

Les Mondes d'Amarande

PLANETE VAROKKE

Myriam Morand
www.feliane.com

GLOSSAIRE

[Monde Connu]

Partie de l'univers qui a été explorée et recensée. Elle regroupe plusieurs milliers de galaxies dont les planètes habitées sont répertoriées selon deux classements prioritaires : le Type et la Catégorie.

Le Type désigne la nature de la planète : Type 1 signifie que la planète présente un bon équilibre entre océans et terres émergées. Les autres types désignent les planètes, habitables ou non, de glaces, d'eau, de déserts, de jungles, de volcans, etc.

La Catégorie, allant de A à E, ne concerne que les planètes habitées et renseigne sur la qualité de vie globale qui dépend du degré de présence, le cas échéant, des Fléaux Majeurs.

[Fléaux Majeurs]

Nuisances à grande échelle liées à l'activité humaine : guerre, corruption, esclavage, racisme, pollution.

[Galaxie Amarande]

Galaxie très peuplée située dans le Monde Connu. Elle regroupe 105 planètes habitées qui partagent la même langue (l'amarien) et la même monnaie (le cred).

[Télékinésie]

Capacité, pour un être humain, de déplacer ou de détruire instantanément un objet ou un être par la seule force de sa pensée.

[ESPar]

Etre humain doué du pouvoir de télékinésie. 5% environ de la population devient ESPar lors de son entrée dans l'âge adulte. Aucun scientifique ne peut expliquer ce phénomène et les études montrent qu'il y a égalité des sexes en matière de répartition et de puissance. Pour que son pouvoir agisse, un ESPar doit voir ou toucher sa cible.

Les ESPars sont répartis en cinq Classes selon l'intensité de leur pouvoir :

Classe E : capable de briser un bout de bois.

Classe D : capable de blesser un être humain, mais difficilement le tuer.

Classe C : capable de tuer un être humain à la fois.

Classe B : capable de tuer simultanément plusieurs êtres humains, soulever des poids importants et détruire l'équivalent de plusieurs maisons.

Classe A : capable de tuer et détruire en masse.

Les Classes extrêmes A et E sont les plus rares. Il existe également une Classe à part : l'ESPar Ultime. Destiné à protéger, cet ESPar possède des pouvoirs illimités et variés mais ces êtres sont si rares dans le temps et l'espace que beaucoup pensent qu'ils ne sont qu'une légende.

[Ordinaire]

Etre humain standard, sans pouvoir psychique, autrement dit à l'opposé de l'ESPar. Les Ordinaires représentent, bien sûr, l'essentiel des populations d'Amarande. Ce terme n'a aucune connotation péjorative.

[Serc]

Organisme tentaculaire et occulte, présent sur de nombreuses planètes. Planqué derrière une façade de pseudo-respectabilité qui ne fait plus illusion depuis longtemps, le Serc a pour but de vendre des êtres humains sous la forme d'esclaves (l'esclavage est légal sur certaines planètes) et d'organes (destinés à des greffes pour la plupart illégales). Il ne possède pas de chef suprême mais est constitué de cellules indépendantes dirigées la plupart du temps par de puissants ESPars. Le Serc affectionne particulièrement les sous-sols des villes afin d'y faire ses affaires en toute discrétion, ainsi que les nations fortement corrompues.

[Varokke]

Type : 1 – Catégorie : D.

Configuration : terres toutes reliées entre elles.

Surnom : la Jumelle du Cauchemar (jumelle de Senokke).

Planète morcelée en très nombreuses nations dont beaucoup se déchirent et où le Serc est roi. Du fait d'une vie rude et dangereuse, les habitants sont, pour la plupart, peu éduqués. De nombreux ESPars A y font la loi, que ce soit pour le Serc, pour des gouvernements ou des nations qui veulent en finir avec ce fléau.

[Senokke]

Type : 1 – Catégorie : B puis C.

Configuration : 3 continents + 1 grande île.

Surnom : la Jumelle du Rêve (jumelle de Varokke).

Planète autrefois paisible mais dont l'atmosphère s'est quelque peu dégradée car gangrénée par le Serc et les luttes pour le pouvoir. La plupart de ses dirigeants ont été élus démocratiquement et portent le nom de Primo. Les pays les plus attractifs sont les Galizie du Nord et du Sud. La petite nation insulaire de Solice subit les affres d'une guerre civile.

Première Partie

La Carnassière

CHAPITRE 1

— Hééé ! Amenez-vous ! Y'a des étrangers qui arrivent !

Avryl Jelen lève un sourcil : ce n'est pas tous les jours que le village des Grands Arbres Pleureurs voit venir à lui de nouvelles têtes, qu'elles soient de passage ou non. Et aujourd'hui est l'un de ces jours qui rameutent toute une population avide de curiosité.

Assise devant sa maison en bois coincée entre deux arbres immenses, l'adolescente abandonne l'antique ordinateur sur lequel elle étudie, rentre chez elle et prévient ses parents et sa petite sœur. Excitée, celle-ci laisse tout tomber et lui emboîte rapidement le pas. Elles se glissent dans le flot des gens qui gagnent la frontière sud du village.

— J'espère que ce ne sont pas des méchants, s'inquiète Anyx.

— Si c'est le cas, nos ESPars B se chargeront d'eux, répond la grande sœur en faisant référence aux protecteurs télékinésés de leur communauté.

Loin derrière elles, leurs parents, Tossif et Belda, les suivent tout en continuant avec flegme leur conversation commencée plus tôt.

Fort bien dissimulé par une immense forêt disséminée sur un terrain légèrement vallonné, les Grands Arbres Pleureurs sont très difficiles à trouver. Si des visiteurs arrivent ici, c'est le plus souvent le fruit du hasard. Ou bien ils ont suivi la rivière qui borde le village. Ou encore l'un des villageois s'est montré imprudent et s'est fait repérer.

Intriguées, les deux sœurs se faufilent dans la masse humaine et devisagent les nouveaux venus : trois hommes, ou plutôt un homme et deux adolescents. Ces derniers possèdent une étonnante chevelure aussi blanche que la neige, qu'ils portent courte.

— Tu crois que ce sont des Olonthes ? demande Anyx.
Je n'en ai jamais vus hormis sur le réseau Varokkii.

— J'en ai pas la moindre idée, câlinette.

— Qu'est-ce qu'ils sont beaux..., soupire la gamine de treize ans.

Autour d'eux, conversations et interrogations alimentent le brouhaha général, les villageois supposent eux aussi que ces étrangers sont d'origine olonthe puisque Olonthe est la seule planète de toute la galaxie Amarande dont une partie de la population a des cheveux naturellement blancs. Mais leur peau est également noire. Or, ces étrangers ont le teint mat, pas noir. Sont-ils métissés ? Dans tous les cas, ils semblent fatigués, probablement épuisés par une longue marche ou une fuite. Car qui viendrait jusqu'ici sinon pour s'y cacher ?

Les cinq Voix, membres du Conseil du village, s'entretiennent avec le plus âgé des inconnus, peut-être le père bien que ses cheveux soient châtain. Les deux garçons, eux, laissent courir sur les autochtones un regard morne, presque éteint. Puis les Voix les conduisent dans le bâtiment le plus important de la communauté, celui où sont réglées toutes les affaires officielles. Il s'agit d'une grande maison en bois dotée d'un étage et de larges fenêtres sans vitres, dont les ouvertures sont protégées par des rideaux ou des stores en toile épaisse, voire des volets sculptés.

— Tu crois qu'ils vont rester avec nous ?

— J'en sais rien, câlinette.

— J'espère que oui.

— Ne va pas encore tomber amoureuse, raille la grande sœur. Tu ne sais rien d'eux. Si ça se trouve, ils sont stupides... ou méchants.

— Et si ça se trouve, ils sont très sympas et adorables, la contre Anyx.

— Mouais.... Mais j'en doute.

Lorsque la foule se disperse, les Jelen reviennent chez eux en échangeant leurs impressions sur ces nouveaux venus :

— Je suis curieuse de savoir comment ils ont trouvé notre village, fait Belda.

— Ils ont dû arriver ici par hasard, répond son mari qui vient de fêter ses quarante ans.

Le couple Jelen est fait de contrastes frappants car l'homme est aussi noir de cheveux et d'yeux que son épouse est blonde aux yeux clairs. Ils forment un duo joliment assorti et visiblement très uni. Et si leur cadette Anyx a hérité ses sombres attributs physiques de son père, en revanche Avryl a pioché dans ses deux patrimoines génétiques : cheveux châtain et yeux bleu pâle. Et tous ont la peau gorgée de soleil de ceux qui vivent souvent à l'air libre.

— Le plus âgé des garçons a l'air sympa ! lance Anyx. L'autre, il me fait un peu peur.

— Ne te fie jamais aux apparences, lui conseille son père. Elles sont souvent trompeuses.

— Mais des fois non, commente Avryl avec un sourire.

Rentrés au bercail, les Jelen reprennent leurs activités interrompues. Belda prépare le prochain repas pendant que son mari s'occupe de travaux dans leur chambre située à l'étage. Anyx reprise des vêtements tout en écoutant de la musique diffusée par un vieux modèle d'ordinateur portable qui ne sait plus faire grand-chose d'autre.

Avryl hésite puis sort et se faufile jusqu'à la Maison des Voix. Elle entre et cherche les étrangers, désireuse d'écouter les conversations. Mais une femme âgée la refoule sans ménagement. Frustrée, l'adolescente rebrousse chemin. Elle décide de contourner les murs avec l'espoir d'espionner par une fenêtre, même si les réunions les plus importantes ont toujours lieu à l'étage, par souci de discrétion.

Surprise, la jeune fille trouve le plus jeune des deux garçons debout devant une ouverture. Il semble absorbé par ses pensées. Que fait-il là ? N'est-il pas intéressé par ce que les Voix ont à dire ? Lui aussi la repère mais n'en montre rien. Elle s'approche :

— T'es qui, toi ? lui dit-elle, sans agressivité.

— Dhemanslih Heshenjohah, dit-il d'une voix grave.

— De-quoi ?!

— Tu peux m'appeler Dhem, ou Dheman, ou Heshen, ou Johah si ça n'est pas trop compliqué pour toi. Et toi ?

Ignorant la pique, elle répond :

— Moi, c'est Avryl.

— T'es donc une fille.

— Bien sûr ! Tu vois bien que j'ai des seins, dit-elle en posant ses mains sur ses rondeurs.

Le garçon examine son interlocutrice de la tête aux pieds : une jolie bouille à la peau brunie et cernée d'une courte tignasse châtain, des yeux d'un bleu très clair, une silhouette un peu maigre, le tout emballé dans une tenue garçonne et flottante. Il conclut :

— Ca ne saute pas aux yeux...

— Et j'ai une voix de fille ! Alors ne me cherche pas ! s'énerve Avryl bien qu'elle fasse tout son possible pour dissimuler sa féminité, question de survie.

Agée de dix-sept ans, l'aînée des Jelen ressemble désormais plus à une femme qu'à une fillette. Chacun sait, sur cette planète, combien il est dangereux d'attiser la convoitise des inconnus ; il est si facile de disparaître sans laisser de traces ! Avryl connaît tout cela, sa sœur et elle-même ont été maintes fois mises en garde par leurs dévoués parents. C'est pourquoi, à l'instar des autres enfants, elles ne quittent jamais le village parce qu'il est leur abri, leur tanière, leur refuge contre le reste du monde.

Car Varokke est l'une de ces planètes maudites de la galaxie Amarande, le genre d'astre où personne n'a

envie de naître et encore moins de vivre. Pourtant, les Jelen s'y plaisent, leur village des Grands Arbres Pleureurs est un havre de paix, loin de l'agitation de tous ceux qui convoitent les richesses et le pouvoir de la Jumelle du Cauchemar, surnom de Varokke. Par opposition à la Jumelle du Rêve, surnom quelque peu abusif de Senokke, cette planète située de l'autre côté du soleil qu'elles se partagent.

— Tu viens d'où ? relance Avryl.

Le regard vert pâle mais brillant, Dhem sourit de façon moqueuse, amusé par la curiosité de cette adolescente mal dégrossie :

— Du Haz.

— Oh ! C'est loin, ça.

— Tu sais où c'est ?

— Bien sûr ! Je ne suis pas inculte, qu'est-ce que tu crois ? On a accès au réseau Varokkii ici aussi. Et j'étudie. Le Haz est un petit pays bordélique qui fait la jonction entre le Fadji – notre grande nation – et le Seynor – notre plus grand rival. Tôt ou tard, il se fera bouffer par nous ou par ces prétentieux du Seynor.

Ignorant les attaques, Dhemanslih repousse le rideau, grimpe sur le bord de la fenêtre et s'y assied. Avryl l'observe : pas très grand, de corpulence mince et bien proportionnée, et un très beau visage viril qui a fasciné et intimidé Anyx. Des vêtements simples à manches longues, choisis pour passer inaperçu, dans le genre de ton qui se confond avec ceux des paysages naturels.

Toujours dévorée par la curiosité mais aussi par l'envie de regarder ce garçon de plus près, Avryl s'approche face à lui :

— Et pourquoi vous avez quitté votre pays ?

— T'en poses des questions !

— Tu ferais pareil si tu étais à ma place. C'est ton père, l'homme qui est avec toi ?

— Oui, mon père et mon grand frère, Yoreslih.

— Tu n’as plus de mère ?

— Non.

Son visage se ferme aussitôt et la jeune fille comprend qu’il vaut mieux changer de sujet :

— Euh... Vous voulez rester ici ? Ou bien vous êtes de passage ?

— Mon père veut qu’on reste dans un de ces villages cachés dans la forêt, alors pourquoi pas ici ? De toute façon, celui-là ou un autre...

— Les Grands Arbres Pleureurs est un village où on se sent bien, commence Avryl.

— Pas la peine de me faire l’article, j’en ai rien à faire. Comme je viens de te le dire, ici ou ailleurs, qu’est-ce que ça peut foutre ?

— D’accord...

Des bruits attirent alors leur attention : talonnés par quatre chiens et deux mini-fauves tigrés, des enfants et des adolescents arrivent, mus eux aussi par la même curiosité que celle d’Avryl. Très vite, Dhemandli se retrouve noyé sous un déluge de questions. Sans aucune gêne, il revient à l’intérieur du bâtiment, remet le rideau en place et disparaît.

— Vous lui avez fait peur ! grogne une adolescente rousse nommée Ashdal.

— Avryl ! Tu en as appris plus sur eux ?

— Il sait grimper aux arbres ?

— Vous avez vu comme il est mignon ?

— Il s’appelle comment ?

— Qu’est-ce qu’ils veulent ?

— C’est une famille ?

Débordée elle aussi de questions, Avryl choisit de rester et d’y répondre avec patience.

— Tu n’as pas perdu de temps, fait remarquer Ashdal sur un ton acide.

— Ça te pose un problème, la rouquine ?

— Depuis quand les garçons t’intéressent ?

— Depuis que j'ai envie de t'emmerder. Allez, je vous laisse, mon ordinateur m'attend.

Les gosses braillent joyeusement autour d'elle puis s'éloignent à l'affût d'autres informations. Car ce n'est vraiment pas tous les jours que le village des Grands Arbres Pleureurs reçoit des étrangers !

---oOo---

Le lendemain, toute sorte de rumeurs abracadabrantes courent sur les trois arrivants, dont les plus farfelues affirment qu'il s'agirait de Sercs repentis.

Le Serc... Ce seul nom fait trembler presque toute la population de Varokke car cette nébuleuse organisation versée dans le trafic d'êtres humains – esclaves et organes – organise ici son marché en toute impunité. Et cela dure depuis si longtemps que nul ne sait à quand remonte l'apparition de ces premières vermines.

Toujours est-il qu'actuellement, les membres du Serc n'hésitent pas à attaquer des familles isolées ou mêmes des villages pour se fournir en matière première. Rares sont ceux qui n'ont pas eu à souffrir de leurs exactions. Le Serc, c'est l'ignominie inhumaine poussée à son paroxysme. Et, malheureusement, toute la galaxie semble s'en laver les mains. Les Varokkes sont donc bien obligés de subir ou de se défendre avec leurs maigres moyens : ces audacieux rebelles se font alors impitoyablement massacrer ou réduire en esclavage ou en réserves d'organes, le Serc favorisant toujours son propre profit.

Au village des Grands Arbres Pleureurs, certains habitants ont fui une vie de misère pour venir se réfugier ici, au cœur d'une des immenses forêts du Fadji. Parmi eux se cachent plusieurs victimes du Serc ou esclaves miraculeusement échappés à leurs

tortionnaires. Le plus âgé de ces ex-asservis est l'une des Voix pleines de sagesse de la communauté.

Assise autour de son dîner, la famille Jelen converse comme souvent sur les faits du quotidien, actuellement monopolisé par les trois étrangers :

— Papa ? Tu as réussi à s'en savoir plus sur eux ? s'enquiert Anyx, toujours fascinée par les cheveux blancs des deux frères.

— D'après ce que j'ai appris, fait Tossif avec bonhomie, le père s'appelle Mareshzé. C'était un simple fonctionnaire au sein du gouvernement du Haz. Sa femme était une belle métisse d'Olonthe. Elle aurait plu à un fonctionnaire haut placé. Un cas classique, malheureusement. Beaucoup d'hommes politiques corrompus se comportent comme des Sercs : je vois, je veux, je prends.

— Et que s'est-il passé ? relance Avryl, très curieuse.

— Ce que vous devinez aisément : Mareshzé a tué cet homme qui voulait lui voler sa femme. Puis il a fui de justesse avec ses fils. Ils ont traversé tout le Fadji pour arriver chez nous.

— Ils sont poursuivis ?

— Je ne pense pas. Mais les Heshenjohah ont tout intérêt à ne pas se montrer pendant quelques années, le temps que cette histoire se tasse. Il y a tellement de mercenaires et de chasseurs de primes qui n'en feraient qu'une bouchée...

— Heshenjohah n'est peut-être pas leur vrai nom de famille, fait remarquer Belda, son épouse.

— C'est possible aussi.

— Quitte à changer de nom, ils auraient pu en profiter pour le simplifier, plaisante l'aînée, ce qui fait pouffer la cadette.

---oOo---

De leur côté, les Heshenjohah ont été bien accueillis par les Voix autant que par la population car il ne fait de doute pour personne que Mareshzé cherche à vivre en paix et à préserver ses fils. Ceux-ci se sont inscrits à l'école du village bien que Yoreslih, âgé de dix-neuf ans, s'estime trop vieux pour étudier encore : il a toutefois décrété qu'il le ferait à mi-temps. Quant à leur père, son faible pouvoir d'ESPar D n'étant d'aucune utilité, il s'est montré tout disposé à participer aux activités qui font vivre la communauté.

Pour l'heure, ils occupent une vieille maison en bois qui a besoin d'un solide ravalement. Ses anciens locataires ont quitté le village il y a des mois, ils en ignorent la raison. Habitué au confort du palais du Haz, les deux frères ont plissé le nez de dégoût mais leur père s'est estimé trop heureux qu'on leur offre un toit et de la nourriture : il a dû tempérer la mauvaise humeur de sa progéniture en insistant sur l'aspect provisoire de cette retraite.

— On va vraiment rester ici ? maugrée Yoreslih qui a toujours préféré les attraits de la ville. C'est pourri, ce village ! Et les filles ne sont pas terribles ! Ça pue la consanguinité !

— On va se faire oublier quelque temps, fils. On en a déjà parlé, réplique sèchement le père.

— Je n'y suis pour rien si maman est morte ! s'exclame ledit fils. Je n'ai pas l'intention de porter toute ma vie ce fardeau de culpabilité ! Tu m'entends, papa ?

Dhemanslih soupire : leur dispute recommence, encore et encore. Le père va reprocher à son aîné d'avoir permis à ce salopard de ministre de faire main basse sur leur mère. Et Yoreslih dira pour la énième fois qu'il n'aurait rien pu empêcher, le salopard serait quand même venu avec son garde du corps et leur mère se serait quand même défenestrée...

Dhemanslih et son géniteur étaient absents lors de ce tragique événement, mais le garçon fait confiance

à son grand frère, il ne doute pas de sa version. Si leur mère est morte, c'est par la faute d'un homme corrompu, pas par celle de Yoreslih. Etant un Ordinaire, c'est-à-dire un être dénué de pouvoir psychique, le jeune homme n'aurait rien pu faire pour arrêter les agresseurs. Sauf s'il savait et a vraiment trop attendu pour aller chercher leur mère et la mettre à l'abri, comme le lui reproche leur père. Comment faire émerger la vérité ? Comment répartir les responsabilités ?

— Va falloir s'y faire, soupire Dhemanslih. Au moins ça sent bon ici. J'aime l'odeur de la forêt.

— T'es bien le seul ! aboie Yoreslih.

CHAPITRE 2

Avryl vérifie une dernière fois son accoutrement : son pantalon sombre est resserré aux mollets par des bottes souples, son haut à manches longues masque ses hanches et souligne juste ce qu'il faut de sa poitrine ronde. Elle sourit à son reflet dans le miroir : cette punaise d'Ashdal n'a qu'à bien se tenir, Avryl peut être aussi féminine et séduisante qu'elle.

« Bon... Séduisante, faut le dire vite... Je ressemble encore à un garçon. Je devrais peut-être laisser pousser mes cheveux. Je ne suis plus une gamine après tout. Mon corps évolue, il est temps que j'évolue moi aussi, dans ma tête », songe-t-elle en se défendant de lier ces envies à Dhemanslih et son fascinant physique.

Comme tous les dix jours, aujourd'hui, c'est relâche : le village se repose, adultes, adolescents et enfants, chacun fait ce qu'il veut.

La jeunesse a pour habitude d'organiser dans la forêt des jeux semblables à des épreuves initiatiques. C'est un moment que beaucoup attendent et adorent. Les frères Heshenjohah ont été invités mais Yoreslih a décliné, s'estimant trop vieux pour se mêler à ces gamineries. Aller courir les jolies femmes lui paraît nettement plus motivant, d'autant que sa belle gueule et ses cheveux de neige seront des atouts très précieux pour devancer ses rivaux. Mais encore faudra-t-il en trouver parmi à peine deux cents villageois qui doivent veiller jalousement sur leurs parentes...

Dhemanslih, lui, a accepté l'invitation, plus par envie de tromper son ennui que par réel intérêt. Il rejoint la bruyante quarantaine de garçons et de filles postés près de la rivière et constate à vue de nez qu'ils ont entre dix et dix-sept ou dix-huit ans. Leur éclatante motivation fait plaisir à voir. Aussitôt, Ashdal accueille

le jeune homme en l'attrapant par le bras, ce qu'il n'apprécie pas. Il se dégage sans ménagement :

— Lâche-moi, tu veux ? Je ne suis pas ton copain.

— Oh mais ça va, hein ! Pour qui tu te prends ?

Elle grimace de dépit tandis qu'Avryl a du mal à dissimuler sa joie.

L'adolescent le plus âgé explique les règles au nouveau venu : il s'agit de former des équipes et d'accomplir des épreuves dans la forêt. Certaines se font à plusieurs, d'autres individuellement et d'autres encore contre des membres d'équipes adverses. Dhemanslih hoche la tête : cela semble amusant et lui permettra de se dérouiller muscles et articulations. Et puis le temps est ensoleillé bien qu'un peu frais, idéal par conséquent pour mener ce genre d'activité.

— Tu sais grimper aux arbres ? lui lance un gamin au sourire contagieux.

— Ca ne doit pas être bien difficile...

Ses yeux remontent le long d'un arbre aussi massif que majestueux, dont la cime se perd entre verdure et nuages, du moins est-ce l'illusion poétique qui le traverse l'espace d'un instant. Odoriférantes et musquées, les senteurs de la forêt l'apaisent, tellement éloignées de celles du palais du Haz. Oui, Avryl a peut-être raison : la vie ici ne devrait pas être si calamiteuse qu'il le pensait.

— Allez ! On forme les groupes ! ordonne le meneur en confiant la distribution d'enveloppes à ses adjoints.

Fébrile, Avryl attrape la sienne ; elle sait qu'il faut attendre le signal pour l'ouvrir et prendre connaissance de toutes les épreuves. Elle rejoint ses trois équipiers habituels, deux garçons débrouillards de onze et quatorze ans, ainsi que sa sœur Anyx. Ils discutent avec entrain. Dhemanslih hésite : avec qui aller ? Est-ce lui qui doit choisir ? Refroidie quelques minutes plus tôt, Ashdal l'ignore.

Le meneur place le nouveau venu dans un groupe de quatre enfants dont la moyenne d'âge est assez basse. Ceux-ci crient de joie en récupérant cet allié providentiel. Ensuite, chaque participant noue autour de son bras gauche un ruban de couleur, une teinte par équipe et il y en a dix en tout.

Lorsque le signal est donné par le meneur, les concurrents ouvrent leur enveloppe, lisent et s'exclament, comme toujours. Les ordres fusent, les jambes se dérouillent et, très vite, certains partent en courant. Tout autour, des ESPars B veillent sur eux au cas où, surtout sur les plus jeunes. Il arrive que surviennent des accidents – des chutes par exemple – ou, beaucoup plus rarement, des attaques d'animaux sauvages, mais les morts demeurent heureusement des cas très isolés. Tous les parents plébiscitent ces jeux qui aident leurs enfants à grandir, mûrir et s'endurcir dans un monde qui ne leur fera jamais de cadeaux.

— Avryl ! Tu t'occupes du foulard ? demande l'un des garçons de l'équipe Turquoise.

— Ouais, j'en fais mon affaire !

— On se retrouve ici dans vingt minutes pour faire le point, quoi qu'il arrive, d'accord ?

— D'accord !

Les quatre aventuriers se séparent. Avryl sait où est l'arbre qu'elle doit escalader pour récupérer un foulard aux motifs uniques, premier trophée à conquérir. Elle le trouve, contourne son imposant tronc pour se dissimuler au maximum et commence sa difficile ascension. Le dieu végétal lui paraît encore plus énorme que la fois précédente qui remonte à quelques mois, et pourtant l'arbre est immuable, décade après décade, année après année. Si son tronc s'élargit, elle n'en a pas conscience tant il est déjà incroyable. Son écorce aussi rugueuse qu'irrégulière lui permet de trouver des encoches où glisser le bout de ses pieds. Ses mains agrippent toutes les accroches possibles, ses

pieds assurent leurs prises. Petit à petit, elle franchit les mètres en ahanant. Heureusement qu'il ne fait pas chaud car elle serait alors en sueur.

Lorsqu'elle atteint enfin la branche où l'attend le trophée, la grimpeuse voit avec stupéfaction un rival venir de l'autre côté du foulard : Dhemanslih a escaladé l'arbre voisin puis, utilisant les branches des deux titans végétaux, il est passé de l'un à l'autre et marche à présent sur la solide branche portant le trophée ! Horrifiée, Avryl glapit de dépit et de rage. Elle se redresse et avance avec précaution. Si elle panique ou se précipite, c'est la chute qui l'attend à coup sûr.

— Dégage, Dhem ! crie-t-elle. Le foulard est à moi !

Il ricane et continue d'avancer, les bras écartés en guise de balancier. Un rayon de soleil accentue la blancheur de ses cheveux ; pendant un instant, Avryl en oublie le trophée. Puis elle se ressaisit : ce n'est pas un nouveau venu prétentieux qui viendra la battre sur son terrain !

— Dégage ! Je t'interdis de le prendre ! Il est à moi !

— Cause toujours, ma grande !

— Dhem ! Tu vas me ridiculiser si tu me le prends ! dit-elle en tentant de l'apitoyer.

— C'est l'une des dures lois de la vie !

Rageuse, elle grince des dents et avance de plus belle... puis glisse et tombe. Ses mains s'accrochent de justesse à la branche tandis que son corps se balance dans le vide. Dhemanslih récupère tranquillement le foulard et le glisse dans une poche de sa veste.

— Enfoiré !

— Mauvaise perdante ! jubile-t-il.

— Aide-moi à remonter !

— Demande-le moi gentiment.

— Aide-moi, s'il te plaît !

L'adolescente a beau se balancer, elle échoue à revenir sur la branche. Dhemanslih s'approche, enjambe les fines mains aux ongles sales et s'assied de

façon à placer ses propres jambes de part et d'autre d'Avryl. Elle se trouble et marmonne :

— Qu'est-ce que tu fais, là ?

— Tu le vois bien : je t'aide. Accroche-toi à moi.

Ce disant, il entoure le buste d'Avryl avec ses jambes. Elle suffoque et ce n'est pas le manque d'air qui est en cause. Il sourit, sûr de lui, assure sa position puis se penche avec précaution pour remonter la chemise de la naufragée et l'attraper par la bordure de son pantalon. Puis il la hisse lentement. Couchée sur la cuisse gauche de Dhem, elle parvient à pivoter un peu et balancer sa jambe pour se rétablir sur la branche. Son visage est écarlate. Alors que son sauveur se relève, elle plonge la main dans la veste du jeune homme et attrape le trophée.

— Sale tricheuse ! s'écrie-t-il, choqué.

— Tous les coups sont permis ! C'est l'une des dures lois de la vie !

Mais, très vif, il bloque son bras et lui arrache le foulard de la main :

— Ah oui ? Il y a pourtant un règlement à respecter, si j'ai bien compris ! Pas de coups bas !

Il enfouit le tissu dans sa poche de pantalon cette fois, puis la défie du regard. Elle grogne :

— Tu l'as fait exprès.

— Exprès quoi ?

— De venir ici.

— Qui sait ?

La perdante s'attendait à ce qu'il démente et en est pour ses frais, ce qui accentue sa mauvaise humeur.

— Allez, vole donc vers tes autres épreuves avant de t'écraser au sol, lui lance-t-il. La colère est mauvaise conseillère.

Puis il retourne vers l'arbre voisin. Dépitée, elle le regarde partir.

« Réagis ! Ne te laisse pas abattre, ce n'est que le début des épreuves ! Dhem m'a eue par surprise mais ça ne se

produira pas deux fois ! », s'admoneste-t-elle mentalement.

Ragaillardie, elle retourne vers le tronc et commence la longue descente.

Les heures suivantes, Avryl effectue ses épreuves une par une, retrouvant de temps à autres ses équipiers pour faire le point et se répartir le travail. Ils sont surpris de voir qu'elle a raté le foulard car c'est habituellement l'épreuve qu'elle réussit le mieux.

— Qui l'a eu ? demande Anyx.

— Le démon aux cheveux blancs, grince sa sœur.

— Oh ! Alors finalement il est doué pour grimper aux arbres ? Il t'a bien eue, là ! J'aurais aimé voir ça !

— Laisse tomber. On gagnera quand même.

— On va tout faire pour !

A la fin de la journée, l'équipe des sœurs Jelen est deuxième et celle de Dhemanslih n'est que sixième eu égard à ses très jeunes participants et au manque d'expérience du nouveau joueur. Néanmoins, la difficile capture du foulard auréole leur équipe d'une gloire fort agréable, qui redonne le sourire à Dhemanslih. Avryl vient à sa rencontre alors qu'il est entouré de ses équipiers :

— Bravo ! Tu t'en es bien sorti.

— Et sans tricher, fait-il remarquer.

Elle grimace :

— D'accord... Je reconnais que je l'ai eue mauvaise que tu me prennes ce trophée car j'ai l'habitude de le gagner.

— Et tu n'aimes pas perdre.

— Qui aime ça ?! Tu aimes perdre, toi ?

— Non mais j'aime encore moins tricher.

— De toute façon, tu es plus fort que moi : tu m'aurais repris le foulard sans trop te forcer.

— Certes, mais on aurait pu tomber tous les deux.

— Alors je me serais arrangée pour que tu amortisses ma chute !

Elle rit et s'éloigne sans attendre de réponse. Le jeune homme se retourne vers d'autres enfants venus le féliciter en toute sincérité. Leur bonne humeur a un effet contagieux et il se laisse paisiblement gagner par leur entrain.

A son retour, Dhemanslih prend une douche dans les baraquements rudimentaires alimentés par la rivière. Toilettes et douches sont publiques ici, rien à voir avec le luxe du palais du Haz. Il faudra s'y habituer et ce sera l'aspect le plus pénible de leur séjour. Yoreslih sera celui qui en souffrira le plus, à n'en pas douter, parce que le jeune homme aime son confort et les femmes sophistiquées. Or ici, pas de confort et les femmes sont trop banales et protégées, il aura par conséquent beaucoup de mal à trouver de quoi s'amuser.

Le cadet, lui, n'est pas aussi intéressé par le sexe opposé que son grand frère. Certes, il a eu sa première expérience il y a huit mois et cela lui a plu, mais il est capable de se passer de filles pendant quelque temps. Car il y a plus urgent à penser, à savoir leur survie. Leur père n'a pas encore pris de décision sur leur avenir mais il est impensable qu'ils restent pendant des années dans ce village. Tôt ou tard, ils devront trouver un point de chute moins rustique.

Le soir, Dhemanslih retrouve sa famille dans leur maison située à une vingtaine de mètres de la rivière. Son père affiche la tranquille satisfaction de celui qui a réussi sa journée de travail. Il semble néanmoins épuisé : l'homme est plus habitué au travail de bureau. Yoreslih, lui, fait grise mine, avachi dans un hamac suspendu dans la pièce principale.

— Alors, frangin, c'était bien tes jeux dans la forêt ?

— Oui, j'ai passé un bon moment. Certains arbres sont magnifiques. C'est impressionnant.

— Les arbres, ouais... Et les filles ? Elles te courent après ? Y'en a des jolies ?

L'adolescent hausse les épaules :

— Ce sont des gamines.

— Merde ! J'espère qu'on ne va pas trop traîner ici ! On pourrait aller vers le sud ?

— Tu n'y penses pas, objecte son père. Les pays du sud sont gangrenés par le Serc. Tu veux te retrouver dans un bordel ? Réfléchis à ce que tu dis, bon sang ! Et oublie un peu les femmes, on a d'autres priorités pour l'instant. Fais des efforts pour t'intégrer. Ces gens nous ont bien accueillis, alors respectons-les ! Compris ?

Maussade, Yoreslih acquiesce. Puis il se lève pour participer à la préparation du repas, leurs voisins leur ayant offert des légumes et du poisson. Aucun d'eux n'étant doué pour la cuisine, ils se contenteront de recettes basiques.

— Dhem ! Au lieu d'aller gambader dans la forêt, tu pourrais apprendre à cuisiner, plaisante le grand frère.

— Apprenons ensemble, propose sérieusement l'intéressé.

— C'est ça, ouais... On ferait mieux de trouver une femme pour s'occuper de nous.

Mareshzé soupire : les goûts de son aîné pour le luxe l'inquiètent de plus en plus. Il n'était pourtant qu'un employé mineur au palais, mais son fils a côtoyé des courtisanes et des belles dames, et cela lui a tourné la tête. Heureusement que Dhemanslih, lui, est plus sensé.

---oOo---

Après un bain dans la rivière en compagnie des autres filles, Avryl et Anyx retrouvent leurs parents et leur font le compte rendu haut en couleurs de leurs

exploits. Belda les félicite tandis que Tossif affirme qu'il faut toujours viser la première place. Ceci entraîne une discussion échevelée sur l'ambition et la réussite, les Jelen aimant cultiver autant l'esprit que le corps. Puis les filles aident leur mère à terminer la préparation du dîner. A table, ils se régalent de poisson et de produits sains fournis par la nature. De temps à autre, des villageois se rendent dans les villes les plus proches pour se ravitailler en épices et autres denrées introuvables dans leur secteur, ce qui leur permet d'agrémenter et varier leurs menus de façon goûteuse.

A l'heure du coucher, les deux sœurs se retrouvent dans leur chambre commune située à l'étage, séparée de celle de leurs parents par une pièce aux multiples usages. Les matelas et le linge viennent de la ville et sont assez usés, il faudra bientôt songer à les renouveler. Ce sera le rôle des ESPars B du village, seuls habilités à transporter des objets volumineux. Quant à la décoration, elle est sommaire. Toutefois, leur père aime sculpter des objets dans le bois et ses créations ornent murs et étagères.

Les adolescentes se déshabillent et se couchent, chacune dans son lit en bois. Au pied de leur mobilier respectif trône un coffre contenant toutes leurs affaires. Leur prénom est gravé avec élégance sur le couvercle.

— Qu'est-ce que tu penses des Heshenmachin ? demande soudain Anyx.

— Heshenjohah... Dhem est un peu froid mais plutôt sympa. Je pense qu'il devrait bien s'intégrer parmi nous.

— Et son grand frère ?

— Mpf... Je ne le sens pas. Il nous regarde comme si on était des vers de terre.

— Oui, je crois que tu as raison, soupire Anyx. Mais leur père a l'air gentil.

- Sans doute... J'espère que ceux qui les recherchent n'arriveront jamais ici.
- On est trop loin du Haz et on est bien cachés. On ne risque rien ! assure la gamine aux grands yeux noirs.
- Puisse-tu avoir raison. Allez, bonne nuit, câlinette.
- Bonne nuit.

à suivre...