nous offrent l'hospitalité, alors respect les, sinon ta place est dans la meute.

— Pardonnez-moi Ô ma Déesse, je ne voulais pas vous offenser... je...

— Non juste s’amuser je suppose, le coupe Na’Elle ironique. Maître Luc, semble être un peu taquin. Tenez voici un gobelet pour l’homme que vous êtes Maître Luc.

— Merci, dit simplement Luc cette fois, ravalant sa colère d’être rabroué par sa Déesse et pliant involontairement devant les paroles de paix de Na’Elle. LArmes étant la seule à l’avoir toujours traité en égale jusqu’à maintenant, penaud, il s’assoit à table et en homme écoute la discussion qui s’engage.

— Nous voulons, juste le passage, explique LArmes simplement.

— Mais comment vous êtes vous retrouvés ici, demande Guillaume inquisiteur.

— Je l’ignore, tout c’est figé un moment, nous étions dans la serre d’Othal, Guillaume note se fait important dans un coin de son esprit, puis nous nous sommes retrouvés ici devant votre camp et nous voulons juste passer.

— Mais qui êtes-vous demande enfin Na’Elle, cette question lui brûlait les lèvres depuis longtemps.

— Elle est LArmes, notre déesse, celle qui peut apporter le repos du tombeau, à celui qui n’a plus de nom, assure

Luc en prenant la parole sans le consentement de
LArmes.

— Je suis...

Les mots s'étouffent dans la gorge de la jeune nécromancienne, son regard se plante dans celui de Na'Elle et implicitement, elle se parle sans mot.

Douleur et ascétisme, voilà ce que voit Na'Elle dans les yeux bleus de LArmes, trop d'eau en elle pense-t-elle, voilà la source du malheur. Peur et abdication, trop de blancs sur son corps comme le voile qui cache la vierge aux chants du lit. Rébellion et imprimatur, comme l'écarlate sur ses épaulières, tel le bracelet de la Schiwira qui lui rappelle qui est son maître. Sang et furie, à l'heure du Bersek l'enfant s'endort et rêve de destruction.

Une immense pitié s'empare de Na'Elle, en d'autres temps, d'autres lieux, LArmes aurait pu être, l'enfant trop douce et si naïve qui se terre pour ne pas être dévorée. Proie elle a été avant que devenir le chasseur et ainsi ne plus être traqué.

— LArmes, il ya trop d'eau en toi, murmure Na'Elle en réponse à ce dialogue muet.

- Je le sais et mes larmes, n'ont pas fini de couler.
- Comme le sang, ajoute Luc impromptu.
- Non pas aujourd'hui, répond Na'Elle, Guillaume, je crois qu'il est temps que nos invités prennent congés.
- Je pense en effet, assure l'Apostat, sentant sur son épaule le signe que trace Na'Elle.
- Nous pouvons donc passer ? Demande LArmes.
- Oui assure Na'Elle, au-delà des galeries, vous trouverez le chemin de votre liberté.
- Mon lieutenant vous guidera jusqu'à elles. Gwalline tu peux entrer !
- En quelques mots, l'Apostat ordonne et d'un salut militaire Gwalline acquiesce sa mission.
- On dirait bien que nous sommes devenus inséparables, persifle Luc en passant à côté de la jeune guerrière.
- Oui on dirait Nabot ! Mais heureusement pour toi j'ai des ordres et je sais les comprendre pour y obéir. Je ne suis pas un chien qui jappe dans les jupons de sa maîtresse.

— Nous sommes tous des chiens, de guerre ou de compagnie, telle est notre vie, être attaché à celui qui sait ordonner, ironise Luc en réponse.

— Alors cessez de vous battre pour l'os que vous avez déjà, les réprimande Na'Elle, sentant l'atmosphère redevenir explosive.

— Oui, Luc tu fermeras la marche, entre ces deux gardiens rien ne peut nous arriver, ajoute LArmes courroucée, après avoir instinctivement embrassée Na'Elle et saluée l'Apostat en prenant congé.

Sous le regard effaré des Rachetés, le cortège s'ébranle, Gwalline en tête escortant la meute qui suit silencieuse, tenue fermement en laisse par LArmes, seul Luc maussade traîne en arrière prêt à décocher un coup de pied au moindre lambin, pour étancher sa colère. Une fois qu'ils sont sortis du camp, Na'Elle et l'Apostat entre sous la tente en ordonnant au garde de faction que nul ne les dérange.

— Qui est-elle alors, demande Guillaume en asseyant en réponse au signe secret de Na'Elle de tout à l'heure.

— Notre ennemie c'est certain, assure Na'Elle en venant près de lui, vidant le restant de la bouteille dans deux verres.

— Je le pense oui. Nous n'aurions pas pu lutter contre sa meute, aussi nombreux que nous soyons. Nous avons eu de la chance qu'elle ne veuille que passer, répond Guillaume en portant le gobelet à ses lèvres, se réchauffant l'âme sous le feu de l'alcool.

— J'ai lu tellement de chose en elle Guillaume, s'exclame Na'Elle en prenant la main de son amant. C'est une Dís une divinité féminine dont peu est connu, à l'exception qu'elle est associée à la mort et la déchéance. Elle-même ignore tout de sa naissance, elle n'est pas une Rheun Pha, elle ignore tout de Celui dont je porte le nom. Mais une chose est certaine et je l'ai lue en elle, LArmes peut aimer.

— C'est ce qui explique qu'elle t'a embrassé au moment du départ, comprend enfin Guillaume.

— Je pense oui, mais l'amour et la haine peuvent être parfois si proches.

— Comme toi et moi, s'amuse l'Apostat en la prenant par le cou pour l'embrasser.

— Non tu es fou soit un peu sage, le tance gentiment
Na'Elle en posant son index sur les lèvres de Guillaume.

— Alors comme elle et Luc, risque l'Apostat après une
brève réflexion.

— En quelques sortes oui, mais je ne pensais pas à cela,
plutôt à celui que l'on nomme Celui qui voit au travers,
LArmes est apparu au moment de sa naissance et je
pense qu'ils sont liés.

— Notre salut viendra de lui alors, assure scientifique
L'Apostat.

— Je l'ignore, mais tu sais, j'envie LArmes.

— Comment ? S'étrangle Guillaume devant cette
hérésie, la dévisageant, cherchant en Na'Elle une
quelconques marque de possession.

— Oui... regarde Guillaume, continue-t-elle d'une voix
posée, souviens-toi des paroles de Luc, elle seule offre le
tombeau à celui qui n'a plus de nom.

— Et alors ? Tranche Guillaume sur la défensive.

— Alors... Na'Elle pèse ses mots, n'offre-t-elle pas une
véritable alternative aux Rachetés.

— Que faisons-nous, nous si ce n'est... S'emporte
l'Aposta piqué au vif.

— Nous leur offrons un simulacre de vie, ne vois-tu pas que nous sommes les esclaves de notre propre existence.

— Crois-tu que vivre comme un chien dans une meute soit plus noble ? La questionne Guillaume hors de lui.

— Je ne dis pas cela, je les trouve même répugnant, mais avoue que pour certains, ils n'étaient pas loin de l'être.

Assure Na'Elle faisant allusion à la majorité des Rachetés parvenus jusqu'à eux.

Comprenant enfin, où Na'Elle veut en venir. Se remémorant les bas-fonds dans lesquels il les a trouvés, il ne peut en toute honnêteté la contredire. Effectivement, s'ils avaient rencontrés LArmes avant lui, ils seraient devenus bien moins que des chiens avec pour toutes excuses la douleur de l'abandon. Il tente de l'expliquer à Na'Elle.

— Ni toi ni moi n'avons connu l'abandon de Celui dont je porte le nom, nous avons été engendrés par le moyeu et La Mère Vie nous a libérés pour ses dessins et sans doute ce qui fait la force de notre compassion envers eux.

— Justement notre compassion ne nous permet pas de mettre un terme véritable à leurs souffrances, alors

qu'elle le peut. Ne vois-tu pas dans leurs yeux, cette indicible peur, cet ennui profond, cette rancœur de ne plus être ce qu'il était.

— Si ma douce, chaque jour que La Mère Vie crée. J'ai eu l'espoir que vivre libre, leur redonnerait la fierté d'avoir été des avatars et je dois l'admettre, je me suis trompé... Mais crois-tu vraiment que la mort soit une solution enviable, n'y aurait-il pas une alternative ?

— Justement Guillaume, s'il y en a une, dépêchons-nous de la trouver...

Novice quel est l'ascèse du guérisseur ?
À la main qui tient l'épée ou le bâton, le focus
ou le bouclier je dis.
Ne pense qu'à ton combat,
car en vérité je suis là.
Par malheur si tu passes de vie à trépas,
Tu ne pourras t'en prendre qu'à moi !

Extrait d'Une parole de jeu de Jérôme du nord,
Moine.

Jamais, l'Aubier, ne leur avait paru aussi bon...

Ils ne sont pas ivres, du moins pas d'alcool, mais de bonheur, au point où le tavernier, énervé de les voir chanter, brailler à tue tête, les a mis dehors à coup de balaie. Ce qui les a fait rire bien plus encore, ainsi que les clients, qui goguenards, d'une œillade complice leur souhaitaient force en vit et joie en lit. Assis tous deux sur le pavé de la place du marché, ils restent un long moment à s'embrasser, à rire de la face de carême des passants offusqués et du tavernier qui s'égosille, leur demandant de déguerpir, leur attitude lui faisant perdre de la clientèle.

— Othilie, on y va ?

— Oui Mathé, ils sont trop vilains ici, assure la jeune nécromancienne avec malice.

Ils se relèvent et dans le soir tombant, mains dans la main, riant, ils descendent vers le bassin de la Déesse Othal.

Les derniers pénitents ont finis de faire leurs ablutions et l'aire du bassin est déserte. Juste l'ombre d'un dormeur se découpe sur l'herbe grasse. En chien de fusil, mains agrippées sur son bâton, face souriante sous le capuchon de son habit, il a l'air d'un bébé joufflu perdu dans les limbes d'un rêve heureux. Ils passent près de lui et ricanent.

— L'en tient une bonne le bonhomme, assure Othilie.

— Ma foi oui ! Il a l'air parti dans une bacchanale du roi Théclos le cocu.

Sans attendre espiègle, Othilie se porte vers l'homme couché et sifflotant entre ses lèvres elle entame l'hymne des tavernes pour éveiller le dormeur.

— Othilie, laisse le, tu ne vois pas qu'il cuve, chipie veux-tu revenir ici, ordonne à voix basse Mathé guilleret.

— Non viens..., insiste Othilie en lui faisant signe de la main, au bon cuveur, gros ronfleur, grand dormeur, quelle joie que d'être éveillé par des amis d'une nuit. Chantonne Othilie entamant la première strophe du chant des Bacchanales du roi, devant un Mathé hilare qui à pas de loup la rejoint et reprend le chant.

— Dans les bras d'une gourgandine j'ai compris l'essence de ma vie, vin et vit bien manié bien emplit, heureuse sera ma nuit. Chantent-ils en cœur d'une voix plus forte, puis en riant poursuivent. Dans son giron le poltron devient polisson. Son cul émeut ce cœur qui ne bat plus pour l'épousée. Un autre est dans mon lit où elle court sur son vit. Gourgandine et moi nous fêtons cela. Bacchanales pour un cœur, pour un cul. Abandonnant ma rancœur d'être...

— Théclos le roi, le roi des cocus, ainsi est l'histoire de Théclos le cocu. Je ne connais qu'une voix qui même avinée, puisse chanter sans se tromper, par contre j'ignore à qui est ce soprano qui embellit ce chant paillard, assure le dormeur les yeux encore clos, le visage dissimulé par son capuchon, un sourire amusé aux lèvres, dissimulant sa joie en jouant le jeu.

— Othilie pour vous servir et Mathé, son ami, amant suivant l'air du temps, répond effrontée la jeune nécromancienne en quémendant une explication au moine.

— Othilie, tu as donc réussi où tant d'autres ont échouées, briser la pierre qui sert de cœur à ce moine défroqué.

— Il semblerait oui, assure-t-elle en souriant à Mathé, mais à qui ai-je l'honneur, monsieur le faux dormeur, lui demande-t-elle les mains sur les hanches, toisant la forme allongée qui ne semble vouloir bouger.

— Demande donc cela à celui qui te tient le bras, lui sait depuis longtemps qui je suis, répond le gisant, s'amusant de plus en plus.

— MArles, fini donc ta comédie et laisse-moi te faire admirer cette beauté qui se nomme Othilie, s'impatiente Mathé, jouant la comédie.

— Ne peut-on dormir en paix, m'éveiller pour une de tes nouvelles conquêtes cela vaut-il la peine, se renfrogne le dormeur, en lui donnant la réplique.

— Que oui mon ami, si gourgandine en elle y a, elle est aussi l'œuvre de ma vie, assure Mathé avec une étrange sincérité.

— Mathé serait-il donc amoureux ? S'étonne réellement MARles.

— Ma foi oui, assure le moine naïvement.

— Je l'espère bien, nous autres filles de la nuit ne vendons pas, nous prenons et nous offrons, assure revêche Othilie.

— Nécropole et Paradis en voilà bien une idée de La Mère Vie. Un goupillon et un ossuaire jouissant dans le même lit. Étrange chant de l'hyménée entre un bénit vit et un hypogé, voilà qui fait un bien beau chant et mérite d'être vu, s'esclaffe MARles en se relevant.

Sous le regard chargé d'émotion, Othilie regarde les deux compères s'étreindre d'une chaleureuse accolade, heureux de se retrouver. Comprenant dans leurs gestes que ceux-là ont dû partager de grands moments dans leurs errances nocturnes. Une pointe de jalousie lui étreint un bref instant le cœur.

— Dame Othilie mes respects, assure MARles en une longue courbette cérémonieuse en se tournant vers elle.

— Monsieur le faux dormeur, lui répond la jeune nécromancienne amusée en exécutant elle aussi une révérence parfaite, succombant au charme inné de MARles, chassant cette rivalité idiote de son esprit.

— Ainsi tout est dit, voici réunis mes deux plus grands amis assurent Mathé tout en joie, les étreignant ensemble, les étouffant à demi. Puis plus sérieusement, déclare, MARles nous te cherchions, il se passe des choses bien étranges ici- bas.

— Je sais mon ami je suis là pour cela...

Regarde le ciel, lève les yeux vers la voûte.
Les éléments se déchaînent, subis les foudres
de mon courroux.
Sens ta mort potentielle, douce elle ne sera.
Et trépassé tu deviendras.

Extrait d'Une parole de jeu de Dame Blanche,
Élémentaliste.

- Père ! Père ! La faille... la faille.
- Quoi la faille, demande le Promeneur, délaissant les
panégyriques d'une parole dans l'amphithéâtre, devant
ses sœurs assemblées.
- Elle s'est agrandie.
- Ne t'ais-je pas ordonné de ne pas en approcher,
assure distrait le géant
- Si Père, mais... elle est devenue circulaire, s'excuse
le Petit d'un air ingénu, misant sur ce fait pour éclipser sa
désobéissance.
- Comment !
- Ronde, giratoire, rotatoire...
- Holà, mon fils, tu ne vas pas me faire la liste de tous
les synonymes possibles, je sais ce qu'est un cercle tout
de même.

— Père venez ! En plus on voit au travers, s'excite le Petit, ignorant la remarque du géant.

— Comment !

— Transparent, limpide, cristallin...

— Vous n'allez pas vous y mettre aussi vous les paroles, s'emporte le Promeneur. Bon je crois qu'il est temps d'aller voir ça.

Délaissant les paroles, il hisse le Petit sur la paume de sa main et traverse le jardin en direction de la faille. Arrivé là, circonspect, le Promeneur regarde le cercle parfait qui se dessine à même le sol. Comme un étrange miroir, la rotondité de la surface lui revoit son image, avant que de se gommer pour lui laisser entrevoir l'intérieur de sa structure. Le Géant un genou en terre, le Petit dans sa paume, se penche plus avant et perplexe observe. Là où il s'attendait à trouver une charpente d'étais, un puit pavé, un trou terreux, il y voit une surprenante scène de chantier. Armés de pelles et de pioches, ils sont plus d'une dizaine de cohortes d'ouvriers. D'immenses structures en bois servant de système de levage, balisent l'aire des fondations. Sur la droite des tailleurs de pierres,

burin et marteau en main s'échinent à tailler le roc en de petits pavés, tandis que d'autres méticuleux, attaquent d'immense blocs de tuffeau immaculés, suivant les contours d'arabesques dessinées au charbon de bois.

— Père, que font-ils d'après toi, demande le Petit.

— Une construction, dont j'ignore encore la destination, mais celle-ci semble être dans les régions du Sud, près du désert Kâ.

— Une nouvelle forteresse, peut-être ?

— Non, mon fils, une forteresse est bâtie pour résister, la pierre employée par les ingénieurs est plus que dureté.

J'ai lu plusieurs manifestes de Sébastien Le Prestre de Vauban, un architecte hors paire, crois-moi, s'ils veulent faire de ce lieu un pré carré, ce n'est pas la bonne matière qu'ils emploient.

— Alors, s'impatiente le Petit, connaissant les digressions de son père pour lui expliquer les choses, à croire que le savoir doit être un tout corrélatif bien difficile à expliquer avec simplicité, ce qui a le don souvent d'exaspérer sa juvénile conscience.

— Alors, je dis attendons, comment voir l'œuvre au premier coup de fusain.

— Et c'est tout, s'entête le Petit.

— Oui, que veux-tu de plus, lui répond le géant fataliste, nous sommes les archives, la mémoire, la bibliothèque du monde d'Othal, comment veux-tu que je te parle d'un livre qui n'a pas été écrit ? Comprendras-tu que nous sommes des copistes archivistes, pas des fondateurs. Notre imagination se borne aux limites de cet espace, l'organisation qui y règne n'est que la facétie due à mon ennui. *Ignoti Nulla Cupido*.

— On ne peut désirer ce qu'on ne connaît pas, traduit le Petit en réponse à cette locution latine.

— Oui Fils, allons viens, cela nous sera révélé bien assez tôt, assure pragmatique le Promeneur en se relevant.

À plat ventre sur la paume de son Père qui le surveille d'un œil attendrit. Dépité, le Petit ne peut détacher son regard de la faille qui l'intrigue et qui pourtant s'éloigne au pas du Géant.

Il est une muse au cœur du guerrier,
dont la danse se fait toujours dénudée,
Rallumant le feu en des pluies de météores
échauffant la team avant le corps à corps.
Pour mieux la porter vers la victoire
assurée d'un Gilde Versus Gilde endiable.
Telle est la force cachée de la danse de cette
élémentaliste zélée.

Extrait d'Une parole de jeu d'Aeris Flora,
Élémentaliste.

La première idée d'Othilie est de retourner chez elle sur les docks. Malgré les réticences incompréhensibles de Mathé, elle les entraîne joyeuse jusqu'aux docks.

Revenue dans son quartier, nostalgique Othilie retrouve les chaloupes amarrées qui dorment silencieuses et vides, se balançant lentement au gré du faible courant en de légers clapotis rassurants. Elle aspire à plein poumon l'odeur du foin et la paille, du grain, de l'ivraie qui s'échappe des claires-voies, des caisses, des entresols en bois aux clous anodisés des entrepôts. Elle foule le sol pierreux du chemin qui mène à sa maison, la dernière sur la gauche.

Ahurie, elle reste devant la porte close, la main sur la poignée, découvrant qu'un autre a élu domicile, s'accaparant son logis. En contre bas des marches, elle trouve son coffre refermant de maigres affaires et un mot signé le nouveau locataire, lui apprenant que c'est dans ce coffre qu'elle trouvera ce qui était à elle et que ce n'est pas la peine d'y revenir.

Rageuse, mais pliant sous les conseils de Mathé, Othilie fait l'inventaire. Peignes, broches, livres, chemise de nuit, sous-vêtements, maquillage. Ce fatras lui soulève le cœur, tant il lui rappelle une vie d'insouciance futile et l'abandon de son père.

— Voilà pourquoi je vivais sur ma civière dans les arènes, assure Mathé en posant sa main sur l'épaule de la jeune nécromancienne.

— Voilà pourquoi tu ne voulais pas venir.

— Oui, je me doutais, qu'il en serait ainsi, un jour que j'étais trop ivre, je ne suis pas rentré durant une bonne dizaine de cycles et quand je suis revenu chez moi, j'ai trouvé mon coffre tout comme le tient contre le mur de la porte d'entrée.

— Tout de même c'est culotté, on s'absente un moment et l'on se retrouve spoliée, mériterait une bonne... Grrrr !

— Othilie, celui qui dort ici n'a pas choisi, tente de la rassuré Mathé, connaissant ce ton rogue chez son ami, annonceur d'ennuis à venir.

— Oui, La Mère Vie donne d'une main et reprend de l'autre, assure MARles compatissant, connaissant la loi de la notion de vide, elle est intimement liée à la notion d'être (avatars, bêtes, Pnj , etc.). Ce vide est l'absence de matière donc d'absence d'être et peut être comblé. On peut essayer d'en trouver une autre de maison si tu veux, hasarde-t-il.

— Non, souffle Othilie dominant vaillamment sa colère, depuis un certain temps, j'ai pris goût au grand espace et à la bedaine de moine pour oreiller, venez, on n'a plus rien à faire ici, l'air y est devenu trop étouffant.

Mis à part quelques sous-vêtements qu'elle fourre dans son sac, Othilie abandonne le reste, tout lui est devenu inutile. Prenant la main de Mathé, ils partent.

— C'est ainsi que tu m'aimes... en édredon, s'offusque faussement Mathé, en faisant le pitre, ce qui finit par les faire rire, tandis qu'ils remontent les ruelles.

À l'écart de la ville, ils s'assoient sous les arches du prieuré. Dans la nuit et le silence, ils restent à observer les lieux assis sur la dure pierre d'un banc, le cœur rassuré de s'être retrouvé. Dans les parfums soyeux des rosiers, ils savourent l'instant.

— On pourrait peut-être dresser une tente près du bassin, on bien ici non, hasarde Mathé plein de malice, brisant leur mutisme volontaire.

— C'est ça, avec Othilie comme servante de deux pontifes, charriant bois et eaux pour les dîners, cueillant des pétales de roses pour les bains de ses messieurs dans le bassin. Je te vois venir le moine, assure la jeune nécromancienne lui donnant la réplique. Il ne faut pas trop y croire, t'as pas assez d'or pour t'acheter cela.

— Bon Othilie a réglé le problème du logement, on fait quoi maintenant, demande Mathé en se tournant vers MARles souriant à demi, l'air grave.

— Je vais partir, déclare enfin l'élémentaliste les lèvres tremblant d'appréhension sous les mots qu'il vient de prononcer.

— Partir ! Mais où ? S'inquiète Mathé.

D'une voix impersonnelle, comme s'il cherchait les souvenirs et qu'il hésitait à leur raconter, MARles leur parle enfin de LArmes, de Rike et essaie de leur faire comprendre ce que Métatron et La Mère Vie lui ont demandé.

— Si j'ai bien compris, c'est toi qui nous a ramenés ici, alors, assure Othilie un peu perdue.

— En quelque sorte oui, je n'ai pas eu le choix, l'équilibre du monde est devenu instable et j'ai dû intervenir, telle est ma fonction. Je suis Celui qui voit au travers, c'est ainsi que me nomme les autres et j'avoue ne pas comprendre pourquoi.

— C'est moi qui t'ai nommé ainsi, répond Mathé, lorsque qu'on s'est connu.

— Je t'ai donc fait si peur, s'attriste MARles.

— Peur, je ne peux pas le dire ainsi, mais un orphelin se méfite de tout. Si au début je t'ai joué un tour, j'avoue avoir savouré chaque temps passé en ta compagnie, affirme Mathé ému.

— Comme de vrais amis, assure Othilie, que tu veux abandonner.

— Oui comme de vrais amis, surenchérit MARles en pressant les épaules d'Othilie et de Mathé, mais je n'ai pas le choix, souffle-t-il.

— Othilie, mon amour, calme-toi de suite, MARles n'y est pour rien, la tance gentiment Mathé conscient de l'état d'esprit de son amie, il ne fait que son travail ajoute-t-il précipitamment, si je ne l'avais pas rencontré, qui sait si ce n'est pas nous qu'ils pourchasseraient.

— Justement, c'est son travail qui le pousse à abandonné ses amis, je suppose, reproche-t-elle acerbe à MARles.

— Othilie !

— Non, elle a raison, mais c'est pour mieux vous protéger.

— Nous protéger, mais tu étais où MARles Pha Rhum Gus quand Celui dont on porte le nom nous a abandonné. Tu étais où ? Quand on a fui dans l'inconnu et combattu pour survivre, essayant de trouver les réponses à des questions qui ne semblent ne pas en avoir. On en a trop vu MARles pour ne pas comprendre, j'ai des comptes à régler avec LArmes, on ne me laisse pas à moitié morte avec un moine sur les bras sans en payer le prix. Je puis te le garantir MARles Pha Rhum Gus. À moins que la

vraie question est de savoir si tu auras assez de cran pour tuer celle que tu aimes ?

— Othilie je t’interdis de...

— Quoi ? MARles Pha Rhum Gus, m’interdire quoi ? MARles Pha Rhum Gus, insiste-t-elle. Compte sur les femmes pour toujours mettre le doigt là où ça fait mal. Alors tu crois qu’il te suffit de faire tes petits tours de passe-passe pour être quitte, que nenni. Y’a une chose que mon p... père crache Othilie, m’a enseigné, c’est que seul nous ne pouvons rien faire, même toi MARles Pha Rhum Gus avec toute ta puissance tu n’es rien sans un bouclier tenu par la main d’un Tanker pour te protéger le flanc, un moine pour te soigner, des Casters pour soutenir ton action.

— Othilie, il n’est pas comme nous, s’interpose Mathé en candide approuvant son ami, mais voulant défendre MARles. Il n’a jamais connu la main de Celui dont il porte le nom.

— Justement qu’il apprenne et qu’il laisse faire les professionnels, trop de fois j’ai vécu cela, cette glorieuse d’un je sais tout et qui vous laisse dans la débandade. MARles Pha Rhum Gus, que crois-tu que nous sommes,

des pions qu'il te suffit d'ignorer, des Pnj qui évoluent dans le monde que tu régis. Qu'advindra-t-il de nous après, nous les orphelins de ce monde, une fois que tu auras vaincu ou pas LArmes. Voilà la somme de nos peurs MArles Pha Rhum Gus...

C'est comme un coup de poing qu'il aurait pris en pleine face. Mère Vie que la colère d'une femme est violence, je suis heureux de n'avoir pas connu cela avec LArmes, s'exclame sa conscience, tandis qu'il essaye de soutenir le regard d'Othilie. Dans les prunelles de la jeune nécromancienne, MArles découvre son erreur. Les mots d'Othilie tournent en boucle, martelant leur légitimité, leur vérité.

Un moment, il se hasarde à quémander d'un regard suppliant son aide à Mathé, mais le moine s'est définitivement rangé au côté de son ami et force lui est de constater, qu'Othilie sait dire les choses sans ambages.

Vérité crue et nue, sans appel. Oubliant ses propres peurs de ne pouvoir les protéger, il cède peu à peu. La tête effondrée entre ses mains qui cachent son visage, recroquevillé, il lutte une dernière fois, pesant à l'aune

d'Othilie ses appréhensions et son amour pour eux. Relevant enfin le visage vers eux, annonce d'une voix tremblante.

— Soit, je pense que vous serez de précieux alliés...alors.

— Alors ! Sage résolution assure Othilie maligne en déposant une bise sur la joue de MARles.

— Bon t'as un plan ?

— Euh ! Sortir d'ici et je vous expliquerais en chemin, répond MARles à Mathé.

— Ça me va, mais la prochaine mise à jour est pour quand ?

— C'est comme cela que vous êtes sortie la première fois, s'étonne MARles.

— Oui, c'est Mathé qui a trouvé la solution, assure fière Othilie en prenant le moine par l'épaule.

— T'as une autre idée, demande le moine.

— Oui, ouvrir la porte .

Devant les yeux médusés d'Othilie et de Mathé, MARles s'approche de la forme vert de Vérone qui condamne leur

sortie. Appuyant dessus, il la transperce et la matière réagit s'ouvrant en iris.

— Vous venez ?

Encore une fois, ils franchissent la barrière et sortent sur le long chemin qui s'étire devant eux.

Tu pleurs encore, Ô ma déesse ?
Non j'épelle mon nom.

Extrait d'une parole de LArmes.

Le sol tremble à nouveau, apeurés, ils s'arrêtent dans leurs actions, qui corbeille de fruits en main, qui surveillant le frichon sur le pieu, qui genoux en terre lavant les dalles du sanctuaire, restent interdit dans l'espoir que rien ne s'écroule.

— Holà les gueux vous n'allez pas rester ainsi comme des empotés, c'est seulement d'elle que vous devez avoir peur, peur qu'elle vous abandonne et ne vous offre pas le cadeau de votre mort, allez continuer votre travail bande de fainéants.

Ayant sermonné ses troupes Luc, continu son inspection. Il remonte les galeries du Casemate abandonné depuis longtemps par les chevaliers Kâ, passe à l'armurerie, observe le décompte des épées, des boucliers, des bâtons, baguettes, focus, qui s'entassent au sol, s'étirent sur de longs râteliers, s'alignent sur les étagères.

Taciturne, Luc ressort et se dirige vers les appartements de LArmes. Anxieux et discret, il y pénètre et se tapissant dans l'ombre observe l'objet de sa dévotion.

Elle est là, nue, assise sur son trône de pierre, dernier exploit de Luc pour elle. La nuit dernière, accompagné de serviteur, il est allé faire une reconnaissance sur l'immense chantier au-dessus d'eux. Sa première idée était d'essayer de comprendre ce que fabriquaient ces cohortes d'ouvriers.

Longuement dans le soleil couchant, ses serviteurs terrorisés derrière lui, il les a observés sans pouvoir saisir ce qu'ils construisaient. Alors, il s'était résolu et profitant de la nuit et du manque de garde, il s'était approché plus près pour dérober les plans dans ce qu'il pensait être la tente des ingénieurs. Mais dans celle-ci, il n'a trouvé que divers dessins et esquisses. Dépité, il était rentré au Casemate après avoir subtilisé le dessin d'un immense fauteuil et la pierre pour le produire. Piètre consolation qui comme il l'avait néanmoins espérée avait apporté enfin de la joie à sa déesse ce matin à son réveil.

Depuis peu il avait remarqué un brusque changement en elle, elle semblait être devenue mélancolique et

belliqueuse à la fois. Ses fureurs étaient si promptes que même lui les redoutait tant la violence dont elle faisait preuve à cet instant était terrifiant. Combien de fois n'avait-il pas vue LArmes déchirer de ses dents le corps d'un serviteur.

Pauvre bougre qui l'avait courroucée en faisant du bruit dans son travail quotidien ou parce qu'il avait eu la malchance de se trouver sur son chemin, lui offrant certes la rédemption à laquelle il aspirait, mais dans une violence et une douleur extrême qui finissaient par terroriser les autres. Seule sa poigne de fer et sa vigilance avaient pu maintenir une cohérence au sein de la meute.

Elle semble si calme, que Luc s'enhardit et s'approche à une distance respectueuse. Elle pleure encore et il écoute ses sanglots, elle murmure et il perçoit l'étrange mélodie du nom qu'elle prononce inlassablement en une ritournelle infinie. MArles, énoncent ses lèvres fines en un cri de douleur muet. Voici donc l'objet de cette lassitude, pense Luc aux aguets, essayant de prévenir tous signes de violence. Celui qui voit au travers, ce bâtard qui a osé profaner le corps de ma déesse lors de leur rencontre à la serre d'Othal. Maudit chien qui la fait

souffrir et se confiner ici. Lentement, très lentement, Luc s'approche un peu plus et dans un souffle, coupant les sanglots de sa déesse, ose.

- Tu pleurs encore, Ô ma déesse.
- Que me veux-tu Luc ?
- Soulager tes peines ma déesse.
- Tu ne peux rien pour moi, laisse-moi !

Les yeux rougis, le nez enflé, elle le dévisage. Les larmes ont tracé de nombreuses zébrures en s'écoulant sur le fard de ses joues. Ses lèvres grelottantes n'affichent plus qu'une ligne brisée en guise de sourire. Son visage à cet instant n'est plus que le simple masque d'une femme acmé bien loin de la déité qu'elle est censée représenter. Luc ému partage la détresse de sa déesse, elle lui semble si fragile qu'il...

- Non ! Hurle son âme apeurée et se rebiffant crie son dégoût, Maudit soit ce chien de MARles, qui te fait tant souffrir, assure Luc d'une voix apeurée.
- Comment oses-tu !
- Non LArmes, je t'entends et cela me terrorise, depuis notre retour tu...

— Suffit te dis-je, ou...

Menace LArmes en se relevant à demi de son trône, toisant Luc, qui contre toutes attentes soutient son regard. Au fond de son être Luc ressent comme une cassure. Ses yeux jaunis se congestionnent, la fureur bat à ses tempes. Il n'en peut plus et porté par son amour pour elle, il se redresse et hurle.

— Tu vas me tuer, c'est cela, moi qui n'attends que cela. Ô ma déesse va prend ma vie si cela te chante, mais je ne peux plus me taire.

Le bersek s'éveille à la lisière de la conscience de LArmes. Haineuse, elle dévisage ce gnome qui s'est relevé pour la défier. Dans un rictus mortel, elle lui sourit, offrant au regard de ce chien l'image éburnéenne de sa mort proche. Mais Luc ne bouge pas et cela retient son geste, à demi amusée, elle se rassoit et confortable l'écoute.

Luc réfléchit incertain, jamais il n'a été si proche de la mort que cela lui donne une étrange clairvoyance. L'obscurantisme de sa vie s'effondre sous la révélation. Lui seul, n'est rien, seule compte la meute.

La meute, frères et sœurs mêlés, unis à Larmes par la déchéance et les chaînes. Cet amour corrompu dans lequel, ils se vautrent, cherchant en l'autre la chaleur, la force d'attendre la mort que la déesse donnera.

La meute à l'esprit universel, où règnent la force et la cruauté si paisible à la conscience qu'ils représentent. Eux ce tout familiale, rassurant, troublant, meurtrier. Ils ne sont que des chiens et comme tel, ils vivent. Esclaves se déchirant perpétuellement pour un os, une croupe, une caresse de Larmes. Mais ils sont aussi des mâtins unis dans la chasse, le sang et l'amour de leur déesse et rien ni personne ne peut remplacer cela.

Encouragé par la chaleur de la meute qui enflamme ses veines, longuement, pesant ses mots, Luc tente de le faire comprendre à Larmes.

— Ô ma déesse, la meute souffre de te voir ainsi, où est passée l'exaltation de la chasse, la joie du carnage.

Depuis combien de temps ne nous as-tu pas emmenées courir pour prendre la vie d'un autre ?

— Et alors, n'avons-nous pas assez d'esclave, n'en as-tu pas assez toi-même, n'as-tu pas le luxe que tu souhaitais.

— C'est à cela que tu aspirais LArmes, vivre ainsi. Se renfroge Luc, gardant l'esprit ouvert sur sa révélation.

— N'as-tu pas fait de moi une déesse, combien de fois par jour ne glorifies-tu pas mon nom ? Ne suis-je donc pas à ma place pour être éternellement servi et de temps à autre offrir la mort au plus méritant ? Alors... Qu'as-tu à me répondre avant que je ne te déchire Luc le grand ? Ironise LArmes dévisageant l'être qui se tient courageusement sur ses pieds face à elle.

La meute Luc ! Pense à ma meute ! Grogne son âme en une réponse muette aux interrogations de LArmes, tandis qu'il lui répond verbalement.

— Alors je dis maudit chien de MArles, souffle Luc navré, que ce bâtard puisse-t-il pourrir, il a gagné, nous avons perdu le combat avant même que de prendre les armes. Nous ne sommes plus rien, le clan n'est plus. Nous sommes redevenus ce que nous étions dans la crypte de ton éveil, un ramassis de chair putride, attendant ce qui ne viendra jamais plus.

Elle s'élançe promptement, mut par la colère subite, sa main enserre le cou de son chien et l'élève jusqu'à son

visage. Luc lutte contre l'étranglement, son corps agiter de soubresauts se débat cherchant la fuite face à la morsure de LArmes qui s'annonce.

Soudain il cesse toutes résistances et la regarde fixement. Plus rien n'a d'importance et froidement, il lui sourit péniblement, le larynx douloureux sous l'emprise de LArmes, il énonce lentement des mots redoutables.

— Je te maudis Ô ma déesse, j'anathématise ton non LArmes et mon amour pour toi, tu nous as trahis pour un bête au vit aussi enflé que son ego. Tues moi si cela te fait plaisir, mais pour moi tu n'es plus rien...

Luc s'effondre lourdement sur le sol, son cou, ses membres irradiant la douleur et il est à deux doigts de s'évanouir. Néanmoins il relève la tête et de ses yeux chassieux, voilés par les larmes arrachées de son corps souffrant et de son amour à l'agonie, il la regarde.

Figée, la main qui le tenait à l'instant encore en suspension devant elle, LArmes s'est statufiée. Seuls les sanglots qui débordent de ses yeux et soulèvent son torse en d'infimes tressaillements prouvent qu'elle n'en est pas une et qu'elle lutte.

Imprévisible, tel le chant d'une louve, un long hurlement s'échappe de ses lèvres, un cri guttural résonne sous la voûte, fait trembler les dalles du Casemate, obligeant Luc à se couvrir les oreilles de ses mains.

Un à un, laissant sur place leurs occupations les serviteurs accourent. Un coup de tonner résonne au moment où LArmes plante au sol son bâton, affolant la meute à ses pieds. Majestueuse, elle se tient de trois quarts, les épaules basses, visage tourné vers le sol, la main gauche tenant la hampe de son bâton, la main droite ouverte vers le ciel.

Serviles, ils s'approchent et prononçant leur nom, déposent tour à tour dans la paume de LArmes l'anneau de leur chaîne, qu'elle empile sur son avant bras. Au dernier LArmes se redresse et tire violement son avant bras vers son torse, provoquant en une suite de cliquetis métalliques une tension maximale sur les chaînes.

Puis détournant son regard vers Luc, qui toujours au sol, mains en coupe sur son crâne, l'observe à la dérobée, fascinée et horrifiée à la fois, elle s'avance lentement vers la sortie, la meute allant silencieusement au-devant d'elle.

— Viendras-tu avec moi mon frère ? Lui demande LArmes, en marquant une pose sur le seuil sans se retourner, un sourire carnassier sur les lèvres.

Le corps tremblant, incertain, Luc prend réellement conscience de la menace voilé de LArmes à la froideur du filet d'urine qui coule le long de sa cuisse. Se redressant, brisant le silence pesant, il lui répond.

— Je viens, LArmes.

— Alors soit ! Vous autres qu'il soit dit aujourd'hui que Luc est mon frère de meute, et que dorénavant, il marchera à mon côté, car telle est la place de celui qui révèle.

Qu'ai-je donc révélé ? Se demande Luc anxieux, en s'avançant vers LArmes et la meute.

La danse du 1035, c'est le G.P.S du Servant.

Extrait du Mémo du servant.

Les mains moites agrippées fermement à leur bâton et à la paume de l'autre, leur premier pas foule le sol sans texture définie de l'origine du monde et leur esprit s'effondrent devant la révélation.

Seul MARles habitué semble-t-il, ne prête pas attention à l'étrangeté des lieux.

L'un et l'autre le corps roide, l'esprit ratatiné, cherchent une issue sur ce grand territoire morne sans luminosité concrète, noyé perpétuellement dans une évanescence brouillasse lumineuse.

En voyageurs intemporels sur la platitude qu'est leur monde. Ils contemplent cet immense quadrilatère sujet de leur ignorance, essayant tel Ératosthène de le modéliser en une demi-sphère armillaire pour ne pas sombrer dans la folie. Examinant lentement la voûte des cieux, prenant naissance au ras de la lande grise, étrange ruban qui circonscrit leur monde. Guidés par MARles, se hissant sur un promontoire proche de l'entrée, ils observent la fin ou

la naissance, ils ne peuvent le dire, de la mer intérieure de l'Est, du désert de Kâ au Sud, le flanc des montagnes du Nord et les fondations de la ville de Kétolie à l'Ouest.

— Désolé de vous imposer cela si brusquement, murmure MARles, mais vous conviendrez que c'est impossible à décrire.

— Où...Où sommes-nous, s'inquiète Othilie.

— Dans le couloir de Servant. Mon couloir de service, en quelques sortes, lui répond MARles en posant une main sur sa joue pour calmer ses peurs. C'est ici que je peux traverser le monde sans perdre de temps. Venez ! Il faut que vous appreniez les passages.

Craintifs, ils avancent péniblement en suivant MARles. Outre l'étrangeté des lieux, le plus pesant pour eux c'est cette omerta imposée par l'environnement, leurs pas, leur corps ne font aucun bruit, se parler est impossible même les lèvres collées à l'oreille de l'autre. Arrivés aux fondations de la ville de Kétolie, MARles s'arrête et d'un geste les invite à observer. Dans celles-ci, leur regard aiguisé essaie de trouver une quelconque ouverture dans ce bloc anthracite longeant à angle droit la bande déserte.

Pourtant Othilie et Mathé en sont certains, en se positionnant à l'instant sur le terrain et dans leurs souvenirs, nombreuses sont les ouvertures, portes, fenêtres, meurtrières donnant vues sur des plaines verdoyantes, les douves fleuries, les pâtures. Des trompes l'œil, voilà donc ce qu'elles sont du Nord au Nord-Ouest noyé comme toutes choses dans le silence, comprennent-ils subjugués.

MARles se met à danser, ou du moins leur semblent-ils, d'un geste il les invite à le rejoindre. En gesticulant, il leur montre une tache sombre sur le mur et les invites en comptant sur leurs doigts, à marcher dix pas au devant d'eux, puis trois à droite et enfin cinq à gauche. Inattentif, butant sur une excroissance, Mathé en une bordée de jurons inaudibles, comprend le pourquoi de cette étrange déviation. Le sol à cet endroit n'est pas plan et la couleur et la brume dissimulent un obstacle infranchissable, une sorte de roc gris, qui empêche toute progression linéaire.

Après le décompte MARles leur pointe de l'index, une marque bien plus claire que la teinte de l'environnement. Prenant leur main dans chacune des siennes, il leur fait

toucher les pourtours, jusqu'à ce qu'un sourire complice s'affiche sur leur visage, signe qu'ils ont compris que le mur recèle une porte identique à celles qui condamnent l'entrée de la ville. Non pas vert de Vérone, mais invisible à l'œil tant sa couleur est similaire à celle du mur. Ils rebroussement chemin et cette fois, MARles s'arrête sur la proche bordure de terrain meublé, c'est ainsi qu'Othilie et Mathé en esprit reformulent, cette frontière où le gris No Man's land s'unit aux couleurs bigarrées du monde d'Othal. Acousmatiques ils perdent l'équilibre sous le regard amusé de MARles, en découvrant les sons de leur monde, chant des mouettes, ressac des vagues, souffle du vent chaud du désert, craquement de la glace, beuglement de woeufs. Ignorant MARles, un long temps ils restent assis écoutant cette vie si rassurante.

— Les autres portes sont les plus simples à trouver, leur assure MARles captant leur attention. Il vous suffit de trouver la tâche et de danser le 1035.

— On peut s'entendre ici, assure joyeusement Othilie, d'un ton fort.

— Me disais bien que le bonheur serait de courte durée, un monde sans la parole des femmes qu'elle paix, lance Mathé en boutade, d'un sourire charmeur les mains sur ses oreilles pour désamorcer le coup de coude vindicatif d'Othilie.

— En tout cas c'est terrible cet endroit, assure Othilie en baissant le ton, trouvant subitement sa propre voix trop forte, bien plus étrange que la bulle des instances.

Devant l'étonnement de MARles, elle lui raconte leur découverte sur la coupole pellucide verte de Véronne parcouru de micro-décharges apparaissant quand une mission est lancée, créant d'infimes contractions de la matière, la rendant vivante.

— J'ignorais que vous connaissiez cela, je voulais vous le montrer justement.

— Je te l'ai dit on en a trop vu pour ne pas t'aider, assure Othilie sévère, réaffirmant son utilité et celle de Mathé dans la mission de MARles.

— Bon on fait quoi maintenant, demande Mathé pour changer de sujet en se frottant son postérieur ankylosé.

— On rentre, il faut qu'on écoute ce qui se dit en ville.

— Va pour la ville, alors assure Mathé en prenant la main d'Othilie pour l'aider à se relever.

— On est obligé de repartir par le même chemin je suppose, demande Othilie un peu anxieuse de revivre cette traversée.

— Euh ! Oui ! Faut vous y habituer, assure MArles.

Karin j'aurais aimé de toi, faire mon chien.
Mais j'aurais fait entrer un loup dans mon
chenil.

Extrait d'Une parole de LArmes.

— Le voilà enfin, murmure LArmes à Luc, tout en
épiant la silhouette qui se découpe dans la peine ombre
en périphérie de l'arène déserte.

— Oui comme tu l'avais prévu, l'or l'a attiré.

— Ton informateur a fait son travail, glousse
étrangement LArmes, faudra que tu me le présentes, que
je le récompense.

— Permets-moi de garder quelques petits secrets, ma
sœur, assure à voix basse Luc, utilisant le nouveau nom
de LArme dans leur intimité, non sans quitter le guerrier
des yeux qui s'avance au centre de l'arène.

— Holà, vous autres, me voici ! Je suis venu chercher ce
que vous m'avez promis ! Interpelle messire Karin dans
le vide de la nuit.

Des bruissements, des raclements, autour de lui, l'alarme
subitement, lentement, une étrange foule prend

possession de l'espace. Petits, le cou ceint d'un collier de fer, la peau verdâtre, se tenant accroupis, ils l'encerclent et attendent, leurs yeux chassieux le reluquant avec concupiscence. Réalisant le piège, messire Karin, la main sur la garde de son épée, rageur, les défît à son tour. Mais ils ne bougent pas, formant un anneau infranchissable, seul un murmure anime leurs lèvres fébriles.

Messire Karin, tend l'oreille pour essayer de déchiffrer leur mélodie. Un nom revient indéfiniment, un nom qui lui est inconnu... LArmes.

— Bien le bonsoir messire Karin, énonce en s'avançant vers lui une jeune nécromancienne, le corps nu poudré.

— Qui... Qui estes-vous ? Bafouille-t-il apeuré.

— Écoutez la meute et vous le saurez, à moins que

— Lavons la tasse pour que messire Karin y trempe son biscuit et que Dame Riousse lui fasse la bonbonnière, de l'anguille de naguère, qu'il ne reste rien et qu'elle devienne un bon dessert, chantonne LArmes ne vous rappelle quelque chose.

— Vous mais ce n'étais qu'un jeu, je ne voulais aucun mal, lui assure messire Karin prenant conscience de qui

elle est tout en reculant jusqu'à ce buter aux chiens de LArmes qui le repoussent sans ménagement.

— Justement, voici le mien, c'est à mon tour de jouer. Sur un geste, la meute s'élançe et à coups de crocs, de griffes, ils dépiautent messire Karin de son armure sans qu'il ait pu esquiver le moindre geste de protection. Nu le corps ensanglanté, il reste gisant sur le sol, râlant de douleur et d'horreur.

— Me voici, messire Karin, toi qui m'appelle, ironise LArmes en frappant du pied le corps au sol. Maintenant que mes chiens se sont divertis, c'est à mon tour, sauf qu'avec moi, il n'y a pas de rédemption ni de pitié, je n'ai que la mort à t'offrir en offrande à tes offenses.

Sur ses derniers mots, LArmes plonge ses canines dans le cou de messire Karin et lentement, jouissante, elle suce la vie de celui-ci avant de lui arracher la pomme d'Adam. Sous les yeux de la meute fascinée, le corps de messire Karin se terni, se noirci avant de s'effondrer sur lui-même en une pluie anthracite, ne laissant sur le sol qu'un vague contour.

— Voici qui est bien assure LArmes à la meute en se redressant, venez nous partons.

— Ma sœur, murmure Luc en marchant près d'elle, as-tu conscience de ce que tu as fait ?

— J'ai tué un parasite, voilà ce que j'ai fais, assure LArmes fièrement.

— Tu sais qu'il n'était pas un orphelin, la tance Luc.

— Et alors, nul ne peut échapper à ma colère, je suis LArmes.

— Certes ma sœur, mais tu viens de mettre Celui qui voit au travers sur nos traces.

— N'est-ce pas ce que tu voulais mon cher Luc, en finir avec celui qui a souillé ta déesse.

— Si, mais...

— N'ai nul peur Luc, il est temps que LArmes se révèle et je n'en ai pas fini avec ce monde.

— Comme tu voudras ma sœur, lui assure Luc, redoutant en conscience les évènements à venir.

Avoir un macchabée dans son escarcelle c'est
quoi pour un Nécromancien ?
Un enfant de plus pardi !

Extrait de Je hais les Nécromancien, de Messire
Kadarin.

Ils se mêlent à la foule écoutant l'oratrice. De la classe des envoûteurs, cheveux roux, front haut, port altier, juchée sur un tabouret d'auberge chope à la main, elle harangue son auditoire.

— Vous autres écoutez moi, la mort rôde, déjà un macchabée dans son escarcelle et demain se sera le double.

— Que dis tu là Dame Riousse, rien ne meurt ici bas, tu t'es fait plaqué par ton protecteur c'est tout. Tous connaissent les fredaines de Karin, il à dû se trouver une nouvelle ribaude c'est tout, point n'est lieu de parler de la sorte.

— Allez donc faire un tour dans l'arène, met avis que vous trouverez une chose bien étrange en se lieu, assure Dame Riousse ignorant la remarque de l'homme sur sa droite qui lui a coupé la parole.

— Venez on y va ! Murmure MArles à l'oreille d'Othilie et de Mathé.

— Tu ne veux pas qu'on en écoute plus, interroge la jeune nécromancienne.

— Pas le temps, dans un instant ils vont tous se ruer là-bas et effacer les indices.

— Ma foi, MArles à raison, j'ai trop vu de ses mouvements de foule, ajoute Mathé, je me souviens d'une fois...

— Mon amour on s'en fiche, MArles à dit on y va, alors en route.

— Mon amour c'est cool ça et ça sonne bien à mes oreilles, mais MArles t'es sur qu'on n'a pas le temps de prendre une chope, ça fait une trotte jusqu'aux arènes.

— Non, la Dame te la dit, mon amour on n'a pas le temps, ironise MArles.

— C'est bizarre avec toi ça sonne moins bien, j'en suis certain maintenant t'es pas à mon goût, réplique Mathé. Pelotant les seins d'Othilie la poussant devant lui, chipant au passage un gobelet plein sur une table, l'air de rien, avant d'ajouter plein de malice une fois dans la rue.

— Hé ! Vous avez vu la sortie ... la classe.

— Quoi mes seins, du vin tu te refuse rien Moine
défroqué, s'offusque Othilie.

— Ô pardon ma mie, lestement, Mathé lui tend le
gobelet.

— Tout de même, on ne pelote pas une fille de la nuit
gratis, mais je te préviens, refait cela hors de la couche et
je t'arrache les gonades.

— Tous doux les tourtereaux, voilà ce que c'est de
bosser avec des amateurs, on y va oui ou non ? Se fâche
MARles, soucieux malgré lui, redoutant déjà ce qu'il va
trouver.

— Bon faut du sérieux si non le monsieur il va nous
plaquer, assure Mathé, pardonne ma conduite Othilie, je
suis...

— Non, je t'assure j'ai aimé, mais...

— Je sais tu veux toujours avoir le dernier mot.

— Oui mon gros moine, le jour peut être mais pas
forcément la nuit.

— Bon ça y est, les roucoulades sont terminées, on peut
avancer.

— Mais que redoutes-tu enfin MARles, on sait rien de ce qui s'est passé, s'emporte Mathé, si ça se trouve on trouvera rien.

— C'est LArmes, c'est cela déclare Othilie en voyant les yeux de MARles s'embrumer.

— J'en ai bien peur oui, vite pressons.

Bousculé par MARles, ils remontent à vive allure les ruelles et débouchent enfin aux arènes. Sur le sable devant eux, une vague silhouette est comme imprimée sur le sable, mais MARles la délaisse, minutieusement, en faisant le tour, il observe les traces de mains, de pieds sur le sol remué et qui semblent former une espèce de cercle avant que de partir vers la crypte en une large bande.

— Ils sont donc devenus si nombreux, s'alarme MARles, en suivant du regard les traces, essayant d'en estimer le nombre.

— Il semblerait, assure Othilie.

— Qu'allons-nous faire ? Demande Mathé.

— Je ne sais pas, je ne sais plus, Métatron ne m'a rien signalé s'effondre MARles.

— B'en tu devrais, car voilà déjà le foule qui s'amène, moi je dis on revient à la taverne et on questionne la rouquine, avance Mathé.

— C'est la seule alternative qui nous reste, atteste MARles en se ressaisissant, va pour la taverne et après la bibliothèque.

Fendant la foule, ils rebroussent chemin, laissant les badauds spéculer déjà sur les faits. Telles des mouches sur une tâche de vin, la foule s'agglutine autour des traces de feu messire Karin. On se pousse on se bouscule pour mieux voir et dans la cohue qui s'installe les pieds du premier rang l'efface peut à peut, gâchant sagouins l'antracite à la silice, jusqu'à ce que le mordorée de celle-ci domine, dépitant les derniers rangs des curieux.

Le Lapin Mange-Moi.
Si t'aime ça mange-moi, si non laisse-moi.

Extrait d'Une parole de jeu de Lapinou Rectal,
Guerrier.

— Voici le lapin mange-moi ! Annonce joyeusement Jeannine en déposant le plat au centre de la table familiale.

— Encore ! Ironise Florian bon enfant en singeant le léporidé agonisant dans le four de sa mère pour faire rire Gus. Florian est comme cela un géant avec un cœur d'enfant, bourru, volage, léger, avec l'intelligence et le bon sens des gens simples. Florian et le lapin de sa mère, Gus en mange depuis la maternelle, forcément avoir eu cette charmante quinquagénaire comme nourrice vous exposait à ce genre gourmandise hebdomadaire : le fameux Lapin rôti à la moutarde, Euh ! Attention ! À l'ancienne s'il vous plaît.

— Quand je serais plus là, tu n'en aura plus du lapin mange-moi, si t'aime ça mange-moi, si non laisse moi, récitent en chœur Jeannine, Florian et Gus, avant de rirent aux éclats complices devant cette vieille maxime.

Mon petit Gus je t'ai gardé ton morceau favori le râble croustillant à souhait, assure Jeannine en le servant.

— Merci Jea, répond Gus en utilisant le diminutif affectif pour sa nounou.

— Hé pourquoi c'est toujours pour lui, moi je vais encore me coltiner la cuisse, s'emporte faussement Florian pour continuer le rituel.

— Parce que tu es le plus lourdaud des deux, bâti comme un ogre, Gus lui est raffiné et aux gens raffinés on ne donne que de la délicatesse, récite pour la énième fois Jeannine de sa patience légendaire.

— Raffiné faut le dire vite, maugrée joyeux Florian la bouche pleine, en réponse au sourire sirupeux de Gus.

— Oui mais lui n'a pas abandonné ses études pour le barbue d'une péronnelle, insiste Jeannine.

— Oh ! Tu ne vas pas remettre ça, d'ailleurs je te signale qu'elle était épilée comme un coquillage.

— Justement de mon temps, on restait nature, feue Marcel...

— On sait feue Marcel, n'aimait que le naturelle, le lapin moutarde et sa Jeannine, la coupe Florian en déposant

une énorme bise grasse sur la joue de sa mère, avant que d'aller chercher le vin que Gus a rapporté.

— N'empêche, que je ne remerciais jamais assez notre Gus pour t'avoir employé, m'assurant ainsi qu'après ma mort tu ne seras pas sous les ponts, réplique Jeannine en prenant la main de Gus, lui adressant un regard mouillé de reconnaissance.

Même si Gus est le principale actionnaire d'Othaliene, sa boîte de création de jeu, Florian est lui seul responsable de sa réussite au sein du groupe, Gus lui a juste donné un petit coup de pouce pour que sa candidature soit prise en compte, ne jamais mélangé affaire et plaisir comme le lui a toujours appris Jea et cette maxime il l'a toujours respecté à la lettre. Gêné de tant de sollicitude, il répond.

— Jea, tu sais bien que c'est parce qu'il a du talent que je l'ai employé, pas pour sa tête de pignouf.

— Tu sais ce qu'il te dit le pignouf.

— Oui tient boit un coup au lieu de raconter des conneries.

— Justement... Waouh ! Du Margoton, s'exclame Florian en découvrant l'étiquette de la bouteille de

château Margot, soit t'a fait une connerie que tu veux qu'on te pardonne, soit tu vas te marier, ce qui revient au même, assure Florian inquisiteur.

— Ni l'une ni l'autre, c'est juste que il n'y avait plus que ça en rayon, j'ai longtemps hésité me disant que ce serait trop bien pour quelqu'un d'aussi peu raffiné, mais comme nous sommes d'eux à l'être autour de cette table, donc en surnombre, assure Gus en faisant des manières. Puis je me suis dit va ! Peut-être qu'on pourra le corrompre ce rustre, ajoute-t-il avec sérieux, immédiatement trahit par la tendresse qu'il porte à Florian, et qui se lit dans de ses yeux.

— Petit con, s'exclame en riant Florian, avant de boire une gorgée.

— Pas de vulgarité, assure Jeannine, en riant elle aussi touchée par l'amitié des deux garçons qu'elle a élevés en frère.

— C'est bien ma mère ça, on peu parlé du barbue d'une péronnelle, mais pas de grossièreté à sa table, chercher l'erreur.

— Oh suffit ! Tu m'énerves.

— Ha ! Sauvez par le gong, le téléphone sonne Jea, déclare Gus amusé.

— Euh ! Reprenez du lapin les gamins, le temps que je réponde.

Complices, sous le brouhaha de Jeannine répondant d'une voix forte comme à son habitude à son correspondant, ils se resservent, évoquent leur jeunes temps, trinquent à leurs actions passées, parlent du taf, du sérieux problème de plantage, qui a eu pour conséquence la perte incompréhensible pour certains joueurs de leur personnage.

— Alors toi qu'est le boss, tu sais ce qui se passe en ce moment, on n'arrête pas de répondre à des mails qui relatent la perte de personnage, y'a encore des hackers qui font mumuse ou quoi ?

— J'ai entendu parler de ça, l'équipe est dessus et...

— J'ai été un peu longue, assure Jeannine en reprenant place, coupant leur conversation, allez les gamins, vous n'allez pas me laissez ce petit bout là.

— On en peut plus répondent Gus et Florian en chœur repus.

- Jea garde ce petit bout pour ton dîner, ajoute Gus.
- Tu sais à mon âge une soupe suffit, mais bon je vais chercher la tarte.
- De la tarte au thym, s'exclame Florian ravi.
- De la tarte Tatin, triples buses, le reprend Gus.
- Oui b'en c'est pareil, ça se mange, rectifie Florian la bouche pleine.
- Jea, c'est sans espoir, assure Gus en acceptant sa part.
- Y'a longtemps que je le sais, mais bon tu reprendras le flambeau.
- Hé ce n'est pas dit qu'il sache faire aussi bien que toi, déclare espiègle Florian, puis t'es éternelle alors...
- Oui comme tout le monde, tient d'ailleurs vous ne savez pas qui c'était eu téléphone.
- Mme Prico, déclament avec emphase les deux hommes.
- Elle t'appelle tous les jours, assure Florian mutin.
- Euh ! Oui ! Bon ! Si on a plus le droit d'avoir des amis de longues dates, je me tais.
- Mais si Jea, alors que t'as raconté cette brave Mme Pico, la taquine Gus.

— Bien figurez-vous qu'elle a eu des nouvelles de sa cousine.

— Je sens que ça va être passionnant, déclare en aparté Florian tout sourire.

— Reprend de la tarte et laisse Jea parler, le tance avec douceur Gus.

— Merci, je vois que y'en a un qui m'écoute dans cette maison.

— Mais oui on t'aime, assure Florian, allez cette cousine alors ?

— Alors, figurez-vous que son cousin Gustave Martin est mort le mois dernier dans la gare à deux pas de chez-moi, il aurait succombé à une crise cardiaque, sans que personne ne l'aide, dans quel monde on vie.

— Gustave Martin tu dis Jea...

— Oui tu le connaissais ? Questionne Jeannine.

— Euh non, c'était juste pour savoir... Je reprendrais bien un peu de tarte moi avant que l'ogre ne l'ai engloutit, ajoute précipitamment Gus troublé par le nom.

— Dis donc d'habitude tu n'en reprends pas, s'empporte Florian voyant son désert favori partir.

— B'en les temps changent et faut te mettre au régime, bientôt tu te verras plus pisser, ajoute Jeannine malicieuse en resservant copieusement Gus.

Le repas terminer, pour faire sa vaisselle tranquillement, Jeannine les congédie comme toujours, par

— Allez hop les gosses ! Allez voir à Pampelune s'il y a du monde !

Emportant leur verre de cognac, ils sortent et prennent place sous la tonnelle de glycines.

— Flo !

— Hum !

— Faut que je te parle d'un truc étrange, murmure Gus

— Quoi t'es homo, t'as le fait l'amour par webcam.

— Mais non que t'es couillon, c'est Gustave Martin.

— C'était ton mec ?

— Mais arrête donc un peu et écoute moi.

— Je suis tout ouïe, mais si t'es homo tu peux le me dire je suis prêt à tout entendre et je dirais à personne qu'un jour on a mesuré nos zigounettes pour savoir qui avait la plus grande et gagner le dernier carambar.

— T'es affligeant, non je ne suis pas homo, mais

Gustave Martin m'a écrit.

— Écrit ?

— Oui triple buses, tient voici sa lettre.

Se rendre était si tentant donc récusable et
lutter était si vain.

Extrait d'Une parole de Dame Rioussse pour
Géralline.

Elle patiente sur ce qu'elle nomme le rebord du monde, là où elle vient souvent se réfugier, pour échapper éventuellement aux sales pattes de ce porc de Karin. Étrange endroit presque inachevé, très loin après les docs et l'enfilade de ruelles aux échoppes de tanneurs, là à l'autre bout de la ville.

Le fleuve marque une dernière courbe avant de disparaître sous les arches d'un pont à venelle adossé à flanc de montagne et qui mène à un moulin perpétuellement fermé. La roue à aubes tourne pourtant en grinçant plaintive, griffant jalouse l'onde du fleuve de ses palles en bois vert de gris.

Assise sur la berge, elle repense comme souvent à ce temps où Celui dont elle porte le nom l'aimait et à Géralline, l'un ne peut plus aller sans l'autre. Elle frissonne, voyant dans l'eau du fleuve se dessiner les traits altérés de Géralline, sa sœur, son amour, que son

esprit en sournois projette, comme un remède à l'amnésie que le temps force.

Hier, cet hier heureux qui sonne faux présentement aux oreilles de sa subjectivité, lui arrache un maigre sourire et malgré elle, elle cède aux souvenirs et en catin s'y vautre, espérant cette fois, y trouver la paix, savourant chaque bouchées que sa mémoire lui remémore.

Deux amazones, l'une rousse déesse à la peau laiteuse des filles du Nord et l'autre noir de jais au teint halé des filles du Sud. Regard commun d'émeraude, poitrine haute, port altier, toutes deux de la classe des envoûteurs. C'est lors d'une mission, que Ceux dont elles portent le nom les ont unis. Coup de foudre insolite, né dans la fureur des éléments, le fracas de l'acier, la douleur et l'agonie du gisant. Compétition sur l'art du geste mortel, de l'invocation tyrannique, de la domination subtile. Personne au monde n'aurait put les départager tant leurs joies d'être et de maîtriser était grande, personne sauf elles même...

C'est alors que Géralline allait s'effondrez sous le retour de pouvoir d'un nécromancien hideux, que Riousse s'est portée à son côté, unissant sa magie à celle qui les yeux

rieurs la dévisageait dévergondée, avant que de plonger son regard admiratif dans son corsage sagement lacé et d'une pichenaude libertine lui en faire le reproche.

Un souvenir l'étreint serrant fortement son cœur dans sa poitrine et Riousse se penche, plonge sa main en coupe, puise un peu d'eau fraîche, s'humecte le visage et la bouche, chassant le goût fadasse, les perles de sueur apeurées qui couvrent son front, ses joues, comme le ferait un dormeur, pour sortir d'un cauchemar. Mais le songe persiste et l'entraîne vers cette interminable journée de chasse glorieuse.

L'excitation de la battue aurait due être à son comble tant Celui dont elle porte le nom l'avait emmené loin et le butin abondant au point d'en trier la majeure partie pour ne garder que l'excellence. Mais le visage entêtant de cette sauvageonne moqueuse se superposait toujours sur celui des ennemis qu'elle terrassait et force lui était de constater qu'elle ne pouvait l'oublier. Le soleil était presque à poindre quand, elle se retrouva enfin en quartier libre. Désorientée, elle avait parcouru en vain, les tavernes et les lieux de débauches, espérant retrouver celle dont elle ignorait le nom.

Dépitée, Riousse était descendue prier la Déesse pour lui demander la grâce de la revoir et c'est au pied de sa statue qu'elle l'a retrouvée.

Espiègle, elle l'avait sermonnée sur sa lenteur à parcourir le chemin jusqu'à elle, avant de lui soufflé à l'oreille son nom et de l'embrasser fougueusement sur les lèvres, en un baiser épicé d'envie, de vin, d'amour.

Si la moral et la garde patrouillant régulièrement l'auraient autorisée, elles auraient fait l'amour devant la déesse tant leur appétence était grande, mais il leur avait fallu patienter trois cent vingt pas pour trouver dans le logis de Riousse le champ de leurs ébats amoureux, trajet bègue de baisers, d'effleurements, de soupirs envieus, de mots tendresses.

Dans leur forteresse de jupons bleus nuit, bustier et escarpins assorties à la mode de Kétolie s'opposant au corset baleinés sur chemise, fendard et bottes cavalière de cuir violine en vogue dans le désert Kâ, les deux belligérantes, mi assiégeuses, assiégées, luttèrent cavalières, naïves, impérieuses. Se rendre était si tentant donc récusable et lutter était si vain...

Sous les attaques poliorcétiques, des traits énamourés des lèvres Espringale, des mains Tonnelons déversant leurs légions digitales au sein des remparts crinolines, de l'emprise des lacets, des boucles Louve repoussant les visages Bélier martelant les portes d'un corsage, d'un bustier, d'un jupon, de chausses ; graduellement, les forteresses se lézardèrent, mais aucune ne cédèrent.

Alors sournoises les dames sur l'échiquier de lin, cessèrent leurs démonstrations de force et optèrent pour la trahison en soudoyant la chair sous les caresses et les baisers, ralliant les seins roussins, les cuisses délatrices sous leur étendard et enfin mirent fin à leurs joutes amoureuses et en conquérantes conquises, elles s'offrirent mutuellement les lauriers de leur amour triomphateur.

Inséparables, elles devinrent la coqueluche de la société Kétolienne, dans le sillage des puissants comme Messire Karin, passant leur temps libre, en fête, aux arènes, au lit, rien ne semblait vouloir troubler cet étrange bonheur et pourtant...

Rioussse frissonne, ressentant à nouveau la douleur dans son ventre, sa peau, ses os. Un rai solaire se met à danser

sur la surface du fleuve et la vision de ce jour terrible se projette sur la houle légère déformant dans son tangage les images.

C'était la mère lumière qui baignait la ville cet après-midi là. La foule dense était massée en groupe suivant son importance et comme à son habitude, celui de Messire Karin occupait le plus espace. Messire Karin taquinait obséquieux Géralline, nul et surtout pas Rioussse n'ignorait ses penchants pour elle. Il était près à lui offrir un royaume pour un instant intime avec elle.

Mais Géralline en riant, repoussait systématiquement ses avances, argumentant que son cœur pur d'amazone était retenu dans les frêles mains de sa sœur d'armes et de couche et quelle préférait le fourreau de l'alumelle au braquemart. Géralline, s'apprêtait à le quitter courtoisement quand, il la retient par le bras et ...

Les yeux affolés, Géralline cherche ceux de Rioussse dans la foule de badins, la main de Karin lui enserrant le poigné est comme une braise ardente. Mentalement, elle appelle Rioussse qu'elle ne peut voir. Subrepticement, la base du jupon, puis la main de sa compagne luttant pour en arracher une autre plaquée sur sa bouche apparaissent

à la lisière d'un groupe de guerriers sur sa gauche qui très vite l'englouti en son centre.

Elle sent la force qu'exerce Karin sur son membre et elle lutte à s'en déboîter l'épaule, grimaçant muette sous l'effort pour se libérer. C'est un piège, hurle soudain sa raison en prenant conscience de ce qui se joue. Il ne va pas me violer ici en plein jour, devant tous ses gens, se rassure-t-elle. Pourtant en voyant un cercle de courtisans se former autour d'eux, puis ceux-ci reculer de dos avec lenteur, sans qu'aucun n'ose se retourner pour assurer son pas, elle comprit...

Subitement, contre tout attente, la main de Karin la lâche et l'espoir renaît, ce n'était qu'un jeu, un de ses jeux pervers qu'affectionne Karin, pense-t-elle en s'élançant vers le groupe qui retient Riousse. Il lui semble qu'elle s'envole, mais il n'en est rien, ses pieds sont comme enracinés dans le sol, ses membres sont gourds, elle ne perçoit plus que des sons graves des voix déformées qui semble crier sans qu'elle ne comprenne ce qui se passe.

Seul ses yeux peuvent bouger et son regard accroche enfin celui de Riousse, qui vient d'être libérée et elle lui

sourit, lui dit d'une voix chevrotante d'angoisse que ce n'était qu'un jeu, que...

Son armure se craquelle brusquement comme si elle avait exposée trop longuement au soleil du désert et au vent Coriolis. Son corset baleiné se crevasse laissant voir des morceaux de sa chemise qui s'effiloche, elle sent les jambes de son fendard s'ouvrir et se morceler, offrant au monde sa peau nue, ses bottes cavalières de cuir violine se racornirent, sous les cris de désarrois de Karin, assurant qu'il n'y est pour rien, qu'il ne l'a même pas touché.

Grelottante, apeurée, la peau bouillante, Géralline en sous-vêtement tel le roi nu du conte d'Andersen, demeure longuement exposée aux regards d'incompréhensions du monde d'Osciten. Seul Riousse admet ce qui se passe et elle s'élance pour retenir son amour, accrocher son âme ardente à l'être Géralline qui lentement se gomme. Mais elle arrive trop tard, ses bras se referment sur le vide de l'instant, sans qu'elle ait pu la retenir ou lui dire adieu, Géralline à disparut à tout jamais. En larmes dans la foule apeurée, elle la recherche désespérément le cœur glacé,

réfutant ce que sa conscience lui souffle et qu'elle récuse, avant que de prendre Karin pour cible.

Une larme roule sur sa joue et rageuse Riousse efface le souvenir douloureux de la surface du fleuve, faisant sombrer à nouveau d'une pensée contraire, le visage de son amour. Elle lève les yeux au ciel et constatant le nouveau déclin du soleil, se met à penser, il ne va pas tarder, son heure est proche.

Lui ce jeune paladin, qui d'une main fraternelle sur l'épaule avait subitement mit fin à sa vengeance spontanée pour une plus sournoise. Sans son consentement, il l'avait attiré loin du groupe de Karin, les laissant se lamenter. C'est ici qu'il l'a traîné dans ce moulin, sa maison, sans qu'elle ne puisse s'y opposer. Ici qu'il lui a révélé ce que beaucoup savent et ne veulent exprimer, ce secret qui peut terrasser une vie d'avatar et dont il en a écrit les lignes sur un parchemin. Lorsque Celui dont je porte le nom ne veux plus de moi, il peut me détruit, lui seul en as le pouvoir et c'est ce qui est arrivé à Géralline. Personne ici-bas ne peut la ramener au monde et à force de lui marteler, elle a fini par l'admettre, ça et le vrai crime de Karin...

— Le viol, lui avait il soufflé, voilà le pourquoi de ta vengeance.

C'est ainsi que jour après jour, sous ses conseils, elle était devenue Dame Rioussse, la favorite de Messire Karin. Il lui était facile de l'aider et de la guider à chaque instant, puisqu'il faisait parti de la suite proche de Karin et parce que sa vengeance servait admirablement ses propres ambitions. Jusqu'au jour, où il était parti avec un petit groupe d'homme à lui pour on ne sait où, la laissant à nouveau seule.

Seule, elle l'était doublement, Celui dont elle porte le nom l'avait abandonné peu de temps après la disparition de Géralline, comme une sorte de cause à effet. Rioussse l'avait pressentie lorsque après plus de deux mille cycles de vie dont plus de neuf cents à vivre seule, Celui dont elle porte le nom ne venait plus. Comme le lui avait appris son maître à penser, elle avait parfaitement dissimulée se fait, seul comptait sa vengeance, être une orpheline n'avait aucune importance, elle était morte avec Géralline. Alors elle s'ingéniait à simuler sa vie d'avant, partant de longs cycles en chasse, alors qu'elle se terrait ici même, l'or n'était pas un problème, elle en

subtilisait à Karin et gérait au mieux son trésor de guerre, une vie de mensonge...

Subitement, elle se sent si fatiguée de jouer la comédie, lasse de donner le change à ses abrutis. Un pas familier s'annonce dans son dos et sans se retourner elle accueille son visiteur.

— Vous voilà, Maître Luc.

— Oui Dame Rioussé, alors qu'as-tu à m'apprendre, demande la voix dans son dos.

— Ils ne me croient pas...déclare-t-elle en se tordant les doigts.

— Pourtant tu sais te montrer persuasive, souviens toi de notre première rencontre, ne t'ais-je pas aidé à assouvir ta vengeance comme je te l'avais promis.

— Si... Mais je vous jure Maître que je ne vous mens pas, c'est juste ...La peur la tétanise, elle sait combien l'être dont elle se refuse à voir le corps est perfide, bien plus qu'elle.

— Je vois... Son maître médite, puis d'une voix sifflante, annonce, elle a encore tué cinq fois aujourd'hui, je pense que cela les fera réfléchir.

— Cinq fois ! S'étonne Riousse malgré elle... Qui Maître ?

— C'était pour mes dessins ceux-là, mais ils étaient aussi présents lors de la mort de Géralline et cela doit te suffire.

Riousse reste muette, questionné plus avant est une mort assuré.

— Tiens ! Son maître jette un rouleau sur le sol avant d'ajouter, sur ce parchemin tu y trouveras les lieux, arrange toi pour qu'on le sache, il est impératif qu'ils prennent garde et que surtout Celui qui voit au travers suive l'itinéraire.

— Il sera fait suivant vos ordres Maître.

— Fort bien, j'ai toujours sus que notre collaboration serait profitable, même si je ne nourris plus les mêmes ambitions qu'avant, ta cible n'est plus Karin, mais Celui qui voit au travers.

— Mais qui est-il ? Je ne l'ai pas encore vu, questionne Dame Riousse en soufflant lentement, comprenant que tout danger est écarté.

— Tu le trouveras bien assez tôt, vas maintenant, je n'ai plus besoin de toi.

— Oui Maître.

Rioussse ramasse le parchemin près d'elle et se relève et sans un regard vers son maître part. Resté seul, Luc répondant à un caprice, se dévêt et plonge dans l'haï, savoure longuement les caresses des vaguelettes sur son corps torse. Puis s'ouvrant au soleil déclinant, il se laisse sécher sur la berge. J'étais bien ici, pense-t-il, puis regardant la bâtisse sur sa droite, ce moulin était une si belle maison, ma maison, ajoute-t-il à regret.

La cosmogonie le modèle exemplaire de toute
manière de faire
Le modèle archétypal de la création, l'univers
étant le chef d'œuvre
D'un ou plusieurs créateurs offert comme
modèle aux hommes.

Extrait d'Une parole de jeu de Gustave Martin.

Gus sort de sa poche une enveloppe toute chiffonnée et la tend à Florian, qui sous le regard consterné de Gus, comme à son habitude en des gestes brusques la déchire à demi pour en extraire les feuillets. Puis sérieusement ce met à lire.

Gus,

Permettez que je vous appelle d'une façon si intime, mais depuis plusieurs mois, nous partageons un peu de notre vie, sur ce merveilleux jeu que vous avez créé. Je me suis renseigné et je sais que c'est bien vous le créateur du monde d'Othal. J'espère simplement que mon courrier ne tombera pas dans une corbeille à papier suite à une erreur d'adressage. Vous prouvez mon admiration, par de quelques lignes serait bien illusoire, je préfère continuer à

jouer, car il me semble que c'est là, la meilleure des récompenses pour votre génie.

— Ma foi à bien y réfléchir, il a raison se type, te connaissant, les lauriers tu t'en fous, mais que quelqu'un utilise tes créations, cela te remplit de bonheur. Oui je continu, répond Florian au regard réprobateur de Gus.

Les yeux de Florian parcourus les lignes tout en faisant des nin , nin, nin horripilants de sa voix basse pour retrouver sa ligne.

Grâce à vous j'ai pu enfin créer l'être que je chéris le plus au monde. Elle est d'une beauté aérienne, longue chevelure Noir de Rome chaulés aux trois quarts, yeux de jadéite profond, nez mutin, lèvres fines affichant un Ô permanent et maquillé d'Ocre Rouge, stature élevée, peau pigmentée d'un glacié d'Oxyde Ocre. Nécromancienne en livrée amurée d'un pigment pur de terre de Cassel aux motifs cabalistiques rehaussés d'un Brun pur de Van Dyck Rouge, ma couleur favorite. Armée de l'Ossuaire, ce beau bâton lame dont l'extrémité est finalisée par quatre lames en éventail chargées du pouvoir élémentaire du Quatrain. Puissante invocatrice létale voilà ce qu'est mon Othilie Gustave ma fierté. Je le sais que vous l'avez déjà vu, car

nous avons joué ensemble avec MArles votre avatar sur le monde d'Othal.

— Whoua ! Il connaît MArles, t'es sûr que ce n'est pas un gars du bureau qui t'a fait une blague, s'interroge Florian.

— Je dois dire que j'avais pensé à toi, mais vu ta réaction maintenant j'en doute, mais continu le plus étonnant reste à venir.

Ce préambule dont j'espère que la longueur ne vous aura pas effrayé pour vous parler d'une étrange idée qui m'est venue et dont je voudrais vous faire part. Je me considère comme un puriste, un vrai joueur de M.M.O.R.P.G., enclin de ce qui a fait la renommée de la chevalerie ou du bushido, adepte du geste parfait, conscient et soucieux des règles, des codes.

Être un grand joueur, même si je le sais qu'il faut pourtant que vous les incorporiez au jeu pour plaire au plus grand nombre et motiver ainsi l'envie des joueurs, n'est pas l'addition de la gloire, ni d'un titre, ni d'un quota de point de renom. Non pour moi c'est la conscience de chaque geste, la recherche d'un équilibre entre force, magie, patience et stratégie.

Sur l'arène de jeu, même si tout peut sembler chaotique, aléatoire, ou figé, je sais qu'il n'en est rien. L'étude me montre la résultante des lignes de codes que vous avez longuement élaborée, révélant à ceux qui veulent le voir la stratégie à adopter. Chaque phase s'articule sur des personnages pivots, sur lesquels viennent se greffer des séquences aléatoires pour donner l'illusion d'une vie artificielle et corser la difficulté, qu'il faut savoir anticiper. Chaque phase du jeu possède une solution idéale et en cela réside le Graal du grand joueur, pour qui réussir une mission n'est pas de tuer l'ennemie, mais de découvrir cette méthodologie, faisant ainsi écho au génie des programmeurs dont vous faites partie.

Tout cela pour vous soumettre ma requête, voyez-vous souvent je me suis demandé ce que faisait ma petite Othilie lorsque je me déconnectais, je pense qu'elle vit une étrange vie parallèle, avec ses codes, ses envies, ses propres joies, peines et amours.

Rien ne peut nous prouver le contraire, voici la base de ce que pourrait appeler le paradoxe d'une cosmogonie à la Mircea Eliade, lui qui voyait dans la cosmogonie le modèle exemplaire de toute manière de faire le modèle archétypal de la création, l'univers étant le chef d'œuvre d'un ou plusieurs créateurs offert comme modèle aux

hommes. Votre chef d'œuvre est le monde d'Othal et les hommes sont les joueurs, mais tous ceux que vous avez créés (P.N.J, personnages principaux, les bases de la foi de la Mère Vie, etc.) ne peuvent-ils pas avoir leur propre évolution, leur propre interprétation du monde. Chaque action d'un joueur n'a-t-elle pas une influence directe ou indirecte sur ce monde. Pouvez-vous me dire d'après vous ce qu'il en est ?

— Il est maboule ton type, bien plus frapadingue que moi en plus, assure avec sérieux Florian en regardant Gus avec intensité cherchant un appui.

— Peut-être, peut-être pas, lit encore, mais je t'avoue que ma première réaction fut la tienne et j'ai faillit ne pas finir la suite, allez continu, insiste Gus.

Vous êtes le père d'Othal et vous nous avez laissés le peupler, mais avez-vous le droit de l'abandonner ?

Le monde d'Othal évolue en permanence et les intrigues générales ne sont là que pour aiguiller, aiguiser le joueur. Seul lui est responsable de ce qu'il fait sur le jeu, le jeu fait le joueur et le joueur est le jeu.

Pouvez-vous donner la possibilité dans un monde en perpétuel mouvement à celui qui le désire, de laisser la trace

de son œuvre en don à ce monde qu'il chérit comme autant de livres dans la grande bibliothèque qui retrace la vie du monde d'Othal.

Si je meurs demain que deviendra ma petite Othilie, elle qui est une partie de ma vie, deviendra-t-elle un ramassis de bits stagnant dans le flux électronique d'un serveur, où une orpheline cherchant à jamais les raisons de son abandon, ou pire peut-être serrât-elle détruite suite à une mise à jour ou par ce que vous fermerez définitivement le monde d'Othal.

Ma véritable question est, pouvez-vous offrir une véritable alternative à notre avatar et à son père le joueur ? J'avais pensé, à une évolution du guerrier lambda qui fort de son expérience dût au passé du joueur puisse devenir une sorte de champion du monde d'Othal. Non pas un champion, plus un servant, un avatar dédié au jeu primordial et aux lois qui le régissent. Qui serait là pour aider, soutenir, garder le monde et le joueur.

Dans l'attente de vos réponses je vous remercie de votre écoute.

Gustave Martin.

— Alors, ou c'est un génie ou il est fou à lier ou les deux à la fois, quoiqu'il en soit cette idée de servant est

géniale, assure Florian en soufflant estomaqué par sa lecture. Se serait tellement novateur, avec un truc pareil nous serions à des années lumières de la concurrence.

— Sans compter que le joueur, outre l'intrigue, les missions du jeu, les quêtes, se verrait offrir un véritable challenge, offrir à la communauté son œuvre unique, son personnage ultime, je sais j'ai pensé à tout cela, affirme Gus en souriant devant l'enthousiasme de Florian.

— Oui mais un truc comme cela c'est de la science-fiction, un bot reste un bot, tu ne crois pas ? Lui demande Florian en le dévisageant. Puis devant l'air énigmatique de Gus, s'écrit, me dit pas que...

— Euh ! Si... C'était trop tentant que...

— Alors tout ce bordel sur la Battle, c'était toi, putain on n'a pas arrêté au service de communication de répondre et de rassurer par mail la communauté, que tout ses changements étaient temporaires, que oui en cas de problèmes leur personnage leur serait restitué avec la globalité de ses biens.

— Désolé de se surcroît d'activités, mais en premier lieu j'ai travaillé en interne sur une copie d'Othal, simulant divers cas possibles pour voir le comportement

de MARles, puis après avoir corrigé pas mal d'erreur, je l'ai balancé sur un serveur test.

— Si on reprend la logique de feu Gustave Martin, dans un premier lieu tu as fait de l'ensemble des avatars des orphelins.

— En quelques sortes oui s'il a raison bien sûr, mes Bots testeurs étaient gérés par des programmes tiers. Après en accord avec l'équipe...

— Sauf nous ! S'insurges Florian.

— Oui pardon, mais on ne pense pas à tous, donc on l'a testé sur un serveur dédié.

— Et alors ? S'impatiente Florian.

— Ca fonctionne, assure ravi Gus.

— Pas possible, donc ce type était un génie.

— Oui Florian t'as raison.

Gus enthousiasme, lui raconte par le menu les changements qu'il a opéré sur le jeu, raconte la nouvelle dimension de Marles et sa conversion à la philosophie de Gustave, cette idée saugrenue que l'avatar soit doué d'une vie propre. Flo essaie dubitatif d'objecter, mais son

âme d'enfant l'emporte et lui aussi fini par adhérer à l'idée.

— Mais dit donc Gus, vu qu'il est mort, s'emballe Florian, oubliant ses griefs sur son surcroît d'activité, il va ne pas pouvoir faire ce qu'il t'a demandé. Ce ne serait que justice qu'on lui offre cette possibilité, non ? Assure Florian brisant leur instant de grâce.

— T'as raison, il faudrait même qu'il soit le premier une sorte d'hommage posthume.

— Le problème c'est que si l'on demande au service des passwords, ça va mettre des plombs, déclare Florian en réfléchissant tout haut.

— L'idéal ... écoute on à son adresse, on peu toujours faire un saut en rentrant, on verra sur place, si on a un peu de chance on pourra simplifier la procédure, répond Gus en se prenant au jeu et surtout connaître cet homme qu'il était.

— Oki Donky, une bise à Maman et on est parti, approuve Flo ne sachant que dire de plus, emballé par cette folie.

Avant que tu te couche sur mon ventre
j'ignorais que, Le poids de la religion pouvait
peser lourdement sur les corps et les esprits.
C'est pour cela que dès demain je te mets au
régime mon amour.

Extrait d'Une parole d'Othilie Rheum Pha
Gustavia.

Elle court, essayant en zigzaguant dans la foule, bousculant les passants des ruelles de garder une longueur d'avance. Subrepticement, elle jette un regard en arrière pour voir où ils sont. Il y a cinquante battements de cœur, elle haranguait la foule sur la place, leur livrant un à un les emplacements des dernières victimes, les exhortant à écouter, quand un élémentaliste s'est approché d'elle, puis la saisissant par le bras lui demanda de le suivre, tandis qu'une jeune nécromancienne et qu'un moine l'encerclaient. Pris de panique, elle s'est jetée dans la foule et s'est mise à courir.

Elle ne voit aucun de ses poursuivants dans son dos, mais néanmoins accélère, entre dans une ruelle déserte, le souffle déjà court. Soudain, elle perd l'équilibre, se

sentant projeté sur le côté, elle force sur sa jambe gauche pour rétablir son aplomb, son œil droit enregistre une ombre fugace au moment où une violente douleur lui vrille la hanche, le flanc, le sein, l'épaule droite. Dans un cri, elle s'écroule sur le sol, fermant les yeux sous l'impact. Quand elle les ouvre, la bedaine immense d'un moine juché cavalièrement sur sa hanche, l'écrase de son poids et lui sourit benêt, tandis que deux ombres approchent.

— Vous avez vu, je vous l'avais bien dit que le poids de la religion pouvait peser lourdement sur les corps et les esprits.

— Jolie plaquage Mathé, répond MARles admiratif.

— Oui mon gros moine, il est temps que je te mets au régime, assure Othilie en le prenant gentiment par l'épaule.

— Aïe ! Qui êtes-vous, grimace Rioussse, essayant de se libérer de sa surcharge pondérale, observant ses assaillants.

— Ne bouge pas ma sœur, je puis t'assurer qu'en couche le bonhomme est encore plus lourd, même si l'amour me

fait voir de sa bedaine en un bel oreiller douillet, assure d'une œillade complice Othilie, en se penchant par dessus les épaule de Mathé ajoutant sans s'en rendre compte son poids sur la pression exercé sur le corps de Riousse, qui commence à suffoquer.

— J'en ai eu de bien plus lourd sur le ventre pour gagner mon écu, mais je dois dire que celui-ci est un phénomène, grimace Riousse essayant de garder sa contenance.

— Mathé tu peux la lâcher, je pense que Dame Riousse, ne tentera rien, n'est-ce pas, la questionne MARles courtois.

— Oui, expire Riousse en sentant s'alléger subitement. Puis se frottant son côté endolorie demande, comment connaissez-vous mon nom ?

— J'ai des amis particulièrement puissants, répond évasif MARles.

— Il est Celui qui voit au travers, ma petite.

— Mathé tu ne peux pas tenir ta langue, bougre de prélat stupide, le tance Othilie en lui flaquant un cou de pied au cul, lançant un regard exaspéré à MARles, ayant compris sa stratégie.

— Quoi, j'ai dis que la vérité, bougonne Mathé en se frottant les fesses.

— Laisse Othilie, cela ne fait rien, Dame Rioussse me cherchait et elle vient de me trouver.

— C'est donc vous, souffle Rioussse en remettant debout lentement.

— Pour vous servir, assure MARles, alors qui est ton maître et que me veut il ?

— Je... Je n'ai pas de maître.

— Balivernes ! S'emporte Othilie, c'est LArmes n'est-ce pas.

— Je... Je ne connais pas de LArmes, assure sincère Rioussse, les dévisageant incrédule.

— Alors c'est son chien que tu sers, assure Mathé.

— Il ne peut en être autrement, tu n'es pas de taille pour terrasser autant de guerriers, ajoute MARles.

— Attendez, calmons-nous, assure Othilie, prenant la défense de Rioussse, touchée par sa sincérité, tu dis ne pas connaître LArmes et pourtant tu prêches contre sa paroisse.

— Je vous jure que je ne connais de larmes que celle que je verse, celui qui me guide ne m'a jamais parlé d'elle.

— Ha ! Tu avoues quand même, travailler pour quelqu'un, rétorque Mathé.

— Alors qui ? demande MArles.

— Je ne puis le dire, j'ai...

— Es-tu certaine de ne pas connaître, une jeune nécromancienne albinos, à la peau de lait...

— C'est elle ! S'exclame Riousse, frappée par la description d'Othilie.

Fugaces des images de cette journée lui reviennent.

— Elle était si jeune et ce n'était qu'un jeu, je... Riousse hésite cherche ses mots, je l'ai tirée des mains de Karin, je ne voulais pas qu'elle subisse ce que ma sœur Géralline à vécu.

— Qu'importe, qui sers-tu alors ? Questionne Mathé.

— Maître Luc avoue enfin Riousse, se souvenant que son maître ne lui a jamais interdit de dire son nom. Luc Leiria, guerrier, ancien lieutenant du clan Karin.

— À quoi ressemble-t-il ? Questionne MArles intrigué.

— Je l'ignore, je ne l'ai jamais vu, son corps et son visage sont toujours cachés par une longue cape à capuche.

— Bien et que me veut-il alors ? Demande MARles.

— Je l’ignore aussi, je sais juste que vous devez suivre l’itinéraire qui vous mènera à elle cette LArmes, bien que le souvenir que j’en ai, ne me permet pas d’en appréhender la dangerosité. Tenez ! Riousse ouvre sa main droite et ajoute, voici le parchemin qu’il m’a remis, il porte les indications des derniers meurtres.

— Qu’est ce qu’on fait d’elle maintenant MARles ?
Interroge Mathé.

— Rien, assure MARles, Riousse vous êtes libre, au delà de l’arène se trouve un passage balisé par un R, suivez le, au terme de votre voyage, vous trouverez d’autres orphelins comme vous et qui sait parmi eux vous trouverez peut-être enfin le repos.

— C’est une orpheline, s’étonne Othilie.

— Et alors s’emporte Riousse sur la défensive...

— Tout doux ma sœur, mis à part MARles, nous le sommes aussi, assure calmement Mathé, envahit de compassion.

— Vous ?

— Oui, nous... ma sœur suivras-tu le conseil de MARles, demande Othilie en lui tendant le bras, esquissant le premier geste de salut des guerriers.

— Sans doute, assure Riousse en prenant l'avant bras d'Othilie dans sa main, offrant le sien à la sienne.

— Alors, porte se message à N'a Elle et à Guillaume, dit leur que Celui qui voit au travers sera bientôt parmi eux. Déclare MARles en lui donnant l'accolade à son tour.

— Que l'amour d'Othal te garde ma fille, assure Mathé en guise d'adieu.

Ils attendent qu'elle se soit éloignée, avant de continuer leur chemin.

— Bon on fait quoi ? Demande Othilie.

— On va suivre se chemin, assure MARles en regardant le parchemin.

— Dites, on ne pourrait pas manger un morceau et boire une chope auparavant, les morts ne risquent pas de s'envoler, assure Mathé en se frottant la panse.

— Mathé ! S'emporte Othilie.

— Non, laisse Othilie, Mathé à raison, il nous faut étudier cela avant que de... Alors autant le faire devant

une table, mais mon ami j'ai bien peur que cela ne se reproduise pas de si tôt après, alors savourez bien ce repas.

— Mais MARles, c'est ce que j'avais l'intention de faire, assure Mathé en les prenant par le bras.

N'invoque jamais un enfant sur le corps d'un ami, seul l'ennemie est fertile pour cela.

Extrait d'Une parole d'Othilie Rheum Pha Gustavia.

Sur le plan du métro, ils s'orientent et s'engouffrent dans la rame qui vient de s'échouer sur le quai. Anosmiques aux odeurs suffocantes qui stagnent dans ce lieu clos, tel des nains, ils s'enfoncent dans les entrailles de la terre, mené par ce Jörmungand d'acier, qui les emporte vers le monde de Gustave. Une bouffée printanière induite par une vendeuse de fleurs à la sauvette, les cueille à sa sortie de la rame. Lentement, ils remontent les marches de la bouche du métro, slalomant entre les voyageurs parisiens, qui s'oppressent d'impatience. Lisant une plaque au coin d'une rue, ils s'aventurent, cherchent du regard l'entrée de l'immeuble et la trouvent condamnée par un interphone.

Fébriles, ils recherchent le nom de Gustave, rien, ils refont défiler à l'inverse la liste nominative numérique et constate leur échec. Après deux pas en arrière, levant les yeux au ciel, ils jaugent l'apparence de l'immeuble.

— Vous cherchez quelqu'un ? demande une voix bourrue.

— Euh ! Oui ! Nous cherchons M. Gustave Martin, bafouille Gus en dévisageant l'homme planté devant lui.

— Vous étiez de ses amis ?

— Oui, bafouille Florian.

— Vous êtes donc au courant que M. Martin est mort il y a un mois...

— Oui, mais on se disait que... écoutez si on allait s'en jeter un pour causer plus simplement, assure Florian spontané après avoir jaugé le bonhomme, espérant faire ternir la lueur inquisitrice dans l'œil matois du gardien devant ces drôles de cocos.

Accoudés au comptoir du bistrot en face de chez feu Gustave, ils portent attention à ce que l'homme qui dit être le gardien de l'immeuble raconte. Il parle comme une mitraillette entre deux lampées de rosé, d'une cousine, de la police, des déménageurs, de l'huissier. Longuement ils écoutent les doléances du gardien qui leur décrit la gentillesse méconnue de feu M. Martin et de ses largesses au moment des étrennes.

— Brave homme fauché trop tôt et remplacé depuis peu par une bande de jeunes colocataires, irrespectueux et énervés, qui se droguent et écoutent de la musique de foldingue à longueur de journée, assure le gardien M. Billegatte.

— Sans doute répond machinale, Gus en plein désarroi.

— Vous le connaissiez bien ? Questionne l'homme après un moment, en commandant un autre verre.

— Nous jouions ensemble sur Internet, assure Florian en acceptant une nouvelle tournée.

— Vous voulez parler de ses trucs avec les ordinateurs et tout le bataclan.

— Euh ! Oui je suis programmeur de jeu et c'est comme ça que j'ai rencontré Gustave.

— Je croyais qu'il travaillait dans une banque moi, s'exclame M. Billegatte.

— Oui, mais le soir il jouait avec nous... Vous connaissez l'adresse de sa cousine, demande à brûle pourpoint Gus, la tête chavirant un peu sous l'alcool et la nouvelle, voulant changer de sujet.

— Cré vin Diou, ça non et Mme Billegatte non plus, la provinciale elle est partie comme si elle avait le feu au

cul, nous a juste donner un vieil ordinateur et un peu d'argent pour faire le ménage, répond d'une voix fortement aviné du gardien après six verres.

— Vous l'avez gardé ?

— Quoi ?

— L'ordinateur, demande Gus, une idée en tête.

— Doit être dans un carton en réserve, répond le gardien, ça vous intéresse ?

— Faut voir ? répond Florian.

— J'y connais rien à ce truc, je ne voudrais pas vous léser, déclare M. Billegatte, faisant allusion à la revente éventuel du P.C, soudainement dessaoulé comme un bon auvergnat par l'appât du gain.

— 100€, ça vous va c'est tout ce que j'ai sur moi demande Gus après un instant de réflexion et l'approbation de Florian en sus de la commande d'une nouvelle tournée, ouvrant son portefeuille pour s'assurer qu'il a la somme en liquide sur lui.

— Marché conclu, répond le gardien après avoir converti la somme en verre de rosé à venir et l'achat d'un petit collier pour sa femme. Allez, on finit la tournée et on va vous chercher cela.

Luc tes frères t'aiment le sais tu.
Ils t'aiment de leurs crocs d'acier.

Extrait d'Une parole de LArmes.

Elle s'avance impérieuse, la meute à ses pieds s'égaie encore plus, seul Luc renfrogné en fin de peloton semble inquiet. Soudain, elle lève le bras et tous se figent. Devant elle, s'étant le village des réfugiés. Lentement, elle en fait le tour du regard, mis à part quelques gardes de faction à demi assoupis, le campement est désert. Elle sourit, ce coup là sera son coup d'éclat, d'un geste, elle appelle Luc, qui en trottinant se porte à son côté.

— Nous y voilà Luc.

— Es-tu sûr de ce que tu vas faire ma sœur ?

— Te voilà bien timoré, n'as-tu plus envi de planter ta lame dans le ventre de ce lieutenant ?

— Si... Si mais...

— Je suis LArmes et mon heure est venue, assure la jeune nécromancienne, une lueur de folie dans le regard.

— Certes tu es LArmes, mais... Ô ma déesse tu as raison, laisse moi mener la chasse, que ce jour soit le tien.

— Te voilà donc revenu mon frère, mais ...c'est trop tard...

Luc ne perçoit qu'à peine, le dernier mot et la menace sous jacente. LArmes a déjà lâché les chaînes et la meute est sur lui. Crocs et griffes fondent vers son corps et instinctif, il fuit, part en arrière vers l'entrée du tunnel et le trou que la meute a creusé longuement pour offrir un passage. Il s'élançait vers la cavité, mais un des chiens lui barre le passage. Il s'élançait, dégaine sa lame et enroulade se porte sur son flanc.

La lame plonge violemment dans la bête, traverse, la peau, perce les poumons et le cœur et l'autre s'écroule dans un cri de stupeur. La meute est déjà sur lui et Luc rejette le corps et entre dans la noirceur du trou. Des crocs se referment sur son mollet et oubliant la douleur fulgurante, il se tortille, essaye de faire lâcher prise en flanquant des coups de son pied valide sur la face de son poursuivant. Il griffe la terre en luttant contre la traction

de dix mains crochues qui le tirent vers l'extérieur dans les glissements de la meute mi-joyeuse, mi-exhérédee. Le sang, son sang se mélange à la terre noire, dans cette gadoue, il s'englué, dérape, les mains empoissées glissent sur sa peau et ont de plus en plus de difficultés à le maintenir. Un moment Luc gagne du terrain et l'espoir renaît, mais ses poursuivants dans des couinements agacés et des plaintes douloureuses, permutent et d'autres mains propres se referment sur son mollet bouillant.

Lentement, il voit ses ongles dessiner des sillons dans le sol tandis qu'on le tire à nouveau violement vers l'arrière. Une étoffe comme un linceul se pose sur sa face et il pense sa fin proche, il cligne plusieurs fois des yeux essayant de chasser cette illusion, mais sa peau ressent les parfums et la douceur de la matière et il ose confiant. Il lâche prise sur le sol et il se sent perdre subitement du terrain, puis s'accroche désespérément à l'ourlet qu'il sent sous ses doigts gourds.

Graduellement une traction inverse s'oppose à celle de son pied. Ecartelé entre deux instants, il lutte contre sa peur et la douleur. Puis un premier glissement se fait entendre derrière lui, puis un autres et encore un autre et

lentement, il se sent tiré vers l'avant il ferme les yeux sous l'espoir. Une violente secousse le tire de nouveau vers l'arrière et il hurle de peur et de frustration.

Une étrange lueur pétillante d'un violet Outremer l'englobe avant de poursuivre son chemin vers ses assaillants. La migraine le submerge et malgré la douleur, il sourit, se réjouissant de celle que ses assaillants doivent subir, reconnaissant pour l'avoir souvent vécu l'Hémicrânie un des sorts les plus puissants de la classe des envoûteurs. Dans un dernier sursaut, on le tire à l'air libre et sans attendre, on l'entraîne dans la poussière de la salle tandis que les premières têtes de la meute sortent du trou. Son pied, son mollet, ne sont qu'un torrent de souffrance, mais l'autre n'en a cure et l'entraîne encore plus avant. Soudain, d'un brusque crochet sur la gauche, on le pousse sous les marches d'un escalier. Le souffle court, il halète et l'autre lui plaque une main sur la bouche l'étouffant encore plus et se couchant sur lui les recouvre du tissu, les dissimulant.

Il entend les pas feutrés qui cherchent, les reniflements, les éternuements dû à la poussière. Un long sifflet vrille ses oreilles et il comprend que tout est fini. Néanmoins,

le corps de l'autre l'écrasant, il reste figé, attendant que le silence soit le seul bruit dans la salle. Puis repoussant le corps qui s'écroule inerte, il se dégage et sort. Dans la peine ombre, il perçoit la silhouette en sous vêtements de Rioussé, épuisée par l'effort et la magie, délicatement il prend la robe et recouvre celle qui vient de lui sauver la vie, puis sans un mot, la jambe douloureuse, il abandonne là Rioussé et s'enfuit avec en lui un profond sentiment d'échec, qui le fait se voûter encore plus.

Fer ou Bois,
Fureur ou Enchantements,
Fille ou fils de La Mère-Vie.
Sœur ou Frère tu es, tu seras.

Psaume de la Naissance du Néo.

Enfouis sous le sable, ils patientent, l'ordre n'a pas été encore donné et malgré la peur, tous guettent corde en main. C'est une idée de l'Apostat, un fil d'Ariane qui les relit les uns aux autres et trois brèves tensions pour donner le signal d'attaque.

Gwalline le premier-lieutenant de la garde personnelle de l'Apostat, observe à la dérobée ses chefs qui espionnent la situation dans la pierre de vision que Guillaume vient d'activer. Celui qui voit au travers et ses deux acolytes sont arrivés à la tombée de la nuit et le conseil de guerre a durée jusqu'à ce qu'une stratégie commune soit élaborée. Elle n'aime pas ce grand élémentaliste dont le regard vous glace le sang, la peau et les os. Il semble voir en vous comme dans l'eau claire d'un bassin, mais puisque Na'Elle et l'Apostat lui font confiance, elle se résigne.

Quant aux autres, le moine est trop débonnaire pour être un fourbe et attire la sympathie par contre celle qui

semble être sa compagne, cette jeune nécromancienne, elle lui tape sur les nefS, elle est trop belle, trop fière, trop... trop tout. Il se passe quelques choses et sans quitter sa garde elle écoute.

— La voilà, murmure Guillaume.

— Oui et la meute semble au complet, ajoute Na'Elle.

— Que faisons-nous demande à voix basse Othilie.

— On attend, il semble manquer Luc son lieutenant, assure MARles inquiet.

— Peut-être est-il passé devant la pierre sans qu'on ne l'ait pas vu, assure Mathé. Ils sont tellement nombreux.

— Le moine à raison, la vision des pierres est limitée, attendre risque de nous coûter la victoire.

MARles réfléchit, ils n'ont eus que peu de temps pour se préparer. Après la rencontre avec Rioussé, la taverne et le mini conseil, venir ici était une évidence. LARmes et sa meute semblaient suivre un itinéraire précis dessiné par un seul, Luc.

Longuement, ils ont discutés Othilie, Mathé et lui sur toutes ses informations que Luc leur a livrées par l'intermédiaire de Rioussé. Trop de pourquoi restaient en

suspend, seul se dévoilaient le chemin et ses morts. En interrogeant le tavernier, ils apprirent les évènements qui avaient forcés LArmes à mettre à mort Karin et les autres. Tous étaient présents ce jour-là, plus de dix au total avaient déjà péri. En dessinant une carte sommaire sur le sable de la plage, le lieu du meurtre d'un guerrier nain séjournant dans Kiu, le grand village de pêcheurs de la mère intérieur. Ils avaient compris en reliant les points l'itinéraire que LArmes suivait... Une nouvelle voie du Racheté. En empruntant le couloir de service pour se porter sur les lieux des crimes, ils n'avaient pas fait le rapprochement. Mais là sur le sable se dessinait, un itinéraire compliqué, qui partait toujours de sous les arènes, puis bifurquait sur la gauche empruntant de nombreux tunnels pour sortir dans la caverne des marées donnant sur la plage et là en prenant la direction du Sud on rejoignait la Serre d'Othal et peu après en bifurquant au Sud Ouest la passe des Rachetés. Un immense défilé aboutissant à un cirque en bordure du désert Kâ et des montagnes du Nord. Quand Othilie s'était étonnée de trouver autant de voies d'accès, MArles lui avait expliqué que Othal était un vrai gruyère, sans qu'il ne puisse

vraiment l'expliqué il existe des zones et surtout dans les fondations où, l'on peut progresser en traversant des obstacles pourtant jugés infranchissables. Il n'y avait rien de magique à cela, juste que ceux-là portaient en eux des creux recouverts simplement de texture pour les masquer, comme si La Mère Vie ou l'ouvrier qui avait créée ou construit qui son arbre ou son mur, n'avait pas eu le courage de l'achever, préférant lui donner l'air de que d'être réellement.

LArmes et sa meute sont maintenant au centre du village et MARles dans un soupir d'espérance donne l'ordre. D'un geste de l'Apostat, Gwalline tire violement trois fois sur la corde et d'un seul élan, tous se lèvent, tandis que MARles et les autres contournent vers le Nord pour coupé la retraite à LArmes.

Je déteste dîner seule.

Extrait d'Une parole de LArmes.

C'était un piège et LArmes ne s'en aperçoit que trop tard. Les gardes de faction n'étaient que des mannequins de paille, des leurres pour l'attirer ici au centre du village.

Sans qu'elle ait eu le temps de les retenir, les jeunes chiens fous de la meute se jettent sur les épouvantails, déchiquetant de leurs crocs la bourre des fantoches, la rapportant en trophée à leur maîtresse, qui dédaigneuse leur flanque des coups de pied pour leur désobéissance. Plantant son bâton en sol, elle empile les vingt cinq anneaux de sa garde personnelle dessus. Puis d'un geste leur ordonne de libérer les autres. Placide, elle assiste aux levés des chaînes et des troupes de l'ennemi.

Poussiéreux, tremblant de frousse, le visage barbouillé de sable, de terre, se mêlant à leur propre sueur, ils s'extirpent à un à un de leur gangue terrestre, tenant en main une fine cordelette de lin tressé. Ingénieux ! pense-t-elle en voyant le système d'alerte.

— Ce sera donc un combat de chiens, les leurs contre les miens, assure-t-elle à la forme qui d'ordinaire se tient à sa droite et qui pour la première fois n'est pas là.

Réalisant la stupidité de son comportement, elle rage intérieurement contre elle et l'ignominie de Luc, cette trahison, qui l'a faite se passer de lui. Un bref instant, elle se sent seule. Une pression sur sa main lui apprend que la meute est prête et mécaniquement, LArmes plonge son regard vers l'être gris cendré qui patiente à son pied.

— Quel est ton nom ?

— Râle, Ô ma déesse, répond le chien.

— Bien... Bien... Râle te voilà promu premier lieutenant, viens ici à ma droite, je n'aime pas dîner seule.

— Dîner seule, ricane l'être en se plaçant à sa nouvelle place, dîner seule, pardonne mon rire, mais je reconnais bien là et apprécie l'ironie de ma déesse.

— Je pense que tu feras un bien meilleur compagnon que Luc, s'amuse LArmes, appréciant la déférence de son nouveau lieutenant, avant que de le récompenser instinctivement d'une caresse sur ses cheveux cendrés.

— Le privilège de l'âge, fait vénérer ce qu'on redoute
Maîtresse LArmes, roucoule Râle, appréciant la douce
froideur de la main de sa déesse. Le privilège de l'âge
mûr ouvre aussi des appétences telles que le sont ses
proies dodues face à nous, Ô ma Déesse. Sonneras-tu
l'heure du dîner ?

— Oui mon cher Râle... Ha ! Que tu me plais !
S'emporte enthousiaste LArmes, accentuant sa caresse,
dans la tignasse de son chien, qui comme elle affiche un
sourire démoniaque.

— Me feras-tu cet honneur ?

— Va !

Obéissant à l'ordre, Râle se dresse sur ses jambes et
montrant à la meute son nouveau rang, entâmes un long
hurlement modulé.

Comme un étrange murmure, le cri se répercute sur les
lèvres des chiens de guerre, faisant vibrer leurs babines
avant que de s'amplifier au fond de leur gorge en de
menaçants grognements pour enfin s'expectorer en une
lugubre clameur. L'ordre attaque est donné et la première
ligne de chiens s'élance.

Tout en caressant langoureusement la pelisse de son lieutenant, LArmes indifférente observe la bataille. Sur le front, suivant les instructions maintes fois répétées cette nuit, par petit groupe, ils s'attaquent à la meute, essayant d'isoler un à un les chiens de guerre de LArmes. Encadré de quatre Hoplomaques armés d'une lance et d'un petit bouclier rond, des Caternaires de six Rétières équipés qui d'un trident, d'un filet ou d'un poignard ne portant pas de casque, pour ne pas gêner leur visibilité, houspillent les flancs de la meute, évitant autant que possible les crocs et les griffes des chiens de LArmes. Dès qu'une bête est piégée dans le filet, les Hoplomaques sans état d'âme plonge leur lance dans le corps de celle-ci, l'immobilisant dans la Mutité, avant que les Rétières la balance derrière eux formant des petits cairns que des élémentaristes enflamment rapidement, maintenant ainsi les corps dans une sorte de stase pour renforcer les effets de Mutité. Dans la lueur vive des cairns enflammés et la fumée noire qui s'en dégage, tous luttent âprement pour leur liberté.

— Qu'en penses-tu ? Ronronne Râle en levant les yeux vers sa Déesse.

— Ils sont malins, mais ils vont se lasser, la meute est encore dense, patience mon tout beau.

— Oui Ô ma Maîtresse, assure Râle tout joyeux de cette nouvelle intimité. Ce ne sont que les morsures des chiots qu'ils éprouvent et quand ils s'en rendront compte, il sera trop tard.

— J'y compte bien, ordonne à la troisième ligne d'entrer au combat.

— Oui LArmes, répond prestement Râle en modulant un nouveau cri.

Fer ou Bois, Fureur ou Enchantements,
fille ou fils de La Mère-Vie. Sœur ou Frère tu
es, tu seras.

Extrait du chant de l'aMutité.

Othilie de sa position dénombre pas moins d'une cinquantaine de ses falots mortuaires et pourtant la meute aux pieds de LArmes qui sourire aux lèvres, envoie à la mort ses chiens, ne semble ne pas avoir diminuée tant que ça. Soudain tirant Mathé par le bras, Othilie s'élance, laissant MArles et les autres interdits...

Rike les larmes aux yeux sous la fumée et l'effort lance son filet, la bête l'esquive à nouveau et feinte en dérapant puis se jette à la gorge du rouquin. Rike lève l'avant bras pour se protégé et aperçoit la pointe de la lance transpercer la poitrine du chien enragé, l'élever dans les airs en un arc de cercle parfait, avant que de le projeter sur le tas proche en finissant sa course. Rike se détourne pour remercier le valeureux Hoplomaque quand il se fige tétanisé par la peur et son esprit comprenant que c'était une ruse. Profitant de la mort de leur congénère, un groupe s'est détaché pour se porter non pas sur Rike et les autres assiégeants, mais sur l'élémentaliste. Celui-ci

avant même d'avoir pu pousser un cri s'écroule la pomme d'Adam arrachée tandis qu'un autre groupe leur fait face, les forçant à lutter sur deux fronts. En quelques battements de cœur, la Catenaire de Rike se retrouve submergée. Une vilaine morsure à l'avant bras le fait s'écrouler. Il voit le visage déformé, il sent le souffle fétide d'une bête à demi humaine penchée vers lui près à... Il ferme les yeux pour échapper à l'horreur qu'il appréhende, adressant une prière désespérée à Othal. Une patte crochue l'agrippe il se sent tiré vers l'avant violement, puis son corps s'élever. Rike ouvre les yeux et aperçoit la pointe d'une main lame d'un mignon transperçant le corps du chien de guerre qui se débat de rage et de surprise. Un battement de cœur, puis un autre et encore un autre et Rike s'écroule sur le sol, la bête inerte à enfin lâchée prise et aussitôt sous le chant d'une fille de la lune le cadavre encore debout se transforme en une nouvelle horreur, ses chairs verdâtre virant à la violine, explosant, se recombinaut en d'étranges bruits de succion, abandonnant au pied de Rike la dépouille réelle d'un jeune guerrier blond, avant que d'élancer dans la bataille sur sa gauche. Se tenant le bras et l'épaule, Rike

entend un ordre et obtempère. Il s'avance et rejoint une jeune nécromancienne qui chante inlassablement ses mélopées funèbres, faisant naître de chaque cadavre une horreur plus vive. La main d'un gros moine se porte sur son avant bras et malgré le tumulte, il entend le chant de bénédiction qui peu à peu revigore son membre flaque, tandis que les yeux du prélat passe incessant sur chacun des membres de la Catenaire pour soutenir leur action.

Na'Elle observant la scène et surtout le corps inerte du jeune guerrier blond que les mignons d'Othilie piétinent, donne un ordre à Gwalline, puis entraînant l'Apostat et MARles à sa suite s'élançe.

— Guillaume je sais comment battre LArmes, assure Na'Elle en courant vers le centre du village.

— Comment ? Demande l'Apostat sur ses talons.

— Le guerrier...viens te dis-je, quant à vous MARles pouvez vous me faire un mur de feu le temps qu'on officie.

— Oui... Mais ?

— Venez Othilie et Mathé ne tiendront plus très longtemps, j'ai envoyé Gwalline en renfort mais...

Arrivé près du groupe de Rike, Na'Elle repoussant les mignons, se penche sur le corps du guerrier qui peu de temps avant était un chien de guerre de LArmes. Dans les bruits du combat et les jappements incessants de la meute, elle ordonne à MARles de lancer son sort. Lentement un arc de cercle rougeoyant se dessine autour d'eux, tirant son combustible de la nature du sol, les braises s'illuminent, chauffant pierres, terre, embrasant le moindre brin d'herbe. Puis les flammes se mettent à apparaître, un instant elles dansent incertaines, puis sous l'ordre mentale de MARles, s'élèvent instantanément formant un mur de vingt pieds de haut. Suffoquant sous la chaleur, Na'Elle se penche vers le cadavre et comme elle le ferait pour un nouveau né, posant ses mains en coupe sur son visage lui entrouvrant légèrement la bouche de ses pouces, elle prononce rapidement le rituel de l'aMutité, dit le sort des Nourrices et souffle un peu de sa propre vie en dedans. Le guerrier s'éveille, ses yeux papillonnent sous la chaleur du brasier et l'étonnement. L'Apostat se penche alors vers lui et lui saisissant l'avant bras en l'accolade du guerrier, l'aide à se relever,

ajoutant sa parole à celle de Na'Elle, ils énoncent le dernier psaume de la prière du Néo.

— Fer ou Bois, Fureur ou Enchantements, fille ou fils de La Mère Vie. Sœur ou Frère tu es, tu seras.

Mécanique, le jeune guerrier fini son éveil, puis prononçant la réponse attendue

— Que ce que La Mère Vie veut... soit

Il rejoint volontairement les rangs de Rike en ramassant au passage une dague au sol, tandis que Na'Elle, l'Apostat et MARles emboîtant le pas d'Othilie et de Mathé s'approchent d'un nouveau cadavre.

J'ai trop pleuré pour être pardonnée.

Extrait d'Une parole de LArmes.

La nuit s'éteint, la bataille atteint son paroxysme. Lentement les rangs de LArmes se dissolvent sous les chants de mort d'Othilie et de résurrection de Na'Elle et de l'Apostat. MARles la migraine aux tempes exténué, continu d'invoquer ses murs de feu. Au travers des flammes, il observe LArmes, mais rien de la douceur qu'il a connu ne semble subsister en elle. Accentué par le vermillon orangé des incandescences qu'il génère, les traits de son amour ne sont que dureté, absence aussi. Une à une elle envoi, les lignes de ses chiens de combat au massacre, comme si leur vie n'avait aucune espèce d'importance et que tous devaient plier sous sa volonté. Les premiers rayons du soleil cueillent le corps du dernier chien qui vient de succomber. Le dernier chant d'Othilie retentit suivit des paroles de Na'Elle et de l'Apostat, puis... Le silence...

Enfin ! Soufflent les esprits exténués des combattants, nous avons survécus à la nuit, comme si cela était

suffisant, que la bataille se devait de prendre fin ici dans la brume matinale et la tendre pâleur, celle qui comme tout un chacun le sait fait fuir les terreurs nocturnes. Aucune légion de la nuit, ni la horde des cauchemars ne peuvent survivre dans les rais de l'aube salutaire. Pourtant, dans la fumée que le vent pousse mollement, sous les yeux abêtis découvrent l'essence même que leur peur atavique nomme le mal.

— C'est... c'est un géant ! Grince d'une voix enrouée Rike en se serrant contre Othilie et les autres.

— Qu'avons-nous fait s'inquiète Na'Elle en dévisageant Guillaume, attendant de lui une réponse rassurante.

— Nous l'avons révélé, expire MARles en observant l'immense forme qui penché sur son bâton attend.

— J'aurais dû le savoir, ajoute Othilie.

— Quoi ? demande Mathé.

— C'est une nécromancienne, répond précipitâmes Na'Elle, ayant compris ce que voulait dire Othilie.

— Et alors ?

— Mon amour que tu es un benêt, le tance Othilie.

— Ne blâmé pas Mathé, maîtresse Othilie, nul ne pouvais savoir ce qu'elle cherchait, assure Gwalline, si maître Mathé n'avait pas été si prompte à nous soutenir beaucoup de nous auraient été là. De la pointe de son épée, la jeune lieutenant, désigne le groupe au centre du village.

— Gwalline à raison, personne n'a deviné ce que LArmes cherchait, assure Na'Elle.

— Si l'on peu encore l'appeler LArmes, souffle l'Apostat déconcerté.

— Ça c'est à moi de le vérifier, laissez moi l'affronté seul, assure MARles en croisant un a un leur regard et si j'échoue, alors...

Au centre du village, LArmes attend, la main gauche tenant son bâton, tandis que de la droite elle caresse la crinière grise ensanglantée de Râle. Ses ongles ont tracés de longs sillons sur le sommet du crâne de celui-ci à chaque mort, comme elle éprouvait une peine immense. MARles s'avance et elle bouge, lève les yeux vers lui, sa main lâche la tête de son mignon et le corps exsangue de Râle s'effondre sur le sol, elle l'ignore dédaigneuse.

La meute s'affole de la présence de MARles et du cadavre de Râle, en saisissant les anneaux des chaînes qu'elle passe à son avant bras droit, elle les calme en tirant violemment dessus. Gardant une distance de sécurité MARles s'arrête et fixant LArmes lui demande.

— Qui es-tu ?

— Je suis LArmes, répond la forme d'une voix glaciale.

— Non tu n'es pas LArmes, du moins pas celle de mon souvenir, regardes-toi !

Les mots frappent la conscience de LArmes sans qu'elle ne puisse vraiment le comprendre. Lentement, elle tourne son regard vers elle, lève sa main droite augmentant la tension des chaînes, étouffant à moitié la meute, puis baisse la tête vers le sol et elle se voit et comprend. Les muscles de son corps se sont décuplés, sous ses épaulières, ses seins ne sont plus que deux îlots perdus dans l'immensité laiteuse de son torse au-dessus de la cuirasse annelée des grands dentelés et des grands droits formant dorénavant le nouveau plastron de sa cuirasse. Ses avant-bras sont des massues supportés par des biceps, triceps et deltoïdes de forgeron, puissance portée aux nus

par les pilastres que sont ses jambes aux vastes et droits antérieurs rebondis de force, jambiers et jumeaux enflés de robustesse. Seule sa vulve timide isolée au centre de maelstrom musculaire témoigne encore un peu de la douceur juvénile qu'a connue MARles.

Mais de la jeune nécromancienne frêle et aimante, il ne reste rien, son si doux visage n'est plus que dureté, ses traits sont devenus anguleux, son regard farouche, l'eau dans ses yeux s'est transformée en glace, ses prunelles bleutées sont des séracs brûlants de haine. Ignorante de sa réelle condition de nécromancienne, elle s'est laissée piégée. Chaque mort suivit de sa résurrection, lui a apporté comme à Othilie, une masse d'énergie qu'elle n'a pas sut gérer. Alors qu'Othilie chantait ses chants funèbres pour se libérer de l'afflux d'énergie délivré par l'essence de l'être entrant en Mutité, LArmes, elle l'absorbait, pliant lentement le joue sous la force qui peut à peut s'accumulait en elle, émancipant inflexible le Bersek en elle.

Avant seule la colère pouvait affranchir ce monstre et elle ne le contrôlait en rien, mais là, elle est ce monstre que son esprit a toujours redouté. Celui qui dans la crypte à

révélé sa divinité aux yeux de la meute, celui qui sous sa folie à tué ses serviteurs, celui qui...

Subitement, LArmes s'affole, elle à peur. Peur comme tout ceux qui l'entourent et leurs yeux lui renvoient des myriades d'images, des souvenirs affluent en elle, elle ressent les caresses de MARles, le baiser de Na'Elle, l'amitié de Luc, la douce tiédeur de la meute lors des bivouacs, la beauté de se monde qui la porte. Sous le regard de MARles qui muet l'encourage, le monstre semble se dissiper. Ses muscles en feu se débandent, son visage s'ovalise, le névé de haine fond sous la douceur qu'elle ressent et elle s'effondre à genoux sur le sol. MARles s'avance, instinctive, la meute se met à grogner, puis à hurler, mais le jeune élémentaliste s'approche encore plus. Les yeux brûlant de larmes, LArmes le regarde venir et timidement lui sourit, d'une caresse inaccoutumée sur leur tête, elle calme un à un ses chiens de guerre. Vingt pas, puis dix et enfin cinq et MARles est à la lisière de la meute qui jappe comme de jeunes chiots sous les caresses de leur maîtresse.

— LArmes, viens murmure MARles, tout est fini.

— Fini, annonce la jeune nécromancienne comme sortant un rêve.

— Oui, tout ceci n'était...

— Non ! Hurle LArmes en sentant une étrange blessure au fond d'elle, voilant son regard de son avant bras pour échapper à celui inquisiteur de MARles qui la brûle.

Celui qui voit au travers t'a piégé, ricane la voix familière de Luc au fond de son esprit. Tu te croyais si forte Ô ma déesse, mais tu n'es rien qu'une femelle amoureuse et lui bientôt te passera son collier et sa chaîne et tu ramperas à ses pieds soumise. Femelle ! Femelle ! Collier ! Chaîne, les mots tournent en boucle et LArmes lutte pour faire taire la voix de se chien dans sa tête.

À genoux devant lui le géant qu'est devenu LArmes est à sa hauteur. MARles prenant la tête de LArmes entre ses mains, essaye de la calmer, lui murmurant des paroles apaisées. Ses yeux s'embuent de larmes sous la détresse de celle qu'il aime et malgré cela, en réponse mentale à la question d'Othilie, qui lors de leur rencontre lui a demandé si il aurait le courage de la tuer, lui relevant la

tête, posant le bout de son nez sur le sien, il plonge son regard en elle.

Il cherche au-delà de la texture de son corps, la structure du code qu'elle est dans la matrice du monde d'Othal. Lentement, savourant le contact de sa peau sur la sienne, la chaleur de son souffle, buvant chaque expiration de celle qu'il aime, il recherche les lignes de codes de son programme pour les isoler lentement sous les yeux de la meute, d'Othilie, Mathé, l'Apostat, Na'Elle, le corps de LArmes s'effondre un peu plus.

Dort mon Père que je puisse exister.

Extrait d'Une parole du Promeneur.

Sur un tapis d'herbe vive, le promeneur sous les cancons des paroles s'est endormit. Resté seul le Petit s'échappe de la tutelle paternelle, descendant précautionneusement de la main du géant. Il a senti en lui, une douleur vive et inquiet il se dirige vers le mur, ignorant comme depuis longtemps la faille.

D'elle, il n'y a plus rien à tirer, l'émerveillement du début s'est mué en indifférence totale, tant la vitesse d'évolution de l'étrange cercle est lente, trop lente pour captiver son esprit juvénile. Longuement, étirant ses muscles au maximum, il grimpe, s'accrochant aux aspérités des pierres, jusqu'à ce juché au faîte du mur.

S'asseyant sur le rebord du monde d'Othal, il cherche du regard le signe de son malaise. Il ne peut l'expliquer avec des mots, c'est juste un ressentit, une douleur fugace et spasmodique qui lui vrille la poitrine. Il se sent en danger et son père n'y peut rien, il en est certain, levant ses mains à hauteur de ses yeux, il s'aperçoit que sa

luminescence se ternie. Un minuscule goutte d'eau s'échappe de la commissure de ses yeux et roule sur sa joue, machinalement, il l'essuie. Depuis un moment se phénomène se produit régulièrement surtout quand il réfléchit à sa création sans qu'il ne comprenne pourquoi, il a essayé d'en parler à son père, mais n'a jamais trouvé les mots pour le dire, même les paroles n'ont pas été d'un grand secours, elles même n'ayant pas le verbe. Alors, il a appris à s'isoler, se cachant lorsque qu'il ressentait se phénomène.

Une autre goutte survient et suit le chemin de sa congénère. Rageur, il veut essayer cette impertinente, mais suspend son geste, un déclic se fait en lui, des mots nouveaux s'impriment dans sa conscience, danger et mort, il ignore réellement leur signification, mais à la certitude intuitive que c'est là la source de son mal. Se mettant debout, il cherche de son regard sa création. Perdue parmi les millions d'âmes qui vivent sur le monde d'Othal, il a du mal à la trouvé tant sa force vive n'est plus qu'un murmure dans les clameurs des avatars, bêtes, monstres qui peuplent la terre en dessous de lui.

Une faible lueur blanche irradiant faiblement attire son regard et souriant d'aise de l'avoir retrouvé, il porte son esprit vers et en elle. Instantanément la douleur explose, il voit par les yeux à l'agonie de sa création qu'il a nommé LArmes, des attroupements l'encerclant, des plus petits affolés à ses pieds, puis un plus important l'observant étrangement. Les yeux de celui-ci le transpercent, ceux d'un étrange élémentaliste qui sous couvert de paroles d'amour, lui vrille le corps de décharges mortelle.

Il ne lui reste que quelques battement de cœur pour agir, après ce sera la fin... subitement son esprit s'y refuse. Puisant sur l'essence même de son être, il établit un pont invisible entre eux. Ce n'est d'abord qu'un fil qui s'ancre en se divisant sur les épaulières de la jeune nécromancienne qu'il a créé, puis sous l'afflux d'énergie se renforce, s'épaissit, jusqu'à devenir un étrange cordon ombilical. Sous l'influx issu de l'ombilic, il présente la vie revenir en elle et il s'en réjouit, sans réellement le comprendre il se décide et commence à lutter contre cet élémentaliste assassin.

Une seule fois j'ai été moi et c'était dans ses bras.

Extrait d'Une parole de LArmes.

Elle succombe des mains même de celui qu'elle aime, ironie du sort ou destiné, elle l'ignore. Une seule chose est sûr c'est que la mort l'emporte recouvrant son esprit de son linceul. Pas celui de ma Mutité, mais celui définitif de la non existence dont elle a souvent recouvert ses ennemis, ses serviteurs, ses adorateurs et elle a peur.

Une étrange conscience intrinsèque se fait jour en elle. Subitement les liens de sa propre existence se révèlent et les remords, les doutes, les regrets l'envahissent. Sans savoir qui il est, elle lance une prière, comme l'on souvent fait ceux qu'elle était en train de tuer. Pas à Othal la divinité du monde et dont Luc lui a souvent parlé, mais à lui, cet il dont elle ignore le nom mais dont elle sait qu'elle le porte, ce père si absent.

Subitement, LArmes se découvre une foi fervente et sous les assauts répétés de MARles, prie de tout son être et lentement sent venir en elle un lien, non des liens qui s'agrippent à ses épaulières. Sa peau devenue translucide

se recolore de son blanc laiteux. Elle le sent en elle, pas comme MARles lorsqu'ils se sont aimés, mais véritablement en elle, deux demi être ne formant plus qu'un, mélange d'une déesse Othaliene et d'un dieu mystérieux.

L'énergie qu'elle puise ou qu'il lui donne, cela elle l'ignore aussi, la fait s'éveiller à nouveau et lentement les mains de MARles s'écartent mues par une force invisible qui sculpte son corps de déesse en Bersek, bien plus imposant que celui que l'énergie des morts avait formée. LArmes se redresse et c'est une immense géante qui se tient devant l'élémentaliste et ses mains ne sont plus qu'à la hauteur de ses hanches qu'elles effleurent à peine.

— Tu m'as demandé qui j'étais, voici ta réponse
MARles l'élémentaliste, je suis DísLArmes, la déesse des larmes et ta mort assurément, déclare d'une voix tonitruante la géante devant lui.

Bot tu es né pour mourir.
Alors pourquoi devrais-je pleurer quand ta vie
touche a sa fin.

Extrait d'Une parole de jeu de Miss Incendiaire,
Moine.

Après un montage alambiqué, Gus et Flo observent l'écran de Janus devant eux. L'unité centrale de feu Gustave, ventre ouvert gît sur le sol, ses tripes filaires mappées béantes à l'air, exposant impudique ses cartes couvertes de micros soudures, de contrôleurs, d'eproms, de puces. Seul le processeur se terre angoissé sous son gros ventilateur, attendant que les mains iconoclastes qui ont ravi le disque dur viennent le chercher.

— Nous y voilà, assure Gus en regardant la page de chargement des fichiers qui occupent une bonne partie du disque.

— Je suppose qu'il va falloir tous les ouvrir pour trouver le mot de passe, atteste Flo devant la masse de données rangées en une multitude d'icônes jaune citron sur l'écran.

— T'inquiètes Perlimpinpin va nous régler ça, déclare Gus en branchant une nouvelle interface sur le montage avant de lancer la routine de programme de hack.

— Perlimpinpin ?

— Euh ! Oui pour faire simple, c'est un programme qui utilise l'attaque par dictionnaire c'est une méthode utilisée en cryptanalyse pour trouver un mot de passe ou une clé. Elle consiste à tester une série de mots de passe potentiels, les uns à la suite des autres, en espérant que le mot de passe utilisé pour le chiffrement soit contenu dans le dictionnaire. Je couple ça à une attaque par force brute. Il s'agit de tester, une à une, toutes les combinaisons possibles. Cette méthode de recherche exhaustive ne réussit que dans les cas où le mot de passe cherché est constitué de peu de caractères, ce qui est le cas ici.

Perlimpinpin tente toutes les possibilités de mot de passe dans un ordre aléatoire afin de berner les logiciels de sécurité de la boîte qui empêchent d'essayer tous les mots de passe dans l'ordre. T'as pigé ?

— Rien du tout, mais je me disais y' a pas plus simple si cela se trouve, il a laissé un fichier avec ce mot de passe, assure tout sourire Flo.

— C'est ça et Noël est en décembre, rétorque à demi énervé Gus.

— B'en c'est ce que je fais moi, j'ai un fichier avec des phrases mémo technique si tu veux savoir, s'emporte Flo.

— Pauvres de nous m'étonnes pas qu'il y a des pirates partout, ça sert à quoi qu'on se casse les méninges à trouver des allégorismes pour vous faire des mots de passe compliqués.

— B'en a rien, puisque vous avez des Perlimpinpins pour tout trouver et puis en générale on utilise le même mot de passe partout, y'en a marre de retenir tous ses numéros et ses lettres qui ne veulent rien dire, répond angélique Flo.

— Je vois, grogne Gus, en attendant va donc nous chercher une bière, le programme travaille vite, mais on a le temps d'en boire une.

— D'ac od'ac, mais si ça échoue on utilise ma méthode, rétorque Flo en fouillant dans le mini réfrigérateur sous le four micro-onde.

— Si tu veux, mais j'ai confiance en la technologie moi Monsieur, assure Gus rieur prenant la canette que lui tend Flo, la preuve.

Sur l'écran de Janus, un mot en rouge clignote sur une ligne. Sans plus attendre, d'un click Gus se connecte sur la page d'accueil du jeu d'Othal et sous l'adresse mail de Gustave, il entre d'un doigt le mot SERVANT.

L'acier est la foi du guerrier.
C'est une croyance qu'il lui suffit de protéger
de toutes ses lames.

Extrait d'Une parole de jeu de Miss Incendiaire,
Moine.

Elle sent un picotement au creux des reins, machinalement, elle y porte sa main pour voir si elle n'est pas blessé, portant ses doigts à la hauteur de ses yeux et constate qu'il n'y a aucune trace de sang, alors... Soudain, elle voit tout au travers d'une espèce de brouillard, les autres ne sont plus que des formes spectrales. Seul le visage familier de Mathé déformé par l'étrange miroir sphérique de sa vision, lui apparaît un instant angoissé avant qu'il ne lui sourit, comme s'il avait deviné. Le cœur chargé d'espoir, elle goûte l'instant, ce picotement au creux des reins, cet étrange vertige qui va bientôt l'emporter. Ses traits se crispent, elle réalise subitement l'absence qui s'annonce, celle de son amour pour Mathé, son amitié pour Na'Elle et l'Apostat et surtout le danger si proche de Marles. Mentalement, elle hurle, demande que Celui dont elle porte le nom renonce

à son appel. Elle se sent épaissir, se gauchissant en une étrange silhouette d'Othilie profonde de cinquante pieds. Désespéré, elle s'agrippe à son bâton lame, le plantant plus profondément dans le sol pour résister à la traction et reprendre une consistance. Ses yeux mendigots rivés dans ceux de Mathé, elle l'appelle à l'aide, mais lorsque sa main enserre la sienne, elle ne ressent rien et elle se met à trembler de peur. Le picotement entre ses reins n'est plus qu'un feu brûlant qui incendie son être, elle sent dans son dos se former un point invisible, comme un trou d'épingle dans la structure du monde par lequel elle va être propulsé pour être rapatrié dans la ville de Kétolie. Au désespoir elle en appelle à la Déesse, les yeux clos, elle prie avec ferveur, suppliant qu'il la laisse tranquille lui ce père si... Qu'il est trop tard... Que ça fait trop longtemps... Qu'ici elle a trouvé une...

— Alors on fait quoi maintenant, avec cette...

— Othilie, elle s'appelle Othilie, assure Gus en attendant que la ville de Kétolie se charge, suivant d'un œil distrait la barre de progression violine en bas de l'écran.

- T'es prêt avec ton portail ? lui demande Florian.
- L'interface graphique n'est pas encore terminée, mais le principe lui est au point, j'ai juste à la téléporter devant le temple et à valider trois lignes de code et c'est fait.
- Bon b'en Go ! Alors et puis après on trinque à la mémoire de feu Gustave, déclare Flo insouciant.
- Puisque tu le dis, faut bien voir si cela marche, tient la voilà en ville.
- Pas mal, la Nécro ! S'exclame Flo approbateur.
- En effet, il avait le sens de l'esthétique notre Gustave, surenchérit Gus. Bon je l'envoie au temple, faut juste que je change de serveur.

Cherchant dans la liste des serveurs disponible Gus, trouve celui qu'ils ont dédié à son essai. Un page se charge et la silhouette d'Othilie apparaît patientant devant l'entrée de la zone.

Sous le vent du désert de Kâ.
L'âme bafouée du croyant engendre en lui le
jihâd primordial.
Alors voyageur emporte avec toi l'eau des
Larmes de la Déesse.
Et étanche ta soif pour ne pas l'oublier.

Proverbe extrait de Pour celui qui recherche la
déesse de Na'Elle.

— Tu m'as demandé qui j'étais, voici ta réponse
MARles l'élémentaliste, je suis DísLArmes, la déesse des
larmes et ta mort assurément, déclare d'une voix
tonitruante de la géante de dos devant lui.

Nul n'a remarqué sa présence, longuement terré dans les
galeries, il a pansé ses plaies, pleurant sous la douleur et
la frustration. Puis la haine est venue, balayant tout sous
son raz-de-marée salvateur. Sa croyance ancienne pour
LArmes s'est muée en une sorte de misanthropie divine.
Son âme bafouée de croyant a engendré en lui le jihâd
primordial éprouvant la morsure brûlante de celui-ci sous
l'effort qu'il a dû faire en cagot pour lutter contre lui-
même, les inclinations de son âme, son égocentrisme et

ses impulsions, son infatuation et l'aveuglement de la prépotence.

Luc le chien de meute n'est plus, sa dépouille gît quelques parts dans une galerie souterraine, le corps déchiré, zébré de coups de crocs de griffes.

Luc Pha Rhum Leiria lui seul est sorti du ventre de la terre et s'est élancé dans le dernier baroud.

Rampant, courant, il s'est porté au-delà de la ligne de combat. Son idée était de tuer LArmes comme elle a toujours vécu en captieux. Longuement, il a assisté au massacre, voyant les vagues des chiens de LArmes se briser sur la défense des autres. Puis quand Celui qui voit au travers s'est approché, il a voulu s'élancer et le terrasser lui qui allait lui voler son combat, l'empêchant de laver son âme dans le sang de cette déesse. Mais la métamorphose de LArmes lui a fait retenir sa main. La peur à envahit son cœur. Tétanisé, les yeux rivés sur la géante, il s'est mis à observer ce qui se passe derrière la barrière de rocher qui cache parcimonieusement les pieds de LArmes, sans oser le moindre geste.

La meute aux pieds de la géante, terrifiée, se terre osant à peine geindre. Les autres par-delà Celui qui voit au

travers, abasourdis dans la fumée des brasiers et la pesée du silence, ils attendent la délivrance. Leur visage maculé de suie affiche les traits torturés de la peur, de l'incertitude. Même si leur volonté est de porter secours à Marles, leurs mains restent crispées sur leurs armes, tant leur esprit n'arrive pas à comprendre ce qui se passe et qui est cette chose. Au plus profond des batailles qu'ils ont menés, des chasses qu'ils ont courus, l'ennemi a toujours été clairement identifié. Tous ont un bestiaire commun, où ennemis et bêtes sont clairement répertoriés, avec son mode d'attaque, ses préférences et surtout les conseils pour les battre. Mais là, c'est l'inconnue, nul ne peut se prévaloir de sa prescience envers cette DísLArmes.

Même Na'Elle et l'Apostat ne peuvent trouver de réponse en une prière à La Mère Vie, seule une phrase qu'ils n'osent énoncer, leur parvient, sibyllin, L'inconnu est autour de nous à chaque moment. C'est là que tu dois rechercher la connaissance. C'est Mathé qui l'énonce en expirant, assis sur le sol, les larmes aux yeux, il se tient là, où était Othilie. Tous portent leur regard vers lui, pendant qu'en griffant le sol, il répète cette phrase, seul

réponse qu'il ait obtenue de la Déesse pour sa prière.
Levant son visage vers Na'Elle, il hurle.

— Elle est parti et pour toute réponse, je n'ai eu droit
qu'a ça l'inconnu est autour de nous à chaque moment.
C'est là que tu dois rechercher la connaissance. Que dois-
je faire de ça dites-moi vous autres ?

Le souvenir est aussi exaltant que la chasse elle-même.

Extrait d'Une parole de jeu de Malvone Theud ,Rôdeuse.

Elle s'éveille devant une plaine sableuse, elle se souvient de rien, hier, à l'instant n'a aucune concordance en elle, Seule compte le présent. Elle fait le tour de la zone du regard et aperçoit un troupeau de Karizols sur sa droite, instantanément sa mémoire fouille dans le bestiaire des espèces du mode d'Othal. Elle y apprend que les Karizols Isoptera ont une grande cohésion sociale et qu'ils font preuve d'une grande intelligence collective. Leur nid souterrain est composé de loges reliées par des galeries. Les Karizols sont ailés, pourvus de mandibules hypertrophiées qui leur permettent de mordre leur adversaire et d'une trompe avec laquelle ils projettent sur l'ennemi une substance visqueuse, qui corrode les armures. Son bâton Lames à la hauteur de la hanche droite, elle s'élance vers les gros insectes ailés, savourant le vent sur ses joues, flottant dans ses cheveux, goûtant sous chaque inspiration l'acidulé des parfums

émanant de la flore locale comme si cela faisait une éternité qu'elle n'avait pas ressenti cela. Proche du premier Karizols, elle saute pour éviter le jet d'acide et d'un salto atterri sur les épaules larges de l'insecte, brise du pied les élytres de celui-ci pour l'empêcher de prendre son vol, puis rageuse plante la hampe de son bâton dans son cou juste entre deux plaques de chitine l'immobilisant dans sa posture.

Le Karizols succombant émet d'étranges cliquetis bruyants, alertant ses congénères de l'attaque, qui se détournent pour faire front à la menace. Sans attendre, Othilie chante la mélopée du Zygote et des entrailles gluantes s'extirpe en dessous d'elle une masse informe qui se solidifiant à l'air prend les traits d'un Karizols aux reflets d'ombres brûlée en glacis et de vert inaltérable. Son serviteur se porte au combat sans attendre et décapite de ses mandibules le premier assaillant sur sa droite. Tel un général, Othilie juché sur sa carcasse, enchaîne chant sur chant donnant naissance à une légion de mignons. Aidant leur aîné, ils terrassent la cohorte de Karizols, puis abandonnant son promontoire, elle les suit pillant le nid, s'enfonçant plus profondément dans les galeries.

— Flo ce n'est pas croyable, je te laisse une minute pour évacuer l'excédant de bière et Monsieur joue, s'offusque faussement Gus en revenant des toilettes.

— B'en c'est pas ça mais je me suis dit qu'on pouvait lui offrir une dernière chasse avant de... Enfin je me suis dit... répond contrit Flo.

— Et alors ce butin ?

— Pas mal, Gus surtout que je n'avais jamais joué Nécro et elle se débrouille bien.

— Beaucoup ne joues pas Nécro, y'a du racisme même sur le jeu, j'ai vu des castes boudées par les joueurs, si je te jure, insiste Gus devant le visage incrédule de Florian. Pendant un temps, seuls les guerriers et les élémentalistes comptaient sur le jeu, sans parler des moines qui si rare se faisaient monnayer leurs services.

— C'est débile ! S'insurge Florian, comment se faire payer pour jouer.

— C'est pourtant un fait établi, il a fallu qu'on revoie l'intégralité des sorts pour que ceux qui avaient choisi une caste non dominante puissent s'incorporer au groupe. Mais le pire c'est Le gold farming, littéralement la récolte d'or, c'est un travail, un vrai. Pas question ici de

jouer pour s'amuser : l'objectif est d'accumuler un maximum d'argent virtuel en un minimum de temps, argent qui sera ensuite revendu contre de la monnaie réelle aux joueurs, soit directement, soit par le biais de sites spécialisés. C'est un marché énorme qui émerge dans les pays en voie de développement. En Asie, en Russie ou dans les pays de l'Est, le gold farming se professionnalise. Des dizaines d'employés se retrouvent dans des bureaux à jouer 12 heures sur 24, contraints d'atteindre des quotas précis de pièces d'or contre une paie mensuelle d'environ 100€.

— Et la parade contre ça ? demande Flo.

— La fermeture du compte après repérage semble être la méthode la plus efficace, bien que l'achat d'un nouveau compte doit faire partie des aléas de cette mafia et qu'ils doivent en ouvrir autant qu'on en ferme je pense. C'est pour cela que l'idée de Gustave est géniale, avec les servants on pourra peut-être ne plus liquider le compte, mais l'avatar en jeu et surtout récupérer l'or et les items récolter par le biais de ses méthodes.

— Une sorte de police du jeu ?

— C'est une idée, mais on n'en est pas là, mon concept premier du servant est celui de Gustave faire d'un avatar dédié au jeu primordial et aux lois qui le régissent, une aide, un soutien, pour garder le monde et le joueur. Mais y'a encore du taf et des lignes de code à fournir je te le dit.

— Cool je ne suis pas prêt d'être au chômage, assure Florian en levant sa canette.

— Oui et moi non plus, en attendant dirige donc notre Othilie devant l'entrée du temple, va plein Nord, il est un peu plus loin, lui demande Gus en riant.

— Et après restau, je t'invite.

— Pas possible Flo, t'as braqué ta mère !

— Pauvre Con, j'ai juste envie de fêter notre bonne action, c'est tout.

— Pas possible notre Flo est un sentimental.

— Gus !

— Quoi ?

— Tu fais chier !

— Je sais mais tu m'aimes.

— Oui hélas, allez on y go.

D'une impulsion sur la touche du clavier, Florian fait entrer Othilie dans la noirceur d'une volée de marche qui s'enfonce entre d'immenses colonnades à demi achevées. Puis l'abandonnant à son sort, poussant Gus vers la sortie, ils sortent.

J'ai hurlé ton nom.
Ce n'était qu'un murmure sortant de mes
lèvres violacées par la contrainte de ton cœur
glacé.

Extrait d'Une parole de Marles Pha Rheum Gus.

Il sent ses forces décliner, les mains de LArmes sur ses tempes sont deux presses qui lui écrasent le crâne, qui l'empêche de se défendre, d'invoquer. Du regard, il cherche les yeux de celle qu'il aime, mais ils sont trop éloignés, perdus dans l'immensité qu'elle est devenue, ce maelstrom de force brute, de haine. D'une voix pâteuse, il hurle son nom, mais ce n'est qu'un murmure qui sort de ses lèvres violacées par la contrainte. Sa mort est proche et il ressent la peur à nouveau, cette peur intangible qu'il a exprimé avant la réinitialisation sous les ordres de Métatron et La Mère Vie.

La douleur irradie, ses maxillaires se bloquent sur la dernière syllabe qu'il essaie de prononcer, il a l'impression que son crâne n'est plus qu'un pain de suc qui va bientôt s'effriter, ses yeux s'exorbitent et se voilent lentement, il n'est plus Marles, mais souffrance. D'un coup, il cesse la lutte. Résigné, d'une ultime prière,

il recommande son âme à Gus son père, comme un vague espoir, le suppliant de le pardonner d'avoir failli. Dans son dos, les autres attendent silencieux, ils retiennent leur souffle dans les brasiers mourants et l'odeur insupportable des chairs calcinées. Leurs mains moites d'appréhensions raidies sur le cuir des poignées de leurs armes, le bois usé de leur bâton, les sangles élimées de leurs boucliers. La peur ruisselle sous leur armure décatie glaçant de sueur leurs membres. Si Marles échoue, il ne restera qu'eux et beaucoup se demande ce qu'ils pourront bien faire. Leurs chefs sont aussi perplexes que le moine nommé Mathé qui abêti, assis sur le sol, les yeux inondés de larmes, comme un automate ne cesse de seriner la même phrase à laquelle personne ne peut donner de signification. Othilie sa compagne n'est plus là, elle a disparu sans que nul ne sache où et pourquoi. Derrière DísLArmes, Luc lui aussi ronge son frein, l'inaction lui pèse, mais il ne peut rien faire tant que DísLArmes n'en a pas fini avec son avorton et elle semble prendre tout son temps tandis qu'Othilie s'éveille dans un rêve.

Tout autour d'elle l'univers est flou, elle perçoit plus qu'elle ne voit la structure du monde d'Othal. Dans une

lumière crue, ses pieds touchent un sol sableux, ses mains s'appuient sur les parois douces d'une pierre crayeuse, mais elle ne ressent rien. Sa tête s'emble s'ouvrir et se vider de tous souvenirs sans qu'elle ne puisse les retenir, ni éprouvé la moindre peur, elle est comme anesthésiée. Les chroniques de sa vie s'étirent, s'effilochent puis elles cassent comme autant de fils de laine ténus d'un vieux pull usé.

Là les souvenirs de la chasse, des lieux visités s'élèvent lentement vers le vide, ici ses amours éphémères s'envolent vers l'inconnu, des milliers de visages souvenir flottent comme autant de bulles de savon autour d'elle avant que d'exploser sous la pression. Pourtant il en a un qui alourdit dérive paresseusement vers le sol en une lenteur extrême. Elle s'en saisit d'une main délicate.

Dans sa paume, la sphère gracile affiche la bouille joviale d'un moine qui lui sourit avec candeur. Longuement, elle cherche dans sa mémoire hémorragique l'identité de celui-ci, espérant que l'information ne se soit pas déjà envolée avec ses autres souvenirs.

Aussitôt, elle a éprouvée une tendre émotion pour ce visage, un élan d'Am..., elle se concentre pour trouver le

mot qu'elle a au bout des lèvres, râte contre elle. Othilie tente une nouvelle approche sur ses traits familiers, des flashes explosent à la frontière de sa mémoire, lui rappelle... Qui ?

Elle ne sait déjà plus et abandonne la bulle inutile qui dérive vers le sol et s'y pose sans se briser. En elle le silence se fait, un étrange vide glacial enserre et tapisse son crâne, elle ne sait plus rien et subrepticement dans un hoquet mnémotique incongru, doute même d'avoir su un jour quelques choses, sans comprendre dans son ignorance la signification de cette pensée. Pour elle, il n'y a plus aucune corrélation entre le temps et l'espace, elle est quelque chose qui ignore tout, même sa propre existence. Elle est le vide absolu.

Ce sentiment de non-être ne dure cependant pas. Une à une, certaines sphères, s'élèvent, volent, atterrissent et sa tête se remplit à nouveau de la douce chaleur du savoir. Des mots, des concepts, des savoir-faire prennent place, comblent, emplissent son être et subitement elle devient SOG acronyme de Servant Othilie Gustavia, Nécromancienne en armure d'un pigment pur de terre de Cassel aux motifs cabalistiques rehaussés d'un Brun pur

de Van Dyck Rouge, sa couleur favorite, armée de l'Ossuaire, bâton lame arme ultime de sa classe de niveau 30 le plus haut niveau de jeu, puissante invocatrice létale. Autour d'elle, une à une les bulles inutiles explosent en un feu d'artifice géant qui zèbre l'air en des spectres lumineux du plus bel effet qui la font sourire. Sur le sol, elle trouve une dernière bulle dont inconsciemment, elle se saisit. La structure de celle-ci se solidifie, s'opaline à son contact, cachant ce qu'elle recèle au profane. Seuls ses yeux peuvent percer le mystérieux voile et Othilie s'en aperçoit en le portant à la hauteur de son regard. Elle sourit en observant ce qu'elle voit à l'intérieur de ce qui est devenu une boule de cristal. Puis répondant subitement l'appel secret qu'elle perçoit au travers des râles d'agonie, D'une pensée, elle envoie un message en empruntant physiquement le long corridor qui s'ouvre devant elle.

J'arrive mon frère...

DísLArmes c'était un millier de LArmes
pleurant sur ce qu'elle a été.

Extrait d'Une parole de Luc.

L'impatient gagne ses muscles tétanisés et il ne peut la refouler et s'élanche irréfléchi arme au poing. Sa lame empoisonnée accroche les lueurs radiantes du jour et renvoie de minuscules éclaires vertes d'oxyde de chromes à chaque pas qui l'emporte. Regard rivé sur la scène devant lui il compatit mentalement pour la douleur nécessaire que l'autre éprouve, le suppliant de tenir encore un peu, juste le temps de...

Dans son esprit débile, fiévreux de haine il le lui promet qu'après ce sera pour lui et qu'il fera ça rapidement, qu'il lui doit bien ça malgré toute la rancoeur qu'il éprouve à son encontre. Emplit de cette nouvelle justice, il calcule et se positionne. Son œil aguerrit a remarqué l'endroit parfait, juste à la base du coup, à la jointure des deux épaulières. Il grimpe sur la barrière de rocher proche, puis sans un mot, ni un cri, d'un bond s'élève et se projette lame en avant.

Le dos de DísLArmes n'est qu'un mur crayeux devant ses yeux, les deux mains crispées sur le manche de sa dague, il se prépare à l'impact. Le choc est terrible, l'onde se propage dans ses avant bras et remonte jusqu'à ses épaules ébranlant son cou, figeant ses traits de son visage dans l'étonnement de l'échec. Sa lame s'est brisée, non plutôt disloquée sans laisser la moindre trace de son action et il se sent glisser puis chuter avant que de s'écraser étourdit au sol. DísLArmes n'as pas tressailli et continue son œuvre destructrice, sans remarquer sa présence.

Ignorant l'action de Luc, les yeux profanes se tournent vers la silhouette qui vient de naître entre eux.

Ingénue l'apparition en armure se tient fière, un bâton lame dans une main et dans l'autre une étrange sphère de cristal opaque. Sans sourciller, elle fend la foule muette et s'avance vers la bataille. Un étrange espoir renaît dans certains cœurs, tandis que d'autres apeurés, crois voir venir leur fin.

Trop de divinités semblent s'être donné rendez-vous dans ce conflit, perturbant l'issue plausible de cette bataille. Voyant MARles capitulé devant la puissance de

DísLArmes, ils s'étaient résignés enfin à mourir. Ni Na'Elle, ni l'Apostat n'avaient réussi à les galvaniser devant l'évidence d'une mort proche. Certains avaient voulu fuir, mais pour où, seule cette Othilie en égoïste semblait avoir trouvé un moyen de quitter ce lieu et voilà qu'elle réapparaissait, quant au moine son compagnon n'en parlons pas, plongé dans sa stupeur, il ne cessait inutile de répéter son étrange phrase.

Mi respectueuse, mi-silencieuse la foule s'écarte sur son passage, la regardant s'avancer vers MArles. C'est ainsi que Mathé la remarque et sortant soudainement de sa torpeur, crie son nom. Dans un infime tressaillement, elle marque un temps, son pied droit se repose sur le sol, avortant son mouvement de marche. Telle une déesse poseuse, elle détourne la tête vers celui qui ose prononcer son nom et l'observe.

Assis sur le sol, le visage barbouillé de larmes, il lui sourit contrit, ses lèvres tremblantes s'animent en prononçant des mots que son souffle porte vers elle. Othilie écoute le murmure de ce vent troublant, entend les mots d'amour qu'il transporte. Son regard plonge

dans celui de Mathé et d'un sourire timide d'impuissance, elle lui répond.

— Moine, j'ignore qui tu es, n'entends-tu pas mon frère souffrir, il a besoin de moi bien plus que toi, pardonne moi, mais je dois y aller.

— Mais Othilie, s'offusque Mathé en se relevant.

— Laisse là, lui assure Na'Elle en posant sa main sur son épaule, elle n'est plus celle que tu as connue.

— Mais qui est elle donc alors.

— Regarde avec nous Mathé et nous le seront, affirme l'Apostat reprenant espoir, comprenant ce que lui explique par signe dans la langue des nourrices Na'Elle.

— Oui Mathé, regarde, on dirait que la déesse a entendu notre prière comprend simplement que l'inconnu est ce moment et là tu vois la connaissance, affirme Na'Elle, regarde...

N'ai de crainte de ce que tu deviens, hier, aujourd'hui, demain, ne sont que l'avènement du Servant.

Extrait d'Une parole de S.O.G

C'est d'abord un grésillement, une gêne incompréhensible au beau milieu de l'océan de douleur qui fracasse son être sous ses déferlantes. Une démangeaison itérative qui l'agace. Marles pense à une hallucination induite par la géhenne provoqué par DísLArmes mais une voix cristalline murmure dans sa tête, une voix qu'il lui semble familière.

Frère, frère, me voilà, affirme mentalement Othilie en courant vers MARles.

Othilie non ! N'approche pas tu n'es pas de taille, répond MARles de la même manière en monopolisant ses forces entre deux spasmes de douleur.

Je ne suis plus Othilie, je suis SOG.

SOG ?

Oui, l'acronyme de Servant Othilie Gustavia, père m'envoie. N'ai pas de crainte mon frère, je peux t'aider.

Ignorant les nouvelles protestations et l'inquiétude de MARles, Othilie arrivé près de lui, se positionne. Campé fermement sur ses pieds, elle entre en transe utilisant sa boule pour focaliser sa pensée. Une phosphorescence vive s'élève du sol comme un étrange brouillard englobant le corps de la nécromancienne avant que de se projeter vers les deux silhouettes en lutte.

Ignorant celui de MARles, le Coriolis frappe de plein fouet le corps de DísLArmes qui sous l'impact recule, relâchant involontairement sa prise. Soudainement libéré de sa pression MARles vacille sur ses jambes flageolantes, la tête entre ses mains, les yeux clos et larmoyants, il lutte contre la migraine nauséuse et les tremblements de son corps tétanisé, ressentant en écho en répit un afflux de vitalité qui l'emplit peu à peu sous les injonctions du charme d'Othilie.

Sans étonnement, DísLArmes dédaigneuse, lance un contre sort, ordonnant aux chiens à ses pieds de charger de l'importune, avant que de reprendre son œuvre en ressaisissant la tête de MARles groggy. La meute unie se porte sur Othilie.

— Mais que fait-elle !

S'écrit soudain Rike le rouquin parmi les Rachetés, qui dans un silence pesant, main en visière, observent le combat, ayant sous l'intervention de la jeune nécromancienne repris espoir.

— Je l'ignore, assure Gwalline le premier lieutenant de la garde personnelle de l'Apostat, détournant son regard interrogateur vers lui pour comprendre. Mais Guillaume dit l'Apostat semble lui aussi perplexe, la main posée sur l'épaule de Na'Elle, il observe la scène.

— Regardez, elle tombe, cri Rike en succombant à la panique qui le gagne.

Posant un genou en terre Othilie place la main portant la sphère au creux de son ventre, puis se couche sur le côté, abandonnant son bâton sur le sol.

Arrondissant le dos, voûtant ses épaules, posant son menton sur son torse, remontant ses genoux, en position fœtal, elle se prépare à l'impact.

— Othilie, hurle une voix dans les rangs du fond des Rachetés, poussez-vous, faut que j'aille l'aider, assure Mathé.

— Mathé non, on ne peut rien pour elle, assure Na'Elle.

— Par les bordels de Théclos ! Laissez-moi, je suis moine. Othilie !

— Na'Elle a raison le moine, hurle Gwalline, ne m'oblige pas à te frapper.

— Allez donc ramper vers votre nouvelle déesse bande de larves, assure Mathé avec fureur à la foule. Puis dévisageant Gwalline, pourpre de colère ajoute : chienne, nul ne pourra m'arrêter, te dis-je, c'est mon ami qui est là-bas.

— Mathé c'est trop tard, assure doucement à son oreille l'Apostat en le prenant dans ses bras pour le retenir, regarde par toi-même.

Sous les yeux horrifiés de Mathé, cruelles les chiens s'élancent, plantent leurs crocs sur les reliefs de l'armure de la nécromancienne, la submergeant dans des grognements de victoire. Durant une éternité, les chiens sautent, agrippent de leurs crocs, de leurs griffes le corps armuré qu'ils secouent comme une balle essayant de trouver une faille, un meilleur angle d'attaque. Pour les Rachetés tout semble perdu, entraînant vers l'arrière

Mathé qui résiste, ils se résignent impuissant devant la bataille.

— Regardez bande de couardes ! Je vous dis que ce n'est pas la fin, je connais ma Othilie, c'est une battante, hurle Mathé en se débattant pour se libérer de l'étreinte de Gwalline et de Rike.

Sous l'injonction du Moine, les Rachetés observent la scène à nouveau.

Ce n'est d'abord qu'un simple point lumineux qui luit au creux du pugilat, une étrange luciole qui pétille entre les doigts d'Othilie à laquelle la meute ne prête pas attention. Puis la fulguration explose, transperce comme autant de lames les corps des chiens de LArmes, ouvrant leur chair en deux pour en extraire avant qu'ils ne s'écroulent une légion de mignons. Sagement, ils se rangent en une ligne compacte attendant l'éveille de leur maîtresse. Sur le sol les dépouilles éventrées des chiens se consomment et tombent lentement en poussière.

— Whoua ! S'enthousiasme Mathé, je vous l'avais bien dit qu'elle est terrible ma Othilie. Vous fout K.O deux légions de chevaliers Kâ au petit déjeuner, cette même.

Je ne connaissais pas ce sort, allez venez l'heure est venue et cette fois c'est moi qui commande, déclare péremptoire Mathé.

— Soit déclare l'Apostat, je dois dire que tu avais raison.

— Alors que faisons-nous générale Moine, demande Na'Elle, gagnée par l'enthousiasme.

— Ça j'en sais foutre rien, mais on va improviser, avec elle on peut tout, rétorque Mathé les yeux emplis de fierté pour Othilie en se portant vers elle.

Ainsi est l'Homuncule et je n'ai pas voulu le connaître.

Extrait d'Une parole du Promeneur.

Son Père dort encore et il s'en réjouit, dans son dos la faille s'illumine mais tout à sa tâche il ne voit rien. La déflagration de cette nécromancienne inconnue lui a fait perdre un bref instant le contrôle mais sans gravité. De ses larmes qui coulent à flot il tire une énergie nouvelle et se concentre encore plus sur sa création lui déversant par l'ombilic des vagues de vitalité. La force qui bouillonne en lui le transporte, il lui semble avoir grandi, mais il n'ose détourner son regard vers lui par peur de perdre le lien qui l'uni à LArmes.

Inconsciemment, il apprécie en le ressentant ce qu'il est devenu et le pouvoir qui en découle. Son esprit n'est plus qu'une pensée simple un mot unique, Anéantir, étrange Pierre philosophale inversée qui en lui est l'aboutissement du Grand œuvre de sa communion alchimiste avec LArmes transmutant son être précieux en vil.

Lentement suivant les rythmes du combat lui le Petit sans le comprendre s'est décomposé en jusqu'à l'avènement de l'Homuncule. Dans le creuset de son âme chauffé à blanc par le duel son être s'est mutilé dans l'œuvre au noir, calcinant sa matière pour la purifier le débarrassant de ses scories de bonté. Sous sa concentration l'incandescence de son être entrant dans l'œuvre au blanc, vira subitement de l'écarlate au blanc de titane rutile, magnifiant le petit magistère. En lui il découvre les prémices de son pouvoir, cette capacité de muter son énergie créative en une force brutale destructive incontrôlable. Lentement s'aliénant en diverses expérimentations il s'engagea sur la voix finale de l'œuvre au rouge, pour n'être plus que celui qu'il est devenu dans les bacchanales du grand magistère, arborant dorénavant des couleurs énigmatiques, pulsant entre le rouge, l'or, le blanc. Son corps chétif s'est transmuté, son visage poupin est maintenant anguleux de haine, ses narines ne palpitent plus sous les saveurs exotiques du monde mais sous l'effort de la concentration. La cécité à remplacer sa belle vision du

monde, emplissant ses pupilles de la noirceur de son âme.
Ainsi est l'Homuncule.

Mourir à la droite d'un ami sera plus doux
que de vivre à la gauche d'un ennemi.

Extrait d'Une parole de l'Apostat.

— Te voilà enfin, alors on peut mourir et ça s'en moque
et ça vous dit que ça vous aime, ironise Othilie, fière et
épuisée par le sort.

— C'est à cause d'eux, ils ne me croyaient pas, assure
Mathé en riant, ivre de joie de retrouver celle qu'il aime.

— Nécropole et Paradis en voilà bien une idée de La
Mère Vie, déclare Othilie tout sourire, consciente de
n'être plus vraiment celle qu'elle prétend être et troublée
d'avoir retrouvé ça mémoire.

— Nécropole et Paradis unies pour la vie, jure Mathé
les larmes aux yeux, devant l'attroupement qui se forme
autour d'eux.

— À condition que nous survivions mon cœur, réplique
Othilie touchée, souriant à Guillaume et à Na'Elle.

— J'y compte bien et après on ira fêter cela à l'auberge,
alors quel est le programme ?

— Déstabiliser cette chose pour libérer MARles, je pense que mes mignons peuvent le faire, du moins je l'espère, il me faut des volontaires.

Dans les rangs des Rachetés la tension monte, certains avaient pensé que la nécromancienne se chargerait de LArmes seule et la peur au ventre honteux, ils reculent instinctivement d'un pas observant d'autres se presser autour d'Othilie. L'inconscience motive certains comme Rike, l'honneur pour d'autres comme Gwalline suivant inconditionnelle son supérieur Guillaume dit l'Apostat qui s'est spontanément portée volontaire en même temps que Na'Elle sa compagne.

— Laissez-moi y aller seule, implore Gwalline en faisant face à Na'Elle et à l'Apostat se tenant par la main, si l'on échoue, le groupe sera privé de ses chefs et ils ont besoin de vous, argument-elle en désignant du regard la troupe des Rachetés sur sa gauche.

— Gwalline, je te comprends, mais ma place est avec Othilie, plus rien n'est comme avant et j'ai échoué, admetts le. Vivre ici en reclus ne nous apportera rien, je le sais maintenant. Nous serons toujours à la merci d'une

nouvelle LArmes ou de qui que soit d'autres. J'ai attendu cet instant depuis longtemps et je suis fière de t'avoir à mes côtés, mourir à la droite d'un ami sera plus doux que de vivre à la gauche d'un ennemi, assure Guillaume en lui serrant l'avant bras.

— Quand vous serez prêt à intervenir, suivez mes mignons et dès que MARles est libre tirer le vers nous.

— Alors qu'il en soit ainsi, assure Na'Elle en pressant amicalement l'épaule d'Othilie.

Pesamment, les premiers mignons d'Othilie s'avancent dans le rugissement sourd de leur cri de combat, des Slim's de leurs mains lames s'entrechoquant.

Fanatiques, ces êtres cauchemardesques s'avancent vers leur mort proche, leur ferveur pour leur Maîtresse décuplée par le doux contacte rassurant du Sigillaire, ce charme qui a signé de son sceau d'appartenance leur naissance, eux défendront leur Maître tandis que lui leur assurera la vie puisant en sa propre existence l'essence nécessaire à la leur.

Pas après pas, ils ressentent une soif inextinguible qui leur tenaille les entrailles, une appétence de chair, de

tripes, de sang qui les aveugle aux dangers naissant et attise leur audace, décuple leur force et leur donne le sens de leur existence, tuer pour le Maître. La lumière s'accroche sur la peau moirée de leur corps difforme, renforçant leur stature et derrière ce mur vivant Na'Elle, Gwalline, Rike, Guillaume et quelques autres avancent lentement.

Impassible, continuant son œuvre, DísLArmes ignore les premiers coups des bras lame des mignons d'Othilie. Ses insectes ne peuvent rien contre elle et féroce en réponse à la douleur qui lui démange les jambes, elle ressert sa prise sur la tête de MArles proche de succomber. Besogneux, les mignons sapent les fondations de cette forteresse qu'est devenue LArmes. Le combat n'est plus qu'un vaste chantier sous les yeux de Na'Elle et des autres qui observent et attendent l'instant où DísLArmes va s'effondrer. Déjà la peau blanche des mollets de la géante est zébrée de rouge et par endroit elle s'écaille livrant à l'air l'os et la chair. Mécaniques, les bras des mignons creusent, forent les excavations qui se nécrosent déjà en bordure. DísLArmes ne semble pas réagir à ce qui se joue à ses pieds et pourtant son visage commence à

se crispent, sa prise sur la tête de MARles commence à faiblir légèrement. Elle voudrait lâcher un bref instant l'élémentaliste pour gratter cette démangeaison qui devient de plus en plus insupportable.

Le premier choc résonne tel un glas. Sa sonorité sinistre parcourt la longue distance entre tibia et bassin, se disperse un bref instant dans les os iliaques puis se concentre au sacrum formant enfin un point unique de souffrance qui fait ployer le corps imposant de DísLArmes. Derrière la rangée de mignons les Rachetés reprennent espoir, ils l'ont vu vaciller. Ce concentrant proche de l'épuisement, Othilie renforce sa volonté sur ses créatures et leur ordonne de forcer la cadence.

Ce jour là, il pleuvait comme si
La Mère Vie voulait laver LArmes de ses
péchés.

Extrait d'Une parole de Luc.

Il entend un cri, relève la tête et lui aussi la voit vaciller et sans comprendre ce qui se passe, il sort de sa torpeur. Il est resté un moment inconscient après sa chute. Puis il a rampé hors de portée et s'est prostré derrière une barrière de rochers, assis la tête sur les genoux comme une gargouille ruminant les causes de son échec. Il relève la tête à nouveau, son champ de vision est interrompu par le relief du terrain, mais il aperçoit les mignons d'une nécromancienne combattent son ancienne déesse. L'offensive est donnée et il se décide. Reprenant de la constance, Luc se redresse et silencieusement s'avance décidé à ne pas se laisser voler sa victoire.

Lui seul a le droit de la détruire, elle son Elle, sa déesse qu'il a... non qu'il aime tant, enfin il se l'avoue et amoureux, il progresse. C'est par son amour qu'il va la tuer, pour qu'elle n'appartienne qu'à lui. Les autres ils n'y comprennent rien, pour eux, elle n'est que le mal, ils n'ont rien vu de sa déité, ils ne savent rien de son amour.

Seule peut être cet élémentaliste qu'elle est en train de tuer et encore, ce butor l'a souillé de ses mains de son sexe impudent. Même si elle s'est donné à lui, elle ne savait pas ce qu'elle faisait, une vague erreur de jeunesse parfaitement pardonnable par le dévot qu'il est, sera, restera.

Il trébuche et s'écrase lourdement sur le sol que la pluie drue qui s'est mise à tomber et comme si La Mère Vie voulait laver L'Armes de ses péchés, commence à détremper. Il dérape en tentant de se relever et ses mains s'accrochent au moindre relief pour l'aider. L'une d'elles sent une étrange rotondité et instinctif, il porte son regard sur ce qu'il sent sous la paume de sa dextre. Rien, il ne voit rien et pourtant il ne peut pas le dire, car ce rien qu'il n'aperçoit pas, il le perçoit sous le contact de sa main. Il fouille, essaie de le remonter sur sa longueur, mais cela semble infini. Ça palpète aussi, comme un cœur étrange que la pluie par endroits en ricochant dessus semble révéler. Il essaie de tirer dessus de le porter mais c'est trop lourd, il se décide, s'accrochant pour ne plus déramer, suivant ce guide incompréhensible, il le remonte

vers celle auquel il semble pointer, LArmes et découvre
le charnier.

Rien sur le corps d'un ami n'est fertile à la vie
de la mort,
Seul du sang noir de mon ennemi je peux tirer
mes serviteurs de la nuit.

Extrait d'Une parole de jeu de Shanie Theud
,Nécromancienne.

— Othilie fait le, hurle Mathé, mon amour je t'en
conjure fait le sinon tout est perdu, leur mort n'aura servi
à rien.

— Mais ce sont nos amis, objecte-t-elle en larme.

— Calme toi je sais ce que tu éprouves, mais si elle
gagne, nous n'auront plus d'ami sur ce monde et Othal
sera détruit.

— Je... Je sais... bafouille Othilie le corps soulevé par
les sanglots.

— Allez je suis prêt de toi, assure Mathé en lui posant
les mains sur les épaules, fais le.

Rassuré par la présence de l'homme qu'elle aime, Othilie
s'engage sur la voix de la raison. Tout semblait si simple,
DísLArmes les jambes abîmées semblait vaciller, les os
mis à nu lui arrachaient des cris d'atroce douleur et elle
relâchait peu à peu sa prise sur MARles. Du coup

Guillaume et les autres s'étaient approchés, emportés par le sentiment de victoire. Les Mignons redoublaient leurs frappes, attaquant les cuisses puissantes, taillant des croupières de leurs mains lames dans la chaire blanche de DísLArmes. Puis tout a chaviré, lançant le corps de MArles dans les airs et le ressaisissant par le pied, DísLArmes s'en est servi comme une massue et s'est mis à frapper les mignons, broyant leurs os et ceux de MArles. Un à un, ils ont succombé sous sa force. Les cris de douleur de MArles ont accompagné un instant ceux d'agonie des mignons avant que de se taire.

Sous l'étonnement, Guillaume et les autres ont essayé de se replier, mais malgré la douleur et le flot de sang s'écoulant de ses jambes meurtries, DísLArmes s'est avancé et les a fauchés de sa massue humaine. Un à un ils sont tombés broyer par la force et leur propre stupeur. Gwalline pour sauver Guillaume a tenté l'impossible, dégainant sa lame, elle a foncé sur la géante. Dans un cri de fureur, elle ne réussit qu'à planter son épée qu'en superficie du crural, brisant celle-ci sous la violence du coup avant que se trouver balayer. Longuement son corps s'éleva dans les airs puis en retombant roula sur lui-

même avant que d’expirer les reins brisés, pantin désarticulé aux seins nus délavés par la pluie les attaches de sa cuirasse ayant cédées sous le choc. Rike quant à lui, pétrifié par la peur, les chausses trempées d’urine, gît égrugé par les premier pas de DísLArmes. Tout comme Guillaume, son corps recouvrant au dernier instant en un bouclier éphémère celui de Na’Elle pour le protéger ont péri. Othilie d’un geste ample, comme un salut guerrier pour leur âme, s’apprête à faire ce qu’elle redoute. Jamais, elle n’a invoqué de mignons sur le corps d’un ami, même au plus noir des combats c’est toujours sur ceux de ses ennemis qu’elle a toujours tiré sa besogne. Celui dont elle porte le nom lui a inculqué cela en credo Rien sur le corps d’un ami n’est fertile à la vie de la mort, seul du sang noir de mon ennemi je peux tirer mes serviteurs de la nuit et elle va pourtant le faire bafouant à jamais la mémoire de son père, le répudiant éternellement.

— Père pourquoi m’as-tu donc abandonné, hurle Othilie en prononçant les premiers mots du sort.

— Pour faire et être l'impossible Othilie, lui répond Mathé en un souffle glacé d'appréhension.

— Alors que La Mère Vie le pardonne, car moi Othilie je ne le peux pas.

Laissant son bâton retomber sur le sol, Othilie finie son sortilège et regarde la vision brouillée de larmes, s'élever de nouveaux serviteurs. Finissant de mutiler les corps, ils s'extirpent en outre de Na'Elle, de Guillaume, de Rike et de Gwalline et rejoignent joyeusement leur maîtresse. Un dernier mignon en un grognement sourd éclos du corps de MARles, pendant mollement dans la main de DísLArmes, leur prouvant que lui aussi a succombé. Surprise, la géante le jette devant elle avec répugnance et toisant Othilie et Mathé, se prépare à perdre encore une fois son temps en un combat futile. Sur ses épaules, elle ressent dans l'ombilic les vibrations de la satisfaction de son père dont le rire se répercute dans son corps, cicatrisant ses blessures. Laissant sur les jambes de DísLArmes de vilaines balafres violines boursoufflées. Une étrange brûlure lui vrille l'épaule, elle ressent comme une morsure qui lui arrache un lambeau de chair.

Instinctive, DísLArmes porte la main à son épaule et arrache le corps de la tique qui vient de la mordre. Elle retrouve dans les traits familiers de celle-ci, une bride de son passé et sourit amicale.

— Alors mon chien n’a pas fini de mordre.

— Pour te rappeler celle que tu es, assure peureux Luc pendu dans le vide.

— Celle que j’étais n’est plus et j’ai gagné, regarde.

Déposant Luc sur la paume de sa main gauche, DísLArmes lui montre le charnier et le couple étrange entouré d’une légion de mignons non loin de là. Luc apeuré observe, puis chasse ses peurs et se levant défit la géante.

— Qu’as-tu gagné ma sœur ? L’interroge-t-il, utilisant ce ton familier qu’il avait en privé.

— Mais la liberté, ne vois-tu pas mon œuvre.

— Ton œuvre, mais ce n’est qu’un charnier, une désolation, te voilà maîtresse d’un cimetière ma sœur, belle réussite c’est certain.

— Que voulais-tu donc toi qui étais mon ami.

— Un royaume et des serviteurs qui te vénèrent, pas des morts.

— Impossible, ils ne voulaient pas cela, assure DísLArmes en pointant du regard les cadavres et surtout le corps de MArles, quant à eux, reprend le géant, désignant Othilie et Mathé, j'ignore qu'elles sont leurs intentions, me détruire peut être ?

— Ce que je suis venu faire aussi, ta mort me ramènera ma sœur pas celle que tu dis être, j'ai déjà commencé mon œuvre, laisse- moi la finir.

— De quoi parles-tu ?

— Ne sens-tu pas s'écouler ta vie.

Les mots provoquent un électrochoc et DísLArmes portant sa main à son épaule s'aperçoit qu'ils se poissent.

— Qu'as-tu fais ?

— Moi rien, je suis juste un chien et comme tel j'ai mordu, toi seule avait la force de...

— Assassin, tu n'as donc rien compris, rugit DísLArmes en comprenant qu'en arrachant le corps de Luc de son épaule, elle a provoqué une large brèche dans un des ombilics. De colère, elle projette Luc au sol, avant

que de s'écrouler à genoux, ressentant la faiblesse induite par la fuite de l'ombilic.

— Othilie c'est le moment, assure Mathé en voyant le corps de Luc rebondir et rouler sur la droite de DísLArmes.

— Qu'a-t-il fait ? demande la jeune nécromancienne.

— Je l'ignore, mais c'est efficace.

Othilie et Mathé mains dans la main s'avancent précédés des mignons, ensemble ils parcourent quelques pas, puis Othilie lance sa meute. Encore une fois les mignons encerclent DísLArmes et l'attaquent de leurs mains lames. Mais contrairement à ce qu'ils attendaient, l'assaut est inefficace. Saisissant les mignons d'Othilie, DísLArmes les broie avant que de porter son attaque sur le couple incongru que forme ce moine et cette nécromancienne. Dans la panique, Othilie essaie d'invoquer sur le corps de ses mignons, mais elle ne réussit qu'à créer d'autres horreurs plus faibles qui ne font que retarder l'inévitable. Malgré sa faiblesse, toujours à genoux DísLArmes est redoutable et chasse les vagues de moucherons qui viennent se coller sur elle.

Mathé ajoutant désespéré ses sorts les plus puissants à ceux d'Othilie, lutte en invoquant jusqu'aux limites de l'inconsciente, censeur et anti-blasphème. Le champ de bataille s'irise de déflagrations lumineuses, de nuées indigo, de zébrures de vert cobalt, résonne sous les cris de frustrations, les murmures des anathèmes, les chants de corruption.

Sous la pluie le sol détrempe dégorge. Ils s'engluent dans la boue, deviennent gauche, brisent parfois leur attaque ou avortent leur sort en patinant sous le sol qui cède sous leurs mouvements.

Seule DísLArmes de par sa stature garde un maigre avantage mais ce combat l'épuise plus que de raison. Ses gestes se font désordonnés et il lui arrive de plus en plus de manquer une riposte.

Galvanisés, en parfaite communion, Othilie et Mathé harcèlent DísLArmes, bien qu'ils savent que l'issue ne sera pas en leur faveur, aucune de leurs attaques ne semblent faire plier DísLArmes.

Celle-ci les genoux croûtés de boue, cherche leurs failles en balançant ses mains, essayant de saisir inlassablement l'un de ses assaillants, mais ils esquivent. Dès qu'elle en

fait tomber un, l'autre invoque un sort qui l'oblige à suspendre son geste pour se protéger. Comme un enfant géant cherchant à saisir des flocons de neige, elle s'énerve et sa colère décuple son envie et sa violence. Le sol devant elle n'est qu'une immense ornière demi-circulaire qu'elle balaie inlassablement pour saisir et broyer en vain.

Une coulée de boue sous la pression de l'eau qui ruisselle, soudainement, effondre une partie du borbier et l'eau s'y engouffre faisant déraiper Mathé. Sans qu'il ne puisse esquiver, la main de DísLArmes le cueille et il ressent déjà la pression que celle-ci exerce sur son corps. Dans un cri d'effroi Othilie, se porte à son secours, mais dérape à son tour et elle aussi se fait happée par l'autre main de DísLArmes.

Joyeuse DísLArmes maintenant la pression sur leur corps, les observe. Sous la douleur, ils se sont évanouis. Elle a gagné et tout à sa victoire, en enfant gâté, elle veut les faire souffrir, elle l'a bien mérité, ils l'ont tellement énervée.

Une migraine atroce lui vrille soudainement les tempes, inquiète, elle se demande si l'armure de l'un d'eux n'est pas empoisonnée.

— Ses lâches en seraient bien capables soliloque
DísLArmes en réponse à ses inquiétudes.

Elle cligne des yeux pour éclaircir sa vision que la céphalée fulgurante a troublée. Elle veut se masser les tempes douloureuses mais ne veut pas lâcher ses proies. Longuement, elle hésite, puis se décide et opte pour une solution. Faisant passer le corps inconscient d'Othilie dans celle où se trouve celui de Mathé, elle creuse de sa main libre avec frénésie un trou et y jette les corps avant de les ensevelir sous des pelletées de boue immonde. Puis avec soulagement porte les mains à ses tempes douloureuses, avant que de s'effondrer sans vie.

Comme le printemps de la déesse succède à l'hiver.

La vie d'hier en son suaire n'est plu.
Au renouveau s'éveillent corps et cœur nus.

Extrait d'Une parole de la Déesse de Luc.

Hébétée, Rioussse grelottant de froid sous la pluie, ses sous-vêtements emboués, observe le corps de LArmes désenfler. Elle n'a pas encore osée sortir de sa cachette et s'étonnes elle-même d'avoir réussi. Dans son dos le corps de celui qu'elle déteste gît encore inconscient et pourtant, elle l'a une nouvelle fois sauvé. Jamais, elle ne comprendra ce geste...

Elle avait fui le laissant à son sort, l'abandonnant pour la énième fois. Mais à la porte de la ville, elle avait vu se monde radieux s'animer, se quereller, s'aimer et elle était revenu sur ses pas, cet univers n'était plus le sien, sans qu'elle ne puisse l'expliquer vraiment elle n'y avait plus sa place. Lentement elle avait suivi sa trace jusqu'ici et longuement avait observé les combats et leurs quotas de rebondissements, de magies.

Indécise, elle voulait rester neutre, mais, elle l'avait vu tenter d'assassiner sa déesse et un drôle de sentiment à cet instant est né. Dans son cœur de glace le printemps de la déesse avait succédé à l'hiver et sa vie d'hier en son suaire n'était plu, au renouveau elle s'était éveillée, corps et cœur nus.

Une nouvelle fois, elle l'avait tiré à l'écart puis ôté sa robe pour la découper en bandelettes, pansant avec les plaies et les contusions sur ce corps malingre et fiévreux et cela l'avait émue. Il ne subsistait plus grand-chose du guerrier d'autant dans ces muscles ténus, cette peau cireuse et ridée, cette verge rabougrie par la servitude de LArmes.

Sous la pluie battante, elle avait collé son corps bouillant de vie pour le réchauffer écrasant ses seins pour mêler longuement les battements de son cœur au sien.

Un cri de victoire avait alors retenti et elle l'avait abandonné à regret pour se concentrer sur le vivant. Elle avait vu Othilie et Mathé se faire happer par les mains de LArmes tandis que dans son dos elle percevait des gémissements de douleur. Son amour naissant s'était subitement mu en une haine torve.

L'image de Géralline était venue se superposer sur celui qui gît, elle n'en pouvait plus d'être le jouet d'autres, ces spoliateurs de son bonheur et dans une révolte inconsciente elle avait lancé son sort, le maintenant avec une force et une intensité jamais égalée jusqu'à ce que LArmes s'effondre.

Ivre de sa victoire, elle colle en un baiser passionné ses lèvres sur le gisant et il s'éveille. Cillant, il reprend conscience de la réalité et la rejette, les traits noircis de honte et d'aversion. Rioussse roule sur elle-même, abêtit le corps gluant de boue, elle essaie de comprendre.

L'autre le dos tourné contemple la silhouette de LArmes à genoux, penchée en avant les mains sur les tempes. Rioussse entend ses sanglots longs et en elle leur chant éveille une colère sourde. Exaspérée, Rioussse se relève glisse sur le terrain boueux et farouche arrache ses sous-vêtements et d'une voix péremptoire l'interpelle.

— C'est donc cela qu'il te faut chien ! Hurle-t-elle. Un corps nu, dépouillé, as-tu donc perdu le sens de l'amour.

— Mon amour était pour elle, pas pour toi, répond l'autre en se retournant, tu n'es qu'une chienne en chaleur, elle est...

— Morte et je l'ai tué, ricane Riousse au bord de la folie. J'ai tué cette catin pour tout cet amour qu'on m'a volé, ce même amour qui m'a fait te sauver toi qui n'es plus maintenant qu'un chien sans collier.

— Alors tu vas mourir, hurle l'autre en se jetant sur elle. Il s'élançait, mais retombe aussitôt à genoux, face contre terre, sa respiration haletante faisant des bulles dans l'eau stagnante de la flaque dans laquelle il se tient foudroyé par le charme de Riousse.

Il se redresse et tente une nouvelle attaque, puis une autre et encore une autre et chaque fois Riousse le cueille en pleine élan. Le corps meurtri, le souffle court il s'obstine.

— Combien de fois te faudra-t-il tombé Luc Leiria pour comprendre ? déclare Riousse posément sa nudité offerte à cet homme qu'il fût, en utilisant son vrai nom. Crois-moi, j'ai vécu ses instants et cela n'apporte rien, la souffrance n'est pas une faim en soit, ni pour le corps, ni pour l'esprit. Elle n'est qu'un moment futile.

— Qui es-tu donc femelle pour me donner cette leçon ?
insiste Luc.

— Mais une femme qui... t'aime, tout simplement,
déclare Rioussse surprise elle-même de cet aveu.

— M'aimer, la belle affaire, la dernière que j'ai aimée
est morte, ricane Luc.

— Justement que tu as aimé, mais elle LArmes t'aimait-
elle ? N'a-t-elle pas voulu ta mort ? Réfléchit donc à cela.
Tiens prend cela et si j'ai tort et frappe moi, ajoute
Rioussse en ramassant le quignon de l'épée de Gwalline
échouée dans la boue avant que de lui tourner le dos.

Ramassant le morceau d'épée dont il ne reste que la
garde et à peine cinq pouces de lame, Luc enfiévré
s'avance sur elle et subitement hésite. Rioussse sent le
souffle court de Luc sur sa nuque, malgré elle, elle
adresse une ultime prière à la Déesse Othal pour que cet
homme recouvre sa raison et qu'enfin l'amour fasse
partie de leur vie, où alors sans grand espoir que son
chant funèbre soit pour qu'elle retrouve celle qu'elle a
toujours aimé Géralline.

Elle sent l'acier irrégulier sur sa gorge et tressaute. La lame brisée forme trois fins sillons perlant de raisiné qui zèbre son cou. J'ai perdu pense-t-elle en sentant la morsure de l'acier et le sang couler vers ses seins, pourtant au fond de son cœur l'espoir se renforce et elle ferme les yeux avec ferveur.

Un floc retentit à ses pieds, le bruit que fait le quignon de l'épée que vient de jeter Luc et sous les mains qui l'enserrent et lui ordonnent en lui pressant les seins et la vulve de ne pas se retourner.

Elle écoute le ventre échauffé de peur et de désir incontrôlé la voix d'un homme qu'elle avait entendu il y a bien longtemps. Elle l'entend se confesser en un long monologue. Confession qui appartient à jamais à elle et à la Déesse Othal et dont nul autre ne connaîtra la teneur. Des mots susurrés pour ne pas éveiller les démons du passé à jamais endormis, des mots pourtant orduriers parfois, violents souvent, douloureux éternellement, puis enfin sereins, mais qu'elle a tant attendu depuis trop de temps, lavant son âme et celle de cet homme.

En souriant, elle laisse les mains parafées ce monologue en des caresses intimes qui n'appartiendront plus qu'à

eux deux et leurs corps enfiévrés cèlent enfin leur union en un long baiser.

Entre ses bras, elle tient enfin l'âme de Luc Leiria, ce chien dont ses bras sont désormais sa laisse, cet homme qui l'appellera dorénavant ma petite chienne avec toute la rancœur et la violence de son être en la procédant amoureusement en couche.

Au fond d'elle, elle aime déjà cela, ainsi son Mâle sera toujours là. Elle le sait sans rien ne pouvoir y changer jusqu'à ce qu'un jour peut être qui sait... C'est le prix qu'il lui faut payer, ce pacte qu'elle a signé pour avoir enfin un peu de bonheur dans cette chienne de vie que la Déesse Othal veut leur accorder.

J'ai rêvé à une forme juvénile chevauchant mon index dont le regard perçant chercherait les limites de son univers, avec un rire enfantin et des questions plein les lèvres.
Un fils auquel je pourrais livrer le plus grand secret de mon existence.

Extrait d'Une parole de jeu du Promeneur.

Il regarde sa main, cette main immense qui est la sienne et qui vient de tuer.

Longuement, il porte chaque doigt à ses yeux, essayant de trouver une trace, une éclisse de ce qu'il était, lui le Petit son fils.

Rien, il ne subsiste rien que cette étrange poussière noire qui lui révèle éparses ses empreintes digitales et quelques ridicules sur ses doigts.

Au fond de lui, il sait qu'il a fait ce qui se devait faire, mais la tristesse empoisse son corps que ses larmes n'arrivent pas à laver.

Quand il s'est éveillé, alerté par les Paroles qui affolées hurlaient, geignaient en tous sens, instinctif, il s'est porté vers le mur et la drôle de silhouette irisée qui dansait en son faîte. Dans un battement de cœur, il a cherché le Petit

pour lui demander ce qu'était que cela encore, mais l'évidence l'a frappé subitement en entendant les intonations d'un rire familier. C'était son fils qui se tenait là, avec au fond des yeux un insupportable mépris pour la vie et qui le raillait je suis l'Homuncule et personne ne peut ...

Un gargouillis avait succédé au moment où sa main s'était refermée dessus, écrasant la chair, brisant l'os. La colère avait suivi, effritant entre ses doigts l'essence de cet Homuncule jusqu'à ce qu'il ne reste que l'absence.

S'asseyant parmi les Paroles, il essaie de trouver les mots entrecoupés de sanglots pour les calmer, son monde vacille et il se doit d'y ramener la sérénité, c'est son but dans l'existence et peut à peut avec elles, il retrouve de sa quiétude. Machinalement, en esprit il parcourt l'étendu de son royaume, vérifiant que cet accès de haine et de colère n'a rien modifié et constate que les Paroles qui lui avaient servi d'écheveau pour la création du Petit n'existaient plus non plus, seule subsiste la faille et en nouveauté il émane d'elle une tendre lumière saine qui le rassure. L'esprit au repos, pragmatique le Promeneur se lève et reprend sa marche. Déjà les Paroles reprennent

leur papotage mondain et peu à peu il laisse son esprit s'imprégner des bruits familiers de son monde, machinalement il regarde sa main et se met à rêver à une forme juvénile chevauchant son index dont le regard perçant chercherait les limites de son univers, avec un rire enfantin et des questions plein les lèvres. Un fils auquel il pourrait livrer le plus grand secret de son existence et qui tient en cette simple phrase empruntée à son auteur favoris Franck Herbert, L'inconnu est autour de nous à chaque moment. C'est là que tu dois rechercher la connaissance. Le Promeneur sourit devant la beauté de son rêve, s'amusant de sa propre crédulité.

Luc Pha Rheum Leiria c'est son nom.

Extrait d'Une parole de cet homme à mes côtés par Riousse.

Ils creusent comme des chiens, évacuant la boue derrière eux en s'enlisant un peu plus à chaque pelletée. La pluie battante s'est enfin atténuée. La gadoue qu'ils canalisent macule leurs jambes, leurs fesses, leur sexe commence à sécher les faisant ressembler à des demi golems voulant s'extirper de leur gangue de terre.

Patiemment, ils dégagent une main, un bras, une épaule et enfin le visage de Mathé. Luc le tire à l'écart et rejoint Riousse. Une appétence subite lui vrille le bas ventre en voyant sa compagne nue accroupie son sexe roux perlé du noir terre de Cassel. Devinant son envie, elle lui sourit et d'un doigt boueux sur les lèvres l'invite à se taire et à continuer leur ouvrage, lui promettant du regard de remettre cela à plus tard.

Travaillant d'arrache pied, ils finissent par localiser Othilie et à l'extirper elle aussi de la fange et précautionneux, ils l'emportent près du Moine. Ils restent un moment à regarder ce couple étrange, inconscient.

— Nécropole et Paradis en voilà bien une étrange idée de la Mère Vie, souffle Luc admiratif devant la beauté émanant de leur être plongé dans la Mutité.

— Tout comme nous mon amour, réplique malicieuse Riousse, en déposant un baiser dans le cou de Luc. Allez à toi de jouer.

— Quoi ? Mais comment ?

— Allons Luc Leiria, n'es-tu pas un Paladin, la lumière de la Déesse t'a-t-elle déserté ? De mémoire je t'ai vu soutenir plus d'un moine dans la fureur d'une bataille.

— Certes, mais celui-ci n'est plus.

— Balivernes Luc Leiria, un Paladin reste un Paladin de quoi as-tu donc si peur.

— De la noirceur de mon âme, souffle Luc angoissé. La transe mystique risque de...

— Refaire de toi un homme bon Luc Leiria.

— Non ce n'est pas cela, j'ai peur de... Il hésite et avoue enfin à lui-même et à Riousse, j'ai peur de te perdre.

— Alors qu'importe, assure Riousse après une longue pose, j'ai vécu avec toi une belle chevauchée, mon corps s'en ressent encore, mon cœur bat, lui aussi, la chamade,

mais je suis prête à renoncer à toi si cela peut les sortir de cet état. On n'usurpe pas le bonheur Luc Leiria, on le gagne à chaque instant de sa vie. Va te dis-je ! Fais confiance à la Déesse, mais avant permets-moi de prendre une dernière fois ce qui m'appartient un peu. D'un baiser passionné, elle finalise sa tirade.

Émue, Luc s'accroupit devant le corps de Mathé, puis plongeant au plus profond de son âme, il va chercher les mots oubliés de l'incantation. Ce long chemin l'amène sur ce qu'il redoutait et qu'il n'a pas osé avouer à Rioussse. Cette voix vertueuse qui dans son esprit prend l'allure d'un long corridor.

Longuement, il a éteint les flambeaux qui le balisent, plongeant celui-ci dans la noirceur de son âme. Avec l'amour de Rioussse pour flammèche, il allume un petit brasero et tremblant de peur, il saisit la torchère à ses pieds et l'allume. Il sent ses propres peurs au-devant de lui et son corps accroupit près de Rioussse se glace et sans pouvoir se retenir il urine violement sur le sol. Une main rassurante se pose sur son épaule et il en apprécie instantanément le contact. Puisant dans cette chaleur, il

avance et au passage allume le premier des innombrables flambeaux.

Lentement, il progresse, les flammes jaillissantes lui montrent le contenu des alcôves qui s'ouvrent çà et là le long du corridor. Il voit et revit les instants sacrilèges de sa vie, les débauchent, les combats, les trahisons, les complots tous ses moments qui l'ont conduit à être le chien de LArmes. Il vacille sous le poids des révélations, se noie dans les larmes de sa culpabilité, se demandant comment accorder le pardon à cet être qu'il est. Il s'écroule sur le sol du corridor, la main encore sur la torchère. Son esprit torve, ne trouve qu'une solution, brûler tout, purifier par la flamme cette abomination. Lentement, il approche la flamme de son visage et fasciné par la chaleur et la couleur qui en émane il la projette vers lui.

— Luc Leiria avance ! Souffle subitement un vent frais dans le couloir faisant vaciller la flamme.

— Luc Leiria je t'ordonne d'avancer ! Commande cette voix aux accents familiers.

Sans comprendre, il se relève et allume d'autres flambeaux et pour éviter de regarder le contenu des alcôves se met à courir. Ses démons du passé frustrés d'être délaissés se mettent à le poursuivre. Il court éperdu, allongeant sa foulée, la fin est proche, il la voit, la sent et dans un dernier effort il s'écroule au centre d'un pentagramme de lumière.

Les ombres l'ont rattrapé et en hurlant, il les chasse du pied. Il pensait trouver l'asile au centre de cette lumière, mais il n'en est rien, bien au contraire, la clarté décuple leur stature, leur force et subitement, ils le submergent. Un millier de griffes le déchiquettent tandis qu'un autre millier de mâchoires se referment sur ses petits bouts de lui et les mastiquent méthodiquement.

Il crie et enfin le repos vient. Prostré, terrifié, en larme au centre du pentagramme, il psalmodie un mot, d'une simplicité extrême et pourtant si lourd du poids des remords

— Pardon.

Lentement une à une, les ombres s'inclinent ravies d'avoir fini leur œuvre et partent le laissant seul.

Seul avec ce qu'il était venu chercher, sur le pourtour du pentagramme, les mots convoités luisent ; un à un il les énonce et reprend conscience en même temps que Mathé.

— Mon frère seul un paladin pouvait réussir cela, assure le moine tout sourire en dévisageant l'homme devant lui.

On se connaît non ?

— Je suis Luc Leiria, paladin au service de la déesse et voici ma compagne Riousse, répond l'homme sans se détourner d'un autre corps où il s'est penché.

— Bizarde tes traits me rappellent, ... mais qu'important... Othilie, où est-elle ? Crie le moine subitement en reprenant pleine conscience.

— Ici, assure la nécromancienne, par les gonades de Théclos cesse donc ton raffut mon amour j'ai mal au crâne.

— Euh ! Oui mais...

— Je sais tu m'aimes, mais par pitié moins fort, soit un amour de moine et tais-toi, enfin si c'est possible.

— Oui...

— Chute !

Lentement, Othilie reprend ses esprits et aperçoit devant elle la vision troublée un homme à genoux et une ravissante rousse nue le tenant par l'épaule.

— Si Mathé n'avait pas jappé, je me serais cru au royaume de la déesse à vous voir si beau vous autres. Mais pas de doute à l'entendre je suis bien vivante, la tête en feu, certes, mais vivante, déclare d'une voix pâteuse Othilie.

— C'est Luc Leiria et Riousse qui nous ont sauvés, mon amour, s'empresse Mathé.

— Mathé !

— Quoi ?

— Un mot de plus et je t'interdis toute cérémonie dans ma nécropole et un jeûne forcé pour faire pénitence et si cela ne suffit pas je te fais dormir avec mes mignons, déclare froidement Othilie nauséuse.

— Non pas ça ! Gnoup's ! assure Mathé avant de ce plaqué la main devant la bouche pour se faire taire.

— J'ai bien peur que cela soit impossible, murmure Riousse amusée en aidant Othilie à se relever.

— Je ne renoncerais pas, les volontés des filles de la lune sont celles de la Déesse, ironise Othilie en grimaçant le corps courbaturé.

— Heureux de le savoir, il est temps que je change de profession alors, assure Rioussse en prenant la main de Luc.

— Alors mon amour on ne dit pas bonjour à celle qu'on aime, déclare espiègle Othilie en regardant Mathé se bâillonnant lui-même pour ne plus rien dire. Cesse donc de faire l'enfant et vient m'embrasser mon Moine, ajoute Othilie avec joie.

— Ha ! Les femmes, réplique faussement frustré Mathé en s'exécutant.

Blottit l'un contre l'autre, ils remontent jusqu'au cadavre de LArmes, enfin jusqu'à l'endroit, car d'elle il ne subsiste rien, juste un bâton en fer rouillé et des chaînes et des colliers vides.

— Veux-tu en garder un en souvenir demande Othilie en dévisageant Luc ?

— Non, celui qui le portait n'est plus.

— C'est ce que j'ai perçu, répond amicalement après un temps Othilie ayant utilisé son pouvoir de Servant pour sonder Luc.

— Ce monde a changé et nous avec, ajoute Riousse en grelottant.

— Bien plus qu'on ne le penserait, mais il est temps de retrouvé ce qui a fait le bonheur du passé allons réveiller les autres, assure Othilie.

— Euh ! Si cela ne...

— Je comprends assure Othilie en soutenant le regard de Luc, partez vous êtes libre et Riousse tu trouveras dans le camp des malles, il doit bien y avoir de quoi te vêtir.

— Merci ! répondent Luc et Riousse.

— Hé ! Ils s'en vont, s'étonnes Mathé.

— Oui, ils ont fini leur tâche ici, à nous de commencer la nôtre.

— Tout de même j'aurais bien aimé savoir comment LArmes est morte et où elle est.

— Peut importe, allez viens mon amour, j'espère que t'es en forme ils nous restent des âmes à relever de la Mutité.

— Dis on ne pourrait pas manger un morceau avant, je sens comme une faiblesse en moi.

— Justement le cuisinier est parmi ceux-là, si tu le trouves... Tu pourras te faire régaler en attendant on y va.

Consciencieusement, Mathé aidé d'Othilie recherche les corps de leurs compagnons.

125 jours feront de toi un Servant si ton Père y consent.

Extrait de devenir Servant par l'Apostat.

Assis à la terrasse d'un bistrot, Gus et Flo sirotent une merveilleuse mirabelle.

— Ça va se passer comment pour les autres, demande Florian nonchalant.

— B'en je suppose qu'à partir de 3000 heure de jeu on pourra considérer comme valider une demande de Servant, assure Gus.

— Et pour les comptes inactifs, tous ceux qui ne jouent plus depuis longtemps, on en fait quoi ?

— Rien Flo que veux-tu qu'on fasse, un compte ouvert reste ouvert, assure pensif Gus.

— Ouais mais tu ne crois pas, si on comprend bien Gustave, que de nombreux avatars sont des orphelins.

— Peut-être mais on ne va pas enquêter sur la totalité des comptes et rechercher les propriétaires pour leur demander de détruire leurs avatars et imagine si l'on se trompe.

— On pourrait envoyer un mail groupé pour les avertir que l'option SERVANT existe non.

— Et alors crois-tu que cela changera tout, certains joueurs ne sont que des consommateurs, un jeu reste un jeu, ils ne vont pas se prendre la tête avec des pensées métaphysiques, pour eux, seul compte le plaisir de jouer et c'est en cela que réside notre job. L'histoire de Gustave n'est qu'un intermède dans la vie d'Othal.

— Une belle idée tout de même.

— Oui, sans lui je n'aurais jamais pensé à la création des SERVANTS, mais j'ai bien peur que l'on doit s'arrêter là. Il est impensable de faire un tabula rasa et que la communauté de joueur recrée un avatar et recommence l'histoire. Non Othal est devenu différent et c'est en cette différence que réside un nouvel avenir.

— Mais toi Monsieur le génie tu ne peux pas essayer d'y réfléchir justement.

— Si tu payes l'addition peut-être, s'esclaffe Gus.

— Je vois tu ne vas rien faire je t'avais dit que je t'invitais.

— Non je te promets d'y réfléchir, mais maintenant faut remettre le serveur en ligne et il y a du boulot. Tient il y a

justement une charmante demoiselle qui veut te donner son numéro de tel.

— Où ça ? Lol... que t'es con c'est l'addition, réplique Florian.

Pour le voyageur ce qui compte c'est le premier pas,
seul celui-là l'emporte les autres ne font que le rapprocher.

Devise de la Hanse.

Attablés à l'auberge du marché, ils sirotent leur Aubier, goûtant la plénitude de l'instant, écoutant les brides des conversations environnantes. Le beffroi de la place se met à carillonner et Othilie ramasse son bâton posé sur la table.

— MArles on y va, assure-t-elle en posant sa main sur l'épaule de l'élémentaliste à ses côtés pour s'aider se relever avant d'ajouter, à ce soir mon amour, en déposant un baiser sonore sur les lèvres de Mathé.

— Tu pars déjà, assure joyeusement le moine.

— Oui on a un métier nous monsieur, répond Othilie d'une moue ironique et toi que vas-tu faire ?

— B'en je serais aux arènes avec Rike, je dois dire que le petit rouquin se démène comme maître de jeu, grâce à lui j'ai de moins en moins de boulot, il arrête les combats au premier sang, je vais finir en sous-emploi moi si cela continue.

— C'n'est pas plus mal comme ça tu es en forme le soir, je ne voudrais pas d'un moine qui à trop mal à la tête pour...

— Othilie non, tu ne vas pas dévoiler les secrets d'alcôve ici, réplique faussement outré Mathé.

— Bon on file, à ce soir Mathé, déclare MARles levant la main en signe d'adieu.

Ils descendent la rue, sous le regard attendrit et envieux de Mathé lorgnant l'ondulation harmonieuse des fesses de sa nécromancienne. Il est encore tôt et il se commande gourmand un nouveau une nouvelle tranche de Frichon. Savourant lentement les goûts juteux de la viande sous ses papilles, il regarde la vie autour de lui qui s'affole. Très peu, savent ce qui s'est joué et combien il est futile de perdre son temps pour des petits riens, mais qui, il se l'avoue font la vie qu'accorde le Déesse. Nombreux sont ceux qui n'ont jamais entendu parler de LArmes et de ses chiens, des Rachetés et il est heureux de les laisser dans cette ignorance. Même avec Rike, il n'en parle jamais, la Mère Vie en a décidé ainsi lorsqu'au moment, où avec Othilie, ils avaient découvert le premier corps, celui de

Rike justement. La Mère Vie avait fait insuffler le changement. Une fois encore, ils s'étaient retrouvés nus avec MARles, Rike, Na'Elle et l'Apostat ainsi que Gwalline et tous les autres dans les jardins du prieuré avec en tas leurs effets personnels et une mémoire semi amnésique, ne percevant qu'un faible écho des actions passées, mais sans réels souvenirs. Non juste une impression de déjà vu ou vécu cela, assez pour s'appuyer sur cette expérience le cas échéant et une certitude sur ce qu'ils allaient faire dorénavant. En silence ils s'étaient séparés, s'acoquinant comme Othilie et lui, Na'Elle et Guillaume et chose plus étrange Gwalline et Rike. Au grand étonnement de tous, ses deux là s'étaient trouvés et sans autres explications avaient scellé leur union en partant ensemble main dans la main vers le bourg.

L'aubergiste lui sert une rasade amicale de vin d'épine et Mathé sortant de sa rêverie le remercie.

— Dis donc le Moine, t'as entendu parler de ce nouveau temple au Sud du pays, paraît que...

— Les nouvelles vont vite à ce que je vois, t'occupes pas de ça c'est secret, répond Mathé angélique.

— On dit que c'est pour ses nouveaux combattants, insiste l'aubergiste inquisiteur. Je me disais que toi tu saurais vu que tu couches avec...

— Holà ! T'es proche du blasphème là, est-ce que moi je te dis ce qu'il y a dans tes tonneaux et tes marmites, voir dans le corsage de ta bourgeoise même si tout le monde y a déjà mis les mains, crois-moi, chacun à sa place et le monde se portera beaucoup mieux. Toi en cocu silencieux et moi en soigneur d'arène.

— Doucement le moine je disais juste cela pour causer, répond l'aubergiste sur la défensive, ignorant volontairement la critique sur sa femme.

— Justement, par ce que je t'aime comme un frère je ne vais pas tenir compte de ta remarque et surtout parce que ton Aubier est bon, alors...

— Alors j'ai compris, je paie ma dîme et je me la ferme.

— T'as tout compris, assure Mathé en tendant son gobelet dans un souris sournois.

En buvant son vin d'épine gratis, Mathé mentalement souhaite une bonne journée à Othilie et à MARles, qui à cet instant passent le porche d'une nouvelle bâtisse

dénommée la Hanse. D'un signe de la main pour ne pas la déranger ils saluent Na'Elle qui assise au milieu de jeunes recrues leur explique la première loi fondamentale.

— Un Servant doit servir sans s'asservir

Insiste la belle jeune femme d'une voix ferme mais douce. Ils remontent à la hâte la volée de marche et entrent dans le hall aussitôt rejoint par Gwalline. Comme un rituel, la première lieutenant les accueille à la tête de la garde personnelle de l'Apostat.

— Servants SOrg et MARles bienvenue

Déclare-t-elle devant sa troupe, puis les conviant un peu plus loin derrière un pilier, ajoute d'une voix basse amicale, contente de vous voir Othilie et MARles, Guillaume vous attend dans la salle du conseil.

— Heureux de te voir aussi assure Othilie et MARles en l'embrassant discrètement.

— Comment va-t- il ? Questionnes MARles.

— Bien, le nombre de servants ne cesse d'augmenter, mais il essaie toujours de trouver une solution pour les Rachetés et passe de longues heures en prière.

— Il n'y a pas d'issue possible, si c'était le cas mon Mathé serait ici près de moi, assure Othilie navrée.

— Je parlerais à Na'Elle, déclare MARles inquiet.

— Merci, déclare Gwalline, je l'aurais bien fait moi-même mais.

— Nous connaissons ta fidélité à cet homme, n'ai pas de crainte, je ne suis pas lié par ce serment et mon amitié pour lui me commande de le faire, assure MARles.

— Je vous renouvelle mes remerciements, je pense qu'il est temps d'aller le voir maintenant, déclare Gwalline en se détournant pour aller retrouver sa troupe et partir en relève de la garde.

Othilie et MARles abandonne la jeune lieutenant et entre par une immense porte en chêne cloutée et retrouve Guillaume penché sur une carte.

— Vous voilà, assure Guillaume en relevant la tête.

— Guillaume, il faut vous ménager assure Othilie en déposant une bise sur la joue de l'Apostat.

— Vous travailler trop si j'en juge par les reliefs de votre dîner sur cette table, assure MARles en lui serrant la main.

— Ha ! Toujours aussi observateur ses Servants.

— N'est ce pas là une qualité fondamentale, observé avant d'agir, cite MARles.

— Oui et tu es un maître en la matière, d'ailleurs Métatron m'a envoyé un message à votre attention. Une bande de rôdeurs traîne depuis trop longtemps dans les plaines du nord et semble se livrer au pillage de cette zone.

— Bien on part de suite, mais toi Guillaumes comment vas-tu ?

— Je vais bien MARles, aussi bien que...

— N'est-ce pas ce que tu as toujours souhaité Guillaume, assure Othilie les larmes aux yeux devant la détresse de leur ami. Aider les autres à ne plus mourir bêtement, à ne plus être guidé par la cupidité.

— Si mais je ne peux pas m'empêcher de penser à tous ceux qui.

— Guillaumes les Rachetés ont retrouvé une place en ce monde et cela grâce à toi, alors ne soit pas trop sévère avec toi-même.

— MArles a raison, il est temps pour toi mon amour d'entendre la voix de la Déesse et de retrouvé celle de ma couche, j'ai froid la nuit sans toi, assure Na'Elle en entrant.

— Na'Elle !

— Quoi je ne fais qu'énoncer des vérités que j'aurais dû te dire depuis bien longtemps si mon amour pour toi ne m'y avait empêché.

— Na'Elle a raison acquiesce Othilie, Guillaume accepte que tout ceci ne soit qu'un pas, un petit pas à tes yeux, mais un pas vers l'avenir pour nous. Certes, il reste beaucoup à faire et moi aussi j'aimerais avoir mon Mathé près de moi toute la journée. Mais je n'ai pas cette chance, mais le soir quand je le retrouve, on forme une famille. Nombreux sont les Racheté à vivre cela, grâce à toi.

— Écoute la voix de la raison, mon amour reprend Na'Elle et écoute-toi un peu surtout.

— Les Servants, Guillaume, ne seront jamais orphelins et il fallait bien qu'il y est un an zéro à cet avènement, ne te tiens pas coupable d'un passé dont tu n'es pas la cause, mais dont tu as été l'acteur et tourne toi vers l'avenir, tu sais combien la souffrance fût vive là-bas et tu as connu comme moi les affres d'une mutité. L'Armes fût sans doute un mal nécessaire pour que naisse cette idée de Servant et nul ici ne pourra jamais répondre à cette question. Alors cesse de te tourmenter nous avons besoin d'un chef fort et aimant et par la Déesse tu es celui-là.

— M'Arles j'entends ce que tu me dis mais...

— Par les cornes de Théclos tu es plus obtus que mon Mathé, comprend une bonne fois pour toute que tu es dorénavant le père de nous tous, toi et Na'Elle, vous n'avez pas connu l'abandon, vous êtes des enfants naturels de La Mère Vie. Celui dont je porte le nom m'a abandonné moi Othilie Gustavia et toi tu m'as recueilli et cela me suffit. La grâce de la Déesse m'a fait devenir S'Org et pour elle je le suis avec pour chef toi Guillaume dit l'Apostat, représentant suprême de la Hanse. Alors cesse de te tourmenter, nous avons un monde à régir et sans toi la tâche est impossible.

— Guillaume, tu devrais le savoir qu'une femme met toujours le doigt où cela fait mal, j'en sais quelque chose, un jour Othilie m'a sermonné pareil et je ne te parle pas de l'enfer quotidien que vit Mathé.

Cette réplique fait bondir Othilie et sourire les autres et peu à peu les mots prennent une place significative dans l'esprit de Guillaume. Son visage s'illumine d'un franc sourire.

— Tu me promets que les Rachez son heureux, questionne une dernière fois Guillaume.

— Là c'est moi qui vais te toucher du doigt si tu continues Guillaume et crois-moi je n'en suis pas moins femme qu'Othilie et cela va te faire très mal je le sens, assure exaspérée Na'Elle.

— Je n'en doute pas, comment ferais-je pour échapper à l'algarade de deux femmes maintenant, s'amuse Guillaume vaincu.

— Soit en écoutant la voix de la raison ou en restant célibataire comme moi, assure MARles.

— Je vais prendre la première solution, me passer de Na'Elle me semble impossible.

— Alors soit ! Nous avons du travail à faire et il se fait déjà tard, déclare Othilie, mon homme m’attend et je vais passer une bonne chasse en sachant que ce soir je vais le retrouver. Père puis-je disposer, demande Othilie sérieuse en regardant Guillaume droit dans les yeux.

— Va ma fille, mais ce soir, rejoint nous à l’auberge avec Mathé, j’aimerais avoir son avis sur comment survivre auprès d’une femme qu’on aime.

— Alors la nuit va être longue car tu vas toucher un sujet de prédilection pour notre Moine, assure MARles en prenant congés, laissant Guillaume et Na’Elle face à eux.

— Père, tu as vu elle m’a appelé Père.

— Mais tu l’es et dans la cour il y a des enfants qui te réclament, mais avant viens par ici, il y a longtemps que je suis jalouse d’un lit de camp qui me vol mon amour depuis trop de nuit et il est temps que je me rembourse, réplique malicieusement Na’Elle.

Ils font longuement l’amour sur ce petit lit qui grince et menace de céder à tout moment, chaque geste se pose sur le corps de l’autre comme un message, une envie, un espoir, un renouveau.

Caressant le corps frêle de Na'Elle à peine assouvie, les larmes aux yeux, Guillaume prend enfin conscience des mots et des reproches que son amour et ses amis lui ont avoués et prend la notion du temps.

— Ne pleurs pas mon amour l'apaise Na'Elle qui allongée sur le ventre, sent le poids rassurant de Guillaume sur son corps et la chaleur de ses larmes sur sa nuque. Pour le voyageur ce qui compte c'est le premier pas, seul celui-là l'emporte les autres ne font que le rapprocher.

— Alors nous voyagerons ensemble, assure Guillaume avec espoir.

— J'y compte bien, la route est longue vers demain et nous aurons encore d'autres enfants à guider.

— Oui, mais plus jamais comme un berger guidant son troupeau.

— Non mon Guillaume, comme un père guidant les pas de ses enfants avant de les lâcher.

Gwalline referme silencieusement la porte, elle était venue prendre ses ordres, mais en découvrant Na'Elle et Guillaume nus et s'aimant, honteuse de troubler leur

intimidée, mais heureuse de voir que la vie est enfin venue en ce lieu, elle adresse une magnifique prière à la déesse et décide de prendre un quartier libre. Avisant un sergent de son absence, elle prend le chemin de l'arène, avec dans les doigts une furieuse envie d'ébouriffer la tignasse rousse de Rike entre ses cuisses, l'homme de sa vie avec lequel, elle a fondé une famille pour ne plus être jamais seule.

Fin.

Achévé le samedi 10 janvier 2009

Révisée le dimanche 6 février 2011



Glossaire :

Apostat : Dit aussi Guillaume, compagnon de coeur de Na'Elle. Ce titre a été donné par la Mère Vie à Guillaume après l'application des 3 lois, l'Apostat étant ce que fait la Mère Vie.

Avarin : Nom du traître qui tenta de tuer Othal après sa nuit de noce et qui relança la guerre entre les Kétholiens et les Kâ.

Avatar : Nom donné à la représentation numérique du personnage d'un joueur ou d'un membre d'un forum.

Bersek : en vieux norrois berserkr, pluriel berserkir désigne, un guerrier-fauve qui entre dans une fureur sacrée, se rendant capable des plus invraisemblables exploits. C'est un personnage de saga, surtout légendaire, principalement dans les mythologies nordiques et germaniques.

Bots : Nom donné aux personnages mercenaires ou adversaires peuplant un univers de jeu et qui ont une influence par leurs actions dans le jeu.

Casters : désigne tous les personnages lanceur de sorts, armés soit d'un bâton ou d'un focus et une baguette, les classes suivantes sont les plus représentées dans les univers de jeu : Envoûteur, Elémentaliste, Nécromant, Moine, etc.

Celui dont je porte le nom : Désigne le joueur, le père de l'avatar et s'écrit toujours en italique.

Chevaliers Kâ : Nom désignant les opposants de Kétholiens dans la guerre engendré par Avarin.

Clepsydre : Faveur de la déesse et se décline en deux symboles distincts et inversés suivant le clan du personnage. Fin ornement qui rehausse le gantelet de la main droite pour les classes portant l'armure et utilisant des armes. Scarifications tribales pour les classes portant la robe et utilisant le bâton. La Clepsydre grandit au fur et à mesure que vous maîtrisez votre art, favorisant par complémentarité, l'un des réservoirs suivant que vous utilisez l'essence du Quatrain pour la magie ou la larme d'Othal pour la régénération de l'être, préservant ainsi l'harmonie, garantissant la naissance d'aucune suprématie d'un clan sur un autre mais la coopération et l'union des

forces. L'une régénérant inlassablement la substance de l'autre par osmose lors de ces moments-là, quand le combattant puise en elle, force ou magie pour exercer son art. Il est dit que la sphère du haut, allégorie de la déesse verse les larmes de son corps sur la seconde, symbolique de son amour perdu le prince Kâéros. De ses larmes s'écoule l'essence de la vie qu'elle puise du cœur même du monde d'Othal pour régénérer le substrat de son défunt époux. Soufflant les mots de son amour maudit pour éclairer la nuit éternelle, dans laquelle il repose à jamais, guidant ses pas aveugles jusqu'à ce fin passage où les sphères se réunissent séparées par la Matrice, fine membrane symbole de La Mère Vie. Où en instant furtif, ils peuvent se toucher, s'embrasser, s'aimer avant qu'échauffé par la caresse de son amour perdu, le prince ne retombe immatériel vers l'abîme, vaporisant les éléments du Quatrain qui s'élèvent affolés vers le haut de la sphère pour se recombinaer.

Ainsi suivant la classe, la masse de matière est plus ou moins dense d'une sphère à l'autre, il est coutume de dire que ceux qui portent le fer sont les enfants de Kâéros, fils et filles de la terre, alors que ceux qui portent la robe sont ceux de la déesse, fils et filles de l'éther.

Colichon : Bonbon en forme de petit octogone d'un rouge tendre à base de purée confite de cynorrhodons et de miel.

Consubstantielle : Précepte unique désignant l'organisation du monde d'Othal organisé en une trinité circulaire, l'Avatar, la déesse Othal et Celui dont je porte le nom. Tous forment les rayons du cercle temporel et tous se fondent dans le moyeu qu'on appelle La Mère Vie.

Cycle : Nom désignant le temps sur le monde d'Othal, un cycle peut être temporel (jour/ nuit), actif (temps d'invocation d'un sort ou d'une action), passif (temps de chargement d'une zone).

Osciten : Nom ancien du monde d'Othal, bien avant la naissance de la déesse.

Dame Riousse : Envoûteur, actrice majeur dans la bataille des Rachetés, compagne de Messire Kadarin pour assuré sa survie après la disparition de son unique amour Géralline, puis compagne de Luc Leiria dont elle fût l'espionne.

DísLArmes : Nom donné à l'évolution de Larmes. Le préfix Dís vient de la mythologie nordique les dises (vieux

norrois : désir ; au singulier : dís) forment un ensemble de divinités féminines dont peu est connu, à l'exception qu'elles sont associées à la mort et la déchéance.

Faille : Représentation du temple du passage de l'état d'avatar à celui de Servant dans l'ontologie.

Farm : Action de vider une zone pour récupérer de l'or, des armes, des points d'expérience.

Frichon : Mammifère domestique herbivore à la peau rosée et au museau aplati, très apprécié pour la qualité de sa chair comme on le dit souvent dans le Frichon tout est bon du groin à la queue on mange tout des yeux.

Géralline : Grand amour de Rioussé, combattante de la classe des envoûteurs, disparu lors de la tentative de viol de Messire Karin.

Guillaume : Dit aussi l'Apostat, personnage non avatar engendré lors de la création du jeu, instructeur de tactiques de combat.

Gwalline Rheum Pha Paulinus : Premier lieutenant de la garde personnel de l'Apostat, compagne de Rike, combattante guerrière épéiste.

Illégabots : Nom donné à des programmes tiers dont le seul but est de nuire au jeu, en ruinant l'économie par exemple avec un illégabots destiné au farm intensif d'une zone.

InGame : Nom de l'écran de l'ordinateur Janus, ordinateur du programmeur Gus programmeur et père du monde d'Othal, montrant ce qui se passe sur le jeu en temps réelle.

InLife : Nom de l'écran de l'ordinateur Janus, ordinateur du programmeur Gus programmeur et père du monde d'Othal, montrant ce qui se passe dans le code du monde d'Othal en temps réelle.

Karin : Combattant de la classe des guerriers, prétentieux, sournois, entretient une cours de courtisans durant ses quartiers libres et passe son temps aux arènes.

Karizols : Karizols Isoptera insectes géant du monde d'Othal, ils ont une grande cohésion sociale et font preuve d'une grande intelligence collective. Leur nid souterrain est

composé de loges reliées par des galeries. Les Karizols sont ailés, pourvus de mandibules hypertrophiées qui leur permettent de mordre leur adversaire et d'une trompe avec laquelle ils projettent sur l'ennemi une substance visqueuse, qui corrode les armures.

Kétolie : Ville principale du monde d'Othal.

Kétholiens : Habitant de la ville ou de la région de Kétolie au nord du désert Kâ.

Kévin: Joueur sans âme, qui ne respecte en rien les règles de conduite élémentaires du jeu, qui prénomme son avatar des noms à la mode, qui se croit partout chez lui, qui parle en texto oubliant sa langue naturelle, qui change d'appartenance ou de profession à tout moment, impolis à l'extrême, toujours fauché et qui est persuadé d'être le plus grand joueur de tous les temps.

Homuncule : Nom donné au Petit fils du Promeneur après sa métamorphose en aidant sa création LArmes.

L'Ontologie d'Othal : Constitue en soi le modèle de données représentatif de l'ensemble de concepts dans le

monde du jeu d'Othal, ainsi que les relations entre ces concepts. Que la Mère Vie et Métatron utilise pour raisonner à propos des objets du monde d'Othal et qui est la véritable essence du Moyeu. C'est le royaume du Promeneur.

l'Ossuaire : Nom du bâton-lame d'Othilie dont l'extrémité est finalisée par quatre lames en éventail chargées du pouvoir élémentaire du Quatrain.

La déesse Othal : Fille et reine de Kétolie, épouse du prince Kâéros, guerrière armée de Oona l'épée qui lui fût donnée en cadeau de noce par le prince, protagoniste innocente de la guerre entre Kétolien et Kâ.

La Mère Vie : Nom donnée à l'intelligence artificielle qui régit le jeu d'Othal. Dénommé aussi le Moyeux.

La Noscere : Premier mode de communication issue du nom générique de la forme archaïque de gnoscere et qui signifie fréquenter, apprendre à connaître . La Noscere se présente sous la forme de n'importe quel prêtre ou prêtresse du culte de la déesse d'Othal, il suffit à un Servant de se trouver en présence d'un de ces nonces et de

prononcer le mot *Noscere* pour qu'aussitôt s'établisse la communication avec la Mère Vie.

La Serre d'Othal : Lieu idyllique, jardin de la Déesse.

LArmes : Création du Petit fils du Promeneur après l'injonction des trois lois. Combattante de la classe des Nécromanciens, armée de deux épaulières et d'un simple bâton et d'une meute de chiens retenus par des colliers et des chaînes d'aciers, dénommé aussi le sans couleur car LArmes est nue et son corps est recouvert de poudre blanche. Amour unique de Marles premier servant du monde d'Othal.

Le Fossoyeur : Nom donné à Luc, premier lieutenant de LArmes lorsqu'il combat aux arènes.

Le Petit : Fils du Promeneur, représentation onirique dans l'ontologie des trois lois. Père de LArmes.

Le Promeneur : Géant habitant l'ontologie, dont il est une représentation onirique, père du Petit, gardien dévoué du monde d'Othal, c'est lui qui classe et range les données dans l'ontologie.

Le Maître forgeron Rhuys : Forgeron de la lame de la déesse Othal.

Luc : Nom du premier lieutenant de LArmes.

Luc Pha Rhum Leiria : Premier et vrai nom de Luc avant de devenir le lieutenant de LArmes, guerrier de la classe des Paladins, combattant / moine, tire leur puissance dans la lumière de la Déesse, soutient inflexible des moines guérisseurs.

Maître ou Miestra : Autres nom de LArmes, Miestra signifiant le sans couleur.

MARles Pha Rheum Gus : Premier servant du monde d'Othal, création de Gus lui-même père et programmeur du jeu.

Mathé Rio Pha Rheum Galas : Moine de grand renom, compagnon de voyage et cœur d'Othilie.

Métatron : Second moyen de communication des Servants, Issu du projet Kar de I.-A.Industrie qui conçoit, développe et commercialise une solution d'animation entre un humain

et un ordinateur. Dans les villes chaque bibliothèque d'Othal Iris, l'œil du savoir recèle un lutrin sur lequel se trouve un livre Métatron. Pour un visiteur lambda, ce livre ne représente qu'un Abécédaire, mais pour un Servant c'est une sorte de clavier géant. Il lui suffit d'effleurer les lettres pour que se forment les mots puis le message dans une note de bas de page. Une fois envoyé, le message est réceptionné par l'impassible Janus l'ordinateur de Gus, siège de Métatron. Métatron à accès à toutes les données du monde via internet, c'est une intelligence artificielle simplifiée par rapport au projet KAR, mais il reste une interface active entre Gus et les Servants. Le Metatron, ou Métatron, est dans la bible l'ange portant la voix de Dieu, voilà pourquoi Gus à choisi se nom, lui étant le père d'Othal, Métatron étant sa voix sur le jeu.

Meute : Anciens avatars devenus orphelins et s'adonnant au culte de LArmes, la meute représente l'arme principale de celle-ci.

Mignons : Invocations de la classe des Nécromanciens, par le biais d'un sort, celui-ci les tire des cadavres environnants à condition qu'ils soient fait de chair.

Mutité : Est l'état où l'on reste là, attendant que le cycle se renouvelle ou qu'un moine vienne vous délivrer par un charme approprié, sorte de mort artificiel, on peut tout voir tout entendre mais ne rien faire.

Na'Elle: Personnage non avatar engendré lors de la création du jeu, compagne de Guillaume dit l'Apostat. Na'Elle à plusieurs visages sur le monde d'Othal, tantôt vieille femme nourrice de la Déesse Othal ou instructrice des règles du monde, tantôt jeune en esclave du désert Kâ. Na'Elle est devenu après l'injonction des trois lois un Prédicat (ce que dit La Mère Vie) et guide l'Apostat dans sa démarche pour sauver les Rachetés.

Néo : Progéniture du moyeu enfantée régulièrement dès que l'un d'eux devient un avatar. Dès qu'un joueur crée son personnage un Néo devient adulte et prend les traits de ce personnage et La Mère Vie engendre un autre Néo.

Noob : Version péjorative déclinée du mot anglais Newbie, désignant un débutant, celui qui ignore, mais cherche à apprendre comme tout Avatar commençant ses premiers pas sur le jeu. Dans le cas de Noob, il est plus à le

comprendre comme un synonyme grossier de nul, raté, bon à rien.

Oona : Nom donnée à l'épée de la Déesse Othal qui signifie le sanglot.

Othal : Déesse du monde d'Othal, c'est elle qui engendra la légende de l'avatar.

Othe : Premier nom de l'épée de la Déesse Othale.

Othilie Rheum Pha Gustavia : Compagne de Mathé Rio Pha Rheum Galas, second servant du monde d'Othal.

Rheum Pha : Signifie Fille de, sur le monde d'Othal chaque avatar porte le nom du joueur qui l'a engendré.

Pha Rheum : Signifie Fil de sur le monde d'Othal chaque avatar porte le nom du joueur qui l'a engendré.

Paradigme : Représentation du monde, une manière de voir les choses, un modèle cohérent de vision du monde qui repose sur une base définie (matrice disciplinaire, modèle théorique ou courant de pensée). C'est en quelque sorte un

rail de la pensée dont les lois ne doivent pas être confondues avec un autre paradigme.

PNJ: Signifie Personnage Non Joueur, ensemble des personnages peuplant le monde d'Othal, un Pnj peut être un marchand, un habitant etc., il n'intervient en rien dans l'histoire du jeu.

Quatrain: Arbre ancestral du monde d'Osciten, il déploie son tronc en quatre colonnes aux branches peu nombreuses, surmonté d'une ramure lobée d'ocre jaune. Du sol les fibrilles des élémentaires enserrant le tronc de leur opposé, ainsi l'eau le tronc de feu, le feu le tronc d'eau, la terre le tronc de l'air et l'air le tronc de terre, préservant l'équilibre du monde.

Osciten : Nom ancien du monde d'Othal avant la naissance de la Déesse Othal.

Rôle : Second lieutenant de LArmes.

Rike Pha Rheum Tilkias : Compagnon de Gwalline Rheum Pha Paulinus.

Run'eurs: Nom donné au joueur qui court dans le jeu pour le finir plus vite, ne faisant que la quête principale.

S.E.R.V.A.N.T. : Serviteur Éphémère Régulateur Vérificateur Anti Noob et Tricheur

Schiwira : Esclave issue des raids sur les peuplades du désert Kâ.

Schrödinbug : En programmation informatique, un schrödinbug est un bogue qui n'est pas découvert et non gênant pour les utilisateurs, mais qui apparaît après que quelqu'un a relu le code source ou utilise le logiciel d'une façon non habituelle. À partir de ce moment-là, le programme ne fonctionne plus pour personne, jusqu'à ce que le bogue soit corrigé.

Kâéros : Epoux de la Déesse Othal.

SOG : Servant Othilie Gustavia.

Tankers : Désigne tous les personnages porteurs d'amures lourdes, armés soit d'un bouclier, épée, masse, hache, les

classes suivantes sont les plus représentées dans les univers
de jeu : Guerrier, Paladin.

Woeufs : Gros ruminants du monde d'Othal.

