

Chapitre I.

La Sorcière.

Connaissez-vous Luyin Dyin ? La jeune fille de la sylvie que personne ne croise mais que tout le monde connaît. Mais si ! Elle vit quelque part dans la forêt de Pierrecime, au-delà du bois de Terio. C'est un endroit mystérieux, donc dangereux. Ses cheveux noirs sont longs et ses mouvements sont félins. Elle parcourt inlassablement les chemins tortueux et sombres du cœur de la forêt qu'elle est seule à connaître. Elle a seize ans depuis quatre lunes et ne craint rien, ni personne. Elle sourit souvent, c'est étrange. Regarder les nuages la fait sourire, faire des moulinets avec son bâton la fait sourire, boire à la source la fait sourire. Sa réputation de sorcière la fait aussi sourire. Elle pourrait pourtant lui valoir quelques ennuis.

Foindron est un village de deux-cents cinquante habitants. Ses maisons basses sont blotties entre les collines de Bonsoulier et la vie y est paisible. Certaines fermes sont assez pauvres mais les terres ne sont pas stériles et personne ne meurt de faim. Le marais aux moustiques et la forêt de Pierrecime procurent tout de même quelques frissons aux villageois. Rares sont les Foindronais qui se rendent en ces lieux.

Dès potron-minet, sur la place ensoleillée du marché aux œufs et volailles, le robuste Racaire accuse encore la sorcière d'avoir empoisonné son troupeau. Ce fermier courageux a hérité de la meilleure terre du village. Mais il est moins avisé que ne l'était son père et ses affaires vont couci-couça. Il tempête et ameuté les badauds, toujours friands d'une bonne histoire. Monsieur Degui, le bedonnant bourgmestre, tente de se faire discret mais se fait à son tour apostropher.

– Si ça continue, faut que ça cesse, monsieur le bourgmestre. Tous les honnêtes passants ici présents sont d'accord pour ne pas colérer de pareilles ignoblinies.

– Tolérer des ignominies ? soupire le bourgmestre.

– Faut me pardonner. Je m'exprime de mieux en moins mais toutes mes bêtes sont sur le flanc depuis hier ! Et, comme par hasard, la sorcière a fait boire ses affreuses bestioles dans mon ru. Mais derrière la colline, en sournoise. Je l'ai vue se clips..s'esplixé..enfin partir avec un drôle d'air. Je l'ai vue comme je vous vois, éructe Racaire en louchant abominablement.

Le bourgmestre prend immédiatement l'affaire très au sérieux. C'est un homme à poigne. Il tient fermement son panier d'œufs dans la main droite, sa toute puissante dextre. Il a grande hâte de le ramener à la maison. Il est d'autant plus décidé qu'il a dans la main gauche, son habile senestre, un panier de cèpes.

Le bourgmestre s'y entend fort pour cuisiner les omelettes. Il fait donc mander sur le champ Guermidon pour lui confier le problème.

Le vieil homme est prêtre de TamaaR, dieu local disparu de la rivière Eaudu. Il est sage et ses connaissances d'herboriste sont précieuses. Il consent à examiner le grand aurochs du troupeau et fournit la même explication que l'année précédente. Les bêtes à cornes de Racaire, très heureuses de retrouver la grande pâture après avoir été enfermées tout l'hiver, ont trop mangé de luzerne luxuriante.

L'hypothèse est plausible mais beaucoup sont déçus et tous ne sont pas convaincus, notamment Racaire. Riquier le Bigot, le meunier réputé pour sa piété, convainc sans peine son ami de faire un don au temple de Gersal, dieu du commerce et des négociations.

Traisor Potant, jeune prêtre dynamique, fournit généreusement une fiole de vapeur de désenvoûtement, spécialement concoctée pour dissiper les maléfices des sorcières. La fiole se révèle efficace puisque les bêtes de Racaire se rétablissent après un jour de diète.

A la taverne du Fretin Râleur, les sujets de conversation sont encore plus rares que les cheveux du tenancier. Aux tables et au comptoir, le cas de la sorcière est donc souvent évoqué. Bien sûr, au lendemain de la guérison prodigieuse, cela ne rate pas.

– Comme je dis toujours, méfiance. Les bêtes sont sur pied mais la sorcière aussi. Elle court toujours. Moi je dis qu'elle peut recommencer et s'en prendre à nous une prochaine fois. Quand elle vous regarde, vous suez toujours à grasses gouttes. C'est mon fils qui le dit. C'est pas de la mauvaise grue ça ? avance le robuste Racaire en se frottant la moustache.

– Cré balourd, goutte c'est tout ce que tu comprends mais laisse les augures tranquilles. Si ton fils sue quand il croit l'apercevoir, c'est parce qu'elle est bien jolie de visage, la sorcière. Et le reste ne gêne rien. Elle a une silhouette à la fois svelte et gironde, de quoi faire tourner bien des têtes de pioche ! se gausse le tavernier en apportant les boissons.

– Ne plaisante pas. La plaisanterie, c'est comme le blasphème. Cette fille a la beauté des Ondines. Les Ondines sont maléfiques, susurre d'un ton pincé Riquier le Bigot en faisant tinter sa tasse de tilleul d'un ongle énervé.

Tous hochent alors la tête en regardant leur verre. Les Ondines ont le terrible pouvoir de tarir les sources. Le village se souvient encore de la colère de l'une d'entre elles. Une de ces maudites créatures avait en effet provoqué la grande disette, il y a sept générations. Luyin Dyin ressemble à une Ondine. C'est un fait certain, même si personne de vivant n'a jamais vu d'Ondine.

La conversation aurait pu comme d'habitude s'éteindre dans l'hydromel. Mais, ce jour là, Babibert a encore envie de parler. Paysan ambitieux, sa ferme est proche de celle de Racaire et son avis commence à compter à Foindron.

– Au fait, vous savez que les frères Urms ont disparu depuis cinq jours ? Comme par hasard, ils se baladaient souvent dans la forêt pour poser leurs collets. Je ne dis pas qu'elle y est pour quelque chose mais c'est bizarre.

Racaire hoche la tête d'un air entendu. Il fouille sa poche mais elle est bien plate depuis qu'il a payé les remèdes pour ses bêtes.

– Quand je pense qu'elle ne paye même pas le tribut, grogne-t-il. On marche sur les pieds, moi je vous le dis ! Le bourgmestre ne fait rien. Je suis déjà allé me pencher, m'épan..enfin me plaindre auprès de la sénéchale mais elle n'a rien fait non plus ! Que faire ? Nous ne sommes pas défendus, c'est honteux !

– Il faudrait aller au fortin et rapporter toute l'affaire à Agalis, leur chef, enfin leur Opion ou je ne sais pas quoi, dit Riquier.

– Tu as raison, dit Racaire en tapant du poing sur la table. On n'est pas la cinquième roue de la charrette ! Ils n'aiment pas qu'on les embête mais là c'est un cas de fromage et de beurre. Vous venez avec moi ?

Tous les clients présents acquiescent. Cela promet un bon spectacle et, après tout, ces fainéants sont payés assez cher pour se bouger de temps en temps. Un petit groupe déterminé se rend au fortin de bois situé à l'écart du village.

Agnan est un Semprion, un guerrier de l'Imperia, l'armée de l'Empire d'Astiel. Il est plus précisément un Aprion, le plus petit grade.

Il a de larges épaules et il est, à dix-huit ans, le plus jeune guerrier du fortin. Il doit donc faire le ménage de printemps et cela ne l'enchanté guère.

Heureusement, Lison lui donne un grand coup de main. La brunette fluette aux yeux bridés est d'habitude servante chez le bourgmestre et n'est pas obligée de l'aider. En effet, elle est juste présente pour faire l'inventaire.

Agnan fait le fanfaron devant elle mais il la respecte beaucoup. Elle sait lire, écrire et compter. Elle n'a que quinze ans mais c'est une savante, toujours plongée dans les archives.

Elle dévore tout ce qui peut être lu et semble tout savoir sur tout. Sous la dictée du supérieur d'Agnan, Agalis, elle a même rédigé le dernier grand rapport accompagnant le tribut d'automne.

Agnan et Lison sont occupés à ranger et épousseter la remise lorsqu'ils entendent des éclats de voix enthousiastes dans la cour. Ils y découvrent des villageois aussi satisfaits qu'ébahis. Ils étaient venus pour passer le temps et râler sans grand espoir d'être entendus. Et voilà que l'Opion accepte de prendre en compte leur doléance !

Agalis impose le silence en levant la main et apostrophe Agnan.

– J'ai constaté que tu es en avance sur le ménage. Tu as bien mérité de faire une pause. Je t'envoie en mission. Prends deux Aprions avec toi et ramenez-moi la sorcière de la forêt de Pierrecime. Je la veux vivante et intacte.

Agnan contient difficilement sa joie mais s'efforce de rester calme.

– Vous serez exaucé, mestre.

– Dépêchez-vous. Concernant l'équipement, ce sera glaive et plastron uniquement, ajoute l'Opion.

Agnan se rembrunit. Il espérait pouvoir arborer son armure complète, étincelante depuis le nettoyage.

– Pourquoi, mestre ?

– Cette fille ne doit pas être bien dangereuse donc pas besoin d'armure complète. Et puis, pour l'attraper, vous feriez mieux d'être légers !

Les rumeurs courent encore plus vite qu'une sorcière dans la forêt. Luyin Dyin est donc devenue encore plus discrète ces derniers temps. Mais, aujourd'hui, dans la clairière des trois pierres, elle a le cœur léger. Elle a l'air distraite mais veille sur des Nialines, des biquettes des collines. Elle les garde pour une vieille dame aveugle, l'une de ses seules connaissances au village. Loin au dessus d'elle, son ami Yel, l'épervier, tourne dans le ciel bleu et surveille les environs. Son vol s'infléchit, un danger mineur approche.

La fille de la sylve sait fort bien de qui il s'agit et sourit. Le vieux loup solitaire aurait été un adversaire redoutable, il y a quelques années. Mais il se fait bien vieux et sa présence n'est pas une menace. Le prédateur approche, silencieux. Il ne veut pas se battre mais peut-être peut-il croquer une jeune biquette isolée et s'enfuir ?

Luyin fredonne :

‛ Farouche et forte, frappe et foudroie

Écartez-vous, redressez-vous

Mes amies herbes, même le loup

Sur le moment, craindra sa proie ‛

PAN ! Une fougère s'incline et fouette le museau du vieux loup. Il n'est pas blessé, il n'a même pas vraiment mal mais, surpris, choisit de se sauver sans demander son reste.

Luyin sourit et ferme les yeux quelques secondes. Fille de la sylve, elle est capable, en plongeant dans ses pensées, de vagabonder dans la vaste forêt dont elle connaît jusqu'au plus petit brin d'herbe. Une étrange idée lui vient soudain.

Qu'y a-t-il après la colline de Crâneroc, au delà de la lisière sud ?

Le cri de Yel la ramène à la réalité. Un danger majeur approche. La jeune fille bondit sur ses pieds.

Agnan constitue la pointe du triangle d'attaque mais il court trop vite pour les deux Aprions plus âgés. Il entre le premier dans la clairière et se rue vers Luyin Dyin.

La jeune fille fredonne sur un rythme rapide :

‛ Faible et fragile, furète et fuis

Écartez-vous, redressez-vous

Mes amies herbes, même les loups

Perdront le fil jusqu'à la nuit ‛

Vive comme le vent, Luyin se met à courir entre les arbres. Agnan tente de la suivre. Il est leste mais perd du terrain. Il commence déjà à perdre haleine lorsqu'il entend un rugissement de

combat, aussitôt suivi d'un cri de douleur. Il fait brusquement demi-tour mais est immédiatement coupé dans son élan. La sorcière se tient devant lui, le bâton à la main.

– Laisse-moi passer ! Je suis Agnan, fils de Tragnan, et tu ferais mieux de continuer à fuir si tu ne veux pas tâter de mon glaive !

– Calme toi, fils de Trognon. Tes amis et toi n'êtes pas un danger pour moi. Je te déconseille juste de retourner dans la clairière pour l'instant. Tu ne peux rien pour eux.

– Laisse-moi passer !

Le jeune guerrier se lance à l'assaut et décide d'utiliser sa meilleure attaque dans une version destinée à étourdir la sorcière. Feinte, enchaînement, fente, fouetté du plat de la lame et...rien. Son glaive a rencontré le vide.

Agnan renouvelle son attaque mais la deuxième tentative se révèle aussi infructueuse que la première. Il décide d'accélérer et de proposer des variations. La fille de la sylve esquive, recule sans riposter et observe les mouvements de son adversaire.

Agnan devient de plus en plus impatient et furieux. Il s'échauffe, avance sans relâche et tente de presser la sorcière. Mais il ne parvient ni à la toucher ni à endommager son bâton. Lorsqu'elle n'esquive pas, la jeune fille parvient à dévier sa lame de la ligne sans que jamais le bois ne rencontre le fil du glaive.

Il ne peut pas perdre plus de temps avec cette fillette ! Dans un sursaut d'orgueil, le guerrier de l'Imperia se fend à fond. Une estafilade apparaît sur la tunique de Luyin Dyin. Elle fronce les sourcils. Avant même que le jeune guerrier ne soit revenu en garde, un terrible moulinet du bâton vient le frapper au poignet droit, lui faisant lâcher son arme. Le retour du bâton, terrible, le touche à la pointe du menton. A demi-assommé, Agnan titube et recule. Au troisième pas, il se tord la cheville sur une racine, trébuche et se retrouve assis.

Désarmé et médusé, il lève les yeux vers Luyin Dyin. La jeune fille le toise, le bâton dans la main droite et la main sur la hanche gauche.

– Boultourou, dit-elle.

– De quoi ?

– Boultourou. C'est le chien de cet imbécile de Racaire. En son temps, il a tué beaucoup de rats. Il mettait aussi des raclées aux chats sauvages et même le grand loup aurait hésité à l'attaquer.

Luyin s'interrompt un instant, son regard semble perdu dans le vague et elle ajoute d'une voix lointaine.

– À présent, il dort dans la poussière devant sa niche depuis tant d'années qu'il peut à peine bouger. Il rêve de ses exploits passés et tous ses ennemis s'en souviennent aussi. Mais que se passerait-il s'il devait vraiment se battre contre eux ?

– Mais qu'est-ce que tu racontes ? Je me fiche de tes histoires de chiens !

– Tu ne devrais pas. L'Imperia et Boultourou ont beaucoup de points communs.

Agnan veut se lever. Il va étrangler cette insolente ! Mais il retombe en retenant difficilement un cri de douleur. La fille de la sylve lève la main et fredonne à voix basse. Les herbes viennent s'enrouler autour de la cheville blessée du jeune guerrier. D'abord surpris, il se laisse faire en constatant qu'elles forment rapidement un bandage serré et efficace.

– Tu peux y aller à présent, il n'y a plus de danger.

– Mais pourquoi m'aides-tu ? Pourquoi me laisses-tu partir ?

– Je te laisse quitter ma forêt en vie parce que je suis une très gentille sorcière. Ou bien pour que tu puisses aller expliquer à tes acolytes que je ne suis pour rien dans leurs ennuis. Pars maintenant !

Agnan ouvre la bouche pour répondre mais renonce et serre les mâchoires. Cette sorcière a raison sur un point, l'heure n'est pas aux discussions. Il ravale sa fierté, ramasse son glaive et claudique jusqu'à la clairière. Elle est vide et silencieuse.

Où sont passés mes compagnons ?

Il commence à examiner le sol. Il espère trouver une trace, un indice mais rien.

Le jeune guerrier a toujours les yeux rivés vers le sol lorsqu'il entend la voix de la sorcière.

– Tu perds ton temps. Tes amis ont été emmenés par un Bolgon.

– Un Bolgon ?

– Oui, un couple de ces créatures s'est installé dans l'île de Miasmegris, il y a deux lunes.

– Mais quoi, comment ? Où les a-t-il emmenés ?

– Bonne question. Dans les marais, j'imagine.

– Mais pourquoi les a-t-il enlevés ?

– Mais, mais, mais. Tu me fatigues à la fin ! Je ne sais pas plus que toi mais réfléchis un peu.

– A quoi ?

– Quand un loup attrape un duo de lapins...

Agnan pousse un cri et entame une course effrénée. Il doit regagner le fortin ! Luyin le regarde quitter la clairière.

– Et surtout ne me dis ni merci ni adieu. Je déteste les grandes effusions, murmure-t-elle.

Agnan court, court et court encore. La douleur est lancinante puis intense. Elle irradie dans toute sa jambe. Vite, plus vite ! Il doit faire son rapport à l'Opion.

La forêt, le bois, le sentier, il lui semble que tout défile au ralenti. Mais enfin, il arrive. A bout de souffle, il s'écroule devant les portes.

– C'est moi, ouvrez vite !

Agalis accourt et lance des ordres.

– Soutenez-le jusqu'au cantonnement. Agnan, au rapport. Pourquoi rentrez-vous seul ?

– La mission est un échec, mestre. Nos compagnons auraient été capturés par un Bolgon et emmenés vers le marais. J'étais avec la sorcière lorsqu'ils ont été enlevés. Je n'ai pas pu la capturer et je suis revenu aussi vite que possible. Ma cheville est en vrac.

– Auraient ?

– C'est la sorcière qui me l'a dit. Je la crois sincère. Elle affirme que deux Bolgons se sont installés sur l'île la plus proche, celle de Miasmegris.

Agalis réfléchit à ce qu'il vient d'entendre. Il n'a jamais eu à combattre dans ce village tranquille. Mais il est néanmoins un Opion, le deuxième grade dans l'Imperia. Il a une connaissance théorique d'un grand nombre de créatures. Le Bolgon est une créature de cinq à six pieds environ, torse bombé, crâne rond, yeux globuleux, membres puissants mais courts. Elle vit dans les zones humides et attaque les voyageurs. L'information de la présence d'un couple dans le marais est plausible. La sorcière est une cible de moindre importance. L'urgence est de neutraliser les Bolgons.

– Agnan, vous resterez ici avec Lison jusqu'à notre retour. Les autres, aux armes et avec moi.

– Mais, mestre, je veux...

– Vous nous ralentiriez, reposez-vous.

Les Semprions ceignent rapidement leur armure complète et empoignent leur glaive. Ils traversent à marche forcée le bout de forêt qui sépare le fortin du marais. La végétation change et se rabougrit. Le petit groupe arrive en lisière du marécage. Des bulles de gaz nauséabondes se forment à intervalles réguliers et éclatent à la surface de l'eau. L'odeur est abominable et l'ambiance est pesante. Personne ne dit mot et l'Opion commence à fredonner un chant de conquête de l'Imperia, bientôt repris par ses hommes.

Rapidement, ils constatent que la barque de manœuvre est à son emplacement habituel, en bon état. La mission se présente bien. L'Opion prononce un petit discours de bataille.

– Aujourd'hui, nous allons traquer le Mal, le débusquer et le vaincre. Aucune force au monde ne peut résister à nos lames de justice et à notre gloire éternelle. Pour Astiel !

Assaillis par les moustiques, les hommes embarquent dans l'esquif et commencent à ramer en cadence en direction de l'île. Le marais est calme. Personne ne remarque le crâne rond et les yeux globuleux qui dépassent de la surface de l'eau.

Soudain, un choc survient. La barque bascule. Les guerriers en armure complète se débattent mais coulent irrémédiablement dans les eaux boueuses et troubles. L'Opion parvient d'abord à surnager mais il est bientôt entraîné vers le fond. Le marais retrouve son calme quelques instants plus tard.

Les heures passent. Au fortin, la jeune scribe tient compagnie à Agnan tout en lisant d'anciens rapports. Le jeune guerrier s'ennuie et tente soudain de se lever malgré sa cheville. A sa grande surprise, il constate qu'il peut marcher normalement. S'il n'est plus blessé, plus question de rester au fortin. Il doit partir aider les autres !

– Retourne au village, Lison. Je vais au marais.

– Mais Agalis a ordonné...

– Je sais mais ça va mieux et je ne peux pas rester ici pendant qu'ils se battent contre ces créatures.

Agnan sort dans la cour et s'arrête, stupéfait. La sorcière ! Que fait-elle là ?

– Encore toi ! Je vais au marais. Toi, tu quittes immédiatement le fortin. Tu n'as rien à faire ici ! Et, d'abord, comment es-tu entrée ?

– Peu importe. Tes amis sont au fond du marais, inutile de t'y rendre.

L'espace d'un instant, Agnan est sous le choc. Il se ressaisit toutefois rapidement. Tomber au combat est un honneur. Cet honneur se refuse souvent longtemps aux combattants de l'Imperia, en raison de leur puissance. Mais Agnan sait malgré tout depuis son enfance qu'une mort brutale guette à tout instant chaque guerrier, même le meilleur. Il doit d'abord faire justice, le temps de l'émotion viendra plus tard.

– Traîtresse ! C'est toi...

Agnan, glaive au clair, se jette maladroitement sur Luyin. La fille de la sylvie abrège le combat d'un coup direct de son bâton lesté dans l'abdomen du jeune guerrier.

– Du calme. Ce n'est pas toi que je viens voir. Je veux des renseignements sur ces créatures.

Il ne me plait pas qu'elles entrent impunément dans ma forêt et je veux aussi m'en débarrasser. Mais, seule, je ne peux rien faire.

– Je ne comprends pas, souffle Agnan.

– Lison, as-tu lu quelque chose à leur sujet ?

La jeune scribe avait suivi Agnan dans la cour et rougit d'être ainsi interpellée.

– Oui. Le Bolgon est très fort. Son torse est très résistant et il est capable d'étouffer un homme dans ses bras ou d'assommer un aurochs avec un coup de poing-massue bien placé. Le texte disait qu'il n'était pourtant pas de taille contre un guerrier de l'Imperia.

– Connais-tu quelqu'un qui pourrait en savoir plus ?

– Évérien, l'ancien milicien de la patrouille champêtre.

– Il a lutté contre des Bolgons ? La patrouille champêtre s'occupe plutôt des voleurs de poule, il me semble.

La jeune scribe rougit davantage.

– J'ai lu par hasard dans les registres qu'il avait servi dans la Sixième Megaria dans sa jeunesse. Il reçoit chaque année la pension de l'Imperia...

– Un ancien de la flotte ? Tu dois te tromper, c'est impossible, dit Agnan.

Les guerriers de la Sixième Megaria constituent la force maritime de l'Empire. Les Megarias entretiennent entre elles une forme de rivalité mais la Sixième est à part. Ses membres méprisent royalement les Semprions des autres Megarias qu'ils affublent de divers sobriquets désobligeants. La réciproque est également vraie puisque les membres de la Sixième sont appelés "poiscailles qui puent" par les autres guerriers de l'Imperia.

– Aller voir ce vieux toqué me paraît être une très mauvaise idée. Je...

Luyin Dyin sourit et coupe Agnan.

– Si c'était nécessaire, voilà qui finirait de me convaincre. Allons voir cet Êvérion.

Agnan, vexé, grommelle mais suit les deux filles. Êvérion habite une petite maison de bois en marge du village, au-delà du moulin, sur les berges de la rivière Eaudou. Il passe le plus clair de son temps à pêcher et boit de temps en temps une pinte à la taverne. Tout ça n'a rien de spécial mais il est tout de même considéré comme un original par les villageois.

Lison frappe à la porte. Êvérion, un vieil homme maigre aux cheveux blancs et aux yeux rieurs, ouvre.

– Oh, la petite Lison accompagnée de deux chenapans. Vous voulez des Calichoux ?

Le Calichou est une pâtisserie locale délicieuse et Êvérion est devenu expert dans sa fabrication au fil des années.

Agnan lève les yeux au ciel mais Lison répond sérieusement.

– Non, monsieur Êvérion ! Nous cherchons des renseignements, enfin un moyen de vaincre des Bolgons.

Le vieil homme les regarde, hésite quelques instants. Un éclair passe dans ses yeux délavés.

– Entrez, dit-il simplement.

L'intérieur de la maisonnette est surprenant. Une grande carte maritime occupe tout un pan de mur. De nombreux parchemins et codex débordent d'une bibliothèque. Instruments de musique, statuettes et autres souvenirs de voyage forment un joyeux capharnaüm ! A en juger par les multiples essais ratés, le vieil homme s'est par ailleurs récemment intéressé à la poterie. Lison et Agnan ne prêtent pas attention au désordre et expliquent rapidement la situation.

– Des Bolgons se sont installés dans le marais dites-vous ? Et ils ont tué tous les guerriers du fortin ? J'en suis désolé, vraiment désolé. Il faut déjà avoir un certain courage pour se frotter à de telles créatures et je veux bien vous en parler. Mais, avant toute chose, j'aimerais me dégourdir un peu et voir ce que vous savez faire. Allons à la cave.

Ils descendent quelques marches. La pièce est assez vaste, circulaire et mal éclairée. Elle est vide en dehors de diverses armes disposées sur un râtelier poussiéreux. Êvérion choisit un bâton lesté semblable à celui de Luyin Dyin.

– On dirait que le vieux débris veut se battre. Je ne vais pas m'abaisser à ça donc à toi de jouer. Mais ne lui fais pas de mal, sorcière, murmure Agnan.

– Commençons par mademoiselle, dit Êvérion après un sourire fugace.

Les deux adversaires se mettent en garde puis commencent à tourner dans la cave. Le vieil homme tente une première attaque. Luyin choisit d'esquiver. La jeune fille fronce les sourcils et semble redoubler de vigilance. Êvérion multiplie alors les attaques. Elles sont systématiquement parées ou esquivées.

Les bras croisés, Agnan explique le combat à Lison.

– Elle avait fait la même chose avec moi. Cette maudite sauvage va riposter quand elle le voudra et le combat sera terminé...

Plusieurs minutes passent mais Luyin ne riposte pas. La fille de la sylve est contrainte de porter toute son attention sur la défense.

Il fait juste ce qu'il faut pour que je ne puisse pas contre-attaquer, je ne crois pas qu'il se donne à fond. Où veut-il en venir ?

Le vieil homme boitait légèrement de la jambe gauche. Elle semble soudain le trahir. Luyin pourrait en profiter mais son instinct la retient. Elle fait au contraire un pas en arrière et reste en garde.

Êvérion s'interrompt alors.

– J'en ai vu assez. A ton tour, jeune homme, dit-il en désignant Agnan.

Agnan est en armure complète. Il fait le salut général de l'Imperia puis se rue à l'assaut du vieil homme qu'il pense essoufflé. Êvérion détourne la lame et repousse Agnan du bout de son

bâton. Le jeune homme fait un pas de retrait puis repart à la charge. Il exécute méthodiquement les enchaînements qu'il a travaillés au cours de ses années d'apprentissage.

Êvérion, les pieds enracinés au sol, esquive d'un mouvement du buste ou détourne les attaques.

Agnan tente alors la fameuse Décalame, une botte très complexe constituée de dix coups rapides.

Êvérion ne le laisse pas finir. Entre le troisième et le quatrième coup, il plante son bâton au sol,

passé par dessus Agnan et se retrouve dans son dos. Le vieil homme en profite aussitôt pour flanquer à son malheureux adversaire un grand coup de pied au séant, une botte très courante dans la Mégaria maritime ! Le jeune homme tombe vers l'avant, le nez dans la poussière. Il se retourne immédiatement mais reste allongé sur les coudes, stupéfait.

L'ancien de la Sixième parle alors d'une voix grave.

– Vous êtes tous deux incapables de vaincre des Bolgons en combat régulier. Toi, ma petite, tu es de toute façon bien trop maligne pour les attaquer de front. Si tu le faisais, tu pourrais sans doute tenir un bout de temps mais tu ne frappes assez fort ni pour les terrasser, ni même pour les faire reculer.

Luyin reste silencieuse. Êvérion se tourne vers Agnan et continue.

– Avec toi, mon garçon, je ne sais par où commencer. Tu t'entraînes toujours en armure ?

– Non, nous n'utilisons les armures qu'en mission. Elles sont précieuses ! En temps normal, elles sont rangées sous clé et uniquement sorties pour être nettoyées.

– Dorénavant, tu feras l'inverse. Tu vas t'entraîner en armure avec mademoiselle tous les jours. Mais pour les déplacements et les vrais combats, laisse la bien emballée pour l'instant.

– Mais...

– Et tu ne t'entraîneras pas au glaive.

Le vieil homme désigne un balai posé contre le mur qui n'a pas dû servir ici depuis une éternité.

– Nous allons reprendre, tu vas retirer ton armure et utiliser ça au lieu de ton glaive.

– Mais..

– Pas de mais. Tu es trop lent pour casser la distance avec un glaive aussi court. Avec le balai, au moins, tu auras plus de portée. Tu vas l'empoigner à deux mains en le tenant par le manche juste au dessus de la brosse. Je te donnerai ensuite ta première leçon. Exécution !

Le ton d'Êvérion a changé. Il est à présent celui d'un mestre de l'Imperia lançant à son subordonné des ordres ne souffrant d'aucune discussion. Agnan obéit immédiatement. Il se débarrasse aussi vite que possible de son armure et revient au centre de la cave, un peu piteux et armé de son balai.

La leçon dure depuis trois heures. Lison est remontée depuis longtemps dans la maisonnette mais Luyin observe tout l'entraînement, les bras croisés. Êvérion lance périodiquement des conseils et semble enfin assez satisfait lors d'un dernier mouvement.

– Bravo gamin ! Exceptionnellement, tu aurais même pu lâcher la main gauche. Cela t'aurait permis d'améliorer la portée de ta dernière frappe de taille et de profiter de mon esquive rotative un peu osée ! Mais, pour le reste, c'est bien. Continue à te servir de tes deux mains, en attaque comme en parade. Remontons, nous devons parler.

Les trois jeunes gens se retrouvent bientôt assis autour d'une table en bois. Êvérion leur sert un bol de lait au miel puis s'assied avec eux.

– Je vous écoute. Quel plan avez-vous pour vaincre ces monstres ?

– En premier lieu, je n'irai pas les affronter au marais. Je préfère attendre qu'ils viennent dans la forêt, c'est mon domaine, dit Luyin.

Êvérion hoche la tête en signe d'approbation.

– Cela semble sage. Lison, tu es remontée de la cave bien avant nous tout à l'heure. Je suis sûr que tu as encore farfouillé dans mes récits de campagnes. Qu'as-tu découvert ?

– Pas grand chose de plus. J'ai lu que les Apriens aimaient faire sauter la tête des Bolgons d'un seul revers de glaive. Je suppose que leur cou doit être un peu moins solide que le reste !

– Connaître un point faible de l'adversaire, c'est bien, dit Êvérion. Mais il suffit au Bolgon de baisser le menton pour protéger son cou si vous l'attaquez de face. Et vous avez bien plus de points faibles que lui dans un combat régulier. Un Bolgon peut vous étouffer ou vous assommer d'un coup de poing bien placé. Je peux vous assurer que leur réputation n'est pas usurpée, leurs coups de poing sont des coups de massue.

– Ils sont solides, approuve Luyin Dyin. Lorsque le plus grand a osé entrer pour la première fois dans ma forêt, j'ai tenté de l'arrêter. J'avais ma fronde mais je n'ai pu lancer qu'une seule pierre. Elle a rebondi sur son torse et les herbes qui l'entravaient se sont flétries en quelques instants. Je me suis sauvée.

– Les Bolgons peuvent exhaler une odeur fétide qui tue les végétaux fragiles, confirme Êvérion. Autre chose ?

– Il est resté enchevêtré pendant quelques instants tout de même. Ses petits bras n'atteignaient pas ses jambes, précise Luyin. Agnan relève la tête brusquement.

– Un bolas ! s'exclame-t-il. Nous pourrions les neutraliser avec un bolas ! C'est une arme constituée de trois sphères. Elle permet d'entraver les proies mais ne flétrira pas. Nous pourrions l'utiliser contre les Bolgons.

Êvérion semble satisfait.

– Les Bolgons vont probablement se tenir tranquilles pendant quelques jours. Après ce qui s'est passé, ils ont malheureusement de quoi s'occuper. En attendant, fignez votre plan et entraînez-vous !

– Pour ça, pas d'inquiétude, dit Luyin en souriant. Lorsqu'ils quitteront le marais pour envahir ma forêt, je serai immédiatement prévenue. Cette fois, ce sera leur perte.

Êvérion se lève et pose la main sur l'épaule d'Agnan.

– Très bien, la fortune sourit aux audacieux bien préparés. J'ai un cadeau spécial pour toi, garçon. Tu vas accepter mon épée bâtarde. Elle a eu d'autres noms mais je l'appelle dorénavant Ebréchette. Elle a bien vécu mais elle remplacera avantageusement ton glaive. Je vais aussi te donner ma vieille cuirasse. Allez maintenant, je vous souhaite de réussir. A bientôt !

La Compagnie des Audacieux Protecteurs, un nom trouvé par Lison, s'entraîne sans relâche dans la forêt. Perchés sur des échasses, Luyin et Agnan jouent tour à tour le rôle du Bolgon et les lancers de bolas se font de plus en plus précis.

Agnan insiste également pour s'entraîner quotidiennement au combat de mêlée avec son balai.

Luyin est sollicitée, ce qui ne l'enchanté guère.

Après une semaine, un matin ensoleillé, l'épervier donne le signal attendu. Les Bolgons ont quitté le marais.

– Nous avons prévu de les avoir l'un après l'autre, dit Luyin. Renonçons pour cette fois, nous aurons d'autres occasions.

– Tu es folle ! s'exclame Agnan. Si ça se trouve, ils vont vers le village. Il faut les arrêter coûte que coûte.

– Il le faut, opine Lison.

Après quelques réticences, Luyin se laisse convaincre. Guidée par Yel, la Compagnie se met en place, conformément au plan. Lison se tient dans le chemin désert et attend l'arrivée des Bolgons. Elle a répété maintes fois son rôle d'appât mais elle est très nerveuse. Luyin et Agnan se tiennent en embuscade derrière un arbre mais elle ne peut les apercevoir. La jeune scribe respire lentement et profondément. Un peu rassérénée, elle regarde aux alentours. La forêt est dense et calme, trop calme. Les oiseaux ont cessé de chanter. Un écureuil curieux pointe le bout de son museau mais s'enfuit aussitôt.

Soudain, les Bolgons apparaissent au détour du chemin. Lison pousse un petit cri et se met à courir lentement. Les créatures se ruent vers elle et dépassent la position de Luyin et Agnan.

La fille de la sylve et le guerrier sortent de leur abri et font tournoyer leur bolas. Celui de Luyin fait mouche, le grand Bolgon s'écroule en poussant un affreux grognement. Celui d'Agnan, en revanche, touche la jambe de la seconde créature sans l'entraver.

Le monstre se retourne et se précipite vers Luyin qui lève la main. Les herbes arrêtent quelque secondes la créature puis se flétrissent. Le Bolgon pousse un hurlement féroce et reprend sa course mais s'écroule presque immédiatement, terrassé par un deuxième bolas lancé par Agnan.

Les deux créatures se débattent, tentent de rouler et de se débarrasser des bolas. Agnan et Luyin jettent alors un filet pour les gêner davantage.

Agnan dégaine la lame offerte par Évérion.

– Il est temps de payer vos crimes.

L'Aprion frappe d'estoc dans le cou du grand Bolgon qui se retrouve cloué au sol. Luyin abat son bâton sur la nuque de l'autre créature qui grogne et se retourne. Agnan fait un bond et frappe de taille. La tête du Bolgon saute comme dans le récit rapporté par Lison !

Les trois membres de la Compagnie regardent les corps des créatures vaincues. A leur grande surprise, ils semblent soudain se liquéfier dans un gargouillis abominable et nauséabond.

Luyin se détourne tout à coup.

– C'est fini. Ces créatures auront souillé ma forêt jusqu'au bout. Je crois qu'il est temps de se séparer à présent. Merci.

– Tu plaisantes ? s'écrie Agnan. Il faut que tu viennes au village avec nous. Nos exploits vont être célébrés !

– Vous me raconterez ça. Retournez au village et amusez-vous bien, sourit la fille de la sylve.

– La Compagnie s'est dissoute en même temps que les Bolgons, dit Lison sentencieusement. C'était sans doute écrit et, de toute façon, je vais l'écrire.

– Merci de me soutenir, Lison, grommelle Agnan. Tu es une tête de mule, Luyin. Enfin, comme tu veux. Adieu !

Lison et Agnan poursuivent leur route jusque chez monsieur Degui. Le bourgmestre les reçoit dans sa vaste demeure, la seule maison du village entièrement bâtie en pierre. Il écarquille les yeux en entendant leur histoire. Il sait heureusement comment réagir et ordonne un hommage aux héros et une grande fête pour le soir même. Elle se tiendra sur la place du marché, spécialement décorée pour l'occasion.

L'hommage c'est l'affaire d'Agnan mais une fête, ça se prépare. Le bourgmestre décide d'alléger son repas de midi et de s'octroyer une sieste plus longue.

Toute l'après-midi, Lison prépare la réception avec l'aide de volontaires plus ou moins bénévoles tandis qu'Agnan répète mille fois son discours et pleure en pensant à ses compagnons disparus.

La soirée arrive enfin. L'hommage est émouvant. Agnan enchaîne sur le récit de l'expédition contre les Bolgons en soulignant l'aide apportée par Luyin et Lison.

La servante, toute fière, est un peu gênée en entendant son nom et fait mine de ne rien avoir entendu.

Le jeune guerrier conclut en annonçant que le village va être temporairement défendu par Évérion et des miliciens choisis par ses soins. Cette dernière décision soulève l'interrogation mais l'hydromel a commencé à couler à flot et personne ne se sent de protester.

Lison circule entre de table en table pour servir les boissons quand elle surprend une conversation, derrière elle. Riquier se frotte le menton.

– Vous ne trouvez pas ça étrange ? Nous allons voir Agalis pour qu'il nous débarrasse de la sorcière. Il accepte et presque toute l'Opia est décimée par des créatures que personne au village n'a jamais vues. Même les cadavres ont disparu comme par enchantement.

– Mouais c'est bizarre mais vous en pensez quoi ? répond Racaire, passablement éméché.

– Le jeune blanc-bec faisait partie des guerriers chargés de capturer la sorcière dans la forêt, dit Babibert. Il revient sans elle et annonce que les deux autres sont morts. Pour moi, c'est clair.

– C'est une Ondine. Vous avez vu les étoiles dans ses yeux quand il parle d'elle ? Elle l'a choisi parce qu'il est jeune et manipulable. Elle lui a jeté un sort ! La créature qui a tué les Semprions, c'est elle. D'ailleurs, elle a bien pris garde de ne pas se montrer ce soir, ajoute Riquier.

– Mais oui tout se tient bien, balbutie Racaire. Elle tire les fils enfin je veux dire qu'elle manigance tout depuis le début. La sale vipère ! Je m'en doutais mais on fait quoi ?

Riquier semble réfléchir à nouveau.

– Traisor est avisé et influent. Il trouvera un moyen de nous défendre contre cette calamité et les autres dangers qui nous menacent. Tu ne crois tout de même pas qu'Évérion peut se charger de nous protéger ?

– Ah non, j'ai confiance en lui comme un âne qui recule ! Le problème c'est que ça va encore nous coûter quelques écus d'argent, répond Racaire. Je vais en parler à la prochaine assemblée.

Lison pose son plateau. Elle parle quelques minutes avec Évérion, dit un petit mot à Agnan puis quitte la fête, accablée par la fatigue et la déception. Les yeux embués, elle court vers la forêt pour parler à Luyin. Elle pensait pourtant connaître le chemin mais se perd dans la nuit. Au détour d'un sentier sombre, elle s'appuie contre un arbre et tente de réfléchir.

Un ronronnement de Smilis, un félin, la fait sursauter. Le redoutable prédateur la dévisage et se prépare à bondir. Lison n'esquisse pas un geste et ferme les yeux.

– S'il te plaît, viens m'aider ! murmure-t-elle.

Le félin feule, gémit et se sauve. Lison sent un bisou sur sa joue. Une voix moqueuse chuchote à son oreille.

– Tu es venue jouer avec les chats, Lison ? N'improvise plus jamais ce genre de balade en forêt. J'aurais pu arriver trop tard.

La jeune scribe suit Luyin à travers les bois. Elle est la première villageoise à entrer dans la grotte de Nacreciel, l'une des demeures de la fille de la sylve. Une longue discussion commence alors.

Malgré la fatigue, la petite Lison explique, argumente et finit par convaincre son amie.

Agnan doit partir pour Morioli afin de faire son rapport et d'aller chercher de l'aide. Elles l'accompagneront.

Le lendemain en milieu de matinée, Agnan quitte Foindron par le chemin des rossignols.

Luyin est une prétentieuse obstinée mais la petite Lison aurait pu venir me dire au-revoir.

Un toussotement le sort de ses pensées. Il se retourne, la main sur la poignée d'Ebréchette.

Luyin et Lison ! Le jeune guerrier court vers elles, joyeux.

– Vous venez avec moi finalement ? Rassurez-vous ! Ce sera dangereux mais je vous protégerai !

– Nous avons pensé que tu risquais de te perdre, répond Luyin avec un large sourire.

– C'est vrai, Agnan. Tu ne connais pas la forêt et tu ne sais même pas lire les indications, dit Lison en baissant les yeux.

Agnan se renfrogne un instant puis éclate de rire.

– Enfin bref, l'important c'est que vous soyez là. En route !