

AMADIS

Fantaisie réaliste

Noé Gasparini

Voici la première partie de l'histoire d'Amadis.

Bonne lecture et merci de ne diffuser qu'aux amis.

Tous les commentaires sont les bienvenus, aussi bien sur la forme que sur le fond. Je suis intéressé pour savoir quels passages vous ont le moins plu, le plus plu, si des choses sont incompréhensibles ou si vous avez des idées de choses à ajouter. Merci d'avance !

17 avril 2014

Première partie

I. Le grand départ d'Amadis

Sa décision était prise. La quête de sa vie commençait aujourd'hui. Il deviendrait une légende. Tout le monde raconterait les aventures d'Amadis, car tel était son nom. Ou plutôt son pseudonyme dans Reveal Quest, le jeu de rôle en ligne sur lequel il passait ses nuits.

Il regarda une dernière fois sa chambre. Un bureau en désordre sur lequel trônait un écran d'ordinateur qui renvoyait des reflets bleutés, une étagère remplie de cd-rom des divers jeux vidéos qui avaient rythmé son enfance, une porte couverte de dessins ésotériques, une fenêtre aux volets immuablement fermés, plusieurs piles de livres où se mélangeait science fiction et vérité scolaire et enfin le lit défait sur lequel se tenait notre futur héros, de dix-sept ans environ.

Amadis rassembla quelques affaires qu'il fourra dans un sac difforme orange et bleu. Il prit le bâton qu'il avait nommé Épée de Lumière avant de quitter définitivement sa chambre. Le soleil se levait à peine et l'air était frais. Le jeune héros avait revêtu une large tunique verte à demie délavée et avait bloqué ses oreilles sous un bonnet péruvien rouge et violet. Avidé d'aventure, il chevaucha son éternel destrier à deux roues qui couinait comme un canard enrôlé et il dévala la pente qui le menait à la ville en repensant à ce qui l'avait lancé dans cette aventure.

Abandonner son personnage au monde sauvage de Reveal Quest lui faisait de la peine mais une aventurière de son groupe, une amazone spécialiste en magie blanche, avait disparu. Elle s'appelait Saraï, elle aimait l'aventure tout comme lui et ils parcouraient les terres virtuelles depuis de nombreuses années. La fille qui la jouait vivait à l'autre bout du pays mais ils discutaient ensemble chaque nuit et il avait l'impression de mieux la connaître qu'il ne se connaissait lui-même. Depuis neuf jours il n'avait plus de nouvelles d'elle et il sentait qu'elle avait besoin de lui. C'était pour elle

qu'il se mettait en route.

Il arriva au bourg et se dirigea vers le marché. Il savait qu'il lui fallait s'équiper avant de se lancer dans sa quête. Le marché se mettait juste en place et les marchands semblaient encore somnoler. Un musicien jouait de la vielle et quelques vieux sortaient de chez eux pour aller acheter du pain ou boire un verre au bistrot. Amadis s'approcha d'un stand et interpella le vendeur pour lui demander s'il n'aurait pas quelques potions fortifiantes ou de soin à lui vendre. Le commerçant le regarda d'un œil hagard puis il lui indiqua quelques pots de miel qu'il vendait. Notre héros lui en acheta quelques uns qu'il mit dans son sac avant de partir vers un autre présentoir où s'étaient casseroles et poêles. Parmi les objets inutiles, Amadis découvrit un bouclier qui lui semblait d'assez bonne facture. Il s'adressa alors au vendeur.

— Mon brave, à combien me céderiez vous cette rondache de qualité ?

Le commerçant regarda avec étonnement le couvercle que lui indiquait cet adolescent qui avait tout l'air d'un forain avec son bâton attaché en travers du dos et ses vêtements bariolés. Voyant qu'il n'obtenait pas de réponse notre aventurier rajouta :

— Je suis prêt à faire une quête pour l'avoir.

Le marchand pensa qu'il avait affaire à un mendiant qui avait vraiment besoin de ce couvercle alors il lui tendit en maugréant. Amadis demanda poliment s'il pouvait avoir également une lanière avec laquelle il attacha son nouveau bouclier derrière lui, le faisant pendre en dessous de son épée.

Il parcourut encore une fois les stands et, ne trouvant rien d'autre, il quitta le marché, la place du marché et le village. Pas une fois il ne se retourna, pédalant vigoureusement sur la route déserte qui filait en pente douce puis remontait de l'autre côté du vallon. Arrivé là, Amadis ralentit son allure pour finalement se laisser glisser à côté de sa bicyclette et la pousser en peinant. La route montait à peine mais Amadis n'avait pas pour habitude d'utiliser ses muscles. Il ne savait même pas s'il en avait.

Alors qu'il poussait sa monture couinante, il fut dépassé par un gamin du village qui se rendait à l'école en courant. Intrigué par son allure, celui-ci ralentit et attendit Amadis.

— Monsieur, tu fais quoi avec une épée dans le dos ?

— Je suis un aventurier, lui répondit notre héros, et je pars sauver une demoiselle en détresse.

L'enfant n'en crut pas ses oreilles, depuis toujours on lui racontait des histoires de héros sauvant des princesses, et voilà qu'il en rencontrait

vraiment un !

— Tu vas sauver qui ?

— Une aventurière, princesse d'un pays lointain qui a probablement été capturée par un immonde dragon, que je me vais pourfendre !

— Génial ! Et tu fais de la magie ?

— Un peu, répondit Amadis, le souffle court, mais je suis un paladin, je me bats surtout grâce à mon courage et à mon épée.

— Et tu connais des techniques secrètes ?

— Oui.

— Tu peux me les montrer ?

— Non, elles sont secrètes !

— Aller ! S'il te plaît ! Dis oui ! S'il te plaît ! Monsieur !

Devant l'insistance du garçon et parce qu'il n'avait plus de souffle il arrêta son vélo, le posa sur le côté de la route et il détacha son épée. Ils s'installèrent à l'ombre d'un grand noyer et Amadis prouva à sa nouvelle connaissance sa précision à l'épée en assénant de nombreux coups en l'air, tout en évitant soigneusement les branches de l'arbre. Il fit ensuite une démonstration de sa force en assénant un puissant coup sur une branche morte. Malheureusement, lorsque son arme toucha le bois sec, elle lui échappa et rebondit une dizaine de mètres plus bas dans un ravin. Amadis expliqua à l'enfant qu'il avait vu passer sur la branche un lézard et qu'il avait détourné son arme au dernier moment grâce à la puissance de sa volonté. Le garçon, impressionné par ses talents, courut chercher l'Épée de Lumière.

Pendant ce temps, Amadis décida d'essayer la potion fortifiante qu'il venait d'acquérir pour voir si elle améliorerait son talent de combat. Il s'enduisit donc les mains de miel et attendit le retour du jeune garçon. Quand celui-ci arriva Amadis put vérifier l'efficacité de l'onguent puisque l'épée ne lui échappait plus des mains au moindre mouvement. Il put donc finir la présentation de ses talents en tapant à de multiples reprises sur un rameau sec, mais pourtant solide. Le jeune garçon fut tellement subjugué par la noblesse de ce grand aventurier qu'il s'agenouilla devant Amadis et qu'il pria ce dernier de l'accepter comme disciple. Amadis refusa qu'il ne le rejoigne sans lui avoir prouvé son utilité en montrant lui aussi ses talents au combat. L'enfant répondit qu'il ne savait pas combattre mais qu'il était prêt à apprendre en sa compagnie. Amadis le considéra pendant quelques instants puis il se remémora l'importance de sa quête et il préféra refuser d'entraîner quelqu'un qui ne saurait pas combattre vers tant de danger. Il lui promit de revenir le chercher quand il aurait le niveau suffisant et qu'alors il pourrait rejoindre son équipe. L'enfant ne comprit pas trop ce qu'on lui disait et il

regarda le paladin aux mains de miel remonter sur sa monture, les yeux brillants d'émotion.

La rencontre avec ce garçon qui croyait en lui avait convaincu Amadis de la nécessité de sa quête. Cependant, après quelques kilomètres sur sa sifflante monture, son estomac le faisant trop souffrir il décida de s'arrêter pour manger. Adossant son fidèle coursier à un arbre, il s'assit à ses côtés pour réfléchir quelques instants. Avant son départ, il n'avait pas à se poser de question pour manger, sa mère l'appelait lorsque c'était prêt et il lui suffisait de sortir de sa chambre pour manger, souvent un bol de céréales. Dans la plupart des jeux auxquels il avait joué, les personnages n'avaient pas besoin de manger, mais parfois apparaissait le facteur faim et dans ces cas là les héros avaient toujours des rations de survie — chose dont il était encore dépourvu — et lorsqu'ils en manquaient, ils leur suffisaient de trouver une forêt et d'y tourner en rond suffisamment longtemps pour trouver quelque chose à manger. Il longea donc la route à la recherche d'un coin de forêt où attendre.

Dès qu'il trouva trois arbres, notre héros s'arrêta. Il se déplaça alors avec discrétion en pliant les jambes et en se déplaçant de côté afin que les animaux ne le voient pas s'approcher d'eux. Au bout de plusieurs minutes, ne trouvant toujours rien, il envisagea une autre approche. Il laissa là sa monture et se mit en quête d'un ruisseau ou d'une étendue d'eau pour pêcher. Amadis ne connaissait pas grand chose à la nature et rien ne l'aidait à trouver de l'eau. Quant à pêcher...il l'avait déjà fait alors qu'il jouait sur sa console mais il n'était pas sûr de pouvoir y arriver de nouveau. Hésitant dans la démarche à suivre il marcha au hasard, jusqu'à se perdre complètement.

Lorsqu'il s'en aperçut, il voulu rebrousser chemin mais sa tête lui envoya des centaines de signaux qu'il n'avait encore jamais reçus mais qu'il comprit immédiatement comme étant des appels au secours. Il fallait qu'il rassemble tout son courage, qu'il affronte l'adversité et surtout qu'il mange quelque chose. C'est l'instant que choisit un lapin pour pointer le bout de son museau entre les broussailles. Amadis se lança sans hésiter à sa poursuite et il courut sur plusieurs mètres avant de le voir s'enfoncer dans un trou. Il resta alors posté devant le terrier à réfléchir. Il avait déjà vu de nombreux types de lapins mais cela ne l'aidait pas. Il en avait déjà entendu doués de la parole, capable de demander « quoi de neuf, docteur ? » ou d'enquêter en compagnie d'un chien, il en avait déjà vu crier alors qu'ils étaient pourchassés par un fou avec une ventouse, il savait qu'un masque de lapin permettait de courir plus vite, bref, il connaissait pas mal de choses sur les

lapins, mais pas une seule information utile pour pouvoir les chasser. Et puis c'était peut-être un lièvre, ce qui ne l'arrangeait en rien. Il prit en main sa rondache et il se mit en embuscade au dessus du repaire de la bête. Il comptait attendre là que l'animal ressorte et l'assommer d'un coup de son bouclier.

Alors qu'il allait s'endormir à force d'attendre inutilement, notre héros huma un appétissant fumet de viande grillée qui semblait provenir d'un endroit peu éloigné. Il arracha quelques branchages pour se camoufler et il se guida à l'odeur. De la viande grillait effectivement un peu plus loin sur une grille autour de laquelle se tenait plusieurs personnes qui tenaient une discussion animée à propos d'une bataille qui semblait s'être tenue récemment entre l'Auhème et l'Paix Hesse-geai. Amadis ne comprit pas un traître mot de leur discussion mais il lui sembla que ce devait être de fins stratèges tellement leurs commentaires étaient précis et pertinents. Il les observa quelques minutes avant que son estomac ne se rappelle à lui. Il commença alors à se fabriquer une lance pour piquer un quartier de viande mais il dû abandonner bien vite car il n'avait rien pour l'affûter et obtenir une pointe convenable.

Et, alors qu'il réfléchissait à un autre plan, Amadis fut soudainement interrompu par le retour inopiné du lapin qui bondit au milieu du barbecue, envoyant valser en l'air les grillades et créant une vive cohue parmi les convives. Un des tournedos voltigea sur le visage de notre héros qui le réceptionna en laissant échapper un cri de douleur. La brûlure le fit détalier comme un lapin et il ne s'arrêta qu'une fois plongé dans un bosquet de ronces qui formait un immense piège naturel. Bien que blessé de toute part, Amadis reprit conscience du steak qui lui avait brûlé le visage, et lui chauffait encore les doigts. Il l'enfourna prestement. Repu mais perdu, notre héros tremblait encore à la pensée des abominations de garenne qu'il imaginait bondir partout autour de lui. Il finit par se ressaisir et agita les bras en déchirant davantage son t-shirt pris dans les ronces. Amadis devait faire preuve d'ingéniosité afin de sortir de cet épineux piège mais c'est le moment que choisit sa bien-aimée pour se rappeler à sa pensée. Il soupira en repensant au but de sa quête et à tout ce qu'il avait abandonné pour l'entreprendre, à celui qu'il était dans le monde de Reveal Quest. Et cela lui donna l'idée qu'il lui fallait pour s'en tirer. Il se saisit de son bonnet en laine et le mit autour de sa main. Il put ensuite saisir douloureusement les tentacules aiguisées et les enlever de ses bras lacérés. Après une âpre lutte qui vit périr son bonnet, Amadis réussit à se défaire complètement de ce végétal ennemi.

Il allait reprendre son périple lorsqu'il se souvint qu'il était perdu. Il se remémora alors les conseils basiques pour se repérer en forêt et il se mit à la recherche de mousse. Après quelques minutes il en trouva effectivement sur le tronc d'un arbre mais celle-ci l'entourait complètement, ce qui ne lui donna aucune indication. En continuant à chercher, il finit par trouver un autre arbre qui lui permit de connaître la direction du nord, ce qui ne l'avancait pas davantage puisqu'il ne savait pas du tout dans quelle direction se trouvait sa monture.

Il entreprit alors de grimper jusqu'à la cime d'un arbre afin de se repérer. Il n'avait jamais été très habile lorsqu'il s'agissait d'équilibre et il chuta plusieurs fois avant d'arriver à atteindre la première branche. L'escalade lui prit plus d'une heure et une fois en haut, il constata qu'un autre arbre encore plus grand lui bouchait la vue. Il envisagea de sauter sur celui-ci mais il avait déjà le vertige en regardant ses pieds alors il choisit plutôt de redescendre. En voulant prendre appuie sur une autre branche, il découvrit qu'elle était sèche et cassable. Il descendit donc bien plus rapidement que prévu et percuta brutalement le sol, perdant connaissance.

Après quelques minutes, il reprit ses esprits et il se releva. Il fouilla le sol autour de lui et il fut heureux de retrouver tout son équipement. Il n'avait pas été pillé comme il aurait pu le craindre. En revanche ses potions fortifiantes s'étaient brisées et son sac étaient maintenant poisseux et très odorant. Amadis se releva et reprit ses errances en remerciant sa dulcinée d'être encore en vie. Il repensa à la liste des choses à faire lorsque l'on est perdu en forêt et il étudia alors le dénivelé. On dit en effet qu'il vaut mieux toujours aller vers le bas lorsque l'on est dans une pente, mais cela ne dit en rien la direction à prendre lorsque tout semble plat. Amadis décida alors de marcher au hasard jusqu'à trouver la trace d'un chemin ou d'une route. Il marcha donc d'un pas décidé dans la direction du soleil et après quelques minutes de marche il arriva dans le lit d'une rivière qui se répandait sur plusieurs mètres, créant un marécage peu avenant. L'eau s'infiltra rapidement dans ses chaussures et, sentant la boue suinter entre ses orteils, Amadis se persuada qu'il n'avait pas le niveau suffisant pour passer par ce dangereux chemin.

Il fit donc demi-tour, approximativement. Il recommença à marcher au hasard pendant ce qui lui sembla durer cents ans avant de s'arrêter à cause de la fatigue. Il en rageait. Jamais son personnage virtuel n'avait besoin de dormir. Lorsqu'il ne pouvait plus courir il buvait une potion pour remplir sa

jauge de fatigue et il pouvait repartir. Voilà un objet qu'il lui faudrait acquérir ! Mais sa préoccupation du moment était plutôt de retrouver son canasson puis de trouver un bon lit pour dormir. De mémoire il ne se rappelait pas avoir un jour dormis ailleurs que dans sa chambre ou dans celles de ses amis lorsqu'ils l'invitaient pour faire une soirée de jeux en réseau ou de jeux de rôles. Il se remit en marche et il finit par arriver sur la route qu'il avait quittée plusieurs heures plus tôt pour entrer dans la forêt. Il la longea pendant plusieurs minutes avant de retrouver son palefroi là où il l'avait laissé.

Il resta près de son vélo, hagard, à regarder le soleil qui était bien bas dans le ciel. Il ne savait absolument pas dans quelle direction se trouvait la ville de Sarai, sa princesse. Il prit alors la décision de rallier d'abord une grande ville afin de pouvoir changer ensuite de moyen de transport. Il ne s'imaginait pas passer une autre journée comme celle-ci ! Et encore, elle n'était pas terminée et Amadis devait se remettre en selle afin de trouver un lieu où il pourrait passer la nuit.

II. De la première nuit et des premières épreuves

Alors que le soleil se couchait, et qu'Amadis aurait aimé en faire autant, sa monture fut prise d'une folle envie de s'allonger sur le côté à la rencontre d'un malheureux trou dans la route. Notre héros fut donc contraint de la suivre, s'étalant de tout son long sur le bitume. Tandis qu'il cherchait à comprendre quel monstre avait réussi à l'attaquer sans qu'il puisse le voir, une camionnette s'arrêta à sa hauteur.

— Hey, gamin, ça va ?

Il agrippa le bras d'un homme qu'il lui sembla reconnaître.

— Sacrée chute, et ton vélo est salement abîmé. Tu veux que je te ramène chez tes parents ?

Notre héros ne comprit tout d'abord rien à ce que lui disait cet homme puis il reprit petit à petit conscience de ce qui l'entourait. Il regarda l'homme et il reconnut une des personnes qui avait préparé la viande dont il avait pu profiter. De peur qu'il ne l'attaque pour son méfait, il tenta de s'enfuir mais il n'en trouva pas la force et il s'effondra de nouveau sur le macadam.

— Attends voir, mais tu as la jambe en sang ! Viens là que je te fasse un pansement !

— Vous voulez me soigner ? Mais c'est super !

L'homme aida notre malheureux héros à monter dans la voiture avec lui. Il jeta le vélo dans le coffre et s'installa au volant. Amadis lui raconta alors qu'il devait rejoindre des amis pour camper. Ils devaient dormir en forêt mais il les avait perdus et, à la vue de son vélo, il se lamentait de ne pouvoir les retrouver. Il se voyait contraint de dormir sans duvet ni tente risquant d'être attaqué par un loup-garou ou une autre répugnante bête sauvage. La douleur que lui infligeait la vue de sang sur sa propre jambe l'aida à rendre émouvante son histoire et à apitoyer l'homme des grillades. Ce dernier lui proposa de passer la nuit chez lui, ce que notre héros accepta avec joie. En chemin l'homme lui demanda quelques informations sur lui mais Amadis s'endormit rapidement, rêvant à sa bien-aimée.

Il la voyait nimbée de lumière, et lui s'agenouillant face à sa robe elfique, tendant son épée qu'elle bénissait de son doux regard fleuri. Il se retourna pour pourfendre un cube gélatineux qui éclata en cotillons colorés. Elle réapparut dans un éclair blanc et s'avança vers lui. Il se rendit compte

qu'il était dans un temple, avec face à lui un prêtre tenant un sceptre flamboyant. Brusquement il le bascula à l'horizontale et une giclée magique traversa la pièce pour arroser un mort-vivant. Celui-ci leva les bras au ralenti et se mit à danser, entouré d'une dizaine de mort-vivants. La mariée leva alors son voile et son sourire sardonique révéla des canines aiguisées. Elle se jeta sur son cou avec avidité.

Il se réveilla en sursaut.. Il était allongé en un lieu inconnu, sur le canapé d'un bureau qui pouvait aisément passer pour celui d'un enquêteur londonien. L'homme de la veille était sur son ordinateur en train d'ajouter des chiffres dans un tableau qui en était déjà bien rempli. Amadis, à la vue de l'ordinateur se jeta sur l'homme pour lui demander s'il pourrait s'en servir quelques minutes. L'homme accepta de lui laisser sa place en restant derrière lui. Il put alors découvrir l'agilité de notre héros. Ses mains survolaient le clavier alors qu'il lisait et répondait en un éclair à plusieurs dizaines de courriels. Il avait reçu plusieurs messages de la part des gens avec qui il jouait à Reveal Quest, certains pour lui demander ce qu'il était devenu, d'autres pour lui demander de l'aide. Il était heureux de pouvoir communiquer avec eux, mais il n'avait pas reçu l'unique réponse qu'il attendait, celle de Saraï, sa princesse. Il devait donc continuer sa quête. Il répondit rapidement aux membres de son clan et il leur fit part de sa quête. Aucun n'était connecté en cette heure si matinale, et il ne pourrait avoir leur réponse qu'à sa prochaine connexion.

Il se rendit ensuite sur un site proposant une carte de la région et il tenta de retrouver l'itinéraire qu'il avait parcouru, mais en vain. Il ne reconnaissait aucun nom sur la carte et il n'y avait pas de coordonnées précises pour se repérer. Habituellement, il connaissait sa position grâce à un point clignotant sur un carte, grâce à une flèche tournante lui indiquant la direction à suivre ou encore à l'aide de chiffres qui indiquaient son éloignement par rapport au bord de la carte.

Là, il était perdu. L'homme remarqua qu'il regardait une carte d'un autre continent et il lui donna le nom du quartier dans lequel il se trouvait, sans que cela n'évoque rien à Amadis. Il décida de reprendre sa route sans attendre, pensant qu'il serait guidé par les PNJ qu'il croiserait sur les chemins de l'amour. Alors qu'il rassemblait ses affaires et contemplait la blessure très superficielle sur sa jambe il se rendit compte qu'il n'avait rien pour remercier son hôte.

Amadis préférait rester honnête et il n'envisageait pas une seconde de fuir sans laisser quelques pièces pour cette nuit. Il quitta discrètement la

chambre dans laquelle il était resté, passa dans le corridor et perçut des éclats de voix. L'homme qui l'avait hébergé discutait activement avec sa châtelaine, Amadis pouvait donc s'absenter sans qu'ils ne le remarquent. Il sortit par la porte de derrière, car les manoirs de lotissements abritent souvent une porte de derrière.

Il arriva dans le jardin familial où ses yeux purent découvrir un merveilleux fouillis d'herbes, de branches, de fruits, et de fleurs à perte de vue.

— Jolie carte, le designer a fait un beau boulot ! Je suis sûr qu'il y a un trésor au bout de ce niveau !

Du regard il traça mentalement son itinéraire pour aller jusqu'au fond du jardinet, en longeant un buisson verdoyant et en évitant les rougeoyants coquelicots.

Il s'élança ensuite vaillamment à travers les hautes herbes de la jungle qui lui tendaient les bras. Près des coquelicots il fit une découverte merveilleuse, un papier déchiré, résidu d'un Twix au nougat. Il le fourra dans son sac et il se remit en marche. Au milieu des buissons se cachait une branche maligne, qui manqua de le faire trébucher. Dans sa précipitation, il cru à une attaque et il lâcha un cri avant de rejoindre insidieusement le sol.

— Quoi ça ait pu être, je l'ai sans doute fait fuir avec mon cri d'intimidation !

Et il s'élança, battant à grands coups d'épée dans le vent et les hautes herbes.

— Wouaowh.

C'est ce qu'Amadis laissa échapper dans un souffle, perdu face à la contemplation de son but finalement atteint.

Un coin isolé, une cachette merveilleuse, une réserve formidablement providentielle de po ! Empilés négligemment contre le vieux muret décrépi, une vingtaine de pots encore empreints de terre et des racines arrachées, témoins d'une époque florale glorieuse, attendaient le héros digne de les sauver de l'abandon.

Mais, alors qu'il allait se pencher pour en ramasser un, le gardien du trésor s'élança sur lui. Un gargantuesque cerbère lui tomba dessus de tout son poids. Allongé dans l'herbe, Amadis ne distinguait qu'une tête mais nul doute qu'il en avait deux autres, elles aussi pleines de dents et attirées par sa chair fraîche. En chutant, il avait laissé échapper son épée aussi il tenta de repousser le monstre par la force de ses bras, mais en vain. L'hirsute créature approcha sa gueule béante du visage de notre héros et lui apposa sa bave empoisonnée d'un ardent coup de langue. Pris de dégoût, Amadis abandonna

toute la force qu'il mettait sur ses bras pour repousser son adversaire. Ils glissèrent le long du corps du cerbère, ce qui produisit une réaction inattendue. L'animal bondit de côté et bondillonna autour d'Amadis, émettant d'étranges jappements. Notre héros saisit cette occasion pour récupérer son épée, s'emparer de deux pots et s'enfuir ventre à terre.

En prenant garde au buisson touffu et aux coquelicots parsemés, il réussit à traverser le jardinet sans encombres. Arrivé à la maison, il s'épousseta puis franchit la porte du domaine. Il entendit le couple discuter avec animation autour du poste de télévision familial et, posant avec soin les précieux pots sur le paillason, il se dirigea vers la camionnette de laquelle il extirpa sa monture fatiguée. La route lui tendait les bras, peinte de la lumière éclatante du matin, les rangées d'arbres créant d'étranges formes au sol. Devant ce spectacle, il vérifia s'il avait bien sa fidèle Épée de Lumière et sa rondache brillante et remonta son pantalon déchiré au genou. Ceci fait, il pu reprendre son périple en traînant son vélo qui n'était plus en état de rouler, les deux roues étant sévèrement voilées.

Le jour se levait à peine et Amadis ne reconnaissait rien au paysage qu'il avait sous les yeux. Arrivé à un croisement il s'arrêta, las de pousser son vélo. Plusieurs voies s'offraient à lui, toutes encadrées de maisons, de pelouses tondues à ras et de trottoirs étincelants. Il finit par se décider pour le chemin de droite car c'était le seul qui n'était pas balisé d'un panneau marqué d'un T, probablement le signe d'une entité maléfique locale.

Il tourna en rond pendant plus d'une heure avant de se retrouver devant son point de départ. Les maisons étaient toutes identiques et il n'arrivait pas à se repérer dans ce lotissement labyrinthique. Cherchant comment quitter cet endroit maudit, il découvrit finalement un groupe de gobelins. Ces petits êtres espiègles s'envoyaient entre eux une boule de plastique, sans doute magique, en la faisant rebondir au sol dans un bruit mat évoquant de vieux bruitages de films de kung-fu. Amadis les regarda courir de façon désordonnée autour de cet étrange artefact bruyant puis il finit par se décider à avancer vers eux et à les interpeller.

— Hé là, gobelins ! Que faites-vous ?

— Du basket, tu joues ?

Amadis comprit qu'il était mis au défi par ces humanoïdes arrogants et vêtus d'habits ridicules. Il accrocha sa monture à un grillage en laissant sur sa croupe son épée, sa rondache et son sac. Il s'avança en adoptant sa posture la plus digne, le regard faussement perdu dans le lointain.

— Moi, Amadis le vaillant, j'accepte votre défi !

— Amadis ? Mais tu sors d'où ?

— Je suis un homme du Voyage, un héros de l'Aventure, un chevalier errant.

— Ouais, t'es un gitan quoi. Pfft...Tu s'ras avec lui, lui et lui.

Amadis regarda tour à tour ceux qui étaient désignés par celui qui semblait être le chef mais il n'arrivait pas à les différencier des autres gobelins. Ils avaient tous des têtes difformes et Amadis ne voyait en eux que de stupides créatures au look peu inspiré.

— Je ne veux aucun de vous dans mes pattes, je peux tous vous vaincre seul !

Le groupe éclata d'un rire chaotique. Ils se placèrent en demi-cercle face à l'humain, en pliant leurs petites jambes, prêts à bondir. Amadis redressa les épaules et tenta de se donner une allure imposante. Il effectua plusieurs mouvements amples avec les mains afin de s'attirer les grâces protectrices d'Amika, la déesse de l'Amitié et du Courage. La horde ricanait en échangeant des propos incompréhensibles pour Amadis.

L'un d'eux lança finalement la balle en l'air et Amadis sauta sur le côté pour l'esquiver puis plongea en avant vers le premier goblin en face de lui. Il tenta de le soulever à bout de bras pour l'envoyer rouler sur les autres. Le fourbe se défila et récupéra la balle qu'il fit rebondir insolemment à quelques centimètres du visage de notre héros, qui s'était écrasé au sol. Celui-ci, pris de colère face à cette provocation glissa sa main entre la balle et le sol. Ses phalanges rougirent du choc contre le bitume mais il réussit à se saisir du ballon. Il roula sur le côté et, profitant de la rotation, envoya la balle le plus loin qu'il put. Le hasard fit qu'elle vola en direction d'un poteau et rebondit pour traverser le cercle rouge qui y était fixé. La horde réagit en s'agitant et en proférant de multiples imprécations. Ils se réunirent dans un coin pour discuter. Amadis en profita pour se relever d'une roulade. Les voyant réunis, il se dit que c'était l'occasion rêvée d'expérimenter une nouvelle technique. Il saisit la lanière d'un sac qui traînait là et se mit à tourner sur lui-même de plus en plus rapidement, entraîné par le poids du boulet de toile. Il tournoya vers les gobelins qui reculèrent en se bousculant, jusqu'à tous s'effondrer en tas. Amadis tenta de ralentir sa rotation vrillesque mais il ne reprit pas son équilibre et il virevolta en l'air. Il finit son vol dans un roulé-boulé dont il se remit promptement. Le souffle coupé, il releva les yeux vers la masse grouillante de ses ennemis.

— Appréciez ma puissance ! Craignez mon courroux et ma fureur du tigre !

— T'es un guedin, ouais !

— Gredin ? Mais c'est vous les gredins ! Fi ! Partez avant que je ne

vous occisse !

— Yo, l'est carrément taré ce gadjo ! Venez, on se tire !

— Je ne suis pas Carmen Antarès Gadjo, je m'appelle Amadis ! Retenez le nom de celui qui vous a défait !

Sur ces mots, notre héros eut le plaisir de les voir s'enfuir en paniquant. Il était fier d'avoir vaincu tant d'ennemis d'une seule attaque et pensait maintenant le plus grand bien du basket. Il retourna vers sa monture qui gisait au sol et agonisait dans un dernier couinement plaintif. Amadis s'approcha d'elle et dit quelques mots à celle qui fut un temps sa fidèle compagne dans cette aventure. Il finit par se relever les yeux brillants et il reprit son chemin en jetant de multiples coups d'œil en arrière. Il s'éloigna de l'arène et marcha pendant plusieurs minutes avant de se rendre compte qu'il était toujours aussi perdu.

Cette fois pas de forêt mais un nouveau paysage pour le moins étonnant. Amadis mit sa main gauche en visière au dessus de ses yeux et il contempla la plaine immense qui tenait autant de la prairie que du cimetière. Des monticules mécaniques côtoyaient des bosquets de déchets colorés. Des squelettes de voitures hébergeaient des nuées d'insectes bourdonnants. Les douces effluves de fruits en décomposition lui rappelaient le vestiaire du gymnase dans lequel il avait été enfermé depuis son enfance, chaque semaine pendant d'innombrables heures. Un relent particulièrement acide lui emplit les narines et, par un effet de vases communicants, lui vida l'estomac. Le teint pâle, Amadis fit un pas timide en avant, évitant de peu de glisser sur une courge bleuâtre.

— Voilà un décor bien inspiré ! Je sens que l'épreuve sera rude mais le butin avenant !

C'est avec cet espoir qu'Amadis réussit à faire encore quelques pas. Il aperçut au sommet d'une butte étincelante un artefact merveilleux. Deux tiges de métal articulées autour de disques de gomme. La forme lui rappelait celle d'un moyen de transport qu'il avait vu dans Retour vers le Futur, sans l'espèce de poignée censée être au bout de la tige verticale. Amadis était convaincu qu'il serait flamboyant là-dessus et qu'il se déplacerait avec panache. Il gravit le monticule turgescents entraîné par les vapeurs nocives qui lui brûlaient les narines.

Après bien des efforts, Amadis mit enfin la main sur la harpe de métal qu'il était difficile d'appeler encore trottinette. La plaque horizontale tenait encore par miracle entre deux roues dont la rondeur était un lointain souvenir. Les deux disques de plastique mou dégoulinèrent en flaves

orangées qui se mêlaient aux ordures environnantes. Amadis voyait là un objet de valeur qui lui permettrait de se déplacer avec élégance et rapidité. Il dévala le tertre d'ordures en agitant les bras en l'air, baladant sa tige de métal rouillée autour de sa tête. Entraîné par la vitesse, Amadis roula-boula et finit sa course dans un vieux sommier à ressorts.

En s'extrayant de ce mur de ronces d'acier, Amadis se dit que c'était exactement ce qu'il lui fallait ! Il arracha un des ressorts qui s'était planté dans sa jambe et l'enroula autour du manche de l'engin qu'il tenait pour une trottinette. Il dégaina sa fidèle Épée de Lumière et la déposa ensuite horizontalement sur le ressort. En farfouillant du regard dans un tas d'immondices il découvrit un câble électrique à moitié gainé d'un plastique noir poisseux. Amadis l'enroula autour du guidon improvisé puis il recula de quelques pas pour admirer son œuvre. L'état des roues lui sauta enfin aux yeux. Bien qu'il espérait que sa planche planerait au dessus du sol, Amadis se dit qu'un système de secours avec des roues lui serait utile. Son regard balaya les monticules de déchets mais ne vit rien d'intéressant. Il contourna une carcasse de frigo et arriva face à une benne remplie de matériel informatique. Il s'aida d'une photocopieuse pour plonger dans la piscine électronique. Il en ressortit, non sans mal, en tenant deux vieilles souris d'ordinateur. Ils les ouvrit délicatement pour prélever les boules qu'il plaça sous sa trottinette en construction. En forçant un peu, elles s'encastèrent à la place des roulements fondus et il put compléter son véhicule du futur !

L'aspect de l'ensemble était plus steampunk que futuriste, mais Amadis l'admirait avec fierté. Il se saisit du guidon en bois et la poussa vers la sortie de la déchetterie. Arrivé sur un chemin goudronné, Amadis voulu essayer sa création et il s'élança sur quelques mètres. L'expérience fut concluante, il avançait bien. Peut-être à peine plus vite qu'à pied, mais son assemblage était solide. Il fit ainsi presque cents mètres avant d'arriver au pied d'une côte. L'invention, dont le nom lui semblait devoir être Aile d'argent, ne lui fut plus très utile. Il dut reprendre la marche jusqu'au sommet, en traînant derrière lui sa nouvelle monture. C'est ainsi qu'il finit par arriver en vue d'un chatoyant village qui ne lui semblait pas tout à fait inconnu.

III. De la rencontre avec un vieux maître

Amadis s'élança dans la courte pente qui le séparait du centre du village. Elle faisait à peine cinquante mètres mais elle était suffisamment cahoteuse pour entraîner le démantèlement progressif de sa trottinette, jusqu'à l'explosion finale qui envoya Amadis rouler dans le bas-côté. Il se releva péniblement et observa une minute de silence à la mémoire de son alliée d'un instant, qui gisait complètement désarticulée. Il en extirpa son Épée de Lumière ainsi que le câble dont il se fit une ceinture puis il reprit sa marche jusqu'au village. Celui-ci ressemblait étrangement à son village de départ et Amadis de s'exclamer :

— Alors là, je m'attendais à mieux ! Les textures sont reprises à l'identique, les maisons agencées de la même façon !

Il fit le tour des marchands, ceux-ci étant similaires à ceux de son

village, ce qui ne le surprit pas outre mesure, de toutes façons les commerçants ont toujours la même tête. Amadis ne pouvait rien acheter, ce qui le chagrina beaucoup car il aurait bien apprécié de se doter d'une nouvelle potion d'agilité. Celle qu'il avait achetée la dernière fois lui avait sauvée la mise, et il sentait qu'il en aurait bien besoin lors de ses prochaines batailles.

Ne voyant personne en train de sautiller sur place ou surmonté d'un point d'exclamation lumineux, Amadis se dirigea vers la sortie du village. Il maugréa sur plusieurs kilomètres avant d'apercevoir dans un vallon isolé une personne des plus intéressante. Dans la cour pavée d'une vieille ferme, un homme d'expérience s'entraînait au combat à l'épée. Amadis s'approcha de lui :

— Bien le bonjour, vieux maître au savoir ancestral !

Celui-ci ne réagit pas et continua de brandir son arme, l'agitant de ses mains tremblantes. Amadis le regarda faire pendant quelques minutes avant de trouver les mots pour l'interpeller derechef.

— Alors que je passais sur le chemin, je vous ai vu vous entraîner au combat, et je n'ai pu m'empêcher de constater votre étonnante vivacité !

— Laisse-moi décrocher cet essaim tranquille !

— Si je vous aide, m'enseignerez vous vos techniques légendaires ?

— Crévindieu.

Prenant cela pour un oui, Amadis dégaina son arme étincelante. D'un coup très adroit il embrocha l'essaim qu'essayait d'avoir le vieil homme puis, d'un prompt mouvement de poignet, il envoya son bâton et l'essaim vrombissant sur le toit de la maison. Il se tourna alors vers le maître au sabre dans l'attente de ses remerciements. Le vieux jura puis le guida jusqu'à son apprentis et lui demanda de prendre avec lui une échelle. Amadis la ramena et la posa contre le mur de la maison. Le sage lui adressa alors sa première requête :

— Grimpe et redescend moi c'te foutu essaim !

Notre héros salua le vénérable ancêtre et commença son ascension. L'échelle, vermoulue, balançait de gauche à droite au moindre souffle de vent. Amadis usa de toute son habileté pour s'y maintenir et il s'y reprit à de nombreuses fois avant d'arriver à poser le pied sur le troisième échelon. Une fois miraculeusement arrivé en haut il s'allongea de tout son long sur le toit pour reprendre son souffle. Amadis avait l'impression de n'avoir jamais vu autant de vide en dessous de lui, ce qui était sûrement vrai si on exceptait les simulations de combats aériens auxquelles il avait joué.

Après plusieurs minutes qui lui furent nécessaires pour reprendre ses esprits, notre héros rampa sur le toit. Il n'eut pas de mal à récupérer son bâton mais l'essaim s'en décrocha et il tomba dans la cheminée. Amadis s'en approcha en clopinant et, s'il ne pouvait distinguer l'essaim, il découvrit un mystérieux gouffre béant qui invitait à l'aventure. Il ne savait pas s'il lui faudrait combattre un monstre légendaire ou s'il apprendrait à maîtriser sa force intérieure mais il se jeta avec enthousiasme dans le gouffre béant.

— Voilà une aventure digne de moi. Obscurité me voilà !

Il cala son épée entre les deux bords de la margelle et il s'y pendit par les pieds, tête en bas. Des mains il sentait la noirceur des parois qui lui semblait refléter l'âme du démon qui se terrait au fond de cet antre. Il entendait un bourdonnement sourd qui le guiderait jusqu'à son but, l'essaim. Il réfléchissait à un moyen de descendre un peu plus bas lorsque sa fidèle lame céda sous son poids, l'entraînant brusquement vers l'obscurité. Sous le choc il écarta les jambes qui, en frottant contre les parois, en décrochèrent plusieurs briques. La cheminée était ancienne et elle s'effondra complètement sur lui, jusqu'à empêcher tout retour en arrière. Pensant avoir marché sur une dalle piégée, Amadis agita les pieds, se contentant de remuer les briques et de s'abîmer les jambes jusqu'à bloquer complètement le conduit.

Il ne pouvait plus avancer, son visage était écrasé contre une grille d'aération et ses bras étaient bloqués le long de son corps. Il essaya néanmoins de les ramener vers son visage, ce qui eu pour effet de décrocher de larges plaques de suie. En tombant à travers la grille, cette noire humeur réveilla ses ennemis qui se précipitèrent vers lui. C'était une véritable armée qui déferla sur lui alors qu'il était paralysé dans ce piège infernal. Il sentait leurs piqûres partout sur son visage sans arriver à les repousser. Il finit par retrouver, fichée dans le mur, une partie de son épée. Il tenta de l'agiter dans le maigre espace qu'il y avait entre ses bras et son corps. Il n'arrivait pas à atteindre les abeilles mais il sentait qu'il augmentait sensiblement la taille du conduit. Alors qu'il s'agitait, l'air devenait de plus en plus irrespirable et ses ennemis commençaient à fuir. Trop heureux d'avoir réussi à les chasser il fit un mouvement brusque auquel répondit un sinistre craquement de son épaule qui le fit traverser la grille plus rapidement qu'il ne l'aurait souhaité. Il vint s'effondrer contre l'âtre de la cheminée, rebondissant jusqu'au milieu du salon. En se relevant difficilement, il ramassa entre ses doigts livides malgré leur noirceur l'essaim sacré qui avait roulé près de lui et il l'éleva au dessus de sa tête dans un geste de victoire. Il put enfin perdre connaissance

et s'effondrer lourdement.

Lorsqu'il reprit ses esprits son épaule était bandée et tous ses membres étaient ankylosés. De larges rayures rouges et noires parcouraient ses bras émaciés et son visage était boursoufflé de toute part. Une voix éraillée interrompit son inventaire physique.

— Alors y se réveille enfin le badabet !

— J'ai...j'ai rempli ma mission !

— T'as s'rtout démolé ma cheminée.

— Ai-je gagné un niveau ?

— Mais qu'est ce qu'tu vas fichre avec un niveau ? T'es pas ben du tout on dirait !

— Au contraire, je suis en pleine forme ! Je vous ai aidé et maintenant vous allez me transmettre tout votre savoir ancestral !

— Faudrait déjà qu'tu te décrasses la trogne. Y a de l'eau là-bas.

— Où est mon équipement, et ma tunique ?

— J'ai jeté tes vêtements qu'étaient en lambeaux. Pis j'ai trouvé un couvercle de casserole plié en deux dans ton dos. J'ai bien l'impression qu'sans lui ton dos serait en miettes.

— Je vais remercier ma princesse de m'avoir protégé pendant mon exploit.

Le vieux pensa qu'il délirait encore et il sortit de la pièce en levant les yeux au ciel. Amadis rassembla ses mains et se mit à psalmodier.

— Ô toi qui inspire tous mes mouvements, astre de mes nuits, reflet de l'onde paisible, douceur soyeuse qui guide mon esprit en toute situation, ange descendue à mon chevet pour me guider à travers ce monde pris de folie, ô toi qui...

Et sans réussir à finir sa phrase, Amadis s'évanouit de nouveau. De son côté le vieil homme regardait pensif la montagne de décombres qui était auparavant son salon. Ce gamin avait l'air de ne pas réaliser ce qu'il avait fait, mais il ne semblait pas bien méchant, il lui rappelait ses petits enfants qu'il ne voyait jamais. Il se dit qu'ils auraient fort à faire le lendemain pour réparer tout ça.

Un coq chanta, un âne lui répondit et notre héros s'éveilla. Après quelques minutes d'hésitation, il se redressa et s'aperçut que ses blessures de la veille étaient toujours bien là. Son maigre espoir d'avoir été soigné grâce à son sommeil s'envola.

En s'appuyant contre le montant du lit, il trouva des vêtements qui lui étaient visiblement destinés. Après les avoir enfilés, il s'admira dans un

miroir et il se trouva plutôt mieux, il comprit presque le sens du mot charisme. Impressionné par lui-même, il rejoignit la pièce d'à côté dans laquelle se trouvait le vieux sage qui se tourna vers lui sans s'interrompre dans son action.

— Ah, enfin ! Vins donc m'aider !

Amadis s'approcha, prêt à en apprendre le plus possible !

— Vois-tu, gamin, ça c'est une baratte là.

Et le sage lui expliqua qu'en tournant la batte, la crème se transformait en babeurre, forme préalable du beurre. Amadis comprit qu'il se trouvait en présence d'un authentique alchimiste et il fut heureux de l'aider à réaliser sa transmutation. Il commença à pétrir l'amalgame graisseux qui sortait du creuset. Dès les premières minutes il sentit que sa dextérité augmentait mais, voyant l'efficacité du jeune garçon, l'ancêtre décida qu'il pourrait probablement mieux l'employer à une autre tâche et il l'envoya chercher du sable au bord de la rivière qui coulait en contrebas de la maison.

Amadis partit en clopinant joyeusement, tiré par une brouette bancale que l'alchimiste lui avait confiée. Elle devait sans nul doute posséder de terribles pouvoirs magiques mais ne les trouvant pas, notre héros en était réduit à effectuer de multiples acrobaties désarticulées pour éviter qu'elle ne lui échappe et qu'il ne finisse à plat ventre sur le chemin mal empierré. Arrivée à l'eau, ou plutôt dans l'eau, la brouette s'arrêta. Amadis prit alors la pelle posée sur la brouette et il commença à brasser le sable. Dès les premières pelletées il sentit sa force augmenter, plus il progressait et plus ses muscles lui faisaient douloureusement percevoir l'expérience qu'il acquerrait.

Après avoir rempli trois sacs qu'il chargea difficilement sur la brouette, il entreprit de remonter la côte. Le poids du sable s'ajoutant à celui du tombereau, notre héros avait les plus grandes difficultés à progresser dans son périple. Il lutta vaillamment contre les ornières, les pierres dévalantes et l'instabilité de son chargement afin de rejoindre le sommet de la colline où l'attendait l'alchimiste. Malgré les cris de désespoir que lâchaient chacun de ses muscles, Amadis se réjouissait d'augmenter son endurance et, à force d'efforts, il arriva devant le cabinet de l'alchimiste. Celui-ci l'attendait sur un banc en sirotant un spiritueux. Après lui avoir laissé le temps de reprendre son souffle, il l'entraîna avec lui vers la prochaine étape de son entraînement, le salon.

Celui-ci présentait un décors post-apocalyptique depuis l'effondrement de la cheminée. Le vieux sage lui expliqua qu'ils allaient réparer le mur en

faisant du ciment grâce au sable qu'il venait d'amener mais qu'il faudrait d'abord déblayer tous les gravas. Ils passèrent donc le restant de la journée à nettoyer les décombres. Amadis était heureux car sa constitution s'améliorait et le vieil homme était content car, bien qu'étrange, le gamin mettait du cœur à l'ouvrage. Ils commencèrent alors à entreprendre le rempierrage de la cheminée, tandis que la lumière déclinait. Amadis n'eut aucun mal à placer les pierres à l'emplacement qui leur correspondait le mieux grâce aux nombreuses heures passées à jouer à Tetris, ce qui étonna grandement le vieux maître.

Le soir venu, ils préparèrent ensemble une mystérieuse soupe de poireaux puis ils discutèrent près du feu. L'alchimiste raconta ses voyages passés, lorsqu'il travaillait comme chargé de mission pour l'État. Amadis comprit qu'il était alors explorateur et il écouta avec une attention soutenue toutes les histoires de l'alchimiste explorateur. Il tentait de retenir chaque information afin que son savoir augmente mais la fatigue le gagna progressivement et bientôt il sombra dans le sommeil. Le vieil homme jeta sur lui une couverture puis il partit se coucher.

Le soleil sortit de la brume matinale alors qu'Amadis s'extirpait avec difficulté du fauteuil dans lequel il avait passé la nuit. Il ressentait les bénéfices de l'entraînement de la veille à travers tous ses muscles. À côté de lui, son hôte s'affairait. Il pétrissait une pâte étrange qu'il mit ensuite au four. Notre héros quémанда des explications et l'homme lui apprit alors comment préparer du pain — ce qu'Amadis trouva merveilleux. Ils retournèrent ensuite dans le salon afin de cimenter la cheminée, ce qu'ils terminèrent avant la moitié de la matinée.

L'alchimiste-maçon confia ensuite à Amadis une tête de loup afin de dépoussiérer les poutres du plafond. L'apprenti d'un jour soupesa attentivement la lance que lui proposait le vieil homme. Bien qu'assez légère elle n'était guère équilibrée et elle lui sembla très inconfortable à manier. Amadis ne comprenait pas vraiment pourquoi la pointe avait été remplacée par une boule de poil rose, mais il imagina qu'elle était capable de lancer des boules de feu, de paralyser ceux qu'elle touchait ou de s'accaparer le pouvoir de ce avec quoi elle entrait en contact. Il fit donc quelques moulinets afin de dévoiler les capacités spéciales de cette arme, mais il ne réussit qu'à s'entourer d'un épais nuage de poussière. Le vieil homme, alerté par les volutes poussiéreuses qui sortaient par les fenêtres, revint donc et reprit la lance des mains d'Amadis.

Lassé de voir son salon dévasté par les prouesses de notre héros, il lui demanda de tailler sa haie. Amadis fut bien plus intéressé par le taille-haie que par la rangée d'arbres. Il ressemblait à une paire de couteaux papillons, une arme exotique dont il avait entendu parler à de nombreuses reprises. Souvent utilisées par deux, ces armes ont la particularité de ne paraître en être qu'une lorsqu'elles sont rangées dans leur fourreau. Amadis tenta de les manier, en s'entraînant contre les branchages comme le lui avait conseillé son maître. Après avoir mis à mal ses adversaires, Amadis, haletant, s'arrêta un instant, s'adossa contre un tas de bois, tentant de reprendre son souffle. Celui-ci s'effondra sur Amadis, ce qui fit revenir le vieux promptement.

Il considéra les bûches dispersées sur l'herbe et il expliqua à son maladroit invité qu'il serait profitable de fendre les bûches avant de les ranger de nouveau. Amadis trouva l'idée excellente et il se saisit de la hache que lui tendait le vieil homme. Amadis examina l'étrange alliage plus orangé qu'argenté qui composait sa lame. Puis elle lui échappa des mains. En l'extrayant de la motte de terre dans laquelle elle s'était fichée, il y découvrit un vers de terre tranché en deux et il comprit subitement la teneur de l'alliage magique de la lame. Puisqu'elle pouvait trancher une tête d'un coup, elle était forcément vorpale, une propriété exceptionnelle ! Il tenta de la manier pendant quelques minutes puis le vieux revint le chercher, car il était midi.

Ils mangèrent du pain avec du pâté et Amadis eut la joie de goûter à une eau-de-vie qui lui enflamma la gorge et le fit tousser abondamment. Se reprenant, il prit un ton sérieux et s'adressa à son hôte :

— Je vous remercie de m'avoir hébergé et appris tant de choses mais il est maintenant temps pour moi de reprendre ma quête. J'espère avoir fait tout ce que vous désiriez et je dois avant de vous quitter choisir quelle arme m'accompagnera. J'ai essayé votre lance magique, vos couteaux papillons et votre hache vorpale. Je ne sais que choisir pour m'accompagner dans mon voyage.

Le vieux regarda le gamin un moment puis il se leva lentement, ouvrit un vieux coffre en bois et en sortit un bâton de marche qu'il tendit à Amadis en déclarant :

— Il fut mon compagnon pendant de nombreuses années et maintenant j'te l'confie.

Amadis n'écouta pas la suite des explications du vieil homme tant il était fasciné par ce merveilleux objet. Il ne put l'entendre expliquer qu'il gravait les noms des montagnes qu'il avait franchies tant notre héros était obsédé par les runes qui couvraient le manche de cette épée fabuleuse. Il

saisit l'arme et sentit la ficelle entourée autour du pommeau crisser sous sa paume. Elle lui convenait parfaitement. Il remercia donc abondamment le vieil homme pour son entraînement et pour cette lame magnifique puis il reprit son chemin, alors que l'après midi commençait à peine.

IV. D'une après-midi dans les montagnes sauvages

Un vent piquant rendait brillants les yeux d'Amadis. A moins que ce ne soit l'émotion de quitter ce vieux maître qui lui avait tant appris. Mais l'aventure à travers les grands espaces sauvages reprenait et Amadis sentait qu'il avait bien progressé depuis son départ. Il avait maintenant le ventre plein, une bien meilleure arme et le ciel était vide de tout nuages. Il décida de remonter la rivière qui bordait la bâtisse du vieux maître qu'il venait de quitter afin de prendre de la hauteur tout en restant à proximité d'un point d'eau. Outre son épée, le vieux maître lui avait légué une miche de pain et un saucisson qui lui permettraient de se nourrir pendant de nombreux jours ainsi qu'une gourde en fer blanc contenant de l'eau fraîche. Ce brave homme l'avait également laissé emporter de nouveaux vêtements. Amadis portait maintenant un large pantalon marron avec une ceinture fort pratique pour y ranger son arme ainsi qu'une chemise à carreaux bleus et blancs démesurée qu'il espérait assez chaude pour le couvrir pendant ses bivouacs. Ces frusques avaient déjà bien servi et étaient élimés aux articulations : ils lui donnaient un air d'aventurier.

Sa fatigue était encore présente, mais Amadis n'en souffrait pas autant que ce qu'il avait craint d'abord. Après une heure de marche et d'arrêts fréquents pour se reposer, il put enfin contempler une vue digne d'intérêt. Une nouvelle vallée s'étendait à ses pieds, fermée à l'horizon par d'invisibles monts brumeux. D'abord couverte de forêt, elle évoluait en pâturages puis en friches industrielles jusqu'à une immense ville que le jeune homme imaginait traversée par un fleuve, car c'est le lot de la plupart des villes. C'est là-bas qu'il souhaitait aller pour chercher un moyen de transport rapide afin de rejoindre Saraï.

Encouragé par cet objectif qui paraissait à portée de main, Amadis marcha avec détermination le long de la crête, regardant tantôt la vallée en contre-bas, tantôt la forêt qui ondulait en suivant les courbes du terrain. La vive brise lui rafraîchissait le visage et il appréciait cette promenade en oubliant presque sa douce Saraï qui attendait sa venue. Il se prit à gambader joyeusement en s'arrêtant à la moindre fleur pour en humer le parfum. Il n'aurait pas été étonné de croiser là des fées ou des petits êtres merveilleux. Pensant à cela, il se mit à leur recherche activement. Il plongea dans un bouquet de fleurs et en écarta les tiges. Des odeurs printanières montèrent à ses narines et il était sûr d'être sur la bonne voie.

Il avança ainsi à quatre pattes jusqu'à tomber nez à nez avec une créature à l'étrange ramage. Une petite tête pointue et des gros yeux globuleux lui faisaient face, à moins de dix centimètres de son visage. Elle paraissait énorme, avec ses pattes griffues et ses longues moustaches blanches. Elle était toute aussi surprise qu'Amadis mais plus apeurée. Elle bondit en arrière et creusa à toute allure un trou dans le sol. Amadis, croyant voir là un petit être féérique, se jeta à sa suite et tenta de se saisir de l'animal. Ce fut peine perdue, elle était trop prompte à s'enfouir. Notre héros ne désespéra pas et continua ses recherches dans les buissons. Il arriva sans s'en apercevoir dans un buisson de ronces, dont il réussit à se sortir avec moins de difficulté que la première fois, signe de son expérience en la matière.

Il aperçut furtivement une bête poilue qui courait le long d'un arbre, mais il ne se sentit pas le courage de grimper à sa poursuite. Et ce n'était sûrement pas une fée, tout au plus un pokémon sauvage dont il ne saurait que faire. Il n'avait rien pour le capturer et il préférait combattre grâce à son propre courage plutôt que de dépendre d'animaux criant leurs propres noms. S'approchant de l'arbre, il entendit gratter à ses pieds. Il se baissa pour observer le tronc de l'arbre, tout prêt à y trouver une maison miniature, comme celle de l'Histoire sans fin. Il vit en effet un trou dans l'arbre, mais celui-ci était tout à fait obscur.

— Fées du bas de l'arbre, je vous salue.

Aucune réponse ne vint, mais Amadis eut l'impression que le feuillage bruissait autour de lui.

— Dryades, Ents, êtres sylvains, esprits de la nature, je vous salue et requiers de vous protection et aide dans ma quête. Je pars retrouver ma dulcinée à travers la montagne et j'espère de vous tout l'aide que vous pourrez m'apporter. Merci.

Amadis n'obtint aucune réponse mais il reprit sa marche plein d'une confiance nouvelle.

Il traversa plusieurs vallons et suivit plusieurs sentiers mal indiqués jusqu'à arriver là où la crête s'ouvre sur un plateau verdoyant. Aucun chemin n'était visible et personne ne foulait l'herbe rase qui semblait orange dans la lumière déclinante de fin d'après midi. S'il avait su lire l'heure en se fiant au soleil, Amadis aurait pu voir qu'il lui restait à peine deux heures avant la nuit. Mais il n'y faisait nullement attention, fixant une étrange rangée de colosses argentés qui se tenaient plus loin sur le rebord du plateau.

Amadis ne voyait pas très bien de loin, habitué qu'il était à la lumière blafarde des écrans d'ordinateur, aussi ne distinguait-il que leurs silhouettes décharnées. Il lui semblait qu'ils étaient neuf. Un groupe de géants des collines qui dominaient une butte et profitaient du vent pour faire tourner d'immenses lames blanches. Autour d'eux, nulle armée ni monture n'entouraient ces étranges soldats.

Le prudent héros s'approcha à pas couverts, afin d'élaborer une stratégie. A mesure qu'il avançait, il distingua une mélodie sourde qui provenait de ces blancs guerriers. Il ne put identifier en quelle langue ces êtres s'exprimaient, mais il pensa aussitôt à une plainte pour un camarade mort au combat. L'aventurier avança prudemment dans leur direction, en tendant l'oreille. L'onde sonore se transforma lentement en un souffle rauque entrecoupé de sifflements. Le jeune aventurier n'était pas très rassuré par ce qui pouvait très bien être une incantation à son encontre mais il poursuivit néanmoins sa route. Leurs yeux uniques envoyaient des signaux lumineux lents, comme si ils clignaient des yeux pour effacer leurs larmes.

En arrivant dans l'ombre des colosses, Amadis se rendit finalement compte de leur immensité. Grandes tours de plus de cinquante mètres de hauteur, elles propulsait des shurikens blancs de la taille d'un homme. Elles étaient bien trop grandes pour notre héros, et inatteignables pour son épée. Amadis les questionna sur leur sinistre chant, mais il n'obtint aucune réponse. Il aperçut sur leur côté une tentacule noire qui battait dans le vent et il se dit qu'il s'agissait peut-être d'un de leurs appendices monstrueux. En le suivant des yeux, il le vit tendre vers l'horizon. Lui vint alors l'idée qu'il pourrait s'agir d'une laisse, retenant prisonniers les neufs gardiens de la montagne. Car finalement, leur souffle était peut-être une plainte, celle des titans immobiles aux vrombissantes lames circulaires.

Amadis entreprit d'escalader péniblement un muret puis une grille aux larges barreaux pour atteindre finalement ce lien maléfique puis, d'un geste assuré, il abattit son épée avec détermination. Elle glissa sur le câble qui l'entraîna au sol où il s'étala de tout son long. Il se releva néanmoins pour escalader de nouveau la grille. Il frappa plus fort encore, en visant l'endroit où le filin passait au dessus de la barrière sur laquelle il se tenait dans un équilibre précaire. Le câble se tendit, ondula jusqu'au géant et revint en une onde puissante qui expédia de nouveau Amadis au sol. Se relevant un peu sonné, notre héros, constatant que la force ne donnait rien, décida d'utiliser la ruse. Il défit la ceinture en cuir que lui avait offert son vieux maître et il en fixa le fermoir à sa lame. Tenant l'autre extrémité, il remonta sur la barrière. Une fois en haut, il lança son épée, qui passa au dessus du câble et lui revint dans la figure. Il attrapa son épée d'une main, et l'extrémité de la ceinture de l'autre, puis il se jeta vers le sol. Si d'abord il glissa le long du filin, ce dernier finit par se rompre dans un crépitement et l'électrique héros roula-boula au sol une troisième fois, assommé par la puissante décharge magique.

En reprenant connaissance il put constater que les géants étaient toujours là mais qu'ils n'agitaient plus leurs armes menaçantes. Ils se calmaient et leur triste chant polyphonique cessa doucement. Amadis remit sa ceinture et y fourra son épée, fier de son exploit. Il pensa qu'il méritait bien une récompense, mais rien ne vint tomber dans sa main, il reprit son voyage. Ne voyant pas le soleil qui déclinait à l'horizon, il se lança à la recherche des seigneurs de la montagne, en suivant le noir câble électrique. Mais suivre un filin qui courrait à plusieurs mètres au dessus du sol n'était pas chose aisée, et Amadis le perdit plusieurs fois en tentant de traverser des bosquets d'arbres. Et le soleil passa derrière l'horizon alors que l'aventurier était en pleine nature.

Amadis n'était cependant pas inquiet et il arriva joyeusement face à un groupe de jeunes gens étonnants, au milieu duquel se tenait Indiana Jones. Notre héros connaissait bien ses aventures, mais il ne s'attendait pas à le trouver si jeune. Il s'aperçut qu'un de ses collègues tenait à la main une caméra et il comprit qu'il s'agissait du tournage d'un nouveau film suivant les aventures de cet archéologue explorateur. Il attendit donc que le réalisateur annonce la fin d'une prise pour s'approcher du groupe. Ils le regardèrent curieusement puis Indiana Jones s'approcha de lui pour le saluer. Notre héros se présenta puis demanda à cette légende vivante qui avait bercé son enfance comment il se pouvait qu'il soit si jeune aujourd'hui. Celui-ci lui répondit qu'il avait obtenu d'un pirate la position de la Source de

Jouvence et qu'il pouvait ainsi continuer à lutter contre les nazis, les russes et les êtres venus des espaces entre les espaces.

Amadis trouva l'explorateur un brin débonnaire, et lorsqu'il lui demanda qui était cet individu vêtu de noir, pourvu d'une coiffure afro et d'un brassard nazi, il fut effaré qu'on lui réponde qu'il s'agissait de son pire ennemi. Amadis ne comprenait pas qu'ils puissent discuter ensemble aussi gaillardement. Le cameraman vint éclairer ses doutes en lui expliquant qu'ils réalisaient une parodie, ou plutôt un pastiche. Amadis n'y voyait guère plus clair et il lui demanda plus de détails. Le jeune homme, qui se présenta sous le nom de Seven, lui expliqua qu'ils avaient beaucoup de respect et d'admiration pour l'archéologue-aventurier mais qu'ils trouvaient certaines de ses actions idiotes. Ils voulaient donc faire vivre à leur héros de nouvelles aventures amusantes et pleines de panache.

Indiana Jones rajouta qu'il aurait été dommage de ne pas profiter de sa jeunesse retrouvée pour explorer à nouveau le monde, et qu'il restait encore des milliers de mystères à découvrir, ce qu'Amadis approuva tout à fait. Il leur parla alors de sa rencontre avec les colosses blancs, ce qui les firent tous éclater de rire. La lumière changeant, le russe nazi annonça d'un ton grave qu'il était temps d'en finir. Seven approuva puis proposa à Amadis de participer, comme figurant, à la scène. Ils lui prêtèrent quelques frusques pour le transformer en terroriste puis lui donnèrent un second rôle mineur, dans lequel il excella. Il mettait tellement de conviction dans sa figuration qu'ils ajoutèrent une scène de combat contre Indiana Jones, qui parut un bel entraînement à l'aventurier figurant.

Une fois qu'ils eurent fini, la nuit était d'un noir total. L'équipe était joyeuse de cette belle journée de tournage et ils proposèrent à Amadis d'aller à une fête le soir même, dans un autre village. Amadis, n'ayant rien d'autre à faire, accepta promptement. Ils montèrent tous dans une camionnette bringuebalante de couleur jaune postale.

Ils roulèrent un long moment, qu'Amadis mis à profit pour dormir. Il se réveilla entouré de nombreuses voitures, dans un petit village inconnu. Il sortit de la voiture et s'approcha de la maison la plus proche, d'où émanait lumière et musique. Il regarda l'étonnante construction de pierre. Le toit était entouré de néons rouges et bleus qui traçaient sur le fronton triangulaire de l'édifice le nom de la taverne, la Lune Bleue. Une monumentale porte traversée de barres de fer était ouverte et à l'intérieur Amadis apercevait une scène en bois surélevée de laquelle provenait une rapide mélopée.

Apercevant les jeunes cinéastes, il n'hésita qu'une seconde à entrer dans cette taverne mystique. Il fut immédiatement accueilli par une serveuse qui lui tendit un bock rempli d'écume. Elle l'entraîna joyeusement dans un coin de la salle où étaient attablés les cinéastes ainsi que plusieurs personnes aux vêtements incongrus.

Les musiciens subjuguèrent le jeune héros par la vitesse de leurs mouvements. C'était la première fois qu'il voyait les instruments et il ne reconnaissait que la guitare, les autres étant pour lui des modèles plus petits et plus ronds, ressemblant à des raquettes de tennis ou de très grands violons. La voix profonde du chanteur l'intimidait beaucoup. Il traversa une grande assemblée de cow-boys qui dansaient dans une transe circulaire presque religieuse. La rapidité des rythmes était pourtant invraisemblable et le coeur du héros fatigué se mit à battre à tout rompre.

Il finit par se faire proposer une place par la serveuse, à côté d'un type hirsute qui lui demanda comment il connaissait l'herbe bleue. Notre héros bredouilla une réponse puis s'étouffa en avalant une lampée de mousse. Celle-ci avait un goût âpre mais sucré et Amadis prit sur lui pour essayer de goûter le liquide qui semblait se cacher en-dessous. Et il y avait bien du liquide, qui lui réchauffa la bouche et le cœur. Il sentit la fatigue de la journée s'envoler. Il se tourna alors vers son voisin pour l'interroger sur cette herbe musicale. Celui-ci éclata d'un rire d'incompréhension un peu gênée et lui proposa un remède médicinal. Notre héros, convaincu des bienfaits de ce qui lui était proposé, prit le court cylindre entre ces doigts et en déposa une extrémité sur ses lèvres. Il inspira les vapeurs régénératrices puis il toussa tous ses maux pendant que les convives assis autour de la table riaient aux éclats. Il rit avec eux, inspira de nouveau et s'effondra sur la table, fourbu de fatigue.

Les murs de son lycée se reconstruisirent autour de lui, s'élevant les uns après les autres. Des jetées roses saumon menant à des océans de briques jaunâtres. Un plafond en contreplaqué gris, à trous, en comptant exactement cent-douze par plaque, des néons blanc-jaune qui éclairaient trop fortement des bureaux de céramique blanche, chirurgicale. Dans son rêve halluciné, la salle de biologie se transforma en une salle d'opération dans un asile psychiatrique. Les élèves, ses camarades de classe, s'étiraient et devenaient des monstres blanchâtres ou saumon. Le quotidien scolaire perdait en couleur à mesure qu'il gagnait en courbes. Des cerceaux de lunettes tournaient au dessus des têtes molles, un vol de cahier butait contre les fenêtres sales qui refusaient de s'ouvrir, le professeur grillait au bec Bunsen

une brochette de trousse et de gommes rouges et bleues. A peine maître de son corps, Amadis quitta la pièce et avança dans le couloir où brillait d'étranges lumières colorées.

Il reprit ses esprits en fixant un plafond voûté orné de projecteurs et de décorations en tout genre. Il réalisa lentement où il était puis il réussit à se lever. Il n'y avait plus personne autour de lui. Il rassembla ses affaires et sortit de la taverne. Un groupe de personnes tenaient des croissants fichés dans des piques au dessus d'un brasero. Il s'approcha d'eux et leur demanda des explications. Ils lui dirent qu'ils venaient d'Amérique et Amadis leur répondit que lui aussi était un grand voyageur. Ils discutaient en anglais car c'était une langue qu'Amadis maîtrisait fort bien grâce aux jeux en ligne et aux multiples séries télévisées qu'il regardait pendant ses nuits d'insomnie.

Amadis leur demanda où étaient les jeunes cinéastes mais ils étaient déjà partis. Il les remercia pour la stupéfiante herbe et leur en demanda un peu pour l'accompagner pendant sa quête. Ils ne comprirent pas immédiatement ce qu'il voulait mais quelques gestes suffirent à les éclairer et l'un d'eux lui donna une de ses précieuses cartouches soignantes qu'Amadis rangea dans la poche de son large pantalon. Il reprit ensuite sa route. Il avait maintenant de quoi se soigner et le temps était toujours aussi clément.

V. Où Amadis rencontre un autre aventurier et découvre la véritable nature de son arme

Amadis marchait depuis bientôt une heure dans le soleil matinal. Il était toujours guilleret et le ciel était limpide au dessus de lui. Il retrouva le rebord du plateau, à un endroit différent de la veille. Cette fois, la crête était plus raide, formant de hautes falaises infranchissables. Elles semblaient découpées à même les nuages car ceux-ci s'étendaient en dessous d'Amadis. Il s'assit pour admirer cette étrange chantilly cumulonimbescue. Ramenant son regard vers la terre, il aperçut un étrange individu qui fixait lui aussi ce magnifique paysage. Il portait une longue veste qu'Amadis appelait volontiers redingote et avait sur la tête un chapeau arrondi d'où s'échappait une longue tignasse noire. Il s'en dégageait un air d'aventure mais aussi un certain flegme tout britannique. Notre héros l'aborda en ces termes :

— Excusez moi, noble voyageur, mais pourquoi fixez-vous ainsi cette écume nuageuse ?

L'homme ne bougea pas et répondit lentement :

— J'attends la bonne lumière.

Amadis ne comprit pas ce qu'il voulait dire mais il décida d'attendre lui aussi. Après quelques minutes il entendit un déclic puis l'homme se tourna vers lui. Il avait un visage d'enfant mais sa posture laissait penser à Amadis qu'il devait avoir un peu plus que son âge. Sous sa grande veste, il portait un veston en laine épaisse rouge vive, surmontée d'une fine cravate noire. Il tenait entre ses mains une boîte noire que notre héros regarda avec étonnement.

— J'ai enfin pu prendre ma photo. J'attendais le moment propice. Bonjour, l'ami. Que faites-vous par ici ?

— Bonjour ! Je m'appelle Amadis, je suis un aventurier qui parcourt le monde afin de retrouver ma princesse. Et vous ?

L'individu le regarda étrangement puis lui donna son nom. Il sortit de son sac un ordinateur portable auquel il brancha son appareil photo.

— Je suis aussi un peu un aventurier. Je parcours la région en recherchant les lieux qu'a dessinés ici un artiste célèbre il y a un siècle. Une fois que j'ai trouvé le lieu, j'attends d'avoir les mêmes conditions que lui et je prends une photo. J'en ai déjà pris quarante-deux !

Amadis n'avait pas tout compris, sinon qu'il collectionnait quelque chose, et ça, ça lui plaisait. Il songea immédiatement à lui proposer de faire

équipe avec lui mais il voulut d'abord mieux le connaître, alors il lui demanda plus de détails.

— Mon père est conservateur dans un musée et il s'occupe des dessins de Turner, l'artiste dont je vous parlais. Et quand il a découvert que j'en reproduisais certains avec des captures d'écrans de jeux vidéos il s'est dit que ça pourrait être intéressant de faire des séries avec les originaux, mes captures et des photos.

— Fzun !

— Oui, c'était mon pseudo lorsque je signalais mes captures d'écran.

— Alors nous nous connaissons !

— Ah bon ?

— Mais oui ! Ne te souviens-tu pas d'explorations mémorables dans les tréfonds de Ramaire ? La grotte de Lycan ? La mine des gemmes noires ?

— Amadis...Amadis...Ah mais oui ! Quelle joie de te rencontrer !

— Merveille du Destin qui nous y a amené !

Il se jetèrent dans les bras l'un de l'autre et celui qu'Amadis appelait Fzun reprit :

— Et alors, que fais-tu donc ?

— Je vais retrouver Saraï. Elle devait être avec nous lors de cette aventure. Une amazone blanche avec un bâton de glace.

— Ah oui, je vois. Et elle habite par ici ?

Amadis hésita quelques instants puis répondit.

— Non, pas vraiment. Je me dirige vers la ville pour la rejoindre ensuite.

— Ça tombe bien, je comptais m'y rendre aussi ! Peut-être pourrions-nous faire un bout de route ensemble ? Nous pourrions partager nos récits de voyage.

Le héros jusque là solitaire accepta avec enthousiasme la compagnie de ce fier gentilhomme. Et pendant que celui-ci rangeait ses affaires, Amadis lui demanda où il comptait se rendre. Le photographe lui parla d'une source légendaire et cela attisa sa curiosité. Ils décidèrent d'un commun accord que ce serait leur prochain objectif. Ils quittèrent la crête à travers un pierrier et Fzun rapporta la légende du lieu connu aujourd'hui sous le nom de la Pierre sanglante. Il y aurait eut des dragons dans cette vallée par le passé, et l'un d'eux avait élu domicile dans une caverne d'où jaillissait une eau exceptionnellement pure. Les villageois ne pouvant plus accéder à la source firent appel à un preux chevalier pour vaincre le monstre ailé. Celui-ci livra un terrible combat, y laissant sa monture, une armure sertie de diamants et son bras gauche, avant d'occire le dragon. On raconte qu'en touchant le sol, la tête du monstre seraient devenues roche, et qu'à travers elle coule à jamais

son sang, qui se mêle à l'eau de la source, la teintant de rouge.

Tout cela fit briller les yeux d'Amadis. Il avait lu de nombreux ouvrages dans lesquels il était question de sang de dragon, et il savait cela très puissant. Il se dit que cela pourrait lui être utile afin de lutter contre ses fréquents évanouissements. Fzun de son côté jetait régulièrement un œil sur son téléphone portable où figurait une carte qui leur permit de se repérer au milieu d'un paysage fait de collines identiques. Ils marchèrent d'un bon pas, tandis que le soleil montait dans le ciel. Une fois la légende du dragon terminée, Amadis raconta sa chasse au lapin, sa rencontre avec un cerbère, la mêlée contre les gobelins et leur balle magique, l'entraînement avec le vieux sage et enfin son terrible combat contre les colosses des montagnes. Fzun l'écoutait silencieusement puis quand il eut fini, il reprit la parole.

— Que d'aventures, Amadis, que d'aventures !

— Il m'en reste tant à vivre !

— Nous ne sommes pas si différent, mon ami, à fouler de nos pas ce monde immense qui existe sur les cartes mais demeure une terra incognita pour la plupart des gens. Nous avons choisi de changer nos vies en expérimentant la réalité, en observant l'extérieur, en explorant le monde !

— Mais c'est vrai ce que tu dis là ! Ce monde est bien plus surprenant que ce à quoi je m'attendais ! Il y avait même des dragons dans la région, c'est incroyable !

— Et justement, nous voilà face au tombeau de la bête !

Ils arrivaient sur une esplanade de terre battue au bout de laquelle plusieurs larges panneaux de bois indiquaient la proximité de la Pierre Sanglante. Ils suivirent les indications, non sans étonnement. Plusieurs panneaux rappelaient ensuite la légende et un petit ponton de bois leur permit de se plonger dans l'ancre où s'était produit le combat prodigieux. Celui-ci était d'ailleurs gravé magnifiquement sur tout le mur du fond. Le saint guerrier terrassant l'horrible lézard. Au centre, trônait une tête monstrueuse d'où coulait une eau rougeâtre. Les deux aventuriers s'approchèrent avec déférence de la source et passèrent leurs mains dans le filet d'eau glacial. Amadis en but cérémonieusement une gorgée et il sentit le goût acre du sang qui lui fit avoir un haut-le-cœur. L'effet fut encore plus puissant sur Fzun, qui ne supporta pas le sang de dragon et sortit en courant pour le recracher.

Amadis rejoignit à l'extérieur du mausolée son pâle compagnon. L'aventurier souriait intérieurement de la puissance de cet élixir. Mais son

visage s'éteignit bien vite lorsqu'il aperçut une horde étincelante de démons. Ils sortaient d'un bus servant sûrement de portail ouvrant d'un monde inférieur. Ils envoyaient à tout instant des flashes lumineux, tout en piaillant dans une langue que des bouches humaines n'étaient pas sensées prononcer. Leur peau suintante étaient partiellement couverte de tissus à fleurs ignobles qui révélaient leur véritable nature touristique. Amadis eut un frisson de dégoût face à cette vision d'horreur puis la haine viscérale de cette engeance, qu'il tenait de ses vacances enfantines sur des plages bondées, prit possession de son corps.

Dégainant son épée, il se rua dans la caverne pour plonger sa lame dans l'eau si puissante. Elle lui parut luire d'un éclat surnaturel, et les runes qui y étaient gravées semblèrent prendre vie sous le regard dément d'Amadis. La brandissant, il sortit en hurlant d'une voix rauque une logorrhée d'insultes. Il fut arrêté dans sa haine aveugle par un grondement du ciel qui explosa soudainement en une averse tonitruante. L'épée au clair, Amadis continua à avancer, voyant les marauds retourner dans leur monde démoniaque d'où ils n'auraient jamais dû sortir. Détrempé, la fureur quitta enfin Amadis qui revint s'abriter près de la source magique.

Fzun n'avait pas vu la scène, trop occupé à se défaire du goût de fer qui lui envahissait la bouche. Ils se retrouvèrent donc sous l'abri de fortune, face à un rideau de pluie qui n'augurait rien de bon pour la suite de leur voyage. Une fois remis de son écoeurement, Fzun interrogea Amadis sur son étonnante lame.

— Dis moi, où as-tu trouvé ce bâton ?

— C'est un cadeau du vieux maître dont je t'ai parlé tout à l'heure. Elle est recouverte de runes, mais je ne sais pas à quoi elles servent.

— On dirait qu'elles font venir la tempête, à voir toute cette pluie !

— Mais tu as raison, Fzun ! Alors je l'appellerai Lame de Tempête !

— Je te proposerais bien de trinquer pour fêter ça, mais cette eau me rend malade.

— Mangeons alors, en attendant que la pluie s'arrête !

Amadis sortit de son sac le pain et le saucisson que son vieux maître lui avait offert. Fzun tira de sa besace une galette de sésame et de la pâte de cacahuète. Ils partagèrent leurs vivres en discutant joyeusement de leurs exploits passés, dans des univers aussi incroyables que virtuels. Et tandis qu'ils évoquaient leurs aventures, la pluie cessa et ils purent reprendre leur route.

Amadis remplit sa gourde à la source magique, sous le regard dégoutté de Fzun. Dehors, le bus des touristes était parti par la route qu'ils longèrent un moment avant de couper par un sentier que Fzun semblait connaître. La lumière blafarde de cette après midi pluvieuse donnait aux arbres des ombres mouvantes qui ne rassuraient pas du tout Amadis. Il avançait précautionneusement mais ne put empêcher de glissants branchages de provoquer plusieurs fois sa chute.

Après un temps, ils arrivèrent à une clairière qui s'évasa pour former un champ. Au milieu des bois, descendait en pente douce un chemin qui menait au fond d'un vallon, plongé dans la brume. Ils longèrent une barrière électrifiée qu'Amadis regarda avec circonspection.

— Pourquoi cette zone est-elle fermée ?

— C'est un champ, j'ai vu un troupeau de chèvres y paître en venant. Mieux vaut ne pas y entrer.

— Pourquoi, c'est dangereux, les chèvres ?

— Non, mais elles sont protégées par un patou.

Amadis ne savait absolument pas ce qu'était un patou, mais il pensa qu'il devait s'agir d'un esprit protecteur ou du gardien mystique des lieux. Il était en tout cas très curieux de le rencontrer. D'un bond de cabri, Amadis enjamba la barrière, qui profita de son passage pour lui administrer une décharge électrique qui le fit se trémousser nerveusement. Ne perdant pas connaissance — sûrement grâce à l'eau teintée de sang de dragon — Amadis se remit fièrement d'aplomb.

— Alors, viens-tu compagnon ?

— Non, je préfère longer la clôture. Une photo m'attends par là. Mais nous nous reverrons demain, si tu veux.

— Très bien, à notre prochaine rencontre alors !

Fzun s'éloigna d'un bon pas, laissant le héros seul avec sa Lame de Tempête. Il fit quelques moulinets avec mais elle ne luisait plus aussi magnifiquement que lorsqu'il l'avait trempé dans l'eau de la source. Il s'élança dans la pente rendue glissante par la pluie. Cette dernière reprit doucement, en ondées légères.

Après un bosquet d'arbres, l'aventurier humide arriva face à la meute de chèvres. Elles étaient magnifiques, avec leurs pelages noirs et blancs, et leurs petites cornes arrondies. Plusieurs tournèrent la tête vers lui et le regardèrent avec un étonnement tout animal. Amadis se tint à distance du troupeau, ne sachant comment l'aborder. Aucune ne paraissait menaçante et l'aventurier ne voyait aucun patou dans leurs regards. Il s'avança donc, sa

lame à la main. Elle brillait de nouveau faiblement.

A son approche, les chèvres commencèrent à s'agiter. Certaines s'éloignèrent tandis que d'autres s'approchèrent, curieuses. La pluie, quant à elle, redoubla d'ardeur. Amadis se jeta sans hésiter sur la plus proche, lui assénant un puissant coup de son bâton runique. La bête ne s'effondra pas comme prévue mais bondit sur le côté et décocha un prodigieux coup de ses deux pattes arrières, qui firent voltiger le frêle aventurier. Il se releva le souffle court, en jetant un regard alentours pour retrouver son adversaire. Mais toutes les chèvres se ressemblaient et Amadis ne put retrouver celle qui avait contracté. Il ne voyait en elles que de violentes bêtes sauvages possédées par une malédiction ayant rendu les animaux agressifs. Le genre de malédiction qui annonce bien souvent un combat pour sauver l'Humanité et repousser une menace diabolique cherchant à s'approprier une relique offrant la vie éternelle. La relique n'était sûrement pas par ici, mais quelque chose devait bien être caché dans cette zone. Ces créatures n'avaient pas été rassemblées là par hasard. Amadis décida donc de foncer dans le tas, pour accéder au cœur de la meute. Son épée, maintenant recouverte de pluie, paraissait visqueuse.

Amadis ramena la lame à l'horizontale, et s'élança entre les chèvres. Ou plutôt, il glissa entre les chèvres, roulant sur l'herbe détrempée, bondissant par dessus les plus petites bêtes et se jetant sous les pattes des plus grosses. Il reçut plusieurs coups de sabots et fouettement de leurs queues malignes mais il serpenta avec détermination dans cet enchevêtrement bêlant. Arrivé au cœur du troupeau, il s'arrêta, essoufflé. Il était entouré de têtes étranges aux regards caprins. Les chèvres s'étendaient à perte de vue. Amadis farfouilla autour de lui, mais il ne trouvait aucune relique, rien d'autre que de l'herbe, de l'eau ruisselante et des petites boules odorantes qui provenaient certainement des chèvres. Elles étaient peut-être empoisonnées et il tenta de les éviter tant bien que mal.

Alors qu'il tâtait le sol, il sentit un vent de panique se lever et les chèvres autour de lui se retourner en tout sens. Bien qu'entouré complètement, il ne fallut pas une minute pour que le cercle s'élargisse et qu'y pénètre un colosse blanc monté sur quatre larges pattes poilues. Sa large gueule couvrait une mince truffe et des yeux canins semblaient prêts à tuer. Il poussa un grondement rauque qui zébra le ciel d'éclairs. Amadis comprit que c'était lui le patou, le gardien de la meute. Le boss.

Il se mit en garde et effectua plusieurs mouvements incantatoires avec

sa main gauche. Les runes de la Lame de Tempête paraissaient des plaies sanglantes. Le patou ne bougea pas mais gronda encore plus fort. Amadis leva son bâton en l'air et l'approcha de l'énorme animal qui baissa la tête par habitude. Notre héros vaillant saisit cette occasion pour asséner un coup. L'animal saisit l'arme entre ses crocs d'un coup sec et il l'envoya balader d'un mouvement rageur. Il se jeta sur Amadis, l'étalant dans un filet d'eau torrentiel. Sa tête plongea un instant et il dû recracher en toussant l'eau qui se déversait abondamment sur lui. Il roula sur le côté, échappant à l'emprise du monstre grondant. Sa lame gisait plus loin au sol, hors d'atteinte. Amadis repensa soudain à sa gourde en fer blanc. Il la dégagea de sa ceinture et la lança en l'air au dessus du molosse. Un éclair zébra le ciel à ce moment précis, atteignant la gourde qui explosa dans une gerbe draconique.

La massive créature velue paniqua et s'enfuit en glapissant, de même que les chèvres apeurées. Amadis était trempé jusqu'à l'os mais victorieux. Il chercha sa Lame de Tempête, mais le troupeau lui était passé sur le corps. L'aventurier mit plusieurs minutes pour rassembler tous les fragments et former une petite pyramide funéraire à côté de laquelle il fit une longue révérence, pleurnichant un remerciement à cette brave alliée. La pluie ruisselait sur son visage, où coulaient de grosses larmes. Il était encore agenouillé quand arriva un homme à l'habit paysan. Il héla Amadis qui se releva en cachant la dépouille de son épée. Voyant l'homme qui tenait en laisse son adversaire canin, il comprit qu'il s'agissait de son dresseur. Le maître d'un tel monstre méritait bien des égards. Et lorsqu'il demanda à Amadis ce qu'il faisait dans ce champ, celui-ci pris une voix mielleuse.

— Mes excuses prince dresseur, j'étais à la recherche d'un artefact que je pensais trouver ici.

— Un quoi ? J'comprends pas l'allemand, tudieu, mais j'vois pt-être d'quoi t'y cause, ptit gars. L'autre fois j'avais eu trouvé ça, là. Si c'est à toi, j't'y donne.

Amadis ne comprenait pas grand-chose à ce que lui disait cet individu ventru. Il fit ce qu'il faisait toujours face à des mots qu'il ne comprenait pas, il acquiesça en souriant niaisement. L'homme lui donna alors une sorte de petit oiseau en bois bleu. Amadis le souleva à bouts de bras au dessus de sa tête, en sifflotant pour lui-même une mélodie de victoire.

— S'agit d'un appeau, pour faire v'nir l'printemps. J'savais donc pas qu'ce soit si précieux qu'on y vienne chercher sous c'gros temps là.

Amadis souffla dans le curieux objet, émettant un son qui évoqua celui du coucou. Il se demanda à quoi cela pourrait bien lui servir quand il

s'aperçut que la pluie avait cessé et que le soleil à l'horizon dardait ses rayons sur le vallon, ravivant des couleurs enchanteresses. Cet instrument magique permettait donc de chasser le mauvais temps ! Amadis en était tout heureux et il remercia chaleureusement le brave berger. Ce dernier lui proposa ensuite de le raccompagner chez lui, car le soleil se couchait bientôt. Amadis accepta, voyant que l'homme lui indiquait une maison en bas du vallon. Ils marchèrent ensemble vers le soleil couchant.

VI. Amadis explore le monde avec son compagnon d'aventure

Dès les premières lueurs de l'aube, le jeune héros fut tiré du sommeil par le troupeau qui sortait en caracolant. Le berger lui avait offert le souper et un coin de l'étable pour passer la nuit. Il sortit, vaillant et se proposa pour aider le berger à mener son troupeau au champ. Le berger tenait à la main une houlette, une arme qu'Amadis trouva bien étrange. Il put l'observer, tandis qu'il se hasardait à pousser les bêtes et à éviter le patou. La houlette lui servait à accrocher une patte d'un bout, à lancer des mottes de terre de l'autre, dans un élégant mouvement de balancier. Notre héros tenta de s'en faire prêter une par le berger mais celui-ci lui répondit que c'était réservé aux bergers, ce qui n'était pas la classe d'Amadis.

Ils continuèrent en silence jusqu'à rejoindre la crête, où Fzun se tenait, figé face à un chaos rocheux qui ressemblait à un paquet de céréales renversé. Le photographe raconta à Amadis que son prochain objectif était une ancienne carrière de calcaire, ce qui attisa la curiosité de notre héros. Il était persuadé que le calcaire était produit par les machines à laver et il était curieux de voir celle-ci.

Les pâturages évoluaient en champs cultivés et plusieurs fois Fzun invita son compagnon à le suivre pour cueillir des fruits sauvages. Ils firent une petite récolte qu'ils dévorèrent en marchant. Ils arrivèrent en vue de la carrière au milieu du jour. Elle ouvrait dans la montagne une immense gueule édentée. De larges colonnes carrées soutenaient une arche blanchâtre taillée droite. Le sol était jonché de débris rocheux, de blocs de pierre abandonnés çà et là. Amadis avait l'impression de découvrir un puzzle non terminé. Fzun admira l'œuvre d'un siècle révolu puis sortit de son sac son ordinateur portable pour vérifier le modèle de la photo qu'il voulait prendre dans ce lieu autrefois bouillonnant d'activité. Amadis explora l'extérieur de la carrière, cherchant dans les décombres rocheux une nouvelle arme pour remplacer sa *Lame de Tempête*. Fzun le rejoignit et s'enquit de l'inquiétude de son ami.

— Je n'ai plus d'arme, mon cher Fzun, et ce n'est pas très prudent d'explorer le monde désarmé, n'est-ce pas ?

— Je n'en ai pas non plus, mon ami, et cela ne me manque pas. Je crois que tu vois le monde plus dangereux qu'il ne l'est.

— Je crois que c'est plutôt toi qui mésestime l'insécurité !

Fzun allait contester quand surgit en bondissant une escouade militaire lourdement armée. Amadis saisit promptement son compère et l'entraîna à couvert. Les soldats prirent position autour de l'entrée, sécurisant la zone en échangeant des noms de code incompréhensibles. Une fois déployés, les hommes en habits de camouflage firent signe à l'un d'eux qui courut au centre du terre-plein extérieur et y déposa une mallette noire. C'est alors qu'il repéra les deux aventuriers planqués derrière un tas de pierres. Il en référa à son chef qui s'approcha d'un pas rapide, débusquant les deux aventuriers sans pour autant les tenir en joue.

— Qu'avons-nous là ?

Fzun lui répondit qu'ils voyageaient et souhaitaient traverser cette carrière sensément abandonnée. Il s'étonna de la présence du militaire.

— Nous sommes en opération ici, et une autre équipe se trouve de l'autre côté. Je vous conseille d'éviter la zone.

— J'aimerais pourtant la visiter car je recherche un point de vue qui correspond à ce dessin.

Fzun montra le crayonné du lieu qu'il cherchait à photographier et le militaire acquiesça d'un signe de tête. Il fit signe à un de ses hommes qui lui répondit par un salut militaire. Le lieutenant prit le temps de la réflexion, tandis qu'Amadis détaillait du regard leur clinquant équipement.

— L'autre escouade ne devrait pas passer par ce point. Si vous tenez vraiment à voir cet endroit, nous pouvons vous y escorter, mais ça n'est pas sans danger.

Fzun n'était pas très rassuré, mais Amadis fit preuve d'un enthousiasme communicatif et ils acceptèrent finalement tous les deux. Deux militaires restèrent à la base tandis que le lieutenant et trois de ses hommes les encadraient, braquant leurs armes automatiques vers l'obscurité. Quand elle se fit ténèbres, le lieutenant imposa à ses hommes de mettre sur leurs yeux des lunettes en plastique. Il en confia également aux deux aventuriers. Amadis eut l'impression de mieux percevoir les affleurements rocheux grâce à cette technologie militaire caoutchouteuse.

Ils marchèrent à pas de loup pendant plusieurs minutes, évitant les blocs de calcaire au sol, ainsi que les tranchées où avaient dû passer les rails d'un train dont il ne restait plus rien. D'imposantes colonnes soutenaient le plafond qui courrait droit à plus de quatre fois la hauteur d'un homme, ouvrant un espace immense. Mis à part le déplacement de la troupe régnait un silence inquiétant. Ils pénétrèrent plus avant dans cette cathédrale minérale. L'obscurité n'était pas totale grâce à des puits de lumière qui ouvraient des cloîtres où poussaient de longs arbres filandreux. C'est en arrivant à l'un d'eux que résonna un coup sourd. Le lieutenant intima l'ordre de se mettre à couvert. Les militaires se déployèrent dans l'ombre, cherchant du regard leurs adversaires. Amadis vit une silhouette sombre rouler au sol plus loin et il poussa un cri, déclenchant un échange de tirs à l'aveugle. Un des militaires prit une balle et s'effondra en un râle destiné à une divinité qu'Amadis ne connaissait pas. Le lieutenant sortit alors brusquement et il courut jusqu'à un autre pilier, en mitraillant l'obscurité. La silhouette sombre s'effondra en lâchant elle aussi un cri.

— À Hout !

Le lieutenant fit un signe à un de ses hommes, qui courut voir la cible atteinte, tandis qu'ils reprenaient leur marche dans les ténèbres. L'escorte s'était réduite au lieutenant et à un de ses hommes, laissant Fzun et Amadis

moins rassurés que jamais. Ils avaient laissé leur compagnon d'arme à même le sol, sans considération pour lui, et cela mettait Amadis mal à l'aise. Il se demandait également quels étaient ces cris qu'ils poussaient en mourant, mais il n'osa pas parler, de peur de provoquer un nouvel échange de tirs.

Ils ressortirent de la carrière au pas de course, débouchant sur une esplanade surplombant un large fleuve, autour duquel s'étendait la ville. Fzun sortit fébrilement son appareil photo et tenta de l'ajuster selon le dessin original. Amadis pendant ce temps-là discutait avec le lieutenant à propos de leur matériel. Après une démonstration, l'homme lui offrit une carte avec l'adresse d'un marchand d'armes où s'en procurer. Amadis rangea le bristol quand soudain une rafale crépita derrière lui. Le soldat s'effondra au sol en dédiant lui aussi sa mort à Hout. Le lieutenant hurla à Amadis et Fzun de s'enfuir tandis qu'il s'occuperait de les couvrir. Il souleva une mitrailleuse à chaque bras et laissa parler la poudre dans un fracas de tous les diables. Les balles fusèrent de toute part.

Quand le silence revint, les deux aventuriers étaient déjà loin. Ils s'arrêtèrent pour reprendre leur souffle. Fzun rangea l'appareil photo qu'il tenait encore en main tandis qu'Amadis vérifiait sa jambe.

— J'aurais juré qu'ils m'avaient touché, mais je n'ai rien.

— Ils sont dangereux ceux-là, quand même !

Et sur ces mots, ils arrivèrent sur une route goudronnée qui zigzaguait en descendant vers la vallée. Ils la suivirent pendant un moment, jusqu'à tomber nez à nez avec une voiture arrêtée au milieu de la route. En la contournant, ils découvrirent une frêle jeune fille à la tignasse blonde et aux vêtements orangés. Elle était assise sur ses pieds, penchée en avant. Son bras droit prolongé d'un pinceau jaune atteignait un amas rocheux planté au bord de la route. Elle s'interrompit à leur approche.

— Tiens ! Des promeneurs !

Amadis fut très heureux qu'on le reconnaisse comme un promeneur, même s'il se sentait avant tout aventurier. Il chercha ses mots pour répondre. Il n'avait jamais été très à l'aise pour parler aux filles et elle en était manifestement une. Ce fut donc Fzun qui prit la parole.

— Oui, nous sommes des voyageurs, et vous, que faites-vous assise là ?

— Je suis chargée d'entretenir les bornes routières.

— Comment ça ?

— Ben, je voyage dans le coin et je répare et repeins les bornes, ces tas de pierres qui indiquent les distances entre les villages.

Ce boulot paraissait bien étrange à Fzun, qui ne voyait pas l'intérêt de faire ça à l'heure des GPS. Amadis comprit qu'elle faisait de la maintenance, qu'elle était une sorte d'administratrice chargée de nettoyer les repères pour se déplacer dans le monde. Et il trouvait cela très noble, bien qu'il fut incapable de lui dire. Fzun poursuivit donc la conversation.

— Tu connais donc la région comme ta poche ?

— Ça oui, comme personne ! Pourquoi, vous cherchez quelque chose ?

— Mon ami cherche à rejoindre la ville, et moi je recherche plusieurs endroits dans la région.

— Je descends vers la ville, si vous me laissez cinq minutes, je peux vous y conduire. Et tu m'expliqueras ce que tu cherches en chemin !

Elle s'appliqua à peindre avec minutie le bloc de pierre arrondi, tandis que les deux aventuriers la détaillaient du regard. Elle était jolie, un visage fin d'enfant avec d'immenses yeux bleus, un demi-sourire permanent et de fines lunettes orangées qui rehaussaient la finesse de ses traits. Elle se releva avec souplesse et leur proposa de s'installer dans sa voiture.

— Au fait, je m'appelle Safran, et vous ?

Ils donnèrent leurs noms alors que le moteur crachotait puis ils filèrent à une allure diabolique qui rendit Amadis malade presque immédiatement. Deux virages suffirent pour qu'il ouvrit la portière et répande largement le contenu de son estomac. Dès la voiture arrêtée, il en bondit pour vomir à nouveau.

Pendant qu'Amadis se remettait de ses émotions, Fzun expliqua tout son projet. Il montra la carte qu'il avait sur son téléphone et elle lui donna quelques conseils à propos des endroits les plus proches. Une fois Amadis moins pâle, ils purent reprendre la route. Après quelques mètres à une allure très modérée, ils furent arrêtés par une voiture de police. Un agent expliqua que la route était bloquée à cause d'un glissement de terrain. La jeune fille discuta un moment mais Amadis n'écoutait pas. Il avait une impression de déjà-vu. De connaître ce genre de situation. Il était persuadé que quelque chose se trouvait plus loin sur la route. Quelque chose d'extraterrestre.

La conductrice abandonna la discussion et se tourna vers les deux garçons pour leur indiquer qu'elle aurait à faire un détour de plusieurs heures pour poursuivre sur cette voie. Amadis voulait accéder au lieu du crash mais il ne voulait pas en parler alors que le policier rodait encore à proximité. Il chercha une excuse qui lui vint facilement. Il proposa à Fzun d'aller voir un de ces coins qu'il voulait photographier. Il y en avait bien un plus loin et le photographe accepta. La jeune fille n'était pas très intéressée

et elle les abandonna à leurs lubies.

Les deux aventuriers se glissèrent en contrebas de la route et la suivirent discrètement, Amadis menant son compagnon en lui faisant signe d'être discret. Ils arrivèrent rapidement au glissement de terrain. Une grande bande de terre gonflée d'eau de pluie s'étalait sur la route, comme une grosse langue baveuse. Au milieu de la boue affleuraient des roches affilées qu'Amadis identifia comme étant les débris d'un vaisseau spatial. Ils s'en approchèrent prudemment. Le sol était instable, des filets d'eau détachaient de larges pans spongieux qui glissaient le long du talus. Au centre de l'amas, Amadis aperçut ce qu'il espérait trouver. Un bras immense se tendait vers le ciel, décharné et recouvert de boue. Trois doigts magnifiques surmontaient cet appendice surnaturel. Et en dessous, pris dans les décombres, se trouvaient sans aucun doute le corps d'un être venant de l'espace !

Amadis demanda à Fzun de préparer son appareil photo puis il gravit péniblement le monticule boueux. Les bruits de ses pieds s'enfonçant dans la fange étaient immondes mais il ne se découragea pas. Il dut s'aider de ses mains puis avancer à genoux pour finalement atteindre le sommet. Il se redressa avec difficulté et jeta un sourire ravi à Fzun. Ce dernier venait de s'apercevoir qu'il avait oublié son sac à dos dans la voiture de la fille, ne gardant avec lui que son téléphone portable ainsi que la sacoche dans laquelle il avait son appareil photo.

Amadis approcha lentement sa main du bras qui jaillissait du marasme boueux. Elle sembla bouger, entraînée par les mouvements du sol instable. L'aventurier s'en saisit fermement et tira le membre filandreux. Il n'eut pas à forcer beaucoup pour que la branche s'arrache du tronc enterré, envoyant notre héros rouler-bouler contre Fzun. Ils s'appuyèrent l'un sur l'autre pour se relever puis ils contemplèrent la tige végétale recouverte de boue qui ne semblait pas naturelle du tout pour Amadis. Ce dernier l'examina attentivement avant de conclure à sa véritable nature.

— Je pensais que c'était le bras d'un alien dont le vaisseau se serait crashé ici. Maintenant que je l'ai en main, je comprends enfin ! Il s'agit d'une arme...une arme extraterrestre !

Fzun ne se sentit pas le courage de le détromper, voyant son pitoyable état, ses vêtements boueux et l'estafilade que lui avait fait au visage la branche pendant sa chute. Une fine trace rouge à peine plus large qu'une griffure, qui lacérait la joue droite d'Amadis.

Un bloc de boue se détacha soudainement, les obligeant à courir pour éviter d'être ensevelis. Ils reprirent leur souffle sur la route déserte, de l'autre côté du barrage policier. Ils regardèrent le paysage inconnu qui s'ouvrait devant eux et l'ombre d'un édifice immense qui les surplombait magnifiquement. Un château fort ! Un véritable château médiéval avec de fines meurtrières, de plus larges fenêtres en ogives et sur le sommet des créneaux qui mordaient le soleil en train d'achever sa course journalière.

Leurs quatre yeux s'écarquillèrent en même temps. Fzun parce qu'il reconnaissait un lieu d'où il devait prendre sa photo. Amadis car il trouvait enfin la demeure du seigneur de la montagne ! Celui dont il avait libéré les esclaves, ceux qui faisaient tourner leurs armes en psalmodiant une triste plainte. Celui aussi qui avait envoyé contre lui une horde de touristes grouillants. Celui enfin qui avait rendu agressif les animaux sauvages de la montagne, dont l'animal du berger qui s'était jeté sur lui et avait détruit son arme. Amadis était bien décidé à aller lui régler son compte. Il sentait qu'il ne pourrait pas quitter la montagne sans cela.

Ils grimpèrent jusqu'à la porte du château. Celle-ci était fermée par une imposante grille métallique qui ne semblait pas si ancienne que les murs de pierres. Amadis s'en approcha avec intérêt et se dit qu'il pourrait peut-être réussir à la crocheter. Il fouilla dans ses poches mais ne trouva rien d'utile, sinon peut-être la bouche de sa ceinture. Il la défit et tenta d'agiter la tige en métal dans la grosse serrure, sans réussir à faire bouger le barillet. Amadis dû se rendre à l'évidence. Il ne possédait aucune compétence en crochetage.

Fzun pendant ce temps, avait exploré les environs et conclut qu'il s'agissait d'un ancien corps de garde vaguement rénové pour les touristes mais qui ne semblait pas avoir servi récemment. Il pensa néanmoins qu'ils pourraient sans mal y passer la nuit, à condition de pouvoir y pénétrer. Il appela Amadis pour qu'il l'aide à atteindre une fenêtre en hauteur. Amadis eut tant de mal à soulever son acolyte qu'ils échangèrent leurs rôles, Fzun soulevant aisément son maigre compagnon pour l'amener à la fenêtre.

Amadis bascula à l'intérieur de la tour sombre. Il ne distinguait rien autour de lui, mais il entendait bouger dans l'ombre et il dégaina son arme extraterrestre. Malheureusement, elle ne luisait pas dans le noir, contrairement à certaines peluches ou aux armes elfiques. Amadis n'était vraiment pas rassuré et il avançait à pas lents. Il n'avait rien pour faire de la lumière, et Fzun non plus. Ah moins que...Amadis eut une idée qu'il regretta une minute plus tard.

— Fzun ! Fzun ! Prends une photo avec le flash pour que je puisse y voir quelque chose là-dedans !

Un éclair éblouissant explosa dans la pièce nue, réveillant ce qui dormait dans l'ombre. Des dizaines d'ombres, plus noires que la nuit, déployèrent leurs ailes et poussèrent des cris suraigus. Amadis se joignit au concerto, agitant désespérément sa lame autour de sa tête. La nuée obscure s'ébattit au dessus de lui, tournoyant dans une danse frénétique. Un nouveau flash fit briller leurs yeux et Amadis se jeta au sol, hurlant toujours. Il rampa vers un mur jusqu'à percuter un corps qui s'affaissa sous le choc. De peur, Amadis y ficha son épée, qui s'y planta dans un bruit mou. Il se releva soudainement, percutant les chauve-souris qui volaient autour de lui, effrayées par un nouveau flash de lumière. S'en fut trop pour Amadis qui perdit connaissance et s'effondra sur le sol de terre battue.

VII. Rencontre avec le seigneur de la montagne

Amadis ouvrit un œil méfiant. Sa nuit hantée de spectres noirs l'avait laissé exténué et il craignait que ses visions de la veille ne fussent réelles. Il était dans une petite pièce sombre, aux murs de pierres et au sol de terre. Un escalier en bois partait d'un bord de la salle pour atteindre un étage tandis qu'un coin de la pièce était fermé par une vieille porte rouillée. De l'autre côté de la pièce se trouvait la fenêtre par laquelle Amadis était rentré la veille. A côté de lui brûlait encore les dernières braises d'un feu de camp qui rappela Fzun à la mémoire d'Amadis. Il l'appela et ce dernier lui répondit depuis l'étage supérieur. Amadis se leva péniblement, regardant ses vêtements poussiéreux et ses mains griffées. Cherchant son épée, qu'il finit par l'apercevoir dans un coin de la pièce, plantée dans un sac de toile grossière, d'où coulait du ciment.

Amadis rejoignit Fzun, qui contemplait le lever de soleil sur les montagnes. Un paysage magnifique s'étendait à travers les créneaux du château. La lumière réchauffa le cœur d'Amadis qu'il profita de l'instant et ne se demanda à aucun moment comment Fzun avait réussi à entrer. Ce dernier regrettait la perte de son sac à dos mais il put néanmoins prendre la photo qu'il espérait prendre depuis ce château. Amadis était émerveillé par tant de beauté et la ville qu'il avait déjà aperçue la veille semblait se rapprocher petit à petit. Il réalisa pour la première fois qu'aucun jeu vidéo n'avait réussi à lui présenter tant de beauté, une telle teinte solaire, un émerveillement humide et frais lié au contact du vent sur sa peau. Les sensations étaient complètes, mais il se sentait aussi un peu impuissant face à toute cette grandeur. Il eut l'impression de n'être que bien peu de chose, de n'avoir agi qu'à la marge, alors qu'habituellement il était un grand héros, du genre à sauver le monde. Il comprit alors que ses aventures jusqu'ici n'étaient que les premiers niveaux, qu'il passait maintenant à un autre stade du jeu. Il était prêt. Il ne lui fallait qu'un adversaire à sa mesure.

- Dis moi, Fzun, qui sont les seigneurs de la montagne ?
- Comment ça ?

- Et bien, ceux qui dirigent ce territoire, les maîtres des lieux ?
- Pour cette ancienne tour, je n'en sais rien.
- Non, pour les montagnes, pour tout ce qui nous entoure.
- Ah, et bien de ce côté, c'est un parc naturel qui appartient à l'État. Le reste, je ne sais pas, aux villages alentours, je pense.
- Tu ne crois pas qu'il y ait de seigneurs dans ces montagnes ?

Fzun ne sut que répondre. Il n'avait jamais cherché à savoir à qui appartenait les espaces qu'il avait traversé. Il n'avait pas besoin de demander d'autorisation, car la plupart étaient publics, du moins c'est ce qu'il pensait. Amadis de son côté était plus ennuyé. Il devait bien y avoir des personnes qui tiraient les ficelles, qui manœuvraient dans l'ombre et cherchaient à détruire le monde. Il y en avait toujours.

Au bout d'un moment ils convinrent de quitter la tour puis d'emprunter la route pour descendre tranquillement vers la ville. Ils discutèrent de leurs aventures passées pour oublier la faim qui commençait à les tirailler l'un et l'autre. Ils marchèrent une bonne heure sans voir personne, jusqu'à apercevoir plus bas dans la vallée un tracteur qui labourait un champ. Amadis le montra à Fzun.

- Tu vois la machine là-bas ? C'est un seigneur de la montagne !
- Ah oui, tu as raison, ceux qui travaillent la terre sont en quelque sorte des seigneurs. Les bergers aussi sont des sortes de seigneurs. Tu sais, comme celui qui t'a hébergé avant-hier soir.
- Oui ! Il y a donc bien plusieurs seigneurs dans ces montagnes !
- Si tu veux, oui.

Amadis était maintenant persuadé qu'il y avait de bons seigneurs et de mauvais seigneurs. Il lui faudrait rencontrer le seigneur corrompu pour pouvoir espérer quitter cette montagne avec honneur et valider cette étape de l'aventure. Il était caché à sa vue pour le moment et les deux aventuriers n'avaient d'autres choix que de continuer leur marche le long de la route vers la vallée.

Découvrant une falaise plus escarpée, Amadis fut surpris d'y voir plusieurs ombres se déplaçant verticalement. Des silhouettes humaines qui paraissaient de plastiques, lançant leurs bras vers le haut puis escaladant la roche. Étaient-ils humains ? De loin, il était difficile de le déterminer, aussi il proposa à Fzun de s'approcher voir de quoi il retournait.

Une troupe se tenait en bas de l'escarpement, certains grim pant sur la

paroi, d'autres tenant des cordages pour les soutenir. Amadis comprit qu'il s'agissait d'êtres humains, mais il ne comprenait pas leur manège, ne voyant pas de donjon à prendre ou de troupes ennemies à surprendre. Il alla en interroger un qui lui expliqua qu'ils faisaient de l'escalade pour le plaisir. L'effort physique n'était que rarement un plaisir pour notre héros, mais il percevait bien la joie qu'il devait y avoir à compléter une voie particulièrement difficile. La sélection des prises, le positionnement du corps, le réglage de la force mise dans chaque mouvement, tout cela ressemblait beaucoup à des paramètres à prendre en compte dans un jeu-vidéo. Le fait que la réussite ne soit qu'individuelle et sans conséquences était quelque chose d'habituel pour Amadis, qui trouvait finalement cette activité plutôt sympathique. Il n'avait cependant aucune envie d'essayer et ils reprirent leur route après avoir salué une dernière fois les grimpeurs.

A peine arrivés sur la route, ils furent surpris par une voiture qui roulait à peine plus prudemment que Safran, la jeune fille de la veille. Fzun tendit la main dans un geste qu'Amadis interpréta comme un mouvement magique puisque le véhicule s'arrêta immédiatement à leur hauteur. Il s'agissait d'un groupe de jeunes qui se rendaient à un campement à proximité. Ils les y conduisirent et leur offrirent de quoi déjeuner.

Le campement était composé de diverses tentes usées et fatiguées par les années. Amadis avait l'impression de se retrouver dans un camp de prospecteurs d'or. Ils furent conduit vers un homme d'une quarantaine d'années, arborant un sarouel noir et un chandail rouge. Il se présenta sous le nom de Krop et indiqua ne pas être le chef, car ici, il n'y avait aucun chef. Ils étaient réunis dans ce coin de forêt pour le protéger contre la création d'un parc de loisir privé. Fzun ne comprenait pas très bien de quel droit ils voulaient empêcher un investisseur de créer de la richesse dans cet espace inoccupé mais ce fut Amadis qui réagit le premier.

— Vous voulez dire qu'ils vont rendre payant l'accès à quelque chose qui était auparavant gratuit ?

— Oui, ils veulent faire payer les gens pour, je cite leur baratin « améliorer leur expérience de la nature » !

Amadis était atterré. La situation lui rappelait bien trop celle des serveurs privés sur lesquels les joueurs étaient obligés de payer par micro-transactions pour profiter pleinement de ce qui était par ailleurs gratuitement accessible sur les serveurs gratuits que d'autres joueurs mettaient en place – illégalement évidemment. C'est le point qui démangeait Fzun, qui intervint à son tour.

— Mais, ce que vous voulez faire est illégal, non ?

— Oui, mais c'est légitime. Le droit actuel ne prend pas en compte la réalité de la nature, il a été écrit par les puissants. Désobéir c'est agir selon notre éthique et non selon la morale qui répond à des contraintes du passé.

Amadis n'écoutait plus. Il ne comprenait pas cette idée de légitimité. Pour lui c'était une nécessité, il fallait ouvrir des possibilités qui n'engendraient pas d'obligation à la consommation, ou de malaise face à l'idée de profiter indûment d'une chose allant de soi. Il n'était cependant pas sûr de savoir quoi faire.

— Mais...comment veulent-ils pervertir cette forêt ?

— Ils souhaitaient y foutre des bungalows et des cottages, organiser des circuits de trek et de quad, nous empêcher de simplement aller nous promener et explorer avec nos enfants les coins sauvages.

Amadis n'avait pas compris la première partie des explications, mais il imaginait sans mal la destruction qui pourrait advenir en ce lieu qui lui avait paru si merveilleux depuis une semaine. Il eut soudain l'impression d'avoir enfin découvert les seigneurs de la montagne, ceux qui cherchent à se l'accaparer pour en vendre l'accès, sans produire de délicieux fruits, du saucisson ou du fromage. Ceux qui veulent au contraire détruire la vie sauvage, pervertir les animaux et exploiter les guerriers enchaînés. Il éprouva immédiatement un franc enthousiasme pour Krop et ses compagnons, ce qui fut rapidement réciproque et ils se mirent ensemble à installer le campement.

Fzun ne partageait pas l'enthousiasme d'Amadis et il avait plutôt l'impression de déranger. Il profita d'une voiture pour recharger la batterie de son téléphone portable puis il quitta le campement à la recherche d'un autre point à photographier. Il ne revint qu'une fois la nuit tombée.

Alors qu'ils finissaient la construction d'une yourte, ils furent rejoints par le groupe de cinéastes qu'Amadis avait rencontré trois jours plus tôt. Indiana Jones avait troqué sa tenue d'aventurier pour celle de présentateur de JT. Ils réalisaient un reportage sur les événements et ils saluèrent chaleureusement notre héros, s'engageant dans une vive discussion sur la nature et les aventures qu'ils avaient vécus les uns et les autres.

Les chants et les rires s'arrêtèrent dans le campement lorsqu'au détour d'un chemin surgit une longue voiture noire, aux vitres obscures. Des murmures s'échangèrent autour d'Amadis qui comprit que le seigneur de la montagne venait d'arriver sur ses terres. Un homme sortit de la voiture dans

un silence de mort, tel un spectre décharné. Il portait un costume de tweed, d'où se décrochait une tête grumeleuse badigeonnée de cheveux argentés. Il tendit un parchemin d'incantation et prononça d'une voie suintante une longue logorrhée juridique. Amadis ne comprit que son nom : Maître Gonsague de Hauterive.

L'homme était donc bien le seigneur de la montagne, et après qu'il eut assommé tout le monde avec ses propos dénués de rythme, ce dernier invoqua la bête qui dégagerait le lieu pour ses projets maléfiques. Un camion surgit, portant sur son dos une effrayante créature d'acier au bras démesuré, capable d'arracher d'un seul mouvement un arbre avec toutes ses racines. Le monstre s'ébroua dans un grincement sinistre et descendit lentement de la plate-forme.

Amadis assura sa prise sur son arme extraterrestre. Il n'avait pas encore saisi la nature de son pouvoir mais il comptait sur une révélation fracassante. Sa stratégie était de laisser aux autres la primeur de l'attaque tandis qu'il se préparait à intervenir au moment critique, tel un vrai héros.

Krop et ses compagnons se placèrent en face de la bête et ils se lièrent les bras entre eux, puis autour d'un arbre au tronc centenaire. Ils semblaient vouloir le protéger de leur corps même. Le monstre de métal siffla puis s'avança brutalement, effrayant. Les jeunes encordés à l'arbre ne se débinèrent pas, encouragés par les cris des autres guerriers restés en retrait.

L'homme en costume lança son bras en avant et la pelleteuse bondit et planta son énorme patte métallique sous les pieds des hommes, sous les racines de l'arbre. Elle se souleva et projeta tout autour ce qu'elle arrachait du sol. Une volée de pierre partie en réponse à cette attaque brutale, mais la patte se dégageait déjà. Il fallait intervenir. Amadis bondit en avant et percuta violemment un mur de fantassins qui se déployaient déjà autour du monstre déracineur.

Jeté au sol, Amadis reçut coups de bottes et insultes tandis qu'il répondait de son bâton, cherchant l'espace sous les boucliers des soldats. D'un coup, un groupe de clown se jeta dans le tas, bousculant la ligne tout en chantant. La violence retomba d'un cran, juste le temps pour Amadis de se relever et de se jeter dans un interstice du mur humain. Il se releva de l'autre côté sous une nouvelle volée de pierres, dont certaines ne le manquèrent pas.

Amadis se retrouva face au boss et le courage ne l'abandonna pas.

— Destructeur ! Je suis venu mettre fin à tes projets maléfiques ! Jamais plus tu ne détruiras la nature ! Il est trop tard pour reculer, tu fais face à ton destin et il n'est pas content !

La tirade d'Amadis – probablement inspirée d'un film de son enfance – le gonfla à bloc et sembla gonfler également le monstre qui pivota de tout son tronc pour dévoiler un autre bras atrophié, aux crocs recroquevillés et affûtés. Amadis lança son arme à la rencontre de la main mécanique, déployant tout son corps. La larme se tordit sous le choc, puis reprit sa rectitude en envoyant son porteur dans les airs. Il atterrit une douzaine de mètres plus loin, dans un enclos de chantier.

Amadis reprit ses esprits entouré de bidons d'essence, de métaux rouillés et de serpents noirs de plastique. Il reconnut ce qui retenait les géants des montagnes, le piège magique qui l'avait foudroyé alors qu'il tentait de les sauver. Il eut un plan. Il prépara le matériel dont il avait besoin, dénudant le bout d'un fil puis arrachant à grande peine de larges morceaux de caoutchouc pour les accrocher au bas de son arme extraterrestre.

A l'extérieur, l'affrontement faisait rage, la ligne de manifestants tentant de repousser une ligne de boucliers inamovibles tandis que la pelleteuse préparait un accès pour d'autres machines à venir. Une explosion soudaine et un nuage poivré monta du sol, dispersant soudainement les foules colorées. Ce n'était pas du fait d'Amadis mais d'une troupe de renfort qui venait d'arriver avec de nouvelles armes lacrymogènes. Il fallait agir rapidement.

Amadis profita de la panique pour sortir de son abri. Il fit tourner son arme, la plongeant à chaque rotation dans un tonneau qu'il avait rempli d'essence. Le mouvement s'inspirait de celui qu'il avait observé lorsque le berger envoyait des mottes de terres avec sa houlette. Grâce aux morceaux de gaine, il avait fabriqué une sorte de catapulte manuelle qui lui permettait d'asperger les alentours à une vitesse impressionnante. Il réussit à atteindre jusqu'au monstre de métal qui ne s'aperçut que trop tard des actes de notre héros. Les nappes de gaz se dispersaient lentement autour de lui alors qu'il arrivait à la dernière étape de son plan. Il brandit un câble électrique dénudé puis releva lentement la tête.

— Monstre ! Quand on affronte la Nature il faut être prêt à subir son courroux ! Crains moi car je suis de retour pour te renvoyer d'où tu viens, et

d'où tu n'aurais jamais dû partir, des enfers !

La cabine pivota de nouveau et le bras golgothéen fonça vers lui, mais il était trop tard. Dans un même mouvement, il lança en avant le câble et activa du pied une batterie de voiture qui y était raccordée. Un crépitement puis elle s'arrêta, mais cela suffit pour qu'une étincelle vienne embraser l'essence. Une langue de feu se souleva du sol pour venir lécher la bête, la transformant instantanément en un brasier monstrueux. La carapace vrombit puis de larges plaques se détachèrent dans un grondement sourd. Le réservoir explosa, projetant Amadis en arrière. Il ne pu qu'imaginer la créature poilue qui bondit hors du cockpit du robot géant. Ce qu'il vit, ce fut l'énorme croc de la bête qui tournoya en l'air et vint se ficher autour de sa tête tétanisée d'adrénaline et de peur. Une silhouette s'approcha de lui, repoussant d'un coup de pied le métal menaçant et alpaguant le héros qui ne réalisait plus très bien ce qui lui arrivait. Il crut voir le visage de sa bien-aimée Saraï alors qu'il perdait connaissance. Krop le saisit et le tira hors des flammes qui commençaient à embrasser les buissons.

Autour de lui, le chaos était complet. Seul un homme pouvait rester calme face à tout cela, l'homme qui avait ordonné cet assaut. Il épousseta sa veste puis se glissa dans sa voiture aux vitres teintées. Lentement, il sortit de sa poche un téléphone portable, en jetant un regard noir à la caméra qui tournait encore. Perchée sur un arbre effondré, l'équipe de tournage amateur n'avait pas perdu une miette des exploits d'Amadis et ils s'apprêtaient à les diffuser sur internet, dévoilant au monde encore non préparé, la figure emblématique de celui appelé à devenir un héros des temps modernes, Amadis l'explosif.

VIII. Amadis chute vers son destin

Amadis ne se réveilla que le lendemain matin, alors que Fzun somnolait à ses côtés, inquiet. Il arrêta de siffloter dans l'appeau d'Amadis pour lui raconter son exploit de la veille. Suite à l'explosion de la machine, ils avaient décidé d'arrêter, au moins pour un temps, la construction. Le groupe

de Krop et des autres avaient réussi à endiguer l'incendie et à sauver la forêt, se relayant jusqu'à ce que les pompiers arrivent, disparaissant ensuite dans la précipitation. Ils étaient partis car ils craignaient l'arrivée de la police qui pourraient arrêter n'importe lequel d'entre eux. Amadis savait bien que la police n'aime pas les héros qui agissent au mépris des lois et il comprit qu'il lui fallait fuir lui aussi. Il enfila les vêtements que Fzun lui proposait, un t-shirt rouge et un pantalon noir puis ils se faufilèrent dans la forêt en évitant les routes.

Après une petite heure de marche, ils tombèrent sur un homme qui se tenait assis au bord du vide, la tête entre les mains.

— Hey là, l'ami, ça va bien ?

L'homme sursauta et failli glisser dans le pierrier qui s'étalait en dessous de lui. Fzun bondit en avant et s'assura d'une bonne prise autour du bras de l'homme, qui s'abandonna misérablement en larmes. Fzun s'enquit de sa situation.

— Et bien, que se passe-t-il ?

— J'ai tout perdu, sauf ma vie, que je viens achever ici.

— Comment ça ?

— J'ai perdu mon travail, ma femme est partie avec mon meilleur ami, emportant les clés de la maison qui lui appartenait. Je crois qu'ils sont partis retrouver d'autres amis, mais ils ne m'ont pas prévenu...et à mon âge, qu'est-ce que je peux faire ? La quête ? Pfft je ne sais même pas si je serais capable de faire ça.

Amadis comprit qu'il venait de se faire virer de sa guilde, que la quête de l'homme lui était maintenant inaccessible et cela lui parlait. Il sentait bien que l'homme était confronté à la crise du niveau 50, quand la puissance éloigne des amis qui n'ont pas pu s'occuper autant de leurs personnages mais qu'elle ne permet pas encore de viser les sommets, que les vrais adversaires restent hors de portée. Fzun lui demanda dans quelle guilde l'homme travaillait auparavant. Il répondit qu'il était chasseur de têtes dans une grande boîte et qu'on lui avait fait recruter celui qui le remplaçait maintenant. Amadis voyait très bien la situation tant elle lui rappelait celle d'un film. Pour s'en assurer, il demanda si l'homme était en fuite et le malheureux confirma qu'il fuyait bien ses problèmes. Fzun tenta de le raisonner.

— Certes, votre vie n'est pas à son plus beau jour mais il vous reste encore de belles choses à voir, le monde est vaste et les possibilités infinies.

Amadis ne l'écoutait pas, il était perdu dans ses souvenirs. Il se rappelait

ses premières heures passées à explorer le monde de Reveal Quest, sous les traits de DarkAragorn. Il se souvenait bien de ce personnage dont il avait eut tant de mal à trouver le nom. Ils avaient passés de longues heures ensemble, jusqu'à ce qu'une mise à jour du jeu ne rende faiblard son fier archer. Il avait alors cru qu'il pourrait tenir bon, qu'il resterait un atout pour ses coéquipiers, que ses alliés seraient fiers d'être sous sa bannière même s'il n'était plus le personnage le plus puissant de l'équipe. Et notre héros se souvenait avec émotion à quel point il lui avait été difficile d'abandonner ce fier DarkAragorn pour donner naissance à Amadis. Il se souvenait de la peine qu'il avait subie en abandonnant une vie pour une autre. Mais il y avait Saraï. Il ne l'aurait jamais rencontrée s'il n'avait pas été paladin. Créer un nouveau personnage avait été une bonne décision.

Ému par cette réflexion qui fit briller ses yeux, il interrompit Fzun pour raconter ses souvenirs à l'homme, lui faire part du bonheur d'avoir abandonné une vie qui ne lui convenait pas en regardant vers l'avenir. De son espoir en une nouvelle vie meilleure et en l'amour qu'il pourrait rencontrer dans celle-ci. Enflammé par sa passion pour Saraï, il réussit à raviver dans le cœur de l'homme des rêves d'enfant, une passion pour la mandoline qu'il n'avait jamais pris le temps de développer, une proposition d'embauche qu'il avait reçu d'une entreprise concurrente, une secrétaire qui lui avait envoyé un sourire qui pouvait éventuellement être une promesse d'amour. Il se redressa lentement, regardant Amadis dans les yeux.

— Jeune homme, ce que tu dis est vrai. J'ai passé la moitié de ma vie à faire quelque chose qui ne me plaisait pas, mais la vie continue et je peux changer de voie si je le désire vraiment. Comment t'appelles-tu, gamin ?

— Amadis.

— Amadis comment ?

Amadis était un peu désarçonné. Il n'utilisait quasiment jamais son nom de famille, et il lui fallu quelques instants pour le retrouver.

— Amadis Ker-a.

— Quera, c'est original, ça. C'est breton ?

— Non, elfique.

— Ah bon.

Fzun se présenta à son tour, puis l'homme leur donna à chacun sa carte professionnelle, en précisant que plus rien ne valait sinon son nom, qu'il serait prêt à les aider à l'avenir s'ils se recroisaient en ville. Profitant du crayon que l'homme sortit de sa poche pour barrer le nom de son entreprise, Fzun nota son numéro de téléphone portable, afin qu'Amadis puisse l'avoir

également.

Fzun lui demanda ensuite s'il n'avait pas croisé en venant une cascade qui jaillissait entre les rochers, ce que l'homme lui confirma. Ils reprirent alors la route tous les trois, Fzun questionnant avec politesse l'homme sur ses affaires. Amadis repensa au fait de changer de vie. Il se rappela qu'il avait abandonné son personnage, mais que parfois, il était nécessaire de le tuer pour espérer revivre. Il se demanda alors s'il avait bien fait d'empêcher l'homme de mettre fin à ses jours. Il ressassa cette interrogation jusqu'à ce qu'il prenne conscience soudainement de l'absence de son arme. Il imagina qu'elle avait dû brûler lors de l'explosion mais il ne s'inquiéta pas trop car il savait qu'il en trouverait une nouvelle au moment opportun.

Ils arrivèrent à la cascade, qui vrombissait entre des roches polies par des siècles d'érosion et de friction aqueuse. Amadis oublia immédiatement ses réflexions pour admirer ce dragon d'eau qui dansait, comme enfermé entre la roche et le bassin où l'onde éclatait bruyamment. Fzun sortit son appareil photo et se concentra sur ses souvenirs de la photo qu'il devait prendre, du cadrage qu'il lui fallait obtenir. L'homme s'éloigna pour fumer une cigarette.

Le tumulte assourdissant se transforma lentement en une langue naturelle qui chantait aux oreilles d'Amadis. Il comprit que le dragon était peut-être le gardien de cette source et qu'il était prisonnier là, en l'attente du héros qui viendrait le libérer. Voyant Fzun qui grimpait sur une roche, il s'avança vers l'affleurement d'où jaillissait ce qui était peut-être le dieu de la chute d'eau, une sorte de kami, comme disent les japonais.

Il pouvait toucher du bout de sa main la peau divine mais ne pouvait s'attaquer au rocher sur lequel ondulait le gardien des lieux. Concentré sur les tremblements sonores qu'il interprétait comme une langue, Amadis oublia les deux autres qui semblaient ne rien entendre et il se jeta en avant contre la roche humide. Sa main glissa contre la pierre tandis que son corps percutait le corps liquide de la divinité, l'envoyant plonger dans le bassin. La chute ne dura qu'un instant mais la violence du choc fut telle qu'Amadis perdit son souffle et se retrouva à lutter sous l'eau sans savoir dans quelle direction remonter.

— Amadis !

Le courant le roula dans la vase puis le propulsa dans une rivière déchaînée où il se trouva comme une balle de flipper, à rebondir contre les

rochers et les branches effondrées dans l'eau. Une nouvelle chute dans un bouillon le noya presque puis il fut projeté encore plus bas, plongeant dans une mare boueuse dont il ne s'échappa que pour glisser à nouveau sur les rochers et se faire noyer par le courant. Il luttait pour garder la tête hors de l'eau, et éviter que ses pieds ne cognent trop fortement contre les rochers. Une vive douleur dans la jambe droite lui indiqua qu'il n'avait pas repéré à temps un aiguillon rocheux dans les remous. Une nouvelle cascade le projeta contre un arbre mort et il perdit connaissance, glissant plus bas dans le torrent énervé.

Il reprit connaissance sur une plage de galets. Tout son corps était engourdi et ses vêtements dans un bien triste état. Il déchira un pan de son t-shirt rouge pour bander une plaie qu'il s'était faite à la jambe, qui était plus impressionnante que douloureuse. Il ne savait absolument pas comment faire un bandage et il dut déchirer plusieurs lambeaux de tissu avant de réussir. Il finit par déchirer son pantalon pour s'en faire un short plus pratique. Il avait un peu froid maintenant, et la faim commençait à venir. Il se retrouvait seul et bien démuni.

Amadis tenta de faire quelques pas dans les environs, examinant les arbres et les racines pour savoir si il n'y avait rien de comestible, ou une arme potentielle pour se défendre. En s'agenouillant sur de la mousse il se retrouva face à un énorme crapaud qui semblait somnoler. Pensant qu'il pourrait peut-être s'agir d'un kappa, notre héros préféra le saluer avec déférence avant de se relever et de s'éloigner discrètement. Seule la rivière se proposait à lui. Elle se poursuivait en bords de flaques en flaques, sans qu'aucun chemin ne soit visible sur ses abords. Il n'était pas difficile d'avancer, mais le sol était rendu glissant à cause de la mousse et, plus d'une fois, Amadis se retrouva les fesses dans l'eau.

En fait de flaques, c'était plutôt des miroirs naturels qui brillaient sous la lumière du soleil de midi et formaient un paysage dont la beauté n'échappa pas à Amadis. Il lui semblait qu'il était dans un sanctuaire féérique. Chaque bassin était un nouveau fluide magique qui transmettait les pouvoirs de la nature à ceux qui y trempaient les pieds. Afin de s'assurer une pleine transmission du mana, Amadis s'immergea plus d'une fois dans l'eau. Il pensait que c'était peut-être une récompense pour avoir libéré l'esprit de la cascade. Il repensa soudainement à Fzun, qu'il venait de quitter brutalement. Il se dit que c'était son destin, que son ami suivait finalement d'autres objectifs que les siens et qu'il lui fallait continuer d'avancer. Il était triste cependant, d'avoir perdu un si bon compagnon d'aventure.

Arrivant à un coude formé par la rivière, Amadis entendit soudain des bruits d'éclaboussure qui l'arrêtèrent. Il avança plus lentement, tentant de ne plus glisser sur les dalles rocheuses. Dans un trou d'eau s'ébattait une frêle demoiselle dépourvue de tout vêtement. Amadis détourna immédiatement les yeux, gêné par cette vue inattendue. Il n'avait jamais vu de corps féminin nu, et il avait le souffle coupé. Il tenta de réfléchir à la situation, à son arrivée impromptue auprès de cet être fleuri qui était peut-être une fée, une ondine ou une nixe, une divinité de la rivière. Peut-être la fille du dragon de la cascade. Il jeta un nouveau coup d'œil furtif. Elle nageait, ses cheveux blonds étalés autour d'elle. Elle lui tournait le dos, mais elle était indéniablement nue. Amadis en était tout retourné.

Il ne savait pas comment éviter de la rencontrer. Il examina les environs mais la rivière était bien encavée, avec de rudes falaises de part et d'autres l'obligeant à passer auprès de cette créature merveilleuse. Une idée lui vint. Puisqu'il avait été entraîné par le courant, autant se jeter à nouveau dans les remous et prétendre avoir roulé jusque là. Il courut jusqu'au bord d'un miroir et s'élança pour rouler dans les rochers, en tentant de protéger sa tête et sa jambe dont la douleur commençait à se réveiller.

La nageuse bondit hors de l'eau en le voyant glisser dans le maigre filet d'eau qui coulait là, rebondissant sur les cailloux plutôt qu'entraîné par le courant. Elle se saisit d'une serviette de bain et d'une paire de lunettes orange à travers lesquelles elle regarda le malheureux qui geignait à chaque rebond. Elle fixa sa serviette autour d'elle puis s'élança pour le tirer hors de l'eau. Il saignait abondamment d'une estafilade sur tout son bras gauche mais semblait sinon en bon état. Elle ramena son regard sur lui alors qu'il recrachait de l'eau en toussant. Il la regarda qui se tenait au dessus de lui.

— Amadis ?

— Sa...Safran ?

De surprise, Amadis se mit à tousser plus fortement. D'un geste brusque il ramena ses mains devant sa bouche, entraînant au passage la serviette de la jeune fille. Elle hurla, ce qui força le malheureux à fermer les yeux puis à remonter ses mains pour cacher toute vue.

— C'est bon, j'ai mis un maillot de bain. Tu peux ouvrir les yeux. Hou hou ?

Amadis était tétanisé et incapable de savoir ce qu'il devait faire. Il avait conscience d'avoir fait quelque chose de mal, sans savoir vraiment de quoi il

s'agissait. Il sentait qu'il n'aurait pas dû la voir nue, mais il ne comprenait pas pourquoi elle l'était. Elle nageait. Elle était dans un coin isolé, seule. Il n'aurait pas dû la surprendre. Mais c'était fait, et maintenant ? Il ouvrit les yeux lentement.

— Tu t'es salement amoché, t'es tombé de loin on dirait, non ?

— Euh...oui oui.

— Tu as pas l'air bien, tu t'es cogné la tête contre un rocher ou quelque chose ?

— Oui oui. Ah non. Non non. Mais...tu n'es pas fâchée ?

— Ben non, pourquoi ?

— Je crois que je t'ai vu...vêtue du plus simple appareil.

Safran se mit à rire face à cette expression surannée. Elle noua ses cheveux et tira d'un sac à dos un désinfectant et une bande qu'elle approcha du bras d'Amadis.

— Ça va peut-être piquer un peu.

— Oui oui. Aaaaaaah.

Amadis sentit venir les larmes à ses yeux et il ne pouvait rien faire pour les retenir, sinon tenter de les garder fermés. Il imaginait Safran détournant le regard, gênée. Elle était en fait tout affairée à disposer la bande proprement autour du maigre bras d'Amadis.

— Tu sais, j'aime bien me baigner ainsi, en communion avec la nature. Je me sens mieux ici que dans la salle de bain de mon appartement en ville. Quand je bosse dans le coin, j'aime bien venir ici. Normalement c'est désert. Et toi, qu'est-ce que tu fais là ? Et ton grand ami ?

— Euh...on était ensemble là-haut et...j'ai été projeté dans les rapides en tentant de briser un rocher. J'ai fais une sacrée chute je crois.

— Ça oui, si tu as débaroulé à travers les miroirs jusqu'à tomber jusqu'ici, c'est un miracle que tu sois en vie ! Et voilà, j'ai fini ! Tu as d'autres blessures ? Je regarde.

— Non non, c'est bon, ça va !

— Ta jambe, non ? Cette espèce de tissu a l'air couvert de sang.

— Non non, il est rouge de...c'est sa couleur !

Amadis était gêné de sentir les mains de Safran sur son corps humide. Il n'avait pas l'impression qu'il y ait de l'attirance chez elle, mais lui en revanche se sentait quelque peu émoustillé par l'étrangeté de la situation. Il se redressa et ramena ses jambes contre son torse, pour cacher sa gêne et la forme que prenait son pantalon. Safran remarqua qu'il tremblait.

— Tu dois avoir froid ! Attends, j'te passe ma serviette. Dans ma voiture

j'ai un vieux t-shirt que je pourrai te passer. Mais d'abord, j' compte déjeuner ! Tu as peut-être faim ?

— Ah ça oui ! Euh...un peu, oui !

L'énergie qu'avait mis à répondre Amadis fit rire à nouveau Safran qui tira de son sac une énorme miche de pain et un fromage qui ne démeritait pas en taille. Il y en avait bien pour les deux et ils purent se rassasier en profitant du calme de la rivière. Safran semblait préférer le silence à la conversation, ce qui allait très bien à Amadis, peu à l'aise pour discuter avec des filles. Une fois qu'ils eurent finis, ils descendirent quelques mètres dans la rivière puis empruntèrent un chemin presque invisible entre les branchages pour sortir du lit de la rivière et rejoindre une piste où était garée la voiture de Safran. Elle tira de son coffre un t-shirt noir sur lequel était écrit « La vérité est ailleurs ». Amadis fit un grand sourire en le voyant mais fut bien incapable de trouver quoi dire. C'est Safran qui prit la parole.

— Bon, j'dois passer par cette route pour vérifier les bornes kilométriques. Tu sais, c'est mon boulot. Et ensuite, je rentre en ville. Veux-tu que je te dépose quelque part ?

— En ville, ça va. Je dois aller en ville.

Safran approuva et s'installa au volant tandis qu'Amadis s'asseyait la tête tournée vers l'extérieur, pour éviter de regarder la jeune fille. Il se dit que faire semblant de dormir serait une bonne façon d'éviter les discussions et il le fit si bien qu'il finit par tomber de sommeil, et il put enfin se reposer un peu de cette longue semaine de pérégrination à travers les montagnes. Il avait traversé bien des périls, affronté maint ennemis et rencontré quelques amis durant cette aventure. Il avait beaucoup progressé et il se sentait prêt à passer au niveau suivant, à entrer dans la ville et à affronter ses dangers pour aller retrouver Saraï, son amour disparu.

Fin de la première partie