

A.P. Gounon

Le cycle d'Harmonie

Tome 1

L'ONDE NOIRE

Roman de fantasy

# 1

## L'Inharmonie

Gorik regardait avec horreur la laideur s'installer dans la chambre où il s'était réfugié après avoir constaté, terrorisé, que des épines cartilagineuses commençaient à croître le long de sa colonne vertébrale. La pièce était en train de perdre sa parfaite rotondité. Dans la vasque de jaspe clapotait un liquide verdâtre épais et puant et les parois lumineuses où, auparavant, de tendres nuances dansaient un ballet au ralenti, bizarre et exquis, lançaient maintenant par intermittences de violents éclairs soufrés.

Le mur communiquant annonçait qu'une catastrophe inexplicable était en train de s'abattre sur la planète Harmonie. Harmonie ! Ses habitants l'avaient baptisée ainsi au moment où, il y avait très longtemps,

l'Harmonie, venue d'on ne sait où, l'avait doucement irriguée. Depuis ce temps, ni la guerre, ni la maladie, ni la vieillesse ni la mort ne venaient troubler le cours serein des jours...

Et voilà que les images en relief du mur montraient des spectacles terrifiants. La catastrophe semblait frapper chacun sans exception. Certains perdaient l'usage normal de la marche et avançaient à petits pas saccadés ou vacillaient comme de ridicules pantins. D'autres voyaient leur doux visage bleuté se tordre d'un seul côté. Des bouches se figeaient en un horrible rictus, des yeux roulaient dans leurs orbites, des corps se couvraient de pustules suintantes ou de tumeurs galonnées de veines gonflées. Certains encore arboraient des oreilles pointues, ou des mains à huit doigts, ou des bras minuscules.

Le mal était tellement avancé qu'on signalait l'apparition de l'horreur suprême : la mort.

Le mur annonçait encore que cette calamité s'était étendue aux machines. Les téléholographes si parfaitement carrés devenaient des losanges flous. Les moelleux vibromasseurs régénérateurs se trouvaient dotés d'aiguilles acérées et de lames tranchantes. Les beaux ovoïdes transporteurs qui savaient si bien traverser l'espace en l'effleurant sifflaient et violentaient l'air.

Les bâtiments, eux aussi, étaient touchés, distordus, leurs ouvertures devenues inutilisables, resserrées à l'extrême ou inaccessibles. Les machines régulatrices du temps, les cerveaux positromuoniques, les écrans d'énergie, commençaient à se dérégler. Et les deux soleils, les deux étoiles jumelles, voilées naguère par de légères brumes dansantes, étaient maintenant obscurcies par d'épais nuages. Plusieurs volcans avaient surgi. Plusieurs îles étaient nées des mers brûlantes. Des raz de marée avaient anéanti Kryptée, Ollia. Des tremblements de terre secouaient les plus belles villes.

Partout régnaient le désarroi, la désolation, la panique...

Ce qui prenait possession de la planète, c'était le contraire de l'Harmonie : c'était l'Inharmonie !

Gorik, perdu entre incompréhension et désespoir, fut soudain traversé par une vision horrible : il imaginait le corps délicat et nacré de sa bien-aimée, Elyptée, couvert de pustules répugnantes. Il hurla. Une envie de destruction totale le submergea et le précipita, la tête en avant, contre la vasque de jaspe dur. Une vague de nausée le rejeta et le laissa accroupi, hoquetant misérablement, le regard fixé sur une photographie. Le cerveau perturbé de Gorik ignorait pourquoi il ne devait pas quitter des yeux la photographie où la radieuse beauté d'Elyptée le réchauffait, l'apaisait, et lui rendait courage.

Une explosion le rappela brutalement à l'horreur : l'abcès qui avait surgi sur une feuille du thébrésia venait d'éclater, et, par la plaie béante, s'exhalait une vapeur noirâtre. Anéanti, il s'effondra, infiniment désespéré.

Alors, au creux de sa détresse, une idée germa, grandit, balaya son cauchemar en une bouffée d'espoir sauvage : l'Inharmonie n'était pas totale ! La photographie était intacte ! Le mal n'était pas tout puissant ! Il pouvait donc être vaincu ! Profondément remué, Gorik ne comprenait pas le sentiment nouveau qui s'emparait de lui. Cette force avait un nom inconnu, oublié depuis l'éternité où il vivait, immortel, dans son monde harmonieux. Elle avait nom : instinct de conservation.

Bouleversé par cette énergie nouvelle, il riait, sautait, courait manipuler les manettes du sélecteur de luminescence, étonné que l'Inharmonie ne cède pas sous sa volonté. Le découragement le reprit, mais aussitôt la photographie lui rendit son désir de lutter. Il sauverait Elyptée ! Il se battrait pour rendre l'Harmonie à sa planète !

Il réfléchit. Il voulait comprendre. Quand et comment avait commencé l'Inharmonie ? Il s'assit, et tenta de se souvenir.

## La cérémonie des Sursages

Ce jour-là, les deux soleils jumeaux étincelaient dans le ciel turquoise, et on sentait danser dans l'air les molécules de l'atmosphère.

Dressée au sommet du Mont Etik, la Cité Directionnelle luisait doucement sous la lumière solaire. Aigüe par ses lignes très pures, tendre par la teinte cuivrée du métal indestructible dont elle était constituée, elle donnait une impression de beauté grandiose. Cet immense édifice en forme de flamme se projetait vers l'infini du ciel. Le chiffre de sa hauteur était un multiple du nombre parfait. Il reposait sur un socle circulaire de plusieurs kilomètres de diamètre profondément enraciné dans le sol. Des arcades hardies le soutenaient, et se découpaient, roses, sur l'horizon.

Gorik le musicien, comme ses pareils de la guilde des artistes, jouissait du droit d'assistance à la cérémonie des Sursages. Et, une fois encore, il avait

ressenti le besoin de venir admirer ce spectacle sacré car il savait combien le sentiment de beauté sublime qu'il en retirait donnait à sa musique d'élévation et de pureté.

La Salle Solaire, dans laquelle se déroulait une fois par décade la cérémonie était une vaste sphère de cristal posée tout en haut de la flamme. De la galerie des observateurs où il se tenait, Gorik pouvait voir à ses pieds la planète à perte de vue, bleutée, et déformée par les multiples facettes. Au-dessus de lui, les deux soleils faisaient jouer des étincelles éblouissantes et multicolores sur les minuscules surfaces cristallines.

Au centre de la sphère était érigée une statue de porphyre noir d'une idéale beauté. Elle représentait une femme. Très droite, hiératique, le visage sévère, elle croisait les bras sur sa poitrine. La lumière des soleils la nimait.

Autour de la statue, sur des socles de pierre bleue d'Oïstrik, se dressaient les sept Sursages, immobiles, revêtus de longues capes de métal-velours. Ils étaient très grands, et ces capes noires aux plis rigides leur donnaient une allure solennelle. A leur vue, Gorik se sentait pénétré de respect.

.....

La lumière était de plus en plus violente et agressive. Gorik avait la sensation que dans sa chair agitée de soubresauts déchirants ses propres atomes se désunissaient. Sa colonne vertébrale raide aux épines devenues aigües oppressait ses poumons et rendait son souffle court. Au dehors, le ciel laissait sourdre une pluie de cendres opaques. Mais... la photographie était toujours intacte. Malgré tout, il fallait qu'il continue à se souvenir pour essayer de comprendre.

.....

La cérémonie avait commencé au moment prévu par les horloges astroliques, le moment où les deux soleils culminaient, et s'était déroulée comme à l'habitude.

Sur les sept silhouettes noires pétrifiées, aux visages levés vers les soleils, les parois de cristal avaient irradié une luminescence dorée qui semblait couler sur un rythme régulier. Alors les sept Sursages, de leurs étranges voix profondes, avaient entonné les litanies sacrées, si anciennes que même les plus antiques grimoires ne pouvaient en donner l'origine.

Tandis que la lumière dorée devenait de plus en plus vive, les sept voix s'étaient enflées, farouches, et avaient psalmodié les textes sacrés avec une ardeur solennelle. Puis les voix étaient devenues dures comme le métal, et la lumière avait aveuglé Gorik qui avait fermé les yeux, ébloui, le cœur fondant devant l'ineffable, tremblant d'une émotion sans pareille...

Les deux soleils culminaient toujours à l'unisson quand il avait quitté la Cité Directionnelle. Il n'aimait pas ce moment de la journée à la luminosité dure, où les ombres se découpaient crûment. Ce jour-là, il s'en souvenait, il avait été brusquement incommodé. Il aimait les heures douces du matin et du soir, où il sortait dans son parc admirer une œuvre d'art qu'il avait créée en hommage à l'harmonie de sa planète. Sur un grand mur bleuté des carrières d'Ollia, les deux soleils faisaient jouer les ombres d'une sculpture en porphyre. Les variations d'ombre constituaient l'œuvre d'art et, à cette danse au ralenti où chaque figure atteignait la perfection, une musique très pure répondait en totale harmonie.

.....

Oui. Maintenant il en était sûr. C'est à ce moment précis qu'il avait pour la première fois ressenti cette étrange sensation de malaise. Il avait attribué cet état à l'heure de la journée, mais il s'était trompé : l'Inharmonie s'installait déjà, insidieusement.

Pourtant la fin du jour avait été très douce, entièrement consacrée à Elyptée, à l'amour.

Elyptée la poétesse habitait Sympathie, la belle cité qui s'épanouissait sur les collines bleues et se reflétait dans les méandres d'un fleuve argenté. Des bulles irisées y flottaient, tapissées de fleurs, tandis qu'au-dessus tourbillonnaient les délicats oiseaux-de-plaisir aux ailes de métal qui cliquetaient doucement.

Gorik avait dédaigné la fête et s'était dirigé vers le coeur de la cité. Il avait d'abord survolé le quartier des Jardins, une vallée où des habitations aux architectures hardies et délicates alternaient avec des jardins offerts comme des fleurs sur des tiges de quartz. Puis il avait dépassé la coupole du Directoire des mathématiques. La sublime sphère de cristal enchâssée dans un socle de pierre bleue d'Oïstrik dominait le quartier du Savoir, entourée par d'autres sphères presque identiques où toute la science d'Harmonie était réunie. Gorik se souvenait de ses longues études dans la sphère de la musique. Il adorait entrer dans la bulle de cristal, s'asseoir dans le fauteuil-mémoire et attendre que l'oiseau-pédagogue en métal cuivré se pose sur son épaule. L'oiseau le regardait de ses yeux ronds et noirs, et lui inculquait la connaissance par transmission de pensée...

Enfin, il avait aperçu le quartier des Jeux d'eau, où vivait Elyptée. L'eau qui jaillissait partout entre les demeures les nimait d'un voile irisé. Arrivé à destination, il avait demandé l'autorisation d'atterrir. Une bouffée de parfum la lui avait accordée. Il avait alors posé sa nef sur un faisceau de jets d'eau qui s'était lentement tari pour lui permettre de mettre pied à terre, puis avait rejailli gaiement, jouant de la planibulle comme d'un ballon. L'herbe bleutée était humide et sentait bon. Une boule domestique était venue voleter autour de lui : Elyptée l'attendait sur la terrasse-onde. Gorik avait suivi la messagère sautillante et, au seuil de la terrasse-onde, il s'était immobilisé, le coeur dansant. Elyptée était là, allongée sur cet élément mi liquide, mi solide : la fluigise.



D'un vert tendre, la fluigise pouvait être aussi solide que la terre ferme pour qui voulait y marcher, aussi soyeuse qu'une eau tiède pour qui voulait y nager, et doucement accueillante pour qui voulait s'y allonger. A cet instant, la fluigise se creusait presque tendrement sous le corps délicat d'Elyptée, faisant ressortir la teinte blanc bleuté de sa peau et celle, dorée, de ses yeux. De la terrasse-onde prolongée par plusieurs terrasses en escalier, la fluigise tombait en cascade sur une quantité de petites coupes de chrysolithe mobiles qui tintaient sans fin.

Elyptée jouait nonchalamment avec un dib qui agitait son long corps souple à la fourrure rousse. En apercevant Gorik, le dib avait poussé un bref cri modulé, et avait plongé dans la fluigise pour venir à sa rencontre. Elyptée avait levé ses yeux d'or, elle avait souri et elle était venue vers lui. Ils avaient échangé le salut rituel en pressant l'une contre l'autre la pulpe de leurs doigts. Les mains d'Elyptée étaient peintes d'argent selon la mode. Elle portait une tunique d'organdi magnétique de sa teinte préférée : le glaz, cette exquise couleur entre le bleu et le vert... Puis elle, qui était un peu sorcière, lui avait offert dans des coupes de jaspe un liquide vert opalescent qui avait fait battre plus vite leurs coeurs. Cette boisson d'amour n'avait d'action que sur les coeurs déjà aimants.

Ensuite la planibulle avait foncé dans le ciel et les avait emportés vers le ponest, vers les jardins d'amour. Dans le quartier des Jardins, les jardins d'amour dressaient leurs frêles tiges de quartz. Au sommet, comme une corolle, s'épanouissait un bouquet de plantes sensibles. La planibulle s'était posée, et Gorik et Elyptée s'étaient étendus, enlacés. Mieux que jamais, ce jour-là, les plantes sensibles avaient compris leur amour. Elles s'étaient creusées, veloutées, sous leurs corps, elles les avaient ombragés, elles avaient exhalé des parfums très doux et brillé de couleurs passionnées.

Lorsqu'ils étaient remontés dans la planibulle, le premier soleil disparaissait à l'horizon. Au ponouest se détachait la colline aux constructions étranges du Jardin des Dormeurs...

# 3

## Le jardin des dormeurs

Le Jardin des Dormeurs ! Ce jardin de rêve où dormaient depuis des temps immémoriaux cinquante hommes et femmes volontaires pour être les gardiens du cosmos et les catalyseurs de l'Harmonie. Cinquante hommes et femmes plongés dans un sommeil éternel, mais quel sommeil ! Ils étaient les doigts, sensibles au-delà du sensible, qui captaient les courants fugaces de l'Harmonie, les fils fragiles que l'Harmonie faisaient vibrer, les nerfs sensitifs de la planète. Sans eux, la planète retournerait aux guerres, aux maladies, aux famines, et à la mort, ce mal étrange dont parlaient les très vieux grimoires...

Gorik aimait flâner et rêver, seul ou en compagnie d'Elyptée, dans ce jardin enchanté. Non loin de Sympathie, le Jardin des Dormeurs se reflétait dans un étang épais et sombre. Dès l'entrée, la qualité du silence frappait : il était comme tissé de mélodies informulées. L'herbe humide et bleutée répandait un parfum subtil presque enivrant. Les eaux-lierres s'enroulaient amoureuxment

autour de leurs tuteurs d'argent-lune et coulaient souplement dans des vasques de jade...

Au lieu géométrique où convergeaient toutes les allées, s'élevait la Basilique d'Harmonie. A la fois étrange et parfaite, elle comptait cinquante côtés dont le quartz améthyste scintillait à la lumière des soleils. A l'intérieur, ses cent cinquante piliers de cristal si frêles tremblaient rythmiquement sous les vibrations délicates émises par les murs-musiciens. Les notes montaient et descendaient le long des colonnes, s'épanouissaient sur les facettes, vacillaient puis rejaillissaient, triomphantes, en gerbes, en sources, en volutes...

Devant chacun des cinquante côtés du polyèdre, dans des niches de chrysolithe bleue, se dressaient les cinquante Dormeurs, sereins et hiératiques, statues vivantes d'où l'Harmonie irradiait en fragiles sphères bleues qui éclataient rapidement.

.....

Ce jour-là, en quittant les jardins d'amour, Gorik et Elyptée avaient dirigé la planibulle vers la colline des Dormeurs. Le crépuscule premier répandait des roses sur la vallée et rendait mauves les collines. Le couchant était un lac de feu liquide mais, dans un ciel très pâle, le soleil second, plus petit et vaguement bleuté brillait encore. Ils avaient laissé la planibulle sur un terre-plein herbeux, puis ils avaient traversé le pont sur le fleuve sombre. Dans le Jardin, ils avaient tout de suite été pris et captivés par l'exquis silence presque mélodieux, par les parfums, par les couleurs.

Mais, après quelques pas dans l'herbe bleue, Gorik, interdit, avait vu les yeux d'or d'Elyptée s'agrandir, ses mains trembler, sa poitrine se soulever plus vite. Il s'était étonné : « Qu'as-tu mon coeur ? » Elle avait dit : « C'est étrange » puis avait souri. Lui avait souri aussi : que pouvait-il y avoir à

craindre ? Alors ils avaient continué à marcher dans l'herbe. Mais les yeux d'Elyptée étaient encore plus grands et ses narines palpitaient. Lorsqu'ils étaient arrivés devant la Basilique, leurs deux visages, confondus dans la même admiration, s'étaient levés vers l'immense améthyste mauve, tendre, étincelante...

Ils étaient entrés, et Gorik, soudain, avait pensé que la musique divine des murs-musiciens ne lui paraissait plus aussi parfaite que d'habitude : on y sentait comme une fêlure, comme un chagrin à peine formulé... Il s'était tourné vers Elyptée pour lui exprimer cette impression bizarre. Mais il s'était tu, saisi, devant son visage : sous les fins sourcils levés, les yeux de soleil étaient fixes, immenses, stupéfaits ! Il s'était penché pour voir lui aussi ce qu'elle observait si intensément. Il s'agissait de l'un des Dormeurs, le seul visible entre les piliers de cristal.

Alors il avait compris et s'était senti en proie à un étrange malaise : de la silhouette figée, les sphères bleues qui coulaient paraissaient moins bleues, moins radieuses, moins dansantes ! Et la vivante statue, naguère si parfaitement campée, était-elle réellement déséquilibrée, où Gorik était-il trompé par quelque jeu d'ombre ? Elyptée avait avoué ressentir la même chose et, stupéfaite, l'avait entraîné vers les autres Dormeurs.

Allant de l'un à l'autre, ils avaient longuement contemplé les cinquante Dormeurs : ils semblaient tous atteints. Chaque visage, hier encore empreint d'une sérénité irréaliste, accusait sur ses traits une distorsion légère, un rictus à peine perceptible, un délicat cerne mauve...

Déseparés, ils étaient partis silencieusement. Ils n'avaient rencontré personne dans le jardin, mais à qui auraient-ils osé annoncer des nouvelles aussi incroyables, aussi sacrilèges ?

Chemin faisant, ils avaient réussi à se convaincre réciproquement que tout cela n'avait été que mensonge de lumière, magie de perspective, et mauvais rêve du crépuscule second...

Dans la planibulle, ils avaient ri tous deux de leurs émois, délivrés du poids du mystère, rendus au bonheur...

## L'Inharmonie

La voix atroce de Thémaé, que transmettait en crachotant l'appareil de communication holographique, fit sursauter douloureusement Gorik. Il contempla, anéanti, la silhouette grotesque, avec sa poitrine énorme. Était-ce bien la tendre Thémaé, dont le corps fragile savait, en dansant, exprimer toute la grâce de leur monde ? Gorik imaginait avec encore plus d'angoisse ce qu'il pouvait être advenu d'Elyptée.

« Gorik, au secours ! J'ai peur ! Que nous arrive-t-il ? Nous sommes perdus, tous ! Nous allons mourir ! Gorik, sais-tu ce que ça veut dire mourir ? Je ne veux pas ! J'ai peur ! Je suis un monstre, tu as vu ? Et toi, pauvre Gorik ! Je ne sais pas où est Budok, ni ce qu'il est devenu. Je ne sais rien, je ne comprends rien, j'ai peur, j'ai peur ! »

Thémaé avait hurlé cela d'un trait, et sa voix épouvantablement éraillée était presque insupportable.

Les yeux débordants d'une eau inconnue, Gorik la rassura d'une voix aussi douce qu'il pût :

« Thémaé, moi aussi j'ai peur, moi aussi je ne comprends rien, et puis, que m'est-il arrivé ? Je l'ignore, mais je veux survivre, et surtout, je veux comprendre le pourquoi de tout cela. Nous devons réagir. »

Thémaé sanglotait, le visage tordu :

« Tu es fou, Gorik, comme ces anciens dont parlent les vieux grimoires. Que peux-tu comprendre ? Que peux-tu faire ? Il n'y a plus d'Harmonie, sais-tu ce que ça signifie ? La planète est perdue, nous sommes perdus, rien ne nous sauvera ! »

« Attends, attends, Thémaé, tu ne sais pas... » Gorik brandit le portrait d'Elyptée où la douceur nacrée de la chair rendait plus évidente encore l'harmonie des formes : « Regarde, mais regarde ! Cette photographie a été faite avec un appareil très ancien, venu d'une autre galaxie, un caprice d'Elyptée. Elle est intacte ! Pourquoi ? Si je savais pourquoi ! Il faut que je le sache ! Peut-être que l'Harmonie peut revenir ! »

Thémaé le regardait avec attention. Il y avait dans ses yeux une lueur d'espérance timide. Elle resta un instant silencieuse, puis elle s'écria :

« C'est vrai ! Oh Gorik, tu as raison ! Mon miroir ! Mon miroir ! Il vient aussi d'une autre galaxie ! Il y a un instant, alors que, ne supportant plus l'idée d'être un monstre, je pleurais désespérément, j'y ai soudain vu mon reflet ! J'étais hideuse, mais le miroir, lui, était intact ! »

Gorik regardait Thémaé effondrée, pleurant et riant à la fois, et le désir de lutter envahissait son esprit avec plus de force que jamais. Il y avait vraiment un espoir : l'Inharmonie ne frappait pas les objets venus des autres mondes. Mais pourquoi ? Et que faire ? Un sentiment d'impuissance le reprenait. Il n'était pas habitué à la lutte. Mais il voulait sauver Elyptée, et son amour lui tenait lieu de courage...



Alors il pensa à Erec, son ami, le bioharmonicien. C'était un brillant scientifique. Il savait beaucoup de choses.

« Thémaé, je veux comprendre. Je vais aller voir Erec. Il pourrait peut-être nous aider... »

Mais Thémaé fut incapable de lui répondre. Elle hurlait : sur son ventre un troisième sein commençait à pousser ! Et soudain l'holographe se mit à siffler, à fumer, puis s'éteignit, définitivement hors d'usage...

Horrié, Gorik sortit en courant. Il serrait contre son coeur le radieux portrait d'Elyptée, s'y accrochant comme au seul élément de vérité et de beauté dans ce monde en folie...

Dehors la lumière était grise, presque palpable. D'énormes gouttes de pluie visqueuse éclataient sur le sol avec un bruit mou. Une lueur rouge était tapie derrière les collines noires, et ensanglantait les ombres déformées des bâtiments. L'angoisse empêchait Gorik de respirer : comment se mouvoir dans cet espace désormais sans lois, sans certitudes ?

La planibulle refusa de voler. Les unes après les autres, les machines tombaient en panne, puis se cassaient en menus morceaux aigus et dangereux. Serrant les dents, Gorik s'éloigna à pied. A chaque instant, il trébuchait sur le sol inégal. Soudain, saisi, il s'arrêta : un papillon aussi haut que lui le fixait de ses yeux pourpres. Ses ailes gigantesques étaient tapissées d'une multitude de dards effilés qui palpitaient au moindre battement. Le coeur battant, Gorik s'enfuit. Le papillon monstre ne le suivit pas.

Erec habitait le quartier des Jardins. La distance que la planibulle franchissait naguère le temps d'un soupir parut interminable à Gorik. Le quartier des Jardins était devenu un chaos. Toutes les plantes sensibles étaient mortes, et leur chaude couleur rousse avait viré au rose sale. Les minces tiges de quartz qui soutenaient les jardins comme des corolles étaient tordues ou

brisées. Les habitations présentaient les mêmes distorsions, les mêmes bizarreries que partout. Bouleversé, Gorik s'était figé devant un volume informe, d'une triste teinte grisâtre. Ses yeux et sa mémoire tentaient désespérément de ressusciter la parfaite sphère de jade vert tendre qui avait été la maison d'Erec. La porte avait quitté le sol. Il se hissa difficilement, et appela. La voix qui lui répondit était -peut-être- celle d'Erec. Il se dirigea vers elle.

Erec le bioharmonicien était un passionné d'harmonie végétale. Sa maison se présentait comme une grande serre où se blottissait une végétation douce et colorée. Autrefois, des plantes sensibles ménageaient elles même les pièces au gré de sa fantaisie. Maintenant tout cela ressemblait à une jungle échevelée : les plantes sensibles étaient submergées par d'énormes fougères ligneuses, hérissées d'épines. Gorik se blessa plusieurs fois cruellement.

Au cours du long chemin qu'il venait de parcourir, il avait croisé peu de gens, mais tous avaient subi d'horribles transformations. Aussi se croyait-il prêt à supporter la vue d'Erec, quelle que soit sa nouvelle apparence. Mais il ne put retenir un cri d'horreur : l'Inharmonie, qui avait respecté le beau visage et le torse mince, avait enraciné profondément dans le sol les jambes du bioharmonicien !

L'homme-arbre paraissait au-delà du désespoir. Il contemplait Gorik d'un œil vide, et ne manifesta aucun étonnement devant le dos chitineux de son ami. Celui-ci, désorienté, se baissa pour poser devant Erec le portrait d'Elyptée. Quelque chose sembla le frapper, car une vague lueur s'alluma dans les yeux morts.

« Mon ami, tu étais sans conteste le plus brillant de nos bioharmoniciens, quand notre monde avait encore une structure et une signification. Toi seul, peut-être, peux comprendre ce qui vient d'arriver. L'Inharmonie, qui a frappé partout, a cependant épargné certains objets,

provenant tous de galaxies étrangères. Tu as vu ce portrait, intact. Et Thémaé possède un miroir rapporté il y a des millénaires de la galaxie de la Lionne : il est inchangé. Pourquoi, Erec, pourquoi ? »

Le bioharmonicien restait muet. « Erec, hurla Gorik, m'entends-tu ? »

« Je...ne...peux...t'aider... » chuchota l'homme arbre.

« Il le faut ! Nous avons peut-être une chance de salut, ne le comprends-tu pas ? »

La voix de Gorik était pressante, mais elle n'amena pour seule réaction qu'une légère crispation sur le visage d'Erec. Le musicien ne comprenait plus, la situation lui échappait. Il ne reconnaissait plus Erec, son esprit rayonnant, sa force, sa passion intellectuelle. Que voulaient dire ces yeux morts ? Se pourrait-il que l'Inharmonie...Le souffle coupé, Gorik n'osait comprendre...

«Gorik...je...vois...à...ton...visage...que...tu...sais.  
Mon...cerveau...aussi...est...envahi...d'une...torpeur...végétale...  
Je...ne...peux...plus...penser...parler...seul...m'est... possible...mais...au...  
prix... de... souffrances... atroces. »

Brusquement, une émotion inconnue de lui s'empara de Gorik : la rage. Une rage folle sous l'impulsion de laquelle il se jeta sur Erec. Incrédule, il se rendit compte qu'il était en train de secouer avec frénésie le buste rivé au sol de son ami. Absurde, c'était trop absurde ! Il ne pouvait plus le supporter ! Leur monde allait périr, Elyptée, son amour, allait périr parce qu'un bioharmonicien s'était transformé en arbre ! Il éclata d'un rire horrible, et secoua plus fort le torse impuissant. Erec gémit, ferma les yeux, et articula avec effort : « Je...ne...peux...pas... »

Hurlant, aveuglé par la colère et le désespoir, Gorik martelait la face et les épaules d'Erec lorsque, de la lèvre supérieure éclatée, il

vit, stupéfait, couler un liquide sirupeux et couleur de topaze...Il s'arrêta net et s'écroula sur les genoux en sanglotant.

Longtemps après, il entendit un léger grincement. Il comprit, bouleversé, qu'Erec parlait, le visage tordu par la souffrance, le souffle court :

« Nous...vivons...dans...un...espace...à...cinq...dimensions...le...continuum espace-temps...et...l'Harmonie...

Les...autres...planètes...n'ont...pas...l'Harmonie...l'Inharmonie...ne...peut pas...les...atteindre... »

Le grincement se tut, et la tête lasse d'Erec retomba sur ses épaules. Gorik était presque heureux : oui, bien sûr, les autres planètes ne possédaient pas l'Harmonie ! Il réfléchit fébrilement et, soudain, il se souvint qu'au Musée intergalactique, que personne ne visitait plus, il existait des objets qui émettaient la reproduction parfaite du champ magnétique de leur planète. Il pourrait peut-être tenter quelque chose ...par exemple utiliser un objet venu d'une autre planète comme protection contre l'Inharmonie...Il fallait essayer ! Le Musée ! C'est là qu'il devait aller !

Il jeta un dernier regard à Erec, retombé dans sa léthargie, et se promit de revenir... Mais auparavant, il devait aller au Musée !

# 5

## Le musée intergalactique

Au cœur d'un paysage déconstruit, Gorik courait aussi vite que le lui permettait son dos raidi. Il traversait à présent un lambeau de jungle folle, déchiré par des épines sans nombre, happé par des griffes, étouffé par des lianes puissantes. Essoufflé, il atteignit une plaine rousse déteinte et pelée. C'est alors qu'il LE vit. Il avait l'apparence d'un Harmonique, hormis sa peau, d'un gris verdâtre. De ses mains crochues, aux ongles acérés, dégouttait un sang qui, de se détacher sur cette peau verte, paraissait plus rouge. Devant lui, affreusement mutilé, un cadavre gisait. Un GUG ! En proie à une peur atroce, Gorik le contemplait, comme hypnotisé. Ainsi, l'Inharmonie avait libéré les Gugs des cavernes souterraines où ils grouillaient, ces cavernes d'où s'échappaient des tourbillons putrides dans lesquels les Harmoniques aimaient à se baigner en raison de l'immense énergie qu'ils en recevaient... Ainsi, ces êtres cruels, bestiaux, et doués d'une force incroyable n'avaient pas été touchés par l'Inharmonie, et s'étaient peut-être répandus sur toute la planète ! Le Gug le fixait de ses yeux pâles striés de rouge. Puis, lentement, il s'avança...

Gorik hurla et s'enfuit désespérément, mais le Gug gagnait rapidement du terrain. Bientôt il serait rattrapé ! Dans son affolement, il ne vit pas l'énorme racine de mandragore qui serpentait à ses pieds, et il s'écroula sur le sol au moment précis où les bras du Gug l'entouraient. Cette chute le sauva. Il sentit avec horreur que l'être immonde n'avait pu éviter de s'empaler sur les épines acérées de son dos, puis il le vit se redresser, et immédiatement après, s'effondrer, les yeux révulsés. Il resta longtemps agenouillé, le visage contracté de dégoût. Enfin, il se releva et partit sans un regard pour le cadavre du Gug. Un crépuscule de cendre avait envahi la cité. Derrière les collines, le ciel, criblé de taches d'un rose sale était vide : les planibulles ne volaient plus. Sur les bâtiments sans géométrie s'attardaient d'étranges reflets verts sulfureux. Le Musée intergalactique se trouvait à l'opposé du quartier des jardins, et Gorik ne pouvait escompter l'atteindre avant le lendemain. L'événement du papillon, et celui du Gug, l'avertissaient que, désormais, tout pouvait être devenu hostile. De plus, la faim commençait à se faire sentir. La veille encore, sa situation lui aurait paru désespérée, mais à présent, l'instinct de conservation s'était réveillé en lui, et avait balayé la douce sagesse d'antan. Le cœur serré, Gorik pensait à ce temps de l'Harmonie, où les jours s'écoulaient pleins et parfaits comme des œufs d'or, tissés d'art et d'amour, de rêves et de parfums, de certitudes et de sécurité. Où une pléiade de machines mécaniques d'un rose de coquillage accomplissait toutes les tâches serviles indignes d'un être pensant. Où la nature était tendre et les animaux familiers, les soleils une caresse d'or et le vent une caresse verte. Où la douceur de vivre était un lac paisible que rien ne pouvait troubler. Et où de menues machines portables à reflets nacrés distribuaient à tout instant d'exquises nourritures...

Gorik s'enquit d'abord d'une arme : un long tube de métal rose et pointu, provenant de quelque machine écartelée par l'Inharmonie, lui parut suffisamment dangereux. Après quelques pas, il tomba en arrêt devant un

palléolia. L'Inharmonie aurait-elle rendus toxiques les fruits, autrefois succulents, à la fois nourrissants et désaltérants, du palléolia ? Il hésita, puis, trop affamé, il mordit dans la chair du fruit. C'était exquis. Ces arbres merveilleux n'avaient donc pas été touchés par l'Inharmonie ! Gorik supposa qu'elle avait été impuissante devant leur ancienneté...

Dans une auréole sanglante à la lumière bizarrement verte, le deuxième soleil, Uthra, disparaissait derrière les collines, quelque temps après son compagnon, Ptah. Ce crépuscule étrange verdissait une construction vaguement cubique dont Gorik fut incapable de reconnaître l'ancienne nature, mais qui lui parut un abri valable en raison de son unique issue ouvrant son œil vert noir vers le couchant. Il s'y glissa, mangea ses derniers fruits et s'endormit, anéanti.

Il s'éveilla au moment précis où une chose gluante se collait à sa jambe. C'était un trompie, ce gentil petit animal à trois trompes transparentes, devenu énorme et redoutable. Ses trois trompes battaient l'air avec un bruit sifflant. Affolé, Gorik chercha son épieu rose, mais la bête, puissante et inexorable, l'entraînait vers une bouche béante. Déjà les lèvres visqueuses s'appuyaient sur son ventre quand, dans un geste désespéré, il enfonça son arme dans l'œil unique...

Il se dégagea à grand peine de la masse gluante d'où s'échappait lentement un liquide noir, et résolut d'attendre la première aurore éveillé, assis près de l'issue de son précaire abri. Il fut alors englouti dans un tourbillon de pensées douloureuses où revenait sans cesse l'image obsédante d'Elyptée la radieuse. Jusqu'ici, son amour avait été pour une bonne part, certes, dans la force qui le poussait, mais, à présent, il sentait sourdre en lui des sentiments étranges qu'il passait en revue avec étonnement. Qu'était cette impression de malaise qu'il ressentait en pensant à Elyptée, seule, face aux forces hostiles ? Que voulait dire ce besoin de lutter près d'elle, pour elle ? Et comment nommer cette eau qui remplissait ses yeux quand il imaginait cet être si exquisément beau transformé

en objet de répulsion ? Il fallait qu'il aille au Musée, qu'il saisisse cette infime chance de la sauver !

La première aurore apparut enfin, éparpillant des étincelles mauves et orange dans la nuit de cendre. Quelques oiseaux lancèrent vers le ciel opaque des gerbes de trilles faussées. Lentement, une lumière mesquine aux reflets inquiétants rampa sur toute chose, et Gorik se mit en route, sur le qui-vive, sursautant au moindre bruit, tous ses sens aux aguets.

Il arriva sans encombre au Musée vers le milieu du jour. Mais sa crainte au sujet de la prolifération des Gugs s'était trouvée justifiée. Sous la lumière verte et maléfique de la deuxième aurore, il avait observé, caché, un groupe de ces êtres effrayants pourchassant un pitoyable humain que l'Inharmonie avait affligé de jambes minuscules et cagneuses...

Autrefois, le Musée intergalactique avait eu la forme d'une galaxie spirale, composée de nombreuses sphères étincelantes et irisées, reliées entre elles par des galeries transparentes où se lovait la flore de centaines de monde. A présent, les sphères n'étaient plus que des bulles de forme baroque, d'un noir mat. Après de nombreux essais, Gorik réussit à se hisser dans l'une d'elles, et se joie fut immense : tout était intact, comme il l'avait espéré ! La pseudo-sphère où il venait de se glisser offrait de nombreux spécimens de la galaxie des Parfums-Feux. Dans l'atmosphère reconstituée de leurs planètes, de petites flammes évoluaient lentement, à la manière des méduses. Leurs couleurs allaient de l'or le plus doux au pourpre le plus ardent. Mais la caractéristique la plus étrange de ces entités était leur parfum : chacune avait le sien, comme une personnalité bien définie. Ainsi, la citronnelle allait à l'or clair, l'ambre à l'or bruni ; le musc étincelait comme un rubis, la verveine et le vert se mariaient, la coriandre était rousse et le benjoin d'un rose de pêche... Ces êtres énigmatiques se nourrissaient d'oxygène, se reproduisaient par parthénogénèse, et, oisifs,



enivrés de parfum, s'épanouissaient dans la contemplation narcissique de leur beauté...

La seconde pseudo-sphère contenait des cristaux. Rouges, de formes et de tailles diverses, ils étaient d'une parfaite géométrie, et luisaient doucement dans la cage de chrysolite transparente où se trouvait reconstitué leur milieu, le vide inter sidéral. Il s'agissait de morceaux d'un seul être gigantesque et vivant : la galaxie LZ 1220, aussi appelée Alecto, composée de cellules à structure cristalline et dont le système nerveux était constitué de champs magnétiques inversés. Sa découverte, longtemps auparavant, à l'extrême fin des voyages cosmiques, avait provoqué des remous énormes, et avait posé aux savants des problèmes insolubles, presque inquiétants. Puis l'Harmonie avait capté la planète dans ses filets d'argent, nul n'avait accepté de renoncer à la perfection de la vie sur Harmonie pour se jeter au cœur d'un cosmos barbare, et l'étrange galaxie LZ 1220 avait été oubliée...

Gorik s'attarda devant les cristaux d'un rouge violacé qui, pourtant, ne pouvaient en rien lui être utiles. Pourquoi lui semblait-il que ces pierres, d'allure inoffensive, brillaient soudain d'un éclat maléfique, et que signifiait l'angoisse inexplicable qui lui serrait la gorge en les contemplant ?

La troisième pseudo-sphère était le témoignage de la vie sur une planète située dans l'anneau d'une galaxie discale, et autour de laquelle valsait une lune solitaire. Les cages transparentes contenaient cette fois des statues d'affreux bipèdes velus à la mâchoire proéminente, au crâne fuyant, et à l'air féroce. L'explicatif précisait qu'ils vivaient dans des cavernes et ne connaissaient que la taille d'une pierre grossière nommée silex...Gorik explora encore de nombreuses sphères sans rien découvrir qui puisse lui être utile. Il courait de l'une à l'autre, devenait fébrile, haletant. Ses gestes perdaient toute précision, il glissait, tombait, s'impatiait et se désespérait...

Enfin, à la treizième sphère, il retrouva l'espoir : elle était extrêmement riche en objets ayant appartenu aux pâles Andéides, ces humanoïdes de la constellation des Pléiades avec lesquels, il y avait très longtemps, les Harmoniques avaient entretenu des relations d'amitié. Des essences étranges luisaient dans des flacons de cristal, des bijoux étincelaient, faits de ces diamants parfaits qui pullulaient dans toute la constellation, des vêtements chatoyaient, richement décorés et moulés dans un métal souple d'une rare teinte de perle rose. Gorik ne savait que choisir pour tenter de conjurer l'Inharmonie. Son attention fut soudain attirée par une bague, seule dans sa coque de chrysolite translucide, et parfaitement mise en valeur sur un lit de métal-velours d'un violet profond... L'objet devait être précieux pour être ainsi présenté : en effet, l'explicatif précisait que ce bijou émettait un champ magnétique qui était la reproduction exacte de celui de sa planète d'origine ! Le cœur battant à se rompre, Gorik fracassa la cage transparente et saisit le bijou. C'était une lourde bague en or. Des antennes souples terminées par de menues bulles enserraient une gemme opaque à la sombre et opulente teinte verte.

Le souffle court, Gorik passa la bague à son doigt...

# 6

## La fluigise

Une sorte de long tube épais, fait d'un métal roux et luisant, percé à une extrémité, renflé à l'autre, comprenant une poignée en forme de main et une détente en forme de fleur, était une arme redoutable. L'explicatif précisait qu'elle projetait, à la vitesse lumineuse, de minces aiguilles de métal chauffé à mille degrés : à sa puissance de pénétration, le projectile ajoutait un effet thermique. Chaque chargeur contenait trois cents aiguilles.

Gorik vivait un rêve. La carapace épineuse et lourde de son dos avait disparu comme par enchantement dès qu'il avait glissé la bague à son doigt, où, étonnamment, elle était devenue invisible ! Dans une autre salle de la pseudo-sphère il avait découvert quatre bagues semblables à la sienne : Elyptée serait sauvée, et d'autres aussi... Enfin, il était encore redevable aux Andéides du remarquable instrument de défense qu'il tenait sous le bras, et que l'explicatif nommait : tresh.

Redevenu lui-même, libre de ses mouvements pour la première fois depuis la catastrophe, armé et en possession du talisman qui sauverait son amour, Gorik se sentit presque invulnérable et recommença à croire en l'avenir. Ses yeux roux rayonnaient tandis qu'il étirait son long corps de nouveau mince et souple.

Le cœur dansant, il bondit hors de la sphère. Sa précipitation faillit lui être fatale, car il ne vit pas le Gug qui se jetait sur lui en hurlant. Il chuta lourdement, mais, roulant sur lui-même, il évita la seconde charge meurtrière. Fébrilement, il actionna son arme, et tira trois fois. Trois trous parfaitement ronds apparurent sur le corps du Gug, qu'ils traversaient de part en part, et trois morceaux du paysage se dessinèrent à travers l'être immonde. Celui-ci s'écroula sans qu'une seule goutte de sang n'ait jailli de ses blessures. Gorik abattit encore un autre Gug, mais le troisième s'enfuit...

Il resta figé de longs moments, tout son enthousiasme retombé. Les Gugs représentaient un danger permanent, et il ne pouvait se permettre de perdre des munitions, et surtout un temps précieux, à chaque escarmouche. L'impatience et l'angoisse le brûlaient quand il pensait à Elyptée. Se pouvait-il qu'elle fût morte et qu'ils soient éternellement séparés ? Et, même vivante, comment être sûr que la bague andéide lui rendrait sa beauté ? Et, après quels ravages l'inharmonie l'avait-elle laissée, pantelante ? Ah vite, qu'il soit près d'elle !

Englouti dans un fleuve de pensées sombres et corrosives, Gorik pensa encore au Musée comme à une planche de salut : il y trouverait sûrement un véhicule, même le plus extravagant, qu'importait ?

Celui qu'il trouva, dans la seizième pseudo-sphère, provenait d'une planète à l'atmosphère méthanique et à la densité très faible, appelée Méthane Trois. C'était une sorte de char à huit roues, taillé dans un métal doux, soyeux, nacré, d'un blanc de lune, et presque mou au toucher. Du châssis

s'élevaient de minces volutes de ce métal qui se tordaient follement pour offrir, plus haut, un grand habitacle sphérique, précieux comme une perle. L'énergie était fournie par une pile à fusion des plus rudimentaires. Après quelques essais, Gorik en comprit très rapidement le mécanisme, et s'éloigna en direction du quartier des Jeux d'eau, en direction d'Elyptée...

C'était l'heure où les deux soleils se superposaient dans le ciel laiteux, écrasant brutalement sur le sol pelé les dures ombres noires des volumes fous. Rien ne semblait avoir échappé à l'Inharmonie, et Gorik, ému, croisa une de ses connaissances, Arradon, directeur des mathématiques : effroyablement tordu, il errait dans la campagne...Lorsqu'il aperçut le véhicule, lorsqu'il reconnut Gorik aux commandes, intact et magnifique, ses yeux hagards s'allumèrent, il courut, et ses mains à huit doigts s'accrochèrent aux roues, aux volutes...Bouleversé, pleurant de compassion, Gorik accéléra au maximum. Le malheureux lâcha prise en hurlant. Se retournant, Gorik vit diminuer rapidement la silhouette grotesque qui criait son nom...Hélas, il ne disposait que de quatre bagues, il ne pouvait sauver que quatre personnes : il était obligé de choisir, et son choix était déjà fait. C'était horrible. Jamais, auparavant, il n'avait eu à faire un tel choix. Mais l'universelle amitié n'était plus de mise dans ce monde bouleversé...

Plus que tout, le quartier des Jeux d'Eau était méconnaissable. Naguère, des millions de gouttes d'eau ajustaient leurs courbes diamantines aux géométries douces des constructions, une flore bleue veloutait le sol humide, étincelant de rosée, et l'on avait l'impression de se mouvoir au cœur d'un immense cristal prismatique. Maintenant, les eaux étaient taries, les herbes bleues étaient mortes, et les bassins de chrysolite s'étaient effrités en poussière ténue qui montait vers le ciel en tourbillons verts...Les roues métalliques du char de Gorik soulevaient des nuages compacts de ces fines particules. Bientôt,

elles s'y enlisèrent, et il dû continuer sa route à pied, après avoir caché son char du mieux qu'il pût. Chaque pas était une souffrance : les grains de chrysolite s'insinuaient partout, irritant les yeux, brûlant la gorge et les poumons.

Enfin il reconnut l'habitation d'Elyptée : presque intacte, elle était voilée de longues traînées de poussière où se mouvaient des formes fantomatiques. Des Gugs ! Elyptée était cernée par des Gugs ! Gorik passa la main sur son front en sueur, et la retira poissée de poudre verte. Puis, il avança, le doigt sur la détente du tresh.

Paradoxalement, ce fut la présence des Gugs qui le sauva. Ils étaient trois, complètement terrorisés. Figé, fasciné, il assista à leur terrible agonie. La fluigise, cet élément vert tendre qui, auparavant, s'évertuait à satisfaire toutes les volontés des Harmoniques, s'était muée en monstre sadique. Elle était en train d'assassiner les malheureux Gugs, avec lenteur, avec raffinement. Elle les attrapait, les lâchait, les reprenait, les lâchait encore, les faisant osciller de l'espoir à la résignation, du soulagement à l'effroi. Elle jouait d'eux, les rendait fous, et jouissait monstrueusement de leur agonie.

Cela avait commencé lorsque le premier Gug, qui courait sur la terrasse-onde avait senti la fluigise, qu'il croyait solide, devenir brusquement liquide. Il s'était enfoncé en hurlant, puis s'était mis à nager rapidement vers le bord. Déjà il avait pris pied, fou de joie, sur l'escalier d'obsidienne qui montait vers la maison, lorsque, brutalement, la fluigise s'était solidifiée de nouveau, avait lancé un tentacule pour enserrer un de ses pieds, et le retenir prisonnier. Le Gug tenta inutilement de se délivrer et la terreur lui fit perdre la tête : il ramassa d'un geste dément un morceau de machine brisée qui luisait sur l'escalier et, d'un coup sec, il en trancha le pied captif... Son sang coula à flots vers la fluigise. Alors, celle-ci s'infiltra par la blessure jusque dans les plus

petits vaisseaux, entre les plus infimes cellules, et Gorik vit le Gug devenir du vert exact de l'élément terrifiant, s'amollir, se liquéfier lentement, puis couler vers elle et s'y diluer.

Le spectacle insoutenable continuait. La fluigise avait enserré la taille du second Gug d'un long lien flexible, et le faisait tournoyer en l'air. Soudain, elle le lança brutalement contre le mur d'obsidienne. Etourdi, le Gug tenta de se relever lorsque, du cœur vert animé de soubresauts furieux, naquit une puissante vague déchiquetée qui s'enroula autour de lui. Elle dût alors se solidifier pour le broyer, car Gorik perçut le sinistre craquement de ses os...

Le troisième semblait en meilleure posture : il fuyait, brandissant une sorte d'arme effilée dont Gorik ne pouvait distinguer de loin la nature. Mais la fluigise fit jaillir avec un sifflement de minces tentacules qui léchèrent les jambes du Gug, puis les enserrèrent. Instruit par la mort de son compagnon, il ne perdit pas son calme : il trancha les liens verts et bondit désespérément, laissant tomber son arme. De nouveaux bras s'élancèrent, mais ils ne purent l'atteindre. Il était sauvé. Pourtant, il ne paraissait pas satisfait, et Gorik le vit regarder en direction de l'escalier où, sur le noir veiné de l'obsidienne, se détachait un morceau de métal rose : son arme. Les regards du Gug allèrent ainsi de l'objet à la fluigise dont la surface immobile, lisse, veloutée et comme innocente parut le rassurer. Il bondit soudain vers son arme et il l'avait déjà ramassée lorsqu'une langue véloce le happa. En l'espace d'un éclair, il avait disparu sous la surface de nouveau immobile, lisse, veloutée et comme innocente...

L'Inharmonie avait donc frappé jusqu'à la fluigise, mais celle-ci, si cruelle qu'elle fût, avait des limites dans l'espace. Gorik, instruit par les malheurs des Gugs, fit un long détour pour s'approcher de la maison d'Elyptée, les sens aux aguets. Sur le seuil, il s'arrêta, suffoqué : une poussière compacte

de chrysolite rendait irrespirable l'air de la maison ravagée. Malgré tout il hurla : Elyptée ! Il crut entendre un son vague et, la main sur la bouche, il s'élança au cœur du brouillard vert. Aveuglé, il buta contre une colonne tronquée, qui s'effondra. Il sentit la panique l'envahir et se mit à marcher les mains en avant.

« Elyptée, c'est moi, Gorik, réponds- moi ! Par pitié réponds- moi ! »

Une voix méconnaissable, inhumaine, s'éleva. Il n'avait jamais entendu un bruit aussi effrayant : la voix grinçait, et sifflait tant que ses tympanes déchirés ne savaient plus ordonner en mots les sons atroces. Tremblant d'horreur, il s'avança :

« Elyptée, mon amour, je possède le talisman contre l'Inharmonie. C'est une bague andéïde. Elle m'a sauvé, elle te sauvera aussi. Prends-là, passe là à ton doigt...Elyptée... »

Seul le silence répondit. Alors Gorik bondit, courut en tous sens, devina plus qu'il ne distingua une forme vague écroulée au pied d'un cristal-mur, et plongea vers elle. Durant la brève lutte qui suivit, son épiderme enregistra un contact visqueux, ses narines une odeur étrange, mais il n'eut pas le temps d'en comprendre l'horreur, tout son être tendu vers un seul but : trouver la main d'Elyptée et glisser la bague andéïde à son doigt. Enfin, il y parvint, et instantanément, la forme cessa de se débattre. Ils restèrent longtemps immobiles...

La main de Gorik fut la première à retrouver la beauté d'Elyptée. Elle suivit lentement les douces courbes du cou, de l'épaule, du dos...Puis, quand Elyptée se fut rapprochée, les yeux de Gorik perçurent, à travers une brume verte, le pur visage, les cheveux blancs soyeux où s'accrochaient des grains de chrysolite, et le regard doré, éperdu...



# 7

## La milice des Sursages

Un frisson les tira de leur rêve. Cette réaction inconnue les effraya et les rappela à la réalité hostile. La poussière dansait toujours, soulevée par le vent qui s'engouffrait par les fenêtres, désormais dépourvues de leurs protections d'ondes de tulle magnétique. La nuit était tombée, et mêlait ses ombres inquiétantes aux lents balancements de la poussière. Elyptée se serra contre Gorik, qui la berça, la rassura, émerveillé de ce sentiment qu'il ressentait sans pouvoir le nommer : la tendresse. Elle lui avait raconté comment, atrocement transformée en un être tordu et visqueux, elle était restée lovée au cœur de sa maison, sans rien pouvoir tenter pour survivre : elle mourait de faim. Alors, Gorik avait couru aux palléolias qui entouraient la maison, et avait rapporté une abondante moisson de fruits ridés. Pendant qu'ils mangeaient, il avait décrit à Elyptée le monde tel qu'il était devenu, et avait raconté ses aventures.

La maison était glaciale, et Elyptée ne portait que sa mince tunique d'organdi magnétique. L'Inharmonie semblait s'être attaquée aussi au temps, de plus en plus froid. Gorik décida de passer la nuit dans l'étrange véhicule à huit roues, qui représentait l'abri le plus sûr et le plus chaud. Le retrouverait-il ? Il était persuadé de l'avoir bien caché, mais à présent, tout pouvait arriver.

Dehors, les six lunes qui brillaient faiblement entre de lourds nuages accentuaient les reliefs difformes. Il tombait d'énormes gouttes de pluie à la consistance pâteuse. Elyptée s'arrêta, interdite, devant le sinistre paysage. Sans un mot, elle glissa sa main dans celle de son compagnon. L'étrange pluie se révélait bénéfique : elle écrasait sur le sol les grains errants de chrysolite en un magma compact et gluant. Aux aguets, le tresh prêt à tirer, ils marchaient depuis quelque temps déjà lorsqu'ils commencèrent à s'enfoncer dans ce mélange de pluie inharmonique et de chrysolite en miettes qui s'épaississait à chacun de leurs pas. Bientôt, avancer devint éreintant. Elyptée, affaiblie par son jeûne, perdait des forces, et Gorik voyait avec horreur la boue verte monter à chaque pas jusqu'aux genoux nacrés de sa bien-aimée. Alors, ne voyant rôder aucune ombre inquiétante, il la prit dans ses bras et la porta jusqu'au char méthanique. Son soulagement fut immense : il était bien là, et ses larges roues l'avaient protégé de l'enlèvement total ! Il y installa Elyptée, épuisée, mit en route le système de chauffage et verrouilla la portière.

Lentement, une douce chaleur l'envahit, il sentit son esprit s'engourdir et, le cœur rempli de joie, il s'endormit en regardant dormir Elyptée sauvée...

Ils furent réveillés en sursaut par de brusques secousses. Un jour pâle se levait, la pluie avait cessé, et le quartier des Jeux d'eau, dans son immobilité glacée, paraissait mort. Autour d'eux, un groupe de Gugs, criant et gesticulant, tentaient de pénétrer dans l'habitacle. Plusieurs d'entre eux, grimpés sur le châssis, écrasaient leurs mufles contre les hublots, et faisaient crisser leurs ongles sur le métal lunaire. Gorik bondit sur les manettes et lança le véhicule : les Gugs tombèrent brutalement dans la boue, hurlant toujours à leur façon inhumaine. Elyptée était venue s'asseoir à côté de Gorik. Ils se regardaient, angoissés. Survivre serait difficile...Après quelques réflexions sur ce qu'il convenait de faire, ils décidèrent, en premier lieu, de retourner au

Musée intergalactique afin de n'y rien laisser qui pût les aider, ou aider d'autres qu'eux, à survivre. Puis, dans un deuxième temps, puisqu'Elyptée avait approuvé le choix de Gorik, d'aller secourir Thémaé, Budok, et Erec.

Le quartier des Parfums défilait. Il était désert. Les habitants avaient-ils été tués par l'Inharmonie ? Avaient-ils été assassinés par les Gugs ? Elyptée et Gorik ouvrirent les hublots et furent assaillis d'odeurs suaves. Des bouffées d'ambre ou de chèvrefeuille, de cannelle ou de jacinthe montaient encore des habitations abandonnées. Mais la lente et majestueuse danse des parfums qui se prenaient, se déprenaient, s'épanouissaient ou s'adoucissaient, pour former à chaque instant un nouveau parfum, différent et exquis, s'était muée en gigue folle. De fortes rafales de vent secouaient le char méthanique, dont les volutes se courbaient mollement. Il parut à Elyptée que des fragrances sauvages inconnues d'elles régnaient maintenant sur le quartier des Parfums. Elle reçut en plein visage un souffle d'une senteur violente et âcre qui la suffoqua et fit voler ses cheveux. Elle referma le hublot...

Quand, longtemps plus tard, ils sortirent enfin du Musée intergalactique, ils étaient chargés d'un riche butin : outils, armes, fourrures, qu'ils entassèrent dans leur véhicule. Hélas, ils n'avaient rien trouvé qui pût, comme les bagues andéïdes, conjurer l'Inharmonie. Ils ne pourraient donc sauver que trois des leurs...

Soudain, une clameur confuse les immobilisa. Des lueurs orangées éclataient, dans la fin du jour gris, devant l'ancienne entrée du Musée. On entendait de sourdes explosions. Ils se regardèrent, inquiets, et s'armèrent chacun d'un tresh. Une horde de Gugs armés de haches, de gourdins, de lances grossières apparut sur leur droite. Ils couraient en direction du tumulte sans leur prêter la moindre attention. Cette attitude étonna Gorik, qui connaissait

l'agressivité des hommes du royaume souterrain. Que se passait-il ? Il fallait le savoir. Il mit en route le char.

Lorsqu'ils débouchèrent sur l'immense parvis en pierre bleue d'Oïstrik que l'Inharmonie avait laissé miraculeusement intact, l'âcre odeur des nuages de gaz dégagés par les pulsirs des Neupas les saisit à la gorge. La bataille faisait rage. De leur char, ils y assistèrent, stupéfaits.

Les robots étaient déployés en demi-cercle sur plusieurs rangs. Une grande banderole portait l'inscription : NEUPAS en lettres majuscules. Gorik et Elyptée reconnurent en eux la milice des Sursages. L'Inharmonie les avait transformés de façon paradoxale : sur leur épaule gauche s'épanouissait une large fleur dorée, veinée de rouge, qui semblait illuminer le triste crépuscule premier. On pouvait voir que leur revêtement luisant n'était plus invulnérable, et que leurs pulsirs lançaient maintenant des boules de feu orange au trajet capricieux que le hasard ramenait parfois à leur point de départ...

En face, le groupe des Gugs, en désordre, leurs visages empreints d'une fureur bestiale, se défendait sauvagement. L'issue de la bataille paraissait incertaine. Les Gugs, supérieurs en nombre, avaient enfoncé les premiers rangs des robots, tailladant, perçant, écrasant les machines qui tombaient comme de grands pantins. De toutes parts arrivaient de nouvelles hordes d'êtres des profondeurs, et les boules des pulsirs creusaient dans leurs rangs des trous aussitôt rebouchés. Soudain, Gorik et Elyptée virent sortir de la masse grouillante un Gug qui, droit et digne, marchait lentement vers celui qui semblait le chef des Neupas. Il était plus élégant que les autres Gugs, sa peau n'était que légèrement verte, et ses mains n'étaient pas griffues. Il prit la parole d'une voix calme et sonore :

« Neupas ! Comme vous le savez, certains d'entre nous sommes parmi les Harmoniques en vertu des traités qui garantissent nos droits. Vous devez respecter les traités ! »

La réponse du Neupa ne se fit pas attendre : il leva lentement son bras de métal, visa et tira ! Le Gug s'écroula. Un hurlement d'horreur et d'indignation s'éleva des rangs gugs. Alors le chef des robots psalmodia d'une voix tonnante :

« Neupas ! Vous êtes le bras vengeur des Sursages ! Les Gugs ne doivent plus sortir des profondeurs souterraines. »

Des centaines de gosiers de métal scandèrent à l'unisson :

« Les Gugs ne doivent plus sortir des profondeurs souterraines ! »

Le ciel s'embrasa alors du feu des pulsirs, et le combat redoubla d'intensité. Mais soudain une vive lueur s'éleva, du côté de la douzième sphère du Musée : les pulsirs avaient allumé un incendie ! Les Gugs risquaient d'être pris entre la mer de flamme et les Neupas ! Ils virent le danger, et s'éparpillèrent, poursuivis par les robots...

Elyptée et Gorik restèrent seuls sur l'immense place bleue que dorait l'incendie. Le Musée n'était plus qu'un brasier. Soudain, une violente explosion fit naître une gerbe rose écumeuse et ils se souvinrent que le bâtiment contenait des substances explosives : tout allait sauter d'un instant à l'autre ! Ils poussèrent les manettes à fond...En se retournant, ils virent les explosions se succéder. Le Musée intergalactique n'existait plus !

## 8

### Délise

Le crépuscule second verdissait la plaine. Sol premier avait disparu, et Gorik, encore étonné par cette coloration acide, regardait les rayons rampants de Sol deux jouer étrangement à travers les longs nuages de bronze, et poser des flaques de lumière verte sur les paysages désolés. Derrière lui, un feu de camp crépitait, au milieu d'un halo de lumière rose et de chaleur douce. Il se sentit envahi de quiétude. L'Inharmonie avait enfanté un monde ravagé, mais où il était possible de vivre...et puis, Elyptée était là, et leurs amis aussi...

Il y avait déjà un cycle de lune que leur base était établie sur ce plateau abrupt, assez loin au possud de Sympathie. Gorik avait choisi ce lieu pour

la sécurité qu'il offrait : d'un côté il commandait une plaine, facilitant surveillance et défense, de l'autre, il était bordé par un étang de fluigise suffisamment éloigné pour n'offrir aucun danger, mais qui représentait une protection efficace. Le plateau se terminait par une falaise dans laquelle était creusée une vaste grotte où ils avaient pu garer le char méthanique. Une sorte d'escalier taillé dans le roc par un ancien torrent montait à leur campement. Les tentes étaient faites des fourrures fines et imperméables trouvées au Musée, posées sur une armature de branchages. Ils avaient eu beaucoup de mal à les finir, et plusieurs essais avaient été infructueux. Heureusement, grâce aux outils trouvés au Musée, ils avaient réussi à construire un grand abri chaud et relativement confortable. Depuis leur installation, les jours s'étaient déroulés sans incident notable. Mais ils étaient désespérés et maladroits devant cette vie primitive où le seul but était de survivre. Le climat restait toujours aussi froid, et leurs tuniques d'organdi magnétique ne se salissaient pas, ne se déchiraient pas, certes, mais elles étaient impuissantes à les protéger du froid. Les fourrures trouvées au Musée s'étaient révélées indispensables.

Gorik se leva, et fit quelques pas autour du feu qui craquait joyeusement. Crek apparut dans le ciel, porteur de sa moisson journalière de nourriture. Crek, le gentil Crek, était bien la seule transformation bénéfique due à l'Inharmonie. Lorsque Gorik l'avait croisé, lors d'une de ses explorations, le pauvre se débattait, pris dans un piège de glu violette. Trois Gugs s'approchaient pour achever leur proie. Gorik avait tiré trois fois, puis, quand il avait voulu rendre sa liberté au prisonnier, il s'était arrêté, stupéfait : l'Oiseau-de-plaisir était devenu vivant ! Ce n'était plus le robot astucieux qu'il connaissait, mais un grand oiseau d'un gris très pâle aux yeux noirs pleins de vivacité. Seules quelques structures métalliques dorées subsistaient au départ des ailes et sur l'abdomen. Ce soir -là, Gorik était

rentré à la base confortablement assis sur son dos. Depuis, il s'était révélé un ami fidèle et précieux.

Crek se posa et replia ses ailes avec un petit bruit de métal rouillé : il avait beaucoup plu ces derniers temps. Gorik s'approcha et vint chatouiller le cou de l'oiseau qui, adorant cette caresse, eut un petit « clic » extasié avant de gagner sa tente d'une allure pataude. Gorik s'assit, vaguement inquiet : la nuit tombait et Erec n'était pas encore rentré...Le bioharmonicien, après son horrible transformation, avait retrouvé intacts son intelligence et son courage. Quel extraordinaire souvenir que celui de son retour à son moi d'avant l'Inharmonie ! Le cœur battant, Gorik avait passé au doigt gourde de l'homme-arbre le lourd joyau magnétique. Le regard d'Erec s'était figé, empreint d'une douleur indicible, comme si le retour du flot sanguin brûlait ses vaisseaux habitués à la lente torpeur de la sève. Puis, il avait gémi et prononcé des paroles angoissées au débit de plus en plus rapide. Ses yeux pâles avaient recommencé à briller. Enfin, ses jambes s'étaient libérées brutalement dans un bruit de déchirure végétale...

Plus tard, ils avaient tous deux rendu Thémaé à elle-même, et elle avait dansé pour eux un ballet exquis. Alors, pendant quelques instants trop courts, l'Inharmonie avait été oubliée...Budok, lui, tremblait de fièvre sur une dalle d'obsidienne, parmi les ruines de sa maison et, dans son regard brûlant, stagnait le reflet d'une vision terrifiante : celle de la mort. La bague andéïde l'avait rendu à la vie, et l'amoureuse Thémaé s'était jetée dans ses bras...

Perdu dans ses souvenirs, Gorik entendit enfin le bruit du char méthanique. Il distingua ses feux et put suivre son trajet à travers la plaine. Quand il fut garé dans la grotte, Gorik, stupéfait, vit surgir de l'escalier de roches Erec, certes, mais suivi par une jeune femme inconnue ! Erec, le beau, le brillant Erec, paraissait très ému, et même intimidé !



« Gorik, voici Délise. Je viens de l'arracher aux lianes et aux fougères-à-griffes qui la retenaient prisonnière. Sans moi, elle serait morte de faim ! »

Le musicien s'inclina sans un mot, et appuya ses paumes sur celles de la jeune femme. Il remarqua alors la forme carrée de ses mains, et les reflets verdâtres de sa peau. C'était étrange, l'Inharmonie ne l'avait pas transformée, ces détails mis à part. Bizarrement, elle ne paraissait pas avoir froid, peu vêtue, par cette soirée glaciale. Elle souriait, et ses lèvres épaisses découvraient de larges dents. Elle fut présentée aux trois autres, qui la saluèrent.

Gorik la suivit des yeux tandis que, à la suite d'Erec, elle pénétrait dans la tente de fourrures : elle était belle, mais elle n'avait pas la finesse des femmes d'Harmonie. Elle était grande, et ses épaules larges soutenaient une lourde poitrine. Ses hanches étaient puissantes et ses cuisses musclées. Son aspect laissait Gorik perplexe. Erec était sous le charme, indiscutablement, mais qui était cette inconnue, et pourquoi n'avait-elle pas été atteinte par l'Inharmonie ? Peut-être était-elle une Gug « admise » ? A toutes les questions de Gorik, elle avait répondu par un mutisme têtue. C'était inquiétant. Pourtant, une sixième personne ne serait pas inutile dans cette lutte difficile pour la survie qu'ils menaient...

L'Inharmonie s'était installée, inexorable, et l'environnement semblait figé définitivement sous son nouvel aspect hostile. Que restait-il du monde d'antan ? Les Gugs, d'une part, les Sursages, d'autre part- l'activité de la milice des Neupas le prouvait-, puis, entre ces deux forces redoutables que l'Inharmonie n'avait pas atteintes, peut-être quelques milliers d'Harmoniques affreusement transformés. Sympathie, la capitale, avait été une ville de plusieurs centaines de milliers d'habitants. A présent, les estimations d'Erec se limitaient à ce chiffre dérisoire de quelques milliers de survivants sur toute la planète. Enfin, eux cinq, les derniers témoins de l'Harmonie...

Le rire léger d'Elyptée tira Gorik de ses sombres pensées. Il éteignit le feu, et pénétra lui aussi à l'intérieur de la tente de fourrures...

Les cris effrayés de Thémaé le tirèrent brutalement de son sommeil. C'était l'aube première, et une lumière sale, ponctuée de reflets mauves et orange commençait à poindre. Sous l'amas des fourrures, sa main chercha machinalement le doux corps d'Elyptée : la place était vide ! Il bondit et reçut Thémaé contre la poitrine. Elle hurlait :

« Elyptée a disparu, et aussi l'autre femme, Délise ... »

Un froid terrible s'empara de lui, et il resta quelques instants pétrifié. De nouveaux cris, poussés par Erec et Budok à l'extérieur le rendirent à la réalité. Il sorti comme un fou. Délise apparaissait en contrebas, dans la plaine, et...par Ptah ! Quatre Gugs se tenaient derrière elle, et ils maintenaient Elyptée ! La femme se tourna vers eux, le visage levé, et prit la parole d'une voix forte :

« Ecoutez ceci, Harmoniques ! Moi, Délise, je suis la fille du roi des Gugs. Nous avons capturé l'une des vôtres en otage, et nous la rendrons le jour où vos serviteurs de métal cesseront de nous persécuter ! Ne tirez pas ou elle mourra ! Ne nous suivez pas ou elle mourra ! »

Au désespoir, Gorik renonça à mitrailler les Gugs, et ceux-ci entraînant Délise et Elyptée, disparurent en courant...Longtemps il resta prostré, se sentant impuissant. Les Gugs ne savaient donc pas que seuls les Sursages commandaient aux Neupas ? Et pourquoi ceux-ci persécutaient-ils les Gugs ? Autant de questions sans réponses ...Maintenant, il était urgent de ne pas laisser Elyptée aux mains des Gugs ! Il irait la chercher ! Mais si la suivre mettait sa vie en danger, il devrait attendre qu'elle soit arrivée dans le royaume des Gugs. Erec estimait à dix journées de marche la distance à parcourir. Il faudrait donc patienter tout ce temps !

L'attente avait été horrible. Gorik se rongait d'angoisse et il se sentait coupable de légèreté : pourquoi avoir accueilli si facilement cette inconnue ? Il ne cessait de penser à Elyptée aux mains de ces êtres cruels, dans leur terrifiant royaume souterrain. Enfin le moment vint où il pût partir. La journée était sur son déclin lorsqu'il fit ses adieux à ses compagnons. Il était chaudement vêtu de fourrures, et, à sa ceinture, pendaient un tresh, plusieurs chargeurs et une lampe atomique.

Sombre et résolu, il prit place sur le dos de Crek. L'oiseau-de-plaisir déploya ses ailes dans un bruit soyeux de métal froissé, et s'élança dans l'air gris et épais du crépuscule premier.

Ils survolèrent la plaine rousse et pelée, puis foncèrent vers le ponest. La nuit tomba, et, une à une, se levèrent les six lunes, différentes de tailles et de nuances, nacrées comme des perles. Ils planèrent longtemps. Sous eux glissait un paysage imprécis, irisé par les lunes : c'était le pays des Lacs Changeants. Bizarrement, l'Inharmonie ne les avait pas touchés. Les Lacs, comme avant, viraient du pourpre au violet, de l'indigo au vert pâle, d'un frisson safran à un bouillonnement feu. Puis ils disparurent. Crek tressaillit et Gorik distingua au loin la masse sombre des Monts Libid. C'est là que jaillissaient les sources dont les eaux chaudes et sulfureuses dispensaient généreusement l'énergie. Bientôt ils arrivèrent aux premiers contreforts des monts. La végétation pauvre laissait affleurer des amas de rocs chaotiques qui firent petit à petit place à des étendues désertiques dans lesquelles les ruines des anciennes cités thermales jetaient des taches rougeâtres.

Maintenant, le vent froid giflait cruellement Gorik et l'air oppressait ses poumons. De longues aiguilles noires défilaient. Une légère odeur, indéfinissable et horrible vint au-devant d'eux. Soudain, Gorik aperçut son but : à main droite,

au milieu d'un éboulis de roches déchiquetées, une large caverne ouvrait sa gueule noire...

## 9

### Le royaume des Gugs

Le silence était pesant. Crek se posa. Il tremblait et ses longues paupières bleues papillotaient. Il jaillit vers le ciel dès que Gorik fut descendu, et disparut dans la nuit de cendre.

Tapi derrière un rocher, assailli par la terrible odeur, Gorik sentait sourdre en lui une terreur inconnue, venue du plus profond des âges, une terreur incontrôlable, qui lui mordait les entrailles et le laissait moite et paralysé. Soudain, un cri démentiel retentit, et une informe chose noire bondit à deux pas de lui. Etrangement, cette présence inquiétante dénoua sa peur. Il pénétra dans le gouffre

opaque. Il osa allumer sa lampe et avancer, serrant son tresh. Il n'avait qu'une pensée : délivrer Elyptée.

Il marcha longtemps. La pente était abrupte, et l'horrible odeur devenait à chaque pas plus puissante, comme vivante. Pourtant, il sentait son énergie grandir et son angoisse s'apaiser... Sous la lumière de sa lampe, l'humidité faisait luire les parois de l'étroit boyau qui se creusait dans la montagne. Plusieurs fois, il se retourna brusquement, croyant être suivi. Mais il ne vit rien.

A la résonance différente de ses pas, Gorik comprit soudain que le tunnel s'élargissait. Bientôt, il déboucha dans une immense salle. Il s'avança. Cette fois, l'odeur le suffoqua et le fit défaillir. Il devina juste à temps le gouffre putride qui s'ouvrait à ses pieds, plongeant au cœur d'abîmes sans fonds, et comprit que là jaillissait la source d'énergie créée par les Gugs. Le processus en était inconnu des Harmoniques, mais on pensait qu'il était terrifiant. Gorik promena ses regards sur les sombres murailles. Une vague lueur rouge l'attira. Longeant le gouffre avec précaution, il marcha jusqu'à elle. C'était l'entrée d'un autre tunnel qui s'enfonçait dans la terre. Il s'y engagea. Petit à petit, l'humidité cessa de suinter sur les parois noires, et l'odeur sauvage et écœurante décrut. Il devait être dans un couloir d'accès à la cité des Gugs. La lumière augmentait régulièrement, et il put éteindre sa lampe. Une luminosité rougeâtre émanait d'une multitude de cristaux de forme hexagonale qui tapissaient richement le souterrain. Descendant toujours, il trouva une succession de salles où des stalactites, répondant aux stalagmites, inventaient des structures torturées. Des cristaux lumineux pendaient en grappes et faisaient naître tout un peuple d'ombres grotesques...

Brusquement, Gorik crut percevoir un fracas vague, au loin. Ce bruit régulier l'effraya, d'abord, mais sa régularité même le rassura. A mesure qu'il s'approchait, le bruit devint de plus en plus assourdissant. Il déboucha enfin sur

une corniche, et se figea, saisi : il surplombait un immense cirque aux reliefs tourmentés sur lesquels les cristaux jetaient leurs sombres feux. A droite bouillonnait une prodigieuse cascade. Elle grondait, bondissait à travers les rocs, lançait des nuages d'écume, et ces arcs-en-ciel mouvants déployaient les couleurs d'un prisme inconnu. Les filets de cette matière liquide, d'un vert phosphorescent, se rassemblaient en une rivière souterraine qui s'engouffrait dans une galerie béante au fond du cirque. Du point où se tenait Gorik, une corniche étroite dévalait vers cette galerie. Il s'y aventura ...

Lorsqu'il approcha du flot, petit à petit, une manifestation inquiétante se précisa : sa peau, devenue opalescente, s'irisait de reflets nacrés verts, mauves, roses ! Ce phénomène s'accentuait à chaque pas. Et, lorsque la corniche arriva au niveau de l'élément liquide, il eut la sensation de mille aiguilles s'enfonçant dans sa chair. Il continua pourtant, et sa progression devint un calvaire. Il souffrait terriblement, et se croyait la proie d'une colonie d'insectes cruels, quand il s'aperçut que, à chacun de ses mouvements, fusait une gerbe d'étincelles ! Il comprit alors qu'il était devenu un formidable générateur. Et il sut aussi que le moindre contact avec un objet conducteur produirait un court-circuit qui le carboniserait instantanément...

Enfin, inquiétante et fantomatique, apparut la cité des Gugs ! Gorik s'éloigna de la rivière magnétique dont les rives s'étaient élargies. Le phénomène électrique cessa. Il se laissa tomber à terre, le souffle perdu. Puis, à bout de fatigue, il s'endormit d'un sommeil sans rêves. Quand il s'éveilla, la faim le tenaillait. Il mangea sans plaisir quelques palléolias, puis se prépara à repartir. Il vit qu'il était au seuil d'une immense caverne. Au-dessus, il pouvait distinguer une sorte de ciel qui dispensait une sombre lumière rouge. Sans doute la voûte lointaine et indiscernable était-elle tapissée de cristaux ? Et devant lui, baignée par ce crépuscule constant, se dressait Açaha, la cité interdite des Gugs...

Le fleuve vert, maintenant sage, glissait entre de larges quais composés de dalles noires veinées de pourpre. Au sortir du tunnel, il s'incurvait mollement vers la gauche, et se perdait dans la brume. Açaaha était construite sur la rive droite. Cette ville mégalithique était un amoncellement de blocs énormes, sombres, aux reflets sanglants. Aucune pensée logique n'avait présidé à l'entassement de ces édifices hérissés, menaçants, dont nulle sculpture, nulle végétation, ne venait atténuer la barbarie. Une impression sinistre en émanait, et aussi quelque chose de plus insidieux, de plus inquiétant, dû peut-être au crépuscule permanent, ou à la violence farouche et sans lois de l'architecture. Soudain, son regard fut attiré par deux massives colonnes de porphyre : elles marquaient l'entrée d'une passerelle fragile jetée au-dessus du fleuve qui menait, sur l'autre rive, à une construction délirante. Une construction, ou plutôt une sorte de tumulus coupé de plans inclinés, semblait-il, au hasard, et truffé d'ouvertures noires. La rivière s'y infiltrait de toutes parts, effervescente. Mais le plus étrange, le plus terrible, c'était la vie brute, la vie sauvage et drue qui paraissait l'animer. Aux vapeurs verdâtres du liquide se mêlaient des lueurs mouvantes d'un rouge charnel qui palpitaient et se tordaient follement.

Tout-à-coup, Gorik comprit la signification de cet horrible édifice en apercevant la haute colonne de fumée rougeâtre qui s'élevait en tournoyant, comme aspirée par la voute crépusculaire : c'était là que se créait la puissance Gug... Un lent et sinistre défilé de Gugs avançait sur la frêle passerelle, mais il refusa d'admettre la monstrueuse hypothèse qui s'était formée dans son esprit...

S'arrachant à la contemplation de ce morne défilé de condamnés, il chercha un moyen de mettre en œuvre son plan : prendre en otage un Gug important qui puisse servir de monnaie d'échange. Ce serait difficile, certes. Mais il était prêt à tout pour arracher Elyptée aux griffes de ces ignobles créatures.

Il resta à l'affût un moment, caché derrière un rocher. Mais aucun Gug ne se dirigea de son côté. Il lui faudrait donc entrer dans Açaha. Depuis peu, le crépuscule se faisait plus opaque, et une nuit étrange semblait tomber sur la cité menaçante dont bientôt seuls les contours restèrent visibles. Gorik jugea que cette pénombre le servirait et il s'élança sur la plaine brumeuse qui s'étendait devant la ville.

Cette plaine était tapissée d'une variété de champignons mauves et légèrement éclairants. Il s'agissait probablement d'une exploitation gug. Se nourrissaient-ils de ces affreux légumes ? Il accéléra le pas, suffoquant sous les vapeurs nauséabondes qui s'élevaient de ces répugnantes plantations.

Il atteignit enfin les premières constructions de la ville, et s'engagea dans une ruelle déserte, éclairée de loin en loin par une lumière mesquine. Nulle lueur, nul bruit ne filtrait à travers les portes grossières hermétiquement closes des bâtiments. Il marchait au hasard, redoutant à chaque instant de voir surgir une menace terrible. Le silence avait une épaisseur angoissante.

La ruelle fit brusquement un coude traître, et Gorik, pris au dépourvu, tomba sur un groupe de Gugs abasourdis par la présence d'un Harmonique au cœur de leur cité ténébreuse. Ne pouvant surmonter sa panique, éperdu, il se lança dans le labyrinthe de ruelles. Il guettait au passage les portes, craignant de voir s'ouvrir ces opaques tanières. Les Gugs le poursuivaient en poussant des cris affreux. Lorsque sa terreur irraisonnée fut tombée, il se reprocha sa faiblesse : il aurait suffi de les détruire à l'aide de son tresh. A présent, l'alerte allait être donnée...

Confirmant ses craintes, de lourds gongs résonnèrent, et il perçut une clameur confuse derrière lui. Il courait toujours, désespérant de trouver un abri. Soudain, il déboucha sur une place circulaire et nue, en dehors d'une sorte



d'autel fait d'un seul bloc de pierre grossière, noire et luisante. Un atroce supplice s'y déroulait. Les poignets liés à une potence au-dessus de l'autel, un Gug était pendu, son corps vert déchiré de blessures écarlates. Une lente procession de prêtres, ou de bourreaux, montait les marches taillées dans la pierre. Ils portaient des torches à la flamme d'un vert sulfureux, et, psalmodiant une étrange et sauvage mélodie, ils progressaient vers le supplicié. Aucun spectateur n'assistait à cette sombre horreur.

En tête, brandissant un instrument de torture, les yeux absents, marchait Délise...

# 10

## Le roi Khapricor

Déjà, il entendait crisser sur les dalles les pieds griffus de ses poursuivants. Il bondit, tira en rafales. Tous s'enfuirent et, pendant un instant, Délise et lui restèrent seuls au milieu des cadavres. Puis, très vite déboucha sur la place une foule hurlante. Des yeux injectés de sang le regardaient féroce­ment, des canines énormes luisaient sous la lumière rouge, des ongles acérés déchiraient l'air, des muscles puissants se contractaient pour le terrasser. Rien ne semblait pouvoir arrêter cette force sauvage. Pourtant, brutalement, tous se prosternèrent. Un lourd silence se fit. Délise regarda Gorik d'un air vainqueur. Il parut à celui-ci que quelque chose était changé en elle, indéfinissable.

Il la menaça de son arme, et ordonna : « Rends-moi Elyptée ». La réaction de la Gug le surprit : longuement, presque avec douceur, elle le contempla. Ses yeux, d'un vert vif, étincelaient, mais comment nommer la lumière qui en émanait ? Pouvait-on dire bonté, humanité ? C'étaient des yeux

d'Harmonique. Il n'y avait plus aucune différence entre ces yeux là et des yeux d'Harmonique. Et ses lèvres rouges et pulpeuses s'étaient entrouvertes sur un demi- sourire tendre...L'instant s'allongea. Puis, tout rentra dans l'ordre. Délise bougea, lança un cri âpre. Immédiatement, la foule battit en retraite, et reflua par les sombres rues en étoile, pour disparaître enfin.

« Suis- moi, Gorik, mon père désire te parler. Mais tu ne peux te présenter devant lui armé. Donne-moi ton arme ! »

Délise avait dit cela d'un ton grave, d'une voix mesurée. Gorik tendit son arme avec un frisson. Il était désarmé devant ce monde imprévisible. Ainsi, il était attendu, et les gardes l'avaient laissé progresser au cœur du royaume sur l'ordre du roi ! Et cette nouvelle Délise ! Elle le rassurait et l'inquiétait en même temps. Elle se mit en route, et ses mouvements lents avaient une douceur caressante. Il la suivit.

Ils marchèrent longtemps, le long de ruelles toutes semblables, sans échanger un seul mot. Gorik craignait un piège à chaque instant, et ses nerfs étaient à vif. Il faisait toujours aussi sombre, mais, par les trouées éclairées qui s'ouvraient parfois dans les terribles blocs, l'Harmonique crut voir grouiller des foules de Gugs, et cette vision le glaça.

Puis, les rues se firent plus larges, et ils débouchèrent dans une sorte de plaine inculte. Une route dallée d'obsidienne la traversait, et se perdait dans des lointains brumeux. De chaque côté de la route s'étendait une terre aride, fine et grise comme des cendres volcaniques. Petit à petit, à l'horizon, se précisa un roc au sommet duquel se dressait un énorme château. Il était construit sans aucune logique, dans une pierre rouge sombre probablement d'origine volcanique, inconnue de Gorik. Quelque temps après, il distingua mieux l'affreux bâtiment,

dont les pierres luisaient sous la lumière rouge, et il fut étonné par son absence totale d'harmonie et de cohérence.

Arrivés à la base du roc, une porte s'ouvrit devant eux. Alors, ils gravirent interminablement un escalier en colimaçon aux marches hautes et glissantes. A son sommet, l'escalier débouchait dans une salle vaste et nue, en dehors d'une grande porte à deux battants, ornée de sculptures dont la laideur choqua Gorik. Elle aussi s'ouvrit à leur approche. Délise passa la première, rapidement. Mais, avant que Gorik ait eu le temps de s'avancer, les lourds battants se refermèrent avec un bruit de gong. Le piège !

Déjà, il se désespérait, lorsque la porte se rouvrit. Délise l'attendait, droite et digne. De nouveau, il la suivit. Ils parcoururent un long couloir décoré de fresques malhabiles, foisonnantes, et d'une force étonnante.

Le silence était total et d'une formidable intensité. Au fond du couloir, deux torches posées à même le sol entouraient une mince ouverture triangulaire, encore plus inquiétante après les immenses portes. Cette fois, Délise s'effaça pour le laisser passer. Gorik la regarda. Elle soutint tranquillement son regard. Pour la première fois, il ne la voyait pas dans la pénombre qui régnait partout ailleurs, mais sous la vive lumière des torches. Il fut frappé par sa grâce. Elle avait toujours ses formes épanouies, ses membres musclés, mais en plus délié, en plus élégant. Que signifiait ce changement ? Avait-il un rapport avec Elyptée, et allait-il la revoir enfin ? Il se glissa par la mince ouverture.

De nouveau, il faisait très sombre. Gorik se sentit oppressé : ce perpétuel clair-obscur, cet air pauvre et vicié...Quand reverrait-il enfin la lumière des soleils, en compagnie d'Elyptée ? Pourtant, la salle où il venait d'entrer semblait immense. De forme bizarre, ou plutôt informe, elle était faiblement éclairée par quelques torches, probablement rituelles, car la lumière

qui en émanait était d'un rouge violent. On devinait sur les murs les mêmes fresques que dans le corridor, barbares, et de teintes criardes.

La main de Délise se glissa dans la sienne, et elle l'entraîna vers le fond de la vaste salle, où se dressait un trône très haut, sculpté dans une pierre noire et vitreuse. Un immense Gug s'y tenait, couvert de lourds bijoux d'un métal rouge très brillant inconnu de Gorik et vêtu d'une cape violette. De chaque côté du trône, sur des sièges plus bas et grossièrement taillés, siégeaient des dignitaires, presque aussi parés que leur roi. Les torches accrochaient des reflets sanglants aux yeux et aux bijoux...

Ainsi, il se trouvait en face de Khapricor, le terrible roi des Gugs, dont la réputation faisait trembler les Harmoniques ! Khapricor le regardait, immobile, mais de son corps massif, de ses yeux farouches, émanait une incroyable force sauvage. Lorsqu'il parla, d'une voix énorme et rocailleuse, les flammes pourpres vacillèrent, et des échos roulèrent contre les murs peints, et jusque dans les longs corridors...

« Seigneur Gorik, je rends hommage à ton courage car, après t'être introduit dans mon royaume, tu avais tout à craindre de moi ! Mais je t'attendais ! Parle, nous t'écoutons ! »

Gorik, le cœur battant, s'écria :

« Roi Khapricor, tu m'as pris ce que j'avais de plus cher ! Pourtant, nous sommes innocents de ce dont tu nous accuses. Et nous-même sommes victimes d'une effroyable catastrophe. Nous ne sommes que cinq à y avoir échappé ! »

« Nous savons tout cela » rugit Khapricor, « la princesse Délise, notre fille bien aimée nous l'a conté. Mais vous devez apprendre que, depuis peu, les

Neupas violent toutes les lois d'Harmonie. Ils murent nos puits un à un, ils étouffent nos sources, ils empêchent les meilleurs d'entre nous de parvenir à la lumière, comme les traités l'ont toujours autorisé. »

Gorik était partagé entre l'indignation et la perplexité. Quel était ce mystère ? Pourquoi les Neupas agissaient-ils ainsi ? Ils n'étaient que la milice des Sursages. Il fallait donc penser que les Sursages... Non ! C'était impossible ! Pourquoi les Sursages persécuteraient-ils les Gugs ? Tout terrifiants qu'ils soient, ceux-ci faisaient partie d'Harmonie. Leurs sources chaudes étaient appréciées et, parfois, comme le disait Khapricor, certains d'entre eux, les moins sauvages, les plus adaptables, étaient admis parmi les Harmoniques.

« Roi Khapricor, reprit Gorik en frémissant, je comprends ton courroux. Si tu me rends ma compagne, nous vous aiderons. Mais que pourrions-nous faire ? »

« Harmonique, tu verras que le destin nous oblige à combattre ensemble ! Vous n'avez pas le choix ! Et, rassure-toi, ta compagne va t'être rendue. »

Une onde incrédule parcourut le groupe des dignitaires. Des bijoux cliquetèrent, des yeux étincelèrent, un murmure sourd se fit entendre.

« Silence, » tonna le roi, c'est le vouloir de la princesse ma fille ! »

Interdit, n'osant croire à son bonheur, Gorik se tourna vers Délise, muette auprès de lui. Elle lui sourit.

« Non, seigneur Gorik, ceci n'est pas un mystère. Je suis amoureuse du seigneur Erec. Sa beauté, sa noblesse ont touché mon cœur alors que je ne songeais qu'à vous nuire. Il m'aime aussi. Accepte-moi parmi vous, emmène-moi vers la lumière. En échange, mon père te rendra Elyptée. »

« Oui princesse, je vous amènerai vers la lumière, vers Erec. Vous serez des nôtres, et... »

« Silence » rugit de nouveau le roi d'une voix terrible, « Vous, les Harmoniques, vous n'avez nullement confiance en nous, les Gugs. Pourtant, maintenant que nous sommes alliés, il le faudra bien ! Je vais te soumettre à une épreuve, seigneur Gorik, où tu devras me prouver ta confiance. Ta compagne te sera rendue et te suivra. Mais, attention ! Tu ne devras ni te retourner pour la regarder, ni lui adresser la parole. Si tu faillis, tu la perdras pour toujours. Je la garderai près de moi ! »

Gorik, le cœur chaviré, était fou de bonheur. Mais que cette épreuve était cruelle ! Retrouver Elyptée et ne pas pouvoir la regarder, s'assurer de sa beauté intacte, capter un regard tendre de ses yeux dorés, un sourire de ses lèvres...Pourrait-il y arriver ?

Un silence presque palpable régnait dans l'immense caverne. Gorik se sentait faible. Son cœur battait et il respirait difficilement cet air si pauvre.

Le roi et sa cour barbare étaient immobiles. Tous le fixaient de leurs yeux terribles que les torches faisaient rougeoyer. Ils semblaient sortir des horribles fresques qui les entouraient.

La voix de tonnerre résonna de nouveau :

« Harmonique, tu vas partir avec la princesse et l'emmener vers la lumière. Mes gardes vont vous accompagner aux portes de ma ville, puis la princesse te guidera. Mais gardes toi d'oublier ma condition ! »

Deux grands Gugs d'un vert phosphorescent se présentèrent, sortis d'une anfractuosit  du roc. Ils portaient eux aussi de longues capes violettes et des

armes de forme étrange, faites d'un métal inconnu de Gorik. Ils s'inclinèrent profondément devant Délise et encadrèrent la princesse et l'Harmonique. Survint ensuite une petite troupe d'une vingtaine de Gugs qui se rangèrent derrière eux.

Délise regarda Gorik, puis fit un pas vers la sortie. Tout le cortège se mit en marche. On n'entendait que le cliquetis des armes qui lançaient par instants de vifs éclairs rouges. Lentement, ils traversèrent l'immense salle, et arrivèrent à l'étroite ouverture triangulaire. Un des soldats en violet se glissa le premier, puis Délise, qui fit signe à Gorik de la suivre. Le deuxième soldat en violet les rejoignit, et, un à un, toute la troupe. De nouveau, ce fut le long couloir, et la salle des sculptures dont la porte s'ouvrit devant eux. Ils descendirent l'escalier glissant et sortirent enfin de l'étrange palais rouge. Gorik reconnut la route dallée d'obsidienne qui serpentait au milieu d'une terre grise et aride. Puis ils empruntèrent des ruelles, encore des ruelles...Malgré la présence de Délise et des gardes, il craignait un piège, une attaque surprise : on pouvait tout attendre des Gugs...Il les sentait grouiller partout, prêts à tout.

Ils débouchèrent enfin sur une place vaste et vide, au fond de laquelle s'élevait une immense porte faite d'énormes blocs de pierre grossièrement taillés : une des portes d'Açaha ! Les battants étaient en métal brut, d'un gris sombre, et les serrures, violacées, scintillaient.

Brusquement, tous les soldats gugs s'inclinèrent devant Délise, et disparurent. La princesse, droite et hiératique, frappa trois fois dans ses mains. Les lourds battants s'ouvrirent lentement, et Gorik vit apparaître une route qui montait et qui semblait sans fin. Elle était pavée de larges dalles d'un noir bizarrement rougeoyant, et bordée, à intervalles réguliers, d'énormes blocs de pierres dressées, d'un gris très pâle. Des deux côtés s'étendaient des champs pelés, jaunes, semés à perte de vue de ces pierres dressées, de toutes formes, de toutes tailles, parfois tordues et effrayantes, parfois lisses, toujours mystérieuses.



Délise prit la main de Gorik. Ensemble ils franchirent la porte, qui se referma derrière eux avec un bruit terrifiant. Alors, elle se tourna vers lui, et dit d'une voix solennelle :

« Gorik, par cette route nous sortirons de mon royaume. Nous allons la gravir, et Elyptée nous suivra. Souviens- toi que tu dois faire confiance à mon père. Je t'en conjure, ne te retournes pas ! Si cela arrivait, je ne crois pas pouvoir t'aider, et elle et moi devrions rester au royaume des Gugs. »

Egaré, le souffle court, Gorik fit un pas sur les dalles sombres...

## L'épreuve

Ils gravissaient la route de basalte, et Gorik était ébloui de bonheur, car la merveille avait eu lieu : Elyptée les suivait ! Il l'entendait lui parler de sa voix mélodieuse. « Gorik, mon amour » disait-elle, « je suis là... » Les yeux fixés sur la route, il marchait aux côtés de Délise. Les pierres dressées, énormes et grises, étaient plus inquiétantes que jamais : elles semblaient animées d'une vie propre !

L'Harmonique tentait de toutes ses forces de ne pas écouter la douce voix d'Elyptée qui l'appelait sans cesse. Il se raidissait, avançait comme un automate, les poings serrés, les sourcils froncés, attentif seulement à ses pas.

« Gorik » criait Elyptée, « ne m'entends-tu pas ? Regarde-moi ! »

Gorik progressait, têtu, sa volonté tendue comme un arc. « Gorik » criait Elyptée ! Puis il entendit des pleurs. Désespéré, le cœur brisé, il continuait sa route. Et soudain, il n'entendit plus rien ! Longtemps, il marcha, l'oreille aux aguets. Mais il régnait seulement un pesant silence, sur cette route de basalte bordée de mégalithes...

Horrifié, il pensa : Elyptée n'est plus là ! Khapricor a menti ! Bien sûr ! Pourquoi l'avait-il cru ? Tout ceci n'était qu'une farce cruelle, bien digne d'un Gug ! Non ! C'était impossible ! Il ne pouvait pas vivre sans Elyptée ! Elle était là ! Elle devait être là ! Mais comment en être sûr ?

Dans son désespoir, dans sa terreur, il perdit la tête ! Ce fut plus fort que lui : **IL SE RETOURNA !**

Et il vit Elyptée ! Mais il vit aussi, horrifié, pétrifié, une dizaine de Gugs apparaître, la saisir et l'entraîner à toute vitesse vers la porte d'Açaha !

Il s'effondra. Cette fois, il l'avait perdue pour toujours, et il était l'artisan de son malheur. Y avait-il un sort plus affreux ?

Au milieu de son égarement, il entendit un grondement. Il ouvrit les yeux, et vit Délise. Mais était-ce bien Délise, le monstre qu'il discernait à travers ses larmes ? Ses yeux lançaient des éclairs verts, son corps était parcouru de vagues rougeoyantes, et sa bouche tordue qui bavait une mousse violette laissait échapper des rugissements ! Et alors, les yeux écarquillés, il la vit se mettre à courir à une vitesse incroyable...puis disparaître dans la ville qu'on apercevait au loin, tout en bas !

Ce qui se passa alors, Gorik y assista, incrédule. D'abord, il aperçut des étincelles rouge vif s'élever au-dessus de la ville. Il entendit des hurlements, des rugissements, des cliquetis d'armes...Puis des étincelles, encore, de toutes couleurs, des bruits horribles, des éclairs, du tonnerre...Cela dura longtemps. Enfin, tout se calma.

Et alors, Gorik crut rêver : les portes d'Açaha s'ouvrirent en grand, et Délise apparut, tenant Elyptée par la main ! La tête lui tournait, tandis qu'il les

regardait, hébété, monter sur cette étrange route dallée de basalte, entourée de pierres dressées qui semblaient se pencher vers elles, veiller sur elles !

Enfin, elles furent près de lui. Elyptée le regardait, ses yeux d'or pleins d'amour, et Délise, redevenue Harmonique, lui souriait doucement. Incapable de dire un mot, il prit Elyptée dans ses bras, et, confusément, il entendit Délise parler :

« Le moyen le plus rapide pour remonter à la surface sont les sources. Elles sont toutes proches. Suivez- moi. »

Un petit sentier caillouteux s'ouvrait sur la droite. Elle quitta la route de basalte et s'y engagea. Ils la suivirent. Le sentier était accidenté, sombre, et serpentait entre des roches. Ils avançaient difficilement. Mais ce ne fut pas long : ils arrivèrent bientôt dans un gigantesque puits, inondé d'une lumière chaude. Aveuglés par cette luminosité trop vive, Gorik et Elyptée cherchaient à deviner où ils se trouvaient. Puis ils comprirent : ils étaient au point de jaillissement d'une des sources d'énergie qui envoyaient sur Harmonie leur incroyable force ! A la suite de Délise, ils avancèrent au centre du puits : dans un bassin fait d'une chatoyante pierre verte, bouillonnait et fumait une mousse rose. On entendait des grondements inquiétants...

Délise désigna le bassin du doigt, et dit :

« Par intervalles, l'énergie monte dans ce bassin, et jaillit sur Harmonie. Nous allons nous en servir pour quitter mon royaume. »

Gorik et Elyptée la regardèrent, le souffle coupé. C'était impossible ! C'était un piège ! Mais elle soutint leur regard, et ajouta :

« Je passerai la première. Puis Elyptée, puis Gorik. Vous ferez comme moi, et tout ira bien. N'attendez pas ! L'énergie jaillit souvent, mais elle est capricieuse. Soyez prêts quand elle arrivera ! »

Elle se dirigea vers un arbre noir et tordu qui portait d'immenses feuilles cuivrées, très épaisses. Elle en cueillit une, et revint vers le bassin vert. Elle y descendit lentement, posa l'énorme feuille sur la mousse rose, et s'y allongea. Fascinés, Gorik et Elyptée ne la quittaient pas des yeux. Ils n'eurent pas à attendre longtemps : les grondements se transformèrent en un terrible fracas régulier, de plus en plus fort, et ils virent, incrédules, Délise s'élever au sommet d'un immense jet d'un liquide rougeâtre...et disparaître en haut, très haut !

Gorik ne perdit pas de temps. Il alla cueillir deux feuilles, prit la main d'Elyptée, et, après avoir posé une des feuilles sur la mousse rose, il l'aida à s'allonger dessus. Puis il remonta hors du bassin. Maintenant, ils se regardaient, le cœur battant, en attendant le jet rouge...Il arriva assez vite, précédé d'un bruit effrayant, et Gorik, terrorisé, vit Elyptée s'élever vers le sommet du puits terrible. Dès qu'elle eut disparu, il courut dans le bassin, et, fébrile, s'allongea sur la feuille. Cette fois, le jet fut long à venir, et Gorik se désespérait. Il vint enfin, et il se sentit propulsé vers le haut du puits, vers la lumière...

## Au campement

La légère chaleur du soleil premier sur sa joue réveilla Gorik. C'était la première aurore sur Harmonie, et Ptah se levait dans un flamboiement orange obscurci de gris sale. Il était étendu sur une herbe rase, pauvre, et d'un vilain vert. Le souvenir du cauchemar qu'il venait de vivre lui revint : il se dressa d'un coup, et il vit devant lui Elyptée et Délise qui le regardaient. Une bouffée de bonheur le submergea. Il était de nouveau sur sa planète, avec la femme qu'il aimait, et il la ramenait du royaume des Gugs. Mais sans l'aide de Délise, il aurait été impuissant. Il lui sourit avec reconnaissance. Elle lui rendit son sourire, et dit : « Maintenant, Gorik, tu dois me conduire à Erec. »

Un bruit métallique se fit entendre : C'était Crek ! Le gentil Crek venait les chercher ! Ils devinèrent que Budok l'envoyait chaque jour faire des vols de reconnaissance du côté des monts Libids. Ebahi, il les avait vus jaillir l'un après l'autre, et tomber sur l'herbe ! Ils montèrent sur son dos soyeux. L'oiseau était d'une taille imposante, et ils y tenaient tous les trois. Ils survolèrent d'abord les Lacs Changeants, dont ils entrevoyaient les merveilleuses couleurs à travers

des bancs de brume. Enfin, après un long vol, ils devinèrent le plateau où ils avaient installé leur nouvelle vie. Gorik et Elyptée revirent avec bonheur la tente de fourrures rousses qui était devenue leur maison, après les palais de cristal et de jade, rafraîchis d'eaux murmurantes, où ils habitaient naguère.

Crek se posa doucement. Leurs trois amis les attendaient avec inquiétude. Les retrouvailles furent chaleureuses, mais Erec, le visage fermé, ignorait délibérément Délise. Ils étaient tous les trois impatients d'entendre leur récit, mais surtout, ils étaient intrigués par le sort d'Elyptée au royaume des Gugs. Se pouvait-il qu'elle soit indemne, souriante, toujours aussi belle ? Ces êtres cruels, dont on pouvait tout craindre, ne l'avaient donc pas maltraitée ?

Alors elle raconta comment, terrorisée, elle avait été saisie par trois immenses Gugs qui l'entraînaient à toute vitesse. Elle raconta la fatigue du long voyage à pied, dans des paysages dévastés, des jungles broussailleuses, des déserts caillouteux, où ils ne s'arrêtaient que rarement, pour dormir et se restaurer. Elle raconta son étonnement quand, voyant son épuisement, un des Gugs la porta dans ses bras toute la fin du voyage. Elle raconta qu'à l'arrivée au palais de Khapricor, on la conduisit à une petite pièce propre, meublée d'un lit de fougères et d'une table sommaire sur laquelle était posée une coupe de palléolias. Elle raconta qu'elle n'était pas vraiment recluse, et que la princesse venait souvent lui tenir compagnie...Et elle ajouta que tout cela, c'est à Délise qu'elle le devait : c'est elle qui l'avait protégée de la barbarie des Gugs. Et c'est elle, encore, qui l'avait ramenée à la lumière. Erec sourit, se leva, et prit Délise dans ses bras : elle était pardonnée. Elle sourit aussi, se mit à rayonner, et devint d'une beauté éblouissante.

Les récits continuèrent longtemps. Dans la lueur rose du feu de camp, ils se souriaient, heureux d'être réunis. Mais l'avenir était angoissant. Ce que Gorik avait appris au royaume des Gugs était très inquiétant : l'Inharmonie avait-

elle rendus fous les Neupas ? Mais ils n'étaient que des exécutants ! Devait-on penser alors que les Sursages, eux aussi, avaient changé ?

Il fallait comprendre, il fallait agir. Lancer des expéditions, certes, mais où ? Budok et Thémaé rappelèrent qu'ils avaient tenté une reconnaissance vers Sympathie. Mais, en s'approchant, ils avaient entendu la ville résonner de clameurs déchirantes, d'explosions sporadiques. Un lourd nuage noir la recouvrait comme un couvercle, zébré parfois par les rayons aveuglants lancés par les pulsirs. Ils avaient renoncé.

Erec, le bioharmonicien, à son tour, rapporta qu'il avait approché la forêt d'Emeraude, et qu'elle lui avait paru inchangée. Tous se rappelaient qu'Erec était de ceux, très rares, qui, du temps de l'Harmonie, s'intéressait à la forêt primordiale. Une puissance très ancienne et très savante y résidait. Et il leur révéla qu'il avait résolu de s'y rendre dès le lendemain pour y chercher des réponses...



## La forêt d'émeraude

La forêt primordiale ! D'aussi loin qu'il se souvienne, Erec en avait rêvé. Les Harmoniques ne s'y intéressaient guère : l'exquise perfection de leur vie leur suffisait. Lui, il s'était voué à la bioharmonie, et toute forme de vie le passionnait. La forêt primordiale, immense émeraude mystérieuse, l'attirait comme un aimant. Les lois d'Harmonie n'y avaient pas cours. Les Neupas n'y pénétraient pas. Elle couvrait le fond d'un gigantesque cirque en forme de mandorle que fermaient les monts Gaïa. De leurs pentes jaillissaient les sources très pures de la rivière Eloa.

Avant la catastrophe, il y avait fait plusieurs incursions. Sa douceur, sa passion, son comportement plein de respect avaient réussi à amadouer quelques-uns-ou plutôt quelques-unes- des terribles habitants de la forêt. C'était le royaume de l'immémoriale et mystérieuse déesse Sébellia. Jamais personne ne l'avait vue ! Mais elle se faisait représenter par des avatars, toujours féminins. On la disait très puissante et très sage. Elle connaissait tous les secrets de la nature. Erec, dans son désespoir, avait pensé chercher auprès d'elle des explications à l'horrible catastrophe qui s'était abattue sur sa planète.

Le soleil premier se levait à l'horizon, d'un rouge sale, et, au campement, tous dormaient, pendant qu'Erec, emmitouflé dans des fourrures,

montait sur le dos de Crek. Il n'emportait pas d'armes, sachant qu'elles étaient interdites dans la forêt d'Émeraude. Les douces plumes bleues de Crek rougeoyaient au soleil levant tandis qu'il prenait son envol. Le voyage dura longtemps. Il faisait très froid. Ils survolaient toujours les mêmes paysages bouleversés. Enfin, ils arrivèrent en vue de la rivière Eloa. Auparavant, elle dessinait une courbe parfaite, d'une douce teinte de turquoise, dans la vallée des Vergers éternels où se nichaient des pavillons dorés qui luisaient au soleil. A présent, le cœur serré, Erec ne voyait plus que des ruines, des troncs noirs, et une eau boueuse d'un marron terne. Puis la Forêt apparut, du vert exact de l'émeraude. Erec indiqua à Crek où se poser : au départ du seul sentier qu'il connaissait. L'oiseau le laissa descendre, et, après un doux regard, il s'envola.

Après son départ, Erec se sentit très seul, très petit, très vulnérable... Il se reprit et s'engagea dans le sentier, une des rares voies d'accès à la forêt, car elle était totalement bordée d'un mur infranchissable de polyréthéa mauves aux épines redoutables. Malheur à qui cherchait à forcer le passage ! Les branches ondulantes comme des serpents l'enveloppaient et le transperçaient mortellement. Il atteignit enfin la porte : elle était faite de deux colonnes et d'un linteau d'énormes troncs de polytes, blancs et lisses. Là, rien n'interdisait le passage. Il avança, franchit la porte, et, comme il s'y attendait, l'envolée d'un oiseau-gardien, pourpre et doré, le prévint que son entrée avait été enregistrée.

Comme chaque fois, il fut assailli par les bruits, les odeurs, la chaleur de la forêt. Elle n'avait pas changé ! L'Inharmonie ne l'avait pas atteinte ! Heureux, il se laissa pénétrer par cette vie chaude et parfumée. Il abandonna ses fourrures. Soudain, il s'immobilisa, saisi : sur un rocher était posée une Phrygie aux ailes bleues somptueuses. C'était une femme superbe, dont les pieds étaient des serres accrochées au rocher. Elle tenait à la main une javeline étincelante qui

ne manquait jamais son but. Parfaitement immobile, elle le fixait de ses yeux perçants.

Erec s'inclina et dit : « Noble Phrygie, glorieuse guerrière, messagère de la Grande Déesse, Erec, déjà connu en ces lieux, te salue. »

« Ma javeline aurait pu transpercer ton cœur, mais l'Omnipotente t'a reconnu » répondit la Phrygie, après un silence qui parut interminable à Erec.

« Quelle est ta requête ? » ajouta-t-elle.

« Je suis venu solliciter l'hospitalité de la Déesse. Notre planète est bouleversée par une catastrophe incompréhensible. Mes amis et moi sommes prêts à tout tenter pour retrouver l'Harmonie. Je la prie humblement, elle, l'omnisciente, de m'éclairer et de me conseiller. »

« La grande Sebellia est sensible au sort de la planète, et elle daigne vous aider dans votre quête. Elle te conseille d'aller trouver les Nouveaux Moussus : ils répondront à tes questions. »

« Merci, ô aimée de la Déesse. Quel est le chemin ? »

« Ta guide t'attend déjà, dit la Phrygie, et, sous les yeux admiratifs d'Erec, la superbe déploya ses ailes immenses et bleues, et disparut dans un vol puissant.

Un feulement ramena le bioharmonicien à la réalité : une somptueuse Féline à la fourrure noire et aux griffes d'argent le regardait de ses yeux d'or. Elle était allongée sur un rocher, et ses yeux clignotaient en signe de paix. Erec comprit qu'elle serait son guide. La belle se leva, lui lança un regard intense, puis, d'un bond léger, disparut derrière le rocher. Il la suivit, et elle le conduisit à un petit sentier caché.

Le soleil premier se couchait dans un chatoiement rose qui rendait plus vif le vert de la forêt. Ils marchèrent longtemps, et arrivèrent à un ruisseau bordé d'une herbe épaisse. La Féline s'allongea sur l'herbe, et s'endormit. Erec sentit la faim, et soudain, un palléolia fut devant lui. Il mangea avec délice quelques fruits, et se désaltéra à l'eau exquise du petit ru. Puis il s'allongea lui aussi sur un rond de mousse qui faisait comme un berceau et, dans la chaleur parfumée de la forêt primordiale, il se laissa aller à un doux repos...

## Les Nouveux Moussus

Le soleil premier le réveilla. La Féline était assise près de lui, et le regardait de ses yeux d'or. Elle se mit en marche et il la suivit.

Le voyage jusqu'au bosquet des Nouveux Moussus dura longtemps. Erec était ébloui de la beauté verte de la forêt, de sa vie exubérante, de sa faune, de sa flore... Ici, tout pouvait tuer, et tout combattait pour sa survie. Du temps de l'Harmonie, cette cruauté blessait sa sensibilité. A présent, il connaissait lui aussi la nécessité de se battre pour survivre.

Ils arrivèrent enfin au seuil d'une longue allée d'arbres aux troncs hauts et lisses comme des colonnes, aux feuilles argentées qui scintillaient au vent, et qui bruissaient sans cesse d'une mystérieuse musique. La Féline dit : « Tu dois te présenter seul devant les Nouveux Moussus. Je te quitte ici. J'ai accompli ma mission. » Et elle disparut d'un bond.

La gorge serrée, il emprunta l'allée d'argent. Tout au bout, on devinait une clairière dorée : le bosquet des Nouveux Moussus ! Son cœur battait très fort quand il pénétra dans cette lumière d'or. Il regarda autour de lui : en cercle, une vingtaine d'arbres immenses se dressaient. Ils avaient des troncs énormes, noueux, et couverts d'une abondante mousse vert jaune. Leurs superbes ramures

étaient presque noires, mais certaines feuilles, toutes petites, étaient d'un vert très tendre. Chaque arbre semblait avoir sa personnalité : l'un d'eux, aux branches raides et au tronc étroit, avait l'air irritable, et même intraitable. Un autre, au tronc pansu et aux feuilles rondes, paraissait plein de bienveillance. Un autre encore, frêle et frémissant, semblait être un rêveur...Surtout, Erec fut saisi par l'intense et indéfinissable présence d'une pensée, unique ou multiple suivant les moments...

Soudain, tous les bruits de la forêt cessèrent, plus une feuille ne bougea, et, dans un silence total, une voix profonde s'éleva. C'était celle du plus grand de tous, celui qui devait être le Patriarche et le détenteur de la sagesse éternelle. Erec s'inclina avec respect.

« Harmonique, je te salue. Nous, les Nouveaux Moussus, sommes ici depuis des temps immémoriaux. Nous étions là avant la Grande Déesse. L'Harmonie ne nous avait pas atteints, et vos malheurs non plus. Mais, même nous, nous ne pourrions pas résister à la puissance maléfique inexorable qui veut dévorer toute la planète. Une puissance bonne pourrait s'y opposer, mais elle aussi est menacée... »

Erec frémit, horrifié. Ainsi, c'était cela ! Alors il ne put s'empêcher de s'écrier : « Est-ce que tout est perdu, Grand Patriarche ? »

Tout le cercle des Nouveaux Moussus bruit doucement. Puis le silence profond revint et la voix reprit :

« Non, tout n'est peut-être pas perdu. Sebellia vous aidera. Les Gugs, que vous craignez, vous aideront. Nous, les Nouveaux Moussus, nous vous aiderons. Nous ne pouvons quitter la forêt, mais nos racines n'ont pas de limites. Vous trouverez des signes de notre présence, les pneumatophores. Grâce à eux, nous

communiquerons avec vous. Allez au pays des Lacs Changeants et n'oubliez pas : de votre vaillance dépend la survie de notre planète. »

Erec sentit soudain qu'une force immense montait du sol de la clairière dorée. Il regarda les Nouveaux Moussus : c'étaient de nouveau de grands arbres dont les feuilles se balançaient au vent...Il quitta la clairière lentement, à reculons. Il se sentait plein de courage et d'énergie.

Il parcourut de nouveau l'allée argentée que le crépuscule premier teintait d'or rose. Il marcha quelque temps, et il arriva à un petit lac d'un bleu très doux qui scintillait doucement. Ce lac l'attirait irrésistiblement. Il baignait dans une atmosphère de sérénité et de beauté parfaites. Séduit, captivé, il s'assit sur le bord, dans un creux d'herbe tendre. Il laissa ses pensées vagabonder. Il était apaisé, et presque heureux. Soudain, son attention fut attirée par un phénomène étrange : le petit lac, devenu rose au coucher de soleil, se mit à bouillonner en son centre. Le bouillonnement augmenta, augmenta, et Erec, les yeux écarquillés, vit sortir lentement des eaux une créature plus belle que tout ce qu'il avait pu voir : rose, et presque scintillante, c'était une licorne, mais une licorne pourvue d'ailes immenses qui battaient doucement. La créature merveilleuse devait être blanche, mais la lumière du couchant la rendait d'un rose très pâle. Les plumes de ses ailes se paraient de couleurs chatoyantes. Ses sabots étaient d'argent, et sur son poitrail, elle portait une étrange petite armure, d'argent également. Elle regardait Erec de ses longs yeux liquides et noirs...D'un bond puissant, elle fut près de lui. Elle parla, et sa voix était une musique irréelle.

« Mon nom est Eréthéia. Je suis la fidèle guerrière de Sebellia. La Déesse m'envoie à toi et à tes amis afin que sa puissance vous soutienne dans vos combats. A présent, je vais te conduire à la porte du Posud »

Eperdu, Erec s'inclina sans un mot. La merveilleuse licorne se mit en marche, et il la suivit. Elle se dirigea vers un sentier qui serpentait au milieu des arbres. Les sous-bois étaient couverts de tapis de fleurs multicolores, les oiseaux chantaient, la forêt tout entière semblait vouloir enchanter le bioharmonicien. Le voyage vers la porte dura plusieurs jours. Quand Erec avait faim, un Palléolia n'était jamais loin, et ils côtoyaient souvent de petits ruisseaux transparents à l'eau délicieuse. Quand il avait sommeil, ils trouvaient une clairière moussue où ils s'assoupissaient.

Enfin la porte apparut devant eux. Posées aux pieds des troncs lisses et blancs, Erec retrouva ses fourrures. Ils franchirent la porte, et Eréthéia s'agenouilla afin qu'Erec puisse monter sur son dos. Puis elle s'élança. Elle volait très vite, plus vite que Crek. Ils survolèrent de nouveau les désolants paysages déconstruits, puis Erec, le cœur battant, vit au loin la falaise dorée et les tentes du campement...



## Les Inharmoniques

Délise avait pleuré le départ d'Erec. Du haut du plateau, boudeuse, elle contemplait d'un œil morne la plaine rousse aux maigres buissons épineux qui s'étendait sous leur campement. Soudain, elle vit au loin un nuage de poussière. Il lui parut qu'il se rapprochait. Interdite, elle le fixa longtemps : il se rapprochait ! Puis on entendit des cris inarticulés, des grognements...

Attirés par le bruit, les autres la rejoignirent au bord du plateau, et, ensemble, ils regardèrent incrédules s'approcher une petite troupe d'hommes et de femmes. Tous, sans exception, étaient touchés par l'Inharmonie. Beaucoup de visages étaient horribles à voir, des voix hurlaient des sons rauques, mais le plus affreux était de les voir marcher : ils avançaient difficilement, certains sur trois jambes, d'autres sur de petites pattes trop courtes, d'autres encore béquillaient sur des branches cassées qu'ils brandissaient parfois comme des armes, d'autres enfin sautillaient de façon ridicule. Ils soulevaient une poussière rousse qui tournoyait autour d'eux.

La petite troupe s'arrêta sous le campement, dans un concert de bruits désagréables, et les visages effrayants s'élevèrent vers les cinq silhouettes parfaitement belles en haut du plateau. Une onde de désespoir parcourut les malheureux. Ils criaient, ils pleuraient, ou du moins, cela y ressemblait.

L'un d'eux se détacha du groupe, un homme tordu qui s'appuyait à une branche de ses mains à huit doigts. Gorik poussa un cri : « Par Ptah, c'est Arradon ! Mon ami Arradon, qui était membre du Directoire des mathématiques et attaché à la Cité Directionnelle ! »

Arradon leva vers Gorik son beau visage intact, et dit d'une voix éraillée : « Gorik, je veux te parler ... »

Bouleversé, Gorik descendit en courant l'escalier taillé dans la roche, à sa rencontre. Quand il vit de près les pauvres Inharmoniques, son cœur se serra. Il avait oublié tant d'horreur, et il se sentit presque coupable de ne pas avoir pu les aider tous. « Mon ami », dit-il en pressant les mains à huit doigts d'Arradon.

« Gorik, écoute ! Le hasard nous a conduit vers vous par une chance inouïe ! Nous avons réussi à nous échapper de l'enfer que notre cité est devenue ! Les Neupas y font régner la terreur. Ils sont devenus des dictateurs sanglants qui font régner une loi d'airain. Ils tuent sans pitié tous ceux qui ne leur obéissent pas. »

Brutalement, la pluie survint, une pluie drue, glacée, qui écrasait sur le sol de grosses gouttes noirâtres et presque visqueuses. Gorik réagit sans attendre : « Mes amis » dit-il en s'adressant à la petite troupe pitoyable, « suivez-moi, je vais vous conduire à l'abri ». Ils le suivirent comme ils purent, lentement, traînant la jambe, béquillant. Il les conduisit à la grotte qui s'ouvrait dans la falaise et qui communiquait avec le plateau par l'escalier de roches. Là était garé leur char méthanique.

Les malheureux Inharmoniques entrèrent dans la grotte éblouis : elle était immense, et un de ses côtés était éclairé naturellement par des cristaux d'un rose très pâle, tandis que l'autre était dans une douce pénombre. Le sol de sable était chaud et doux. Épuisés, tous s'allongèrent, et leurs visages déformés paraissaient presque heureux.

Gorik, soulagé, entraîna Arradon au dehors. « Mon ami, tu vas tout nous raconter » Devant la grotte, Crek les attendait. Elyptée y avait pensé ! Gorik aida son ami à grimper sur le dos de l'oiseau, y monta lui-même, et, d'un coup d'ailes, ils furent sur le plateau. Tous firent cercle autour d'Arradon, impatients de savoir. Ils s'assirent autour d'un feu. Elyptée envoya Crek chercher des Palléolias pour restaurer les pauvres occupants de la grotte, puis s'assit avec eux. Ils pressèrent Arradon de questions.

Alors il raconta :

« Sympathie, notre magnifique cité, n'existe plus. Le quartier des Jardins, déjà atteint par l'Inharmonie, a été ravagé par les pulsirs. Dans le quartier des Jeux d'Eau, où tout était tari, le sol craquelé boit le sang des cadavres. Les Neupas ont mis le feu au Directoire des Mathématiques. Le quartier du Savoir n'avait pas été très atteint par l'Inharmonie. La pierre bleue d'Oïstrik, si solide, avait résisté. Les sphères de cristal, même si elles étaient devenues mates et informes protégeaient toujours les fauteuils-mémoire, et les oiseaux-pédagogues étaient seulement un peu rouillés. Mais les Neupas, en proie à une folie destructrice, se sont acharnés sur ce malheureux quartier. Ils ont brisé les fauteuils de cristal et les oiseaux-pédagogues avec une fureur inouïe, et leurs pulsirs ont allumé partout des incendies. Il ne reste plus, du quartier du Savoir, que les soubassements en pierre d'Oïstrik. Puis ils ont reflué vers la Cité Directionnelle, et, après un temps d'accalmie, ils sont revenus imposer une loi de fer : tout ce qui faisait la douceur de notre vie était interdit... Rendus fous par les psalmodies

incessantes des Neupas, certains essayèrent de s'allier à eux. Mais c'était inutile. Les Neupas hurlaient sans arrêt : « De par les ordres d'Artolf, Ircal et Erlaz, la loi doit être respectée. » Et tous ceux qui ne respectent pas la loi sont assassinés sauvagement, ou jetés tous vivants dans la fluigise... »

« Mais alors, les Neupas agissent en suivant les ordres de trois des sept Sursages. Ne sont-ils plus d'accord entre eux ? » demanda Elyptée.

« C'est bien là la question cruciale. Après en avoir discuté avec un collègue –il est mort depuis -, nous sommes arrivés à la conclusion que trois des Sursages auraient pris le pouvoir par trahison, pour imposer cette loi démente. Qu'ont-ils fait des quatre autres ? On peut imaginer le pire... » répondit Arradon. « Mais » ajouta-t-il, « Vous, vous êtes restés Harmoniques. Comment est-ce possible ? Je croyais que personne n'avait échappé à l'Inharmonie. Quel est ce mystère ? »

Alors, Gorik raconta la photo inchangée, et comment, éperdu, fou d'angoisse à la pensée d'Elyptée, il avait eu l'idée de courir au Musée intergalactique, comment il y avait trouvé cinq bagues andéides qui émettaient le champ magnétique de leur planète, et comment, invisibles à leur doigt, elle les protégeait de l'Inharmonie...

# 16

## La longue marche

Au milieu du silence qui suivit ces paroles, un son lugubre, qui paraissait venir d'une trompe, se fit soudain entendre. Tous tressaillirent, puis se figèrent : Délise s'était dressée, raide. Ils comprirent, en voyant son attitude contrainte et l'éclair vert de ses yeux que l'appel venait des Gugs.

« Ceci est le signal de mon père. C'est un messenger royal. Je vais à sa rencontre. » Ils se levèrent pour l'accompagner, mais elle secoua la tête.

« Je dois y aller seule. »

Descendue dans la plaine rousse aux arbustes épineux, Délise marchait seule à la rencontre du messenger du roi son père. Elle reconnut Armador, accompagné d'une petite troupe de guerriers surarmés. Ils étaient vêtus de capes violettes qui faisaient ressortir leur peau verte, et portaient de lourds bracelets de khalcor luisant aux poignets et aux chevilles. Leur tête était ceinte d'un cercle métallique au milieu duquel brillait la cyanoïde, la pierre rouge royale, signe de leur appartenance à la garde du roi Khapricor. Armador portait la même pierre sur

sa large ceinture noire, et, à son cou pendait la trompe du messager aux reflets cuivrés. A la vue de Délise, tous se prosternèrent le front contre terre. Elle leur ordonna de se relever et dit : « Armador, de quel message es-tu porteur ? »

« Princesse, voici la parole du roi, mon maître vénéré : Ma fille bien-aimée, moi, Khapricor, puissant souverain des mondes souterrains, t'ordonne de suivre mes volontés. »

Délise s'inclina.

« Tu connais la situation injustement cruelle créée par les Neupas depuis les bouleversements de la planète. Dans un premier temps nous fûmes vaincus. Le temps de la revanche est arrivé. Nos armées sont en marche. Ton frère Tudor, à la tête de son armée a pris position sur le mont Ifern. Je te nomme commandant en chef. Pars sans retard. Armador te conduira. Telle est ma volonté. »

Armador se tut, s'agenouilla devant Délise et lui présenta des deux mains la pierre de commandement : un cylindre de cyanoïde royale cerclé aux extrémités d'or brut gravé de symboles terrifiants. La princesse prit l'insigne de son nouveau pouvoir, qui flamboya un instant dans la lumière terne lorsqu'elle le brandit. « Restez ici. » dit-elle aux Gugs.

Sur le plateau, ils l'attendaient, inquiets. Elle apparut, portant dans ses bras la pierre de commandement, et expliqua :

« Mes amis, la bataille ultime contre les Neupas se prépare près du Mont Ifern. Mon père m'ordonne d'y rejoindre mon frère Tudor. Je dois partir sans retard. Les miens m'attendent pour me conduire. »

« Nous allons vous aider ! » s'écria Gorik. Les Neupas sont devenus un fléau ! Nous devons les arrêter ! »

« Attends, Gorik », intervint Arradon. « Tu ne sais pas à quel point les Neupas sont dangereux. Avant de nous lancer dans la bataille, nous devons nous préparer, établir des plans, compter nos forces. Laissons partir la princesse, elle rejoint son armée. Les Gugs, eux, semblent prêts. »

Ces paroles parurent sages à tous. Délise approuva :

« Je dois partir seule. Cette bataille est notre bataille, et nous la gagnerons. » Elle leur lança un long regard, et, portant haut la pierre de commandement, elle disparut dans l'escalier de roches...

La traversée de la plaine rousse dura six jours d'une marche harassante, ponctuée de trop courtes haltes. Délise paraissait infatigable, et nul n'aurait eu l'idée de se plaindre dans la petite troupe farouche qui la suivait. La princesse était inquiète : d'après les rapports des éclaireurs, son frère n'avait pas su résister aux provocations des Neupas, et il s'était lancé dans des charges irréfléchies au cours desquelles il avait perdu beaucoup de soldats. Puis, il s'était réfugié sur le mont Ifern, où les Neupas l'assiégeaient. Elle avait hâte de rejoindre le camp d'Urdor, qui l'attendait devant Serenia.

A la première aube, froide et terne, du sixième jour, Délise découvrit l'immense étendue des collines roses. L'Inharmonie avait réveillé les cheminées volcaniques qui explosaient en gerbes de cendres, des tremblements de terre faisaient trembler le sol, des crevasses se formaient, d'où montaient de lourdes vapeurs asphyxiantes. Au milieu de cet enfer, le trajet dura trois jours. Les gaz asphyxiants firent plusieurs victimes, mais le plus dangereux était le bivouac du soir : malgré les feux, des hordes hurlantes d'animaux aux yeux phosphorescents n'hésitaient pas à les attaquer. Leur morsure était horrible. Plusieurs guerriers succombèrent. Les épieux des Gugs en firent un affreux carnage. Délise, un soir, se retrouva couverte du sang d'une de ces créatures. Elle

en éprouva un âcre plaisir, qui la fit crier d'une joie bestiale. Tous l'imitèrent, et la puissance de ces cris fit enfin s'enfuir les abominables bêtes. Le prestige de la princesse auprès des siens s'en trouva grandi. Le calme revenu, Délise pensa à Erec, et ressentit de la honte.

Enfin la ville apparut. Avant l'Inharmonie, Serenia avait été l'une des principales cités de la planète, et l'une des plus belles. Budok avait longuement parlé à Délise de la beauté de sa ville, de ses longues arcades d'améthyste qui se réfléchissaient dans ses canaux irisés, de ses jets d'eaux vives qui jaillissaient partout, de ses bassins de fluigise vert jade qui vous accueillait pour des repos délicieux, de ses habitations sphériques en cristal, que les soleils rendaient comme des bulles d'or... A présent, tout était tordu, terne, brisé.

Le camp d'Urdor était installé devant la ville, à son ponest, sur une vaste plaine. Le cœur de Délise battit en voyant les tentes multicolores aux sommets desquelles des bouquets de plumes jaunes se balançaient, les oriflammes orange et violets qui dansaient dans le vent...

Les bassons au son caverneux annoncèrent son arrivée. Ses portedrapeaux déployèrent son étendard royal qui portait aux quatre coins une fleur d'or, sa marque personnelle, et la princesse fit son entrée dans le camp.

Le fidèle Urdor l'attendait avec son armée. C'était un immense Gug d'une dignité impressionnante. Il s'agenouilla, elle le releva et le salua. Mais, derrière le général Urdor, elle vit une armée en désordre. Et elle vit aussi que les autres chefs ne s'empressaient pas auprès d'elle et de sa pierre de commandement ! Urdor lui présenta son second, qui avait nom : Bator. Celui-ci s'inclina, et dit : « Princesse, vous devez être fatiguée. Un banquet a été préparé. »

Délise se raidit, et, d'une voix forte et altière, prit la parole : « Soldats, nous sommes en guerre et je vois votre désordre. Le banquet viendra après la



victoire. Vous, mes généraux, suivez- moi dans ma tente pour y recevoir mes ordres. Mais, tandis que, sans attendre, elle se dirigeait vers sa tente, un cri d'Urdor la fit se retourner : Bator, son épieu à la main, bondissait vers elle ! Elle tendit vers lui la pierre de commandement flamboyante, et dix flèches de la garde royale transpercèrent le félon. L'armée, domptée, acclama sa princesse...

## La bataille du mont Ifern

A l'aube première du jour de la troisième lune commença la bataille du mont Ifern.

Délise s'était préparée. Les Gugs avaient des atouts. Ils pouvaient gagner. Dès le premier soir, avec Urdor et Armador, elle avait passé en revue leur armement. Urdor lui avait montré une arme nouvelle, une grosse boule lourde et grise, hérissée de pointes, retenue au bout d'une chaîne par un gourdin, et qu'il nommait : « grouk ». C'était une arme parfaite pour cabosser la cuirasse des Neupas, et les précipiter à terre... Mais ce dont il était le plus fier était un nouveau bouclier. C'était l'œuvre de Fongidor, le très habile forgeron. Ce bouclier était fait d'un métal dont le filon était connu de lui seul, un métal d'un blanc étincelant qui, appliqué sur le bronze, était capable de détourner le rayon mortel des pulsirs.

Au nom de Fongidor, Délise se rappela ce petit personnage aux yeux clairs, si différent des Gugs, qu'elle allait visiter parfois dans ses forges infernales pleines de fumées et de bruit. Il l'avait prise en amitié et il lui avait enseigné

certaines de ses savoirs. Il lui avait même promis qu'il l'emmènerait dans une grotte secrète où pendaient des stalactites particulières : « Elles me parlent du monde », disait-il...

« Grâce à ces armes », rappelait Urdor, « nous avons pu sortir des monts Libids, malgré les Neupas. Nous sommes prêts, vénérée princesse »

Certes, l'armement des Gugs était rudimentaire, pensait Délise. Mais ces deux nouvelles armes pouvaient faire la différence. Et, depuis l'Inharmonie, les pulsirs des Neupas ne tuaient plus à coup sûr, leur tunique métallique n'était plus invulnérable... Toutefois, elle était inquiète : sans l'armée de Tudor, bloquée sur le mont Ifern, les Gugs étaient inférieurs en nombre. L'issue de la bataille était incertaine...

Un soir, au crépuscule premier, tandis qu'elle faisait les cent pas dans le camp, elle réfléchissait au meilleur moment pour lancer l'attaque contre les Neupas. Peut-être devait-elle attendre que Tudor réussisse à descendre du mont Ifern pour la rejoindre avec son armée ? Les vives couleurs des tentes, les oriflammes chatoyantes réjouissaient ses regards. Mais ce qu'elle vit surtout, et qui la frappa, fut la sorte d'ébullition qui régnait dans le camp : ses Gugs couraient, sautaient, se battaient entre eux, ou erraient, l'air hébété. Non ! Les Gugs n'étaient pas faits pour l'inaction ! Retarder la bataille serait une erreur. Ils donneraient donc l'assaut le lendemain à l'aube.

Et, à la première aube du jour de la troisième lune, la bataille du mont Ifern commença.

L'armée des Neupas, portant une banderole marquée NEUPAS en lettres majuscules, rangée dans un ordre parfait, était postée au pied du mont Ifern. La lumière froide de la première aube allumait des reflets gris sur les robots

paradoxaux, pièces de métal au flanc desquelles palpait la vie sous la forme d'une fleur pourpre et ocre...

En face, derrière la princesse et Urdor, droits et dignes, l'armée des Gugs bouillait d'impatience. Confiants dans leur force brute, leurs griffes, leurs gourdins, et enthousiasmés par les grouks, ils avaient hâte de se lancer dans la bagarre. Délise, dont l'étendard royal flottait au vent, donna le signal : « En avant ! » Les sons cavernaux des bassons répondirent à son cri. Les Neupas se mirent à scander « Ne...pas, Ne...pas... »

Alors, les deux armées se mirent en marche. Lentement, d'abord, puis de plus en plus vite. Les Neupas accéléraient mécaniquement leur marche, leurs pulsirs prêts à tirer. Les Gugs couraient en désordre, brandissant leurs armes. Le soleil premier, qui se levait, faisait naître des éclairs de lumière, argentés sur les Neupas, blancs étincelants sur les boucliers des Gugs...

Le choc entre ces deux forces brutes fut terrible. L'odeur âcre du gaz dégagé par les pulsirs flottait sur les combattants enchevêtrés. Les cris des blessés se mêlaient au choc des armes et aux détonations des pulsirs...

La bataille dura longtemps. D'abord, l'issue en fut incertaine. Mais petit à petit les Gugs, plus forts, plus cruels, confortés par leurs nouvelles armes, prirent le dessus. Et enfin, on vit les Neupas reculer en désordre et s'éparpiller, laissant sur l'herbe rase et grise beaucoup des leurs, cabossés, démantelés, définitivement cassés...

Mais soudain, une rumeur terrible parcourut le camp des vainqueurs : « La princesse est prisonnière des Neupas ! »

## La trompe d'Armador

Ce soir-là, le crépuscule second colorait l'horizon en rose, et, sous cette couleur heureuse, l'Inharmonie semblait moins présente. Elyptée regardait le ciel, et ce moment lui paraissait doux. Soudain, son attention fut attirée par un point d'un rose plus vif au loin, qui grandissait très vite. Intriguée, elle appela Gorik. Ils arrivèrent tous : on attendait avec inquiétude le retour d'Erec. Mais, était-il possible que ce soit lui ? Comment pouvait-il voler si vite, et quel était ce char rose ? Incrédules, les yeux agrandis, ils le virent rapidement se préciser : c'était une licorne ! Une grande licorne blanche avec des ailes immenses et, sur la poitrine, une armure d'argent...Erec était tranquillement assis sur son dos ! La licorne se posa à l'endroit le plus moussu du plateau. Erec en descendit, et vint à la rencontre de ses compagnons, un sourire joyeux aux lèvres.

« Mes amis, voici Eréthéia. La grande Déesse, que notre détresse a touchée, et qui est elle-même menacée, nous offre ce cadeau précieux, une guerrière qui se battra à nos côtés. Sa vitesse, sa force, sa science, tout en elle est merveilleux. Avec elle, nous serons beaucoup plus forts. »

Eréthéia s'avança en les fixant de ses grands yeux noirs, et les salua d'un doux mouvement de tête, tandis que tous la regardaient, éblouis par sa

beauté. Elyptée et Thémaé répondirent à son salut par une inclination gracieuse. Gorik dit : « Bienvenue à toi, ô belle guerrière. Nous sommes reconnaissants à la grande Déesse de sa bonté. » Eréthéia répondit, et la musique de sa voix enchanta Gorik le musicien : « Je vous aiderai de toutes mes forces, ô Gorik. »

Erec, pendant ce temps, s'était avancé vers Arradon : « Gorik, n'est-ce pas là ton ami Arradon, le directeur des mathématiques ? »

« Et vous êtes Erec, le bioharmonicien » dit Arradon.

« Oui, Erec, nous avons beaucoup à te raconter, et nous sommes impatients d'entendre ton propre récit. » répondit Gorik.

Mais Erec regardait partout, les sourcils froncés : « Où est donc Délise ? Je ne la vois pas. »

« Mon ami, comme tu le sais, Délise est une princesse, et elle se doit à ses sujets. Son père lui a ordonné d'aller prendre le commandement de l'armée des Gugs, qui doit affronter les Neupas au mont Ifern. Elle est partie il y a longtemps déjà. »

« Mais quoi, » dit Erec indigné, « vous l'avez laissée partir seule ? »

« C'est elle qui l'a voulu, Erec, et je n'ai pas le droit d'aller contre sa volonté. » Et Gorik entraîna Erec, désemparé. Tous s'assirent en rond autour d'un feu, et ils parlèrent toute la nuit, réchauffés par sa chaleur dorée...

Arradon évoqua de nouveau les atrocités auxquelles il avait assisté à Sympathie, et il raconta les malheurs et le courage de la petite troupe qui avait réussi à s'échapper de la cité infernale, et qui avait trouvé refuge dans la grotte. Elyptée parla du départ de Délise, et de leur inquiétude à son sujet. Mais le récit le plus long, qui les éblouit tous, fut celui d'Erec dans la forêt d'Emeraude...

La nuit passa, éclairée par les cinq lunes qui luisaient comme des perles, et Ptah apparut, voilé de gris. En regardant le feu qui mourait, ils pensaient à tout ce que cette nuit leur avait appris. Hélas, ils avaient un nouveau motif d'angoisse. Quelle était cette force terrifiante qui menaçait de détruire toute la planète, et comment pourraient-ils, si peu nombreux, la combattre ?

Soudain, un bruit terrible les tira de leurs pensées. Ils sursautèrent, et tous, sauf Erec, le reconnurent : c'était le son lugubre de la trompe d'Armador. Qu'est-ce que cela voulait dire ? Pourquoi Armador les appelait-il ?

Gorik se leva et dit : « C'est Armador. Je descends le chercher. »

Quelques instants plus tard, il émergea de l'escalier de roches suivi d'Armador dont le front était toujours ceint du cercle où brillait la cynoïde royale. La trompe cuivrée pendait à son cou. Mais son manteau violet était déchiré, il était couvert d'une poussière rousse qui dissimulait sa peau verte, et ses griffes labouraient le sol nerveusement. Il semblait hors de lui. D'emblée il hurla : « Ma princesse bien-aimée a été faite prisonnière par les Neupas ! Ils l'ont emmenée à la Cité Directionnelle ! »

Erec bondit en poussant un cri. « Délise est aux mains des Sursages ! Que lui veulent-ils ? Nous devons aller la secourir !

# 19

## Le voyage du char méthanique

Après la terrible révélation d'Armador, ils préparèrent fébrilement leur départ pour la Cité Directionnelle. Délivrer Délise était leur premier devoir, certes. Mais pourquoi les Sursages l'avaient-elle faite prisonnière ? Pourquoi imposaient-ils une loi d'airain, contraire à tout ce qui avait cours auparavant ? Et, était-il possible que trois d'entre eux aient pris le pouvoir en assassinant les quatre autres, comme le pensait Arradon ? Et enfin, quel était leur but ? Toutes ces questions les obsédaient. Elles exigeaient des réponses.

Le jour arriva où ils furent prêts. Budok et Thémaé restaient garder le camp, assistés par le gentil Crek. Des armes et des provisions avaient été entreposées dans le char méthanique. Avant même le premier rayon du premier soleil, par une aube grise, ils y prirent place. Les malheureux Inharmoniques les regardèrent partir. Avec l'aide de Crek, ils survivaient doucement dans la grotte chaude. Ils avaient même réussi à faire pousser quelques plantes dans la plaine.



Gorik lança les manettes à fond. Ils suivirent longtemps la longue plaine rousse épineuse. Puis ils se dirigèrent vers le ponouest : un long détour pour éviter Sympathie avait été prévu.

Ils avançaient maintenant dans un désert caillouteux. Ils s'aperçurent avec soulagement que le char supportait très bien les à-coups. Au bout d'un moment se dessina devant eux un paysage de ruines. C'était celles de Myrto, une petite cité où la vie, autrefois, était exquise. A peine le char méthanique y avait-il pénétré qu'un étrange animal à l'air cruel avait sauté sur les volutes torses, et s'y accrochait en les regardant de ses yeux rougeoyants. Il ressemblait aux dibs, il était roux comme eux, mais il avait des canines pointues et des griffes acérées. Et soudain, ils furent entourés par une horde de ces animaux transformés en monstres par l'Inharmonie. Auparavant Gorik le musicien, qui avait le don de charmer les animaux, les aurait pacifiés en jouant quelques notes mélodieuses. Mais, depuis la catastrophe, tous les instruments étaient cassés, et toute musique s'était tue...

Les horribles bêtes s'agrippaient au châssis, aux volutes. Ils poussaient des cris aigus, des feulements, des rugissements. Le char allait-il tenir ? Eréthéia s'était dressée, prête à combattre. Gorik accéléra brutalement, et presque tous tombèrent. Un seul s'accrochait encore, mais une nouvelle accélération eut raison de lui. Ils laissèrent derrière eux la ville saccagée. Ils n'y avaient vu aucun être Harmonique ou non. Les féroces animaux les avaient-ils tous massacrés ? Ils continuèrent leur trajet, horrifiés. Enfin, ils arrivèrent devant la rivière Eloa, et Gorik arrêta le char. La rivière coulait à leurs pieds, boueuse, agitée, profonde. Il avait été facile à Eréthéia de les mener tous, sauf Gorik, sur l'autre rive d'un coup de ses ailes puissantes. Mais il revenait à Gorik de faire passer le char méthanique. Pourrait-il traverser sans dommages cette large étendue d'eau aux courants violents ?

De loin, tous regardaient, le souffle coupé par l'angoisse, le char s'engloutir lentement dans la rivière. Gorik tenait solidement les manettes et priait Ptah pour que l'étanchéité soit suffisante. Soudain, il vit arriver sur lui un poisson monstre, qui ouvrait une gueule rouge aux dents énormes : il se crut perdu. L'animal pouvait s'attaquer aux volutes et détacher l'habitacle ! Mais, brutalement, l'affreux poisson se retourna et disparut à toute vitesse. Peu après, le véhicule émergeait sur l'autre rive. L'étanchéité était parfaite ! Tous applaudirent Gorik, et remontèrent dans le char.

Le voyage dura plusieurs jours, sans incidents notables. Ils traversaient des paysages désolés, ils voyaient jaillir des geysers, courir des animaux improbables...Ils s'arrêtaient la nuit sur de petits tertres moussus et dormaient dans l'habitacle tiède. Les provisions qu'ils avaient emportées étaient suffisantes. Enfin, au soir du sixième jour, ils virent se dessiner devant eux le mont Etik.

La Cité Directionnelle se dressait à son sommet. Elle n'avait pas changé. L'Inharmonie ne l'avait pas atteinte. Ils la regardaient, le souffle coupé par sa beauté. La flamme et les arcades hardies luisaient doucement, roses, au crépuscule premier...

# 20

## La Cité Directionnelle

Une route en lacets, large et lisse, les avait menés au sommet du mont Etik. Ils évitèrent la vaste esplanade en pierre bleue d'Oïstrik qui s'étendait devant la porte de la Cité Directionnelle, et Gorik gara le char dans un petit bosquet à distance du bâtiment. Arradon, en tant que directeur des mathématiques, connaissait parfaitement les lieux. Il les mena à une petite porte cachée derrière une arcade. Ils entrèrent et, à la suite du pauvre Inharmonique, qui marchait aussi vite que son corps tordu le permettait, ils s'engouffrèrent dans des corridors sombres et déserts. Le silence était total, et ils retenaient leur souffle, terrifiés à l'idée d'attirer l'attention des Neupas. Ils progressaient depuis un certain temps quand le drame se produisit : au tournant d'un couloir, une porte s'ouvrit violemment, dans un grincement horrible, et un Neupa apparut. Il se jeta sur Elyptée, qui était la plus proche de lui, et l'enserra dans ses bras de métal en proférant d'une voix tonnante : « Ne pas tirer ou elle meurt ! »

Gorik abaissa le tresh qu'il brandissait déjà. Derrière l'affreux robot d'autres Neupas jaillirent de la porte et, en un éclair, tous furent faits prisonniers, même Eréthéia dont la force était inutile !

Ainsi, les Neupas les avaient vus entrer et les avaient suivis dans toute leur progression ! Il existait donc, maintenant, dans la Cité Directionnelle, des moyens de surveillance cachés qu'Arradon ne connaissait pas ! Ce fait inquiétant incitait à penser que les Sursages – ou certains d'entre eux – complotaient dangereusement, en effet.

Les Neupas, en scandant sans cesse : « Ne pas entrer, ne pas entrer » et en les menaçant de leurs pulsirs, les traînèrent jusqu'à la prison. Immense pièce glaciale éclairée d'une pâle lumière bleue, la prison contenait, sur un de ses côtés, une grande cage aux barreaux de métal. Au fond, on distinguait une forme allongée à terre. Les Neupas les poussèrent brutalement à l'intérieur puis tournèrent une énorme clé et disparurent. Ils s'avancèrent vers la forme étendue : ce n'était pas Délise !

Très grand, très maigre, enveloppé dans une cape déchirée dont les ors chatoyaient encore, le prisonnier semblait mourant. Incrédule, Gorik, qui l'avait vu lors des cérémonies sacrées, reconnut l'un des sept Sursages. Ils n'avaient donc pas été atteints par l'Inharmonie ! Gorik supposa que leur dignité de Sursage, ou leur origine mystérieuse les avait protégés. Arradon poussa un cri : « C'est Leodagan ! » Avec une grande douceur, ses yeux d'or pleins de larmes, Elyptée l'aida à s'asseoir. Il ouvrit des yeux sévères qui étincelaient encore, et les posa d'abord sur elle, agenouillée près de lui, puis, avec un étonnement croissant, sur chacun. Voyant son effarement, Elyptée lui présenta tous ses compagnons.

Après un long silence, il parla : « Je suis Leodagan, Sursage. Pourquoi êtes- vous prisonniers ? » Ce fut Elyptée qui répondit : « Nous sommes tombés aux mains des Neupas en cherchant la princesse Délise, notre amie, faite prisonnière par cette milice. » Le Sursage reprit : « Ainsi, tout le monde n'a pas été touché par l'Inharmonie comme tu le fus, Arradon. Je vois que Sebellia a

également résisté, et je m'en réjouis, » ajouta-t-il avec une légère réticence en regardant Eréthéia.

« Très grand maître, » intervint Gorik, « notre petit groupe est prêt à courir tous les dangers pour tenter de sauver notre planète de l'Inharmonie. Nous devons savoir ! Arradon soupçonne depuis longtemps que les Sursages pouvaient être responsables de ce chaos. »

« Il a deviné. Le trouble a commencé dans notre assemblée il y a de nombreuses lunes. Maintenant je vais mourir, rien ne peut arrêter mon destin, et rien ne pourra arrêter la destruction totale de la planète. »

« Non, grand maître, tout n'est pas perdu. Nous avons des alliés qui nous soutiennent et qui nous guident ! » intervint Erec.

A ces mots, Leodagan redressa la tête et son regard flamboya.

« Grand maître, » supplia Gorik, « vous aussi, aidez- nous ! Nous avons besoin de savoir ce qui s'est passé. »

Brutalement, le visage de Leodagan se contracta de douleur, son souffle s'amenuisa, ses yeux se fermèrent. Tous se figèrent. Mais, lentement, il commença son récit :

« Il y a plusieurs lunes, notre assemblée a perdu sa cohésion. Au début, nous avons seulement ressenti un léger malaise. Nous devenions instables, tour à tour irritables ou euphoriques. Les ordres transmis aux Bureaux Directionnels étaient contradictoires. Puis, petit à petit, il devint clair que la division frappait notre groupe. Trois d'entre nous s'opposaient aux quatre autres dont je faisais partie. Artolf, Ircal et Erlaz commencèrent à trouver immoraux les plaisirs des Harmoniques, tandis que nous les jugions parfaitement innocents. La mésentente devint totale. Cette division se répercuta aux bureaux directionnels. Nos ennemis

dominaient ceux de la police des Neupas et du Jardin des Dormeurs. Nous avions pour nous les Bureaux des Arts et des Sciences. »

Arradon hocha la tête, approbateur.

« Le bureau de la physique, » continua Leodagan, « nous apprit un fait étonnant et des plus inquiétant : le capteur galactique enregistrait depuis toujours deux flux contradictoires et presque inaudibles. Or, ceux-ci s'étaient brutalement amplifiés, et, chose incompréhensible, semblaient venir de la planète elle-même : une onde néfaste, et une onde bienveillante. En écoutant les traducteurs holoheurologiques, nous eûmes la conviction que ces deux courants étaient à l'origine de nos désaccords. Nous décidâmes d'essayer d'arrêter le courant maléfique. »

Brusquement, le Sursage s'arrêta, essoufflé. D'une voix affaiblie il reprit :

« Il était trop tard. Entièrement tombé sous l'influence de l'onde noire, Artolf avait déclenché l'horreur, et l'Inharmonie s'était abattue sur la planète ! »

Epuisé, il se tut. Elyptée lui soutint la tête. Gorik prit sa main et se pencha vers lui : « Ensuite, grand maître ? »

Dans un souffle, Leodagan continua :

« Alors, avec l'aide des Neupas qui nous étaient restés fidèles, nous avons tenté de reprendre le pouvoir. Mes trois amis périrent dans la bataille. Je restais vivant, mais pour peu de temps. Ils m'emprisonnèrent. Artolf, vainqueur, vint dans la prison, et me dit : « Ma milice impose maintenant la vraie morale. Mais mon œuvre n'est pas achevée. Je dois frapper maintenant les deux rebelles : la reine licenciuse, Sebellia, et les Gugs infernaux. Une force les soutient. Nous la détruirons ! »

Soudain, Leodagan se raidit, releva la tête. Un instant, sa majesté de Sursage rayonna. Il cria d'une voix rauque :

« Vous pouvez sauver cette planète. Trouvez la Bienveillante ! Elle seule peut contrer l'onde noire. »

Puis il s'effondra et rendit son dernier soupir dans les bras d'Elyptée éperdue... Ainsi, les Sursages maintenant, étaient mortels ...

# 21

## L'évasion

Après la mort de Leodagan le découragement s'empara des prisonniers. Elyptée avait fermé les yeux du malheureux Sursage et l'avait recouvert de sa cape brodée d'or. Il faisait très froid et, sous la dure lumière bleue, leurs visages étaient pâles et défaits. Ils se regardaient, et lisaient le désespoir dans le regard des autres. Un silence angoissé régnait dans la cage de métal.

Un bruit soudain les fit sursauter, un bruit à la fois soyeux et précipité : Eréthéia s'était dressée ! Ses ailes battaient furieusement et ses yeux lançaient des éclairs. D'une voix hachée elle parla : « Je vais vous sortir de cette prison ! Nous ne devons pas tomber entre les mains d'Artolf ! »

Sous les yeux effarés des autres, ses ailes toujours battantes, elle s'avança vers la grille, et, dressée sur ses pattes arrière, la licorne se mit à marteler les barreaux de la cage de ses sabots d'argent. Très vite, ils commencèrent à trembler, puis à bouger. Alors, elle se recula, prit son élan, puis, dressée de nouveau sur ses pattes arrière, elle donna à la grille un coup d'une force si inouïe



que celle-ci tomba dans un grand fracas ! Tous retinrent leur souffle, craignant de voir surgir une troupe de Neupas. Mais il ne se passa rien.

De sa voix redevenue mélodieuse, Eréthéia leur dit : « Je vais vous mener jusqu'au char. Je ne peux pas vous prendre tous les quatre sur mon dos. Je ferai deux voyages. D'abord Elyptée et Arradon, puis je reviendrai chercher Gorik et Erec. » Ils étaient si impressionnés qu'ils restèrent muets. La belle licorne s'agenouilla, et Elyptée, après un dernier regard au corps du pauvre Leodagan, monta sur son dos. Erec et Gorik installèrent Arradon, et regardèrent, ébahis, Eréthéia disparaître. Elle s'élança dans les corridors sombres : elle volait et galopait à la fois, et sa vitesse était prodigieuse. A un tournant un Neupa apparut soudain. D'un violent coup de son sabot d'argent, elle l'envoya contre le mur, cabossé et disloqué. Aucun autre n'osa se présenter, et ils arrivèrent très vite au char. Elyptée aida Arradon à y monter, tandis que la licorne repartait dans la Cité Directionnelle.

Peu après, elle apparaissait aux yeux incrédules d'Erec et de Gorik, et le retour vers le char se passa comme le précédent : à une vitesse incroyable. Quelques Neupas, plus audacieux que les autres, furent démantibulés.

Tous retrouvèrent avec bonheur le char méchanique et son habitacle tiède éclairé d'une douce lumière dorée...Eblouis et reconnaissants, tous les regards se tournèrent vers Eréthéia. Les uns après les autres, ils vinrent s'incliner devant elle pour la remercier. Elyptée osa même déposer un léger baiser entre les narines roses... Le soleil second s'était couché. Ils se restaurèrent légèrement, puis, épuisés, ils s'endormirent...

La lueur pâle de la première aube les réveilla. Dans l'habitacle sphérique couleur de perle, l'incertitude régnait. Que convenait-il de faire, à présent ? Ils n'avaient pas réussi à délivrer Délise, et ils ignoraient où elle se

trouvait. Ils ignoraient même si elle était encore en vie. La déception et l'inquiétude se lisaient sur le visage fermé d'Erec. « Nous la retrouverons, je te le promets, mon cher Erec », disait Gorik...

En revanche, Leodagan leur avait beaucoup appris : tout d'abord qu'Artolf était bien l'instrument de la catastrophe -mais de quelle façon ? – ensuite, que deux ondes se combattaient sur la planète, dont l'une cherchait à l'anéantir, l'autre à la sauver. Déjà, les Nouveaux Moussus en avaient parlé à Erec, et leur conseil était d'aller aux Lacs Changeants. Eréthéia et Erec étaient d'avis de s'y rendre sans retard. Mais Gorik était préoccupé par le sort des Dormeurs. « Rappelez-vous », disait-il, « qu'Artolf dirigeait le Bureau des Dormeurs. Il pouvait facilement s'attaquer à eux, les gardiens de l'Harmonie. Je pense qu'avant tout, nous devons aller nous rendre compte par nous- même de ce qui s'est passé là-bas. »

Tous finirent par se rendre à son avis. Mais le plus urgent était de quitter cet endroit grouillant de Neupas, car même si Artolf n'avait pas encore eu le temps de réagir, il allait sûrement apprendre leur incursion. Gorik lança les manettes à fond, et dans la lumière vaguement rose de la première aurore, ils descendirent du mont Etik...

## Le tribunal des Sursages

Menée au tribunal des Sursages, au cœur de la Cité Directionnelle, Délise, droite et superbe, faisait face à ses ravisseurs. La salle du tribunal, immense, était revêtue d'un métal gris fer, et du plafond tombait une violente lumière blanche. Aucune ligne courbe n'atténuait l'impression de rigidité glacée qu'elle donnait. Trois Sursages trônaient sur une estrade, assis dans des cathèdres métalliques aux lignes raides, portant de longues capes en métal-velours noir et or qui faisaient ressortir leur peau très blanche, leurs yeux très noirs et leurs têtes dénuées de pilosité. Quatre des sièges à haut dossier étaient vides. Du haut de leur estrade, les trois Sursages toisaient la princesse avec mépris. Elle les défiait, et il y avait de la haine dans son regard vert. Elle se souvenait avec horreur du moment où, alors que la bataille du mont Ifern était sur le point d'être gagnée, les Neupas l'avaient fait tomber dans un piège. Leur aile droite avait fait mine de se débander, et, tandis qu'elle les poursuivait, un petit groupe d'entre eux s'était retourné, l'avait entourée, isolée, et l'avait jetée sans ménagements dans une cage, comme un animal. Puis, après un voyage éprouvant, elle avait été enfermée dans un petit bâtiment aux fenêtres grillagées, caché dans les arbres, hors de la Cité.

Au centre de la salle du tribunal, aux deux extrémités d'une table en pierre noire aux angles aigus, étaient assis quelques Inharmoniques atteints de déformations affreuses. Le contraste avec l'allure noble des Sursages était

frappant. Autour de la salle, une rangée de Neupas montait la garde. Un des Sursages, qui paraissait être le chef, prit la parole d'une voix impérieuse :

« Violant les règles, les Gugs sont sortis en masse de leurs demeures souterraines et, à la bataille du mont Ifern, ils ont infligé de grands dommages à la Garde Morale chargée de faire respecter les justes lois. Cependant, nous, Sursages, puissances supérieures, nous daignons instaurer une trêve afin que les Gugs regagnent les lieux souterrains qui leur sont assignés. Moi, Artolf, j'ai dit. »

Délise, obligée de lever la tête pour regarder le Sursage dans les yeux, répondit indignée :

« Jamais le roi mon père et moi-même n'accepterons que nos droits immémoriaux ne soient pas respectés ! »

« Sachez, dit Artolf avec hauteur, que Khapricor a accepté nos conditions. », et, se tournant vers un Inharmonique affligé d'une bosse et d'un énorme nez boursoufflé, il ajouta : « Livius, du Bureau de Morale vous donnera les précisions. » Il se leva, solennel, et commanda : « Gardes ! Reconduisez la prisonnière »

Délise suivit Livius jusqu'à sa prison, hors de la Cité. Elle avait compris que les Gugs n'étaient pas les bienvenus à la Cité Directionnelle...

Quand elle entra, une surprise l'attendait, qui la laissa sans voix : Armador était là, dans sa longue cape violette, entouré de plusieurs Gugs de la garde royale ! Tous s'agenouillèrent devant elle en un profond salut. Elle les releva. Armador prit la parole :

« Ma princesse, le grand roi Khapricor m'envoie s'assurer de votre vie. Il félicite sa fille bien aimée pour son éclatante victoire sur les milices ennemies. Mais seule votre libération, princesse, peut conduire à la paix. Elle est assortie

d'une condition, que le roi a acceptée. Vos geôliers vous l'expliqueront. Je pars sans délai rassurer le roi mon maître. » Ayant dit, il salua la princesse, et disparut avec sa suite.

Délise se tourna vers Livius et dit : « Parle, serviteur des Sursages, que veut ton maître ? »

Livius s'exprima d'une voix éraillée : « Princesse, mes maîtres sont affligés : une force empêche le retour à l'ordre strict et à la vraie morale, cachée au fond d'un des Lacs Changeants. Seule une porte d'atrior permet d'y avoir accès, et cette porte s'ouvre dans les profondeurs du royaume des Gugs. Mon maître Artolf est soutenu par une puissance qui peut contrer cette force, et la détruire. Mais sans l'aide des Gugs, il ne peut rien. Donc, selon sa décision, la paix et votre libération seront effectives quand il sera devant la porte. »

Le lendemain à la première aurore, Délise fut conduite au tribunal par une garde nombreuse de Neupas surarmés. La sombre salle était encore plus glaciale au petit matin. Artolf, assis dans sa cathèdre à haut dossier, drapé dans les plis de sa cape noire et or, se leva et, après un léger signe de tête, dit :

« Princesse » – et il pinça les lèvres en prononçant ce titre -, « nous avons rédigé un accord propre à satisfaire chaque partie. Veuillez y apposer votre marque. »

Delise étudia longuement le parchemin, puis elle dit : « Notre peuple vous guidera dans les galeries et les salles souterraines du royaume jusqu'à la porte d'atrior. Je serai libérée avec honneur et les droits immémoriaux des Gugs seront respectés pour toujours ! Je n'apposerai pas ma marque. Ma parole suffit. »

Artolf se raidit, et déclara d'une voix solennelle :

« Tous vos droits seront respectés. Nous partirons dès demain à la première aurore. »

Puis il fit signe à la garde de raccompagner la prisonnière à sa prison. Délice marchait dans la lumière rose du soleil premier, éperdue et désespérée. Quand reverrait-elle enfin Erec ?

## Le jardin des Dormeurs (2)

Au crépuscule premier, ils arrivèrent au Jardin des Dormeurs. En route, ils avaient aperçu de loin un petit groupe d'Inharmoniques qui erraient dans la campagne désolée, maigres, en guenilles, hagards. En voyant le char méchanique, avec ses huit roues, ses volutes élégantes et son habitacle couleur de perle, ils avaient poussé des hurlements sauvages en brandissant leurs moignons, ou leurs mains à six doigts. Le cœur serré, Gorik avait accéléré...

Dès l'arrivée, en traversant le pont, ils avaient été frappés par la couleur gris sale de l'étang. Après avoir passé sous l'arcade aux eaux-lierres, ils marchèrent sur une herbe décolorée et puante vers le lieu géométrique, la basilique d'Harmonie. Il régnait un silence lourd et angoissant. A l'inverse de la Cité Directionnelle, la basilique avait été durement frappée par l'Inharmonie : le sublime polyèdre d'améthyste mauve qui scintillait aux soleils était devenu une structure vaguement ronde, aux murs rugueux.

Ils entrèrent en retenant leur souffle. Les murs-musiciens étaient presque muets. Parfois, ils envoyaient une note gémissante vers les minces piliers de cristal tordus et brisés. Tout de suite, leurs regards cherchèrent avec angoisse les Dormeurs. Ils étaient là, en effet, dans leurs niches de chrysolite bleue. Mais leurs visages grisâtres étaient déformés, et leurs corps ne se dressaient plus, hiératiques, mais plutôt tassés sur eux même et comme amollis...Et surtout, surtout, - horreur !-Ce n'étaient plus les délicates sphères bleutées qui émanaient d'eux, mais d'improbables objets verdâtres hérissés de pointes, qui lançaient par instants de violents éclairs soufrés...Révulsés, les yeux agrandis, ils voyaient l'Inharmonie sortir des Dormeurs ! Et c'est Artolf qui était l'auteur de cet abominable forfait ! Mais comment ?

Alors qu'ils s'interrogeaient, désespérés, ils virent surgir entre les colonnes tordues un Inharmonique particulièrement repoussant. Tout son corps était recouvert de pustules jaunâtres, de boutons suintants, de cloques...Il se dirigeait vers eux aussi vite qu'il le pouvait, et les interpella d'une voix rogue :

« Des Harmoniques ! Comment est-ce possible ? Qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ? »

Gorik tenta de tout lui expliquer le plus clairement possible et, quand il comprit qu'ils étaient des ennemis d'Artolf, son attitude changea du tout au tout. Il reprit d'une voix adoucie :

« Mon nom est Tandale. Avant l'Inharmonie, j'avais la charge de nourrir les Dormeurs. Je surveillais les nutriments que les fleurs de citrine leur soufflaient le matin et le soir. Un jour, il y a longtemps, le grand maître Sursage Artolf me fit l'honneur de sa visite. Il avait, m'a-t-il dit, un marché à me proposer. Contre mon aide, il m'offrait la prestigieuse charge de directeur du bureau de physique à la Cité Directionnelle. J'en rêvais ! Je me laissais circonvenir...Il



m'expliqua que l'Harmonie était contraire à la morale, et que, pour rétablir celle-ci, il était impératif d'y mettre fin. Il avait mis au point une substance dont il suffisait, disait-il, de mélanger une petite quantité au nuage nutritionnel. Ainsi, lentement, l'Harmonie s'éteindrait. Et, pour mon malheur et celui de la planète, je fis ce qu'il voulait ! Mais les Sursages ne sont pas de bons sorciers. Le poison d'Artolf était si violent que, au lieu de se limiter à arrêter l'Harmonie, il alla plus loin et obligea les Dormeurs à capter l'Inharmonie ! D'où vient-elle ? Je ne sais. Artolf m'a parlé d'une onde noire qui serait son alliée, provenant de la planète Alecto...

Bien sûr, il n'a pas tenu sa promesse, et regardez-moi ! Je le hais ! Je vous aiderai de toutes mes forces ! »

« Alors, dites-nous ce que nous pouvons faire pour les Dormeurs, » intervint Erec.

Tandale eut un rictus désespéré : « Il n'y a qu'un moyen, trouver le contrepoison ! »

Erec se tourna vers Eréthéia. Elle cligna ses longues paupières, le regarda, et dit de sa voix-musique : « Oui, Erec, Sebellia saurait. » »

Soudain, elle se raidit. Un frisson courut sur son dos immaculé. Elle s'éloigna un peu, leva sa belle tête et ferma ses yeux quelques instants. Puis elle s'ébroua et revint. Et elle parla : « La grande Déesse, l'Omnisciente, a dit : dirigez-vous vers les Lacs Changeants. » Puis la licorne sembla écouter de nouveau. On put lire la peur dans ses yeux quand elle ajouta : « Sebellia faiblit de jour en jour. La planète Alecto se rapproche. »

« Les Lacs changeants ! Bien sûr ! » dit Erec

« Partons, » dit Gorik. « Le plus sûr est de reprendre les chemins que nous connaissons. Nous passerons par le campement : nous aurons besoin d'armes, et Budok et Thémaé ont peut-être des choses à nous apprendre. Mais nous ferons au plus vite ! »

# 24

## Le retour

Sans un regard pour l'affreux Tandale, ils quittèrent la Basilique d'Harmonie en toute hâte. Dès que tous furent remontés dans le char méthanique, Gorik poussa les manettes à fond. Le crépuscule second, bleuté avec de bizarres lueurs verdâtres, annonçait l'arrivée de la nuit. Mais, malgré le danger, ils avaient décidé de rouler aussi la nuit afin d'arriver plus vite au campement. Par chance, le lourd véhicule était équipé de phares extrêmement puissants et la lumière des cinq lunes les éclairerait.

Ils avançaient très vite et, bientôt, ils virent se dessiner la silhouette élégante du mont Etik, avec la Cité Directionnelle à son sommet. La flamme luisait, cuivrée, sous les derniers rayons de sol deux. Ils avaient décidé de faire un détour pour éviter Myrto et ses horribles bêtes rousses.

Au crépuscule premier du deuxième jour, ils traversèrent la rivière Eloa. Tout se passa comme à l'aller, et aucun poisson-monstre ne vint inquiéter Gorik.

Ils atteignirent la plaine rousse et, au soir du jour trois, par un crépuscule premier doucement orangé, ils virent enfin au loin la haute falaise percée d'une grotte sur laquelle ils avaient installé leur campement.

L'accueil de Thémaé, de Budok et de Crek fut chaleureux. Eréthéia et Crek se saluèrent fort civilement.

De nouveau, ils se retrouvaient tous ensemble autour de la douceur rose d'un feu, à raconter...

Passionnés, Budok et Thémaé avaient écouté, presque incrédules, les récits de leurs amis. Ils étaient horrifiés par l'attitude d'Artolf. « Comment un Sursage peut-il se comporter ainsi ? » disait Thémaé. Ils étaient consternés par le sort de Leodagan. Mais le mystère des Dormeurs occupait tous les esprits. Quelle était cette terrifiante onde noire qui semblait vouloir aller jusqu'à anéantir leur planète ? Avait-elle pu influencer sur Artolf ? Et comment pouvait-elle affaiblir Sebellia, la grande Déesse elle-même ? Seuls les Gugs lui résistaient, dans leurs demeures souterraines...Ils discutèrent longtemps.

Mais Budok et Thémaé aussi avaient beaucoup à raconter : un soir, ils avaient vu surgir de l'escalier de roches l'immense Armador, drapé dans les plis de sa cape violette. Le Gug avait des choses étonnantes à leur apprendre. Tout d'abord, que sa princesse était en vie, - un cri de joie d'Erec interrompit le récit - et qu'elle était prisonnière d'Artolf. Mais le plus étrange était qu'Artolf avait envoyé une ambassade à Khapricor ! Encore une fois, il avait un marché à proposer : la princesse serait rendue en échange de l'aide des Gugs. Ceux-ci

n'avaient pu qu'accepter. Et, d'après leurs informateurs, Artolf se dirigeait vers les Lacs Changeants avec sa prisonnière !

Tous se tournèrent vers Erec, heureux de son soulagement.

Thémaé avait encore une petite anecdote à raconter : un soir qu'elle rêvait seule près du feu, un Inharmonique, un des moins atteints, s'était hissé sur le plateau en grimant l'escalier de roches. Il tenait à leur faire part d'une aventure qui lui était arrivée. Il aimait à chasser -avait-il dit- dans la plaine rousse où pullulaient de petits serpents verts à qui l'Inharmonie, bizarrement, avait fait don de la parole. Il en avait attrapé un, et celui-ci, à sa stupeur, lui avait dit : « Si tu me rends la liberté je te dirai un secret. » Intrigué, il avait accepté, et le petit serpent, d'un ton solennel, avait proféré : « Sebellia va mourir ! »

A ces mots, Eréthéia poussa un long gémissement. C'était terrible ! L'urgence était extrême !

« Nous partons demain avant la première aube » dit Gorik.

## La colère de la terre

Avant même la première aurore, après un trop court sommeil, ils montèrent tous les cinq dans le char méthanique. Comme lors de leur dernier voyage vers la Cité Directionnelle, le camp et les Inharmoniques étaient confiés à Budok, Thémaé et Crek. Ils avaient prévu des provisions et des armes en suffisance. Gorik conduisait très vite, prenant parfois des risques calculés, et se dirigeait vers le ponord-ponouest, la direction des Lacs Changeants.

La plaine rousse, avec ses buissons d'épines et ses petits serpents verts, défila. Puis, ils arrivèrent en vue des collines roses. Leur aspect était effrayant. Sur le fond rose, des volcans explosaient en flammes d'un rose pourpre, des geysers lançaient des gerbes bleues, des blocs de rochers mauves roulaient...D'un commun accord, ils décidèrent de les contourner, même si cela signifiait perdre un peu de leur précieux temps.

Ils roulaient depuis longtemps sur une plaine sans arbres ponctuée d'amas de roches et couverte d'une herbe rase d'un gris vert sale. Le char avançait rapidement et sans à-coups. Soudain Eréthéia, qui somnolait couchée sur le flanc, poussa un long cri rauque ! Ses yeux étaient terrifiés, et ses narines roses

palpitaient. Elle hurla d'une voix hachée : « La terre est en colère ! Elle va s'ouvrir ! Il faut quitter le char ! Les volutes ne tiendront pas ! » Immédiatement, Gorik s'arrêta. Tous descendirent en courant.

Un grondement sourd se fit entendre, qui se rapprochait, et devenait assourdissant. Puis la terre se mit à vibrer, à trembler, à danser comme une mer déchaînée, à ruer comme un animal en colère...Au comble de la terreur, ils essayaient de garder leur équilibre, mais Arradon, handicapé par ses jambes tordues, n'y réussit pas ! Il tomba, roula, et finit sa course sous un amas de rochers qui vacillaient ! Il n'eut pas le temps de se relever : un énorme roc glissa, et, horrifiés, les yeux hagards, ses amis le virent tomber sur le pauvre Inharmonique et l'écraser ! Sa mort fut instantanée. Seuls dépassaient du rocher sa noble tête et une main à huit doigts...

Elyptée hurla et, en larmes, elle courut vers lui. Gorik avait vu venir de loin la faille qui serpentait dans la terre. En un instant, elle avait rejoint Elyptée qui tomba. Mais Gorik parvint à attraper sa main, à la remonter et à la serrer dans ses bras.

Il y eut alors une légère accalmie. Tout était allé si vite, tout avait été si violent, qu'ils étaient hébétés, et qu'ils n'eurent aucune réaction quand ils entendirent Eréthéia pousser un cri. En pleurant, d'une voix désespérée elle dit : « Je dois partir ! Sebellia me rappelle. Ses forces l'abandonnent. Pardon ! Adieu ! » Et elle prit son élan ! Très vite, elle ne fut plus qu'un point à l'horizon...

Ils restèrent pétrifiés, incapables de bouger, de parler. Mais leur cauchemar n'était pas fini. Le pire était à venir : du ponest arrivait une énorme faille qui se dirigeait droit sur le char méthanique ! Des volutes avaient résisté au tremblement de terre, et l'habitacle était intact. Mais la faille progressait très vite et, le temps d'un soupir, la magnifique bulle couleur de perle fut engloutie !

L'horreur de leur situation ne leur apparut pas tout de suite. Pour le moment, la terre continuait à trembler. Cela dura encore, des instants qui leur parurent une éternité. Puis cela se calma enfin. Le grondement s'était tu.

Ils s'assirent, et restèrent longtemps immobiles et muets. Malgré leur courage, il leur était impossible de faire face à tant de malheurs ! Quand ils redevinrent lucides, ils comprirent qu'ils n'avaient plus de véhicule, plus de provisions, plus d'armes, et qu'ils devraient aller aux Lacs Changeants à pied ! Et comment se défendraient-ils, sans la belle licorne aux sabots d'argent ?

La nuit arriva très vite, pleine de dangers. Mais au premier espace plane loin des rochers, ils se laissèrent tomber sur l'herbe rase, anéantis, et s'endormirent d'un sommeil agité.



# 26

## Sofronia

La première lueur d'une aube timide les réveilla. Ils étaient hantés par les souvenirs atroces de la veille. Ils se regardaient et ils pouvaient lire l'horreur et l'épouvante dans le regard des autres. Mais pas un instant ils ne songèrent à abandonner : la survie de la planète était en jeu ! Certes, ils étaient maintenant sans armes, sans véhicule, sans provisions. Mais ils étaient les seuls à pouvoir contrer Artolf, à pouvoir libérer l'onde Bienveillante, à pouvoir faire renaître l'Harmonie. Courageusement, en serrant les dents, ils se remirent en marche. Ils se repéraient au soleil premier qui se levait, voilé de nuages noirâtres, pour suivre la direction des Lacs Changeants, le ponnord. Ils marchaient dans un paysage caillouteux et sans arbres, sans dire un mot, et ils rêvaient à l'exquise perfection de leur vie d'avant l'Inharmonie, aux palais de cristal, aux fontaines de jade, aux planibulles... Parfois, ils affrontaient des averses orageuses presque visqueuses, qui transformaient le sol en boue, parfois les deux soleils au zénith les brûlaient, parfois un vent glacial soufflait... Ils marchèrent tout le jour.

Au crépuscule premier, vaguement mauve, ils virent au loin se dessiner un petit bois presque vert. Le bosquet se trouvait sur une falaise dans laquelle on pouvait discerner l'ouverture sombre d'une grotte. A une certaine distance s'étendait un petit étang de fluigise, et, devant la grotte, un feu rougeoyait dans la brume ! Intrigués, ils hésitaient : qui pouvait avoir fait un feu ? Des Inharmoniques ? Comment les accueilleraient-ils ? Mais ils étaient si fatigués, si affamés : « ce petit bois doit recéler des palléolias, » avait dit Erec, qu'ils s'avancèrent vers la lumière rose et réconfortante du feu. Il n'y avait personne, et ils s'approchèrent de la chaleur avec bonheur.

Tout à coup, ils entendirent des hurlements, et ils virent sortir du bosquet une bande d'Inharmoniques qui descendirent la falaise et se précipitèrent vers eux en poussant des cris sauvages. Puis ils les entourèrent. Dans leurs regards se mêlaient ébahissement, envie, et haine. La vue de ces trois êtres si beaux, si droits, vêtus de fourrures et de bottes avait réveillé une agressivité qui se lisait dans leur attitude menaçante.

« Ligotez-les ! », cria d'une voix éraillée une horrible femme qui semblait être leur chef. C'était une Inharmonique, bien sûr, mais comme tous ceux qui l'entouraient elle n'avait été que modérément frappée, ce qui lui avait permis de survivre. Elle était bossue, elle boitait très bas, et sa peau très épaisse, couverte de cloques, était d'un gris sale.

Avec empressement, et aussi vite qu'ils le purent, plusieurs Inharmoniques coururent chercher des lianes. Gorik, Elyptée et Erec tentèrent de se défendre. Mais leurs ennemis étaient nombreux et possédaient une arme, rudimentaire mais redoutable, faite d'un énorme silex attaché à un gourdin par une liane. Impuissants, ils furent ligotés, et traînés sans ménagement dans la grotte. Il y faisait tiède et des provisions étaient entreposées au fond.

« Par pitié, donnez-nous à manger. Nous avons faim », dit Elyptée.

L'horrible femme se campa devant elle : « Ma jolie, pour ce soir vous aurez à manger. Mais ne croyez pas que nous vous nourrirons à ne rien faire ! Vous êtes nos prisonniers. Vous serez nos esclaves ! » Et elle lança un crachat à la figure d'Elyptée, interdite. Le crachat atterrit sur sa joue nacrée. Gorik sursauta et gronda : « Femme, ne recommence pas ça ! »

La mégère éclata d'un rire méchant, et dit : « Je m'appelle Sofronia, et c'est moi qui commande ici ! Tu me parleras avec respect, dorénavant ! Et je vois que tu es amoureux de la belle dame », ajouta-t-elle en ricanant. Puis elle toisa les trois Harmoniques et ordonna : « Les fourrures et les bottes sont pour moi ! »

Deux Inharmoniques qui semblaient être ses lieutenants et ses âmes damnées se précipitèrent, et ôtèrent à Elyptée, à Gorik et à Erec leurs fourrures et leurs bottes. Ils se retrouvaient vêtus seulement de leurs minces tuniques, les pieds nus. Par bonheur, leurs bagues andéides étaient invisibles ! On leur jeta quelques palléolias, qu'ils dévorèrent, puis, toujours ligotés, ils s'allongèrent et tombèrent immédiatement dans un lourd sommeil sans rêves...

Ils furent réveillés brutalement. On s'assura que leurs pieds étaient entravés afin qu'ils ne puissent pas courir. Une dizaine d'Inharmoniques, leur arme sommaire pendant à leur ceinture, les entourèrent.

« Vous allez travailler, » leur dit l'un des affreux en ricanant.

Et ils se mirent en marche, chacun traîné par un Inharmonique. En sortant de la grotte, ils virent qu'il faisait encore nuit. Les cinq lunes répandaient leur douce lueur de perle sur le bosquet où on les mena, par un chemin raide qui grimpait le long de la falaise.

« Sofronia a ordonné que vous récoltiez des palléolias et que vous ramassiez du bois ! » Ayant dit, les Inharmoniques s'allongèrent sous les arbres.

Ils obéirent, au comble de l'angoisse. Perdre ainsi du temps ! Alors que Sébellia s'affaiblissait, et qu'Artolf allait partir vers les Lacs Changeants avec l'onde noire !

Dans la nuit froide, glacés, désespérés, ils récoltaient des palléolias sous les regards hostiles de leurs gardiens...

## Les pneumatophores

Les deux soleils s'étaient levés, puis avaient atteint leur zénith. Cela faisait longtemps que Gorik, Elyptée et Erec, le cœur lourd, cueillaient des palléollias, et les jetaient dans des paniers sommaires. Les Inharmoniques somnolaient sous les arbres, et de temps en temps, se levaient pour les menacer de leurs terribles massues.

Tout à coup, on entendit un bruit. Un grondement sourd qui devint bientôt assourdissant. Ensuite, la terre se mit à trembler, légèrement d'abord, puis de plus en plus fort. Gorik comprit tout de suite que c'était leur chance et, sur le qui-vive, il surveillait les gardiens. Ceux-ci paraissaient terrifiés. Ils essayaient, sans y parvenir, de garder leur équilibre malgré leurs jambes tordues, et jetaient autour d'eux des regards affolés. Ils tombaient, tentaient de se relever, et retombaient sans cesse. Ceux qui étaient allongés roulaient comme des balles. Les arbres menaçaient de les écraser. Gorik réussit à défaire les liens qui l'entravaient. Erec et Elyptée l'imitèrent, et ils se mirent à courir. Les

Inharmoniques, affolés, n’y prirent même pas garde. Les trois Harmoniques couraient de toutes leurs forces mais soudain ils s’arrêtèrent, incrédules, tant le spectacle qu’ils avaient sous les yeux était horrible : de l’étang de fluigise une énorme vague verte, mue par le tremblement de terre, était née, et elle se dirigeait droit vers la grotte ! Ils la virent submerger quelques Inharmoniques qui se tenaient autour du feu, puis s’engouffrer dans l’entrée de la grotte en bouillonnant. Ils comprirent que l’horrible Sofronia et ses sujets allaient être avalés par la fluigise !

La terre continuait à trembler. Gorik entraîna ses compagnons. Ils se remirent à courir comme ils pouvaient, guettant les failles qui serpentaient...Enfin, tout redevint calme. Soulagés, ils se mirent à avancer d’un bon pas dans une étendue caillouteuse, grisâtre, où de pauvres buissons jaunes mettaient un peu de couleur. Ils marchèrent longtemps, se repérant aux soleils pour suivre la direction du ponnord. Sans leurs fourrures, le froid les attaquait, sans leurs bottes, leurs pieds étaient en sang. Parfois, la douleur arrachait des larmes à Elyptée. Petit à petit, le sol caillouteux se transforma en terre boueuse dans laquelle ils enfonçaient jusqu’aux genoux. Les deux soleils disparurent l’un après l’autre à l’horizon. La nuit tomba. Ils avaient faim, ils avaient froid, ils avaient sommeil. Mais il était impossible de s’allonger sur ce sable meuble pour dormir : ils marchèrent toute la nuit. Le terrain changeait encore, et devenait une plaine à l’herbe rase et grise.

A l’aube du premier soleil, ils virent au loin une petite forêt aux frondaisons abondantes et riches de toutes les nuances de vert. Cette vue les reconforta et ranima leur courage. Erec poussa un cri : « Elle m’appelle ! La forêt m’appelle ! »

Intrigués et pleins d’espoir, ils pressèrent le pas malgré leur fatigue. Plus ils s’approchaient, plus ils pouvaient voir combien cette forêt était belle. Un

vent léger agitait ses feuilles qui scintillaient au soleil premier, et des oiseaux de toutes les couleurs voletaient partout.

Ils y entrèrent le cœur battant. Il y faisait tiède, et l'herbe d'un vert tendre était douce à leurs pieds blessés. Les oiseaux lançaient des trilles joyeux, les feuilles se balançaient avec un bruit de soie. Une sorte de murmure étouffé montait du sol, et se répandait alentour... Épuisés, après avoir dévoré quelques palléolias, ils s'allongèrent sur l'herbe fraîche et s'endormirent d'un sommeil tranquille.

Ils dormirent longtemps, jusqu'au jour suivant, et ils ne se réveillèrent que lorsque les rayons du soleil second commençaient à jouer entre les feuilles, illuminant tout d'une exquise lumière vert dorée. Il faisait doux, les palléolias leur tendaient leurs branches, et ils se souriaient, rassurés, apaisés pour un temps. Alors qu'ils mordaient dans les fruits délicieux, Erec s'immobilisa soudain, les yeux dans le vague. Il avait l'air d'écouter.

« Les Pneumatophores ! », s'écria-t-il, « Les Nouveaux Moussus veulent me parler ! Je dois y aller ! » Et il s'élança. Il semblait savoir dans quelle direction se diriger car il n'hésitait pas. Gorik et Elyptée lui emboîtèrent le pas. Ils suivirent quelque temps un petit sentier herbu, dans une lumière couleur d'émeraude. Des oiseaux les accompagnaient en pépian. Ils arrivèrent bientôt à une clairière où régnait toujours la merveilleuse clarté verte. Un immense cupressus dominait les autres arbres, et, à ses pieds, d'une tendre couleur beige pâle, une dizaine de petites racines rondes pointaient leurs nez. « Les Pneumatophores », dit Erec en les désignant. « Ils sont les messagers des Nouveaux Moussus ». Et il se tourna vers les racines :

« O gentils Pneumatophores, je vous écoute. Quel est le message des Nouveaux Moussus ? »

Et il écouta. Gorik et Elyptée, déconcertés, n'entendaient pas. Mais Erec, lui, écoutait, attentif, l'air sérieux et recueilli, la tête penchée. Au bout d'un moment, il releva la tête, fit un profond salut aux Pneumatophores, puis se tourna vers ses amis :

« Voici le message des Nouveaux Moussus : sur la rive d'un des Lacs Changeants existe une forteresse cyclopéenne immémoriale, Tirintia. Vous y trouverez la clé d'or. Elle ouvrira la porte d'atrior et libérera la Bienveillante. Faites vite »

Ainsi, au royaume des Gugs, il existait une porte d'atrior, ce métal bleu scintillant, si rare et si précieux ! Comme c'était étrange ! Ils se regardaient, étonnés. Mais le temps pressait. Ils rêvaient de rester dans ce lieu enchanté, pourtant ils partirent immédiatement, munis d'une provision de palléolias emballés dans les immenses feuilles du louril. Ils marchaient depuis un moment quand Erec, en se retournant, poussa une exclamation : « La forêt a disparu ! Mes amis, cette forêt était magique. C'était le cadeau de Sebellia et des Nouveaux Moussus ! Nous ne sommes pas seuls... »



## Le voyage de l'onde noire

Le jour du départ d'Artolf vers les lacs Changeants, au lever du soleil premier, une file de chariots attendait devant la Cité Directionnelle. Ils étaient en bois, montés sur quatre roues, en forme de petite maison sommaire et maladroite. Ils ne ressemblaient en rien aux légères planibulles argentées d'avant l'Inharmonie, mais représentaient ce que les Inharmoniques, aidés par les Neupas, avaient pu construire de mieux pour Artolf...

Livius accompagna Délise jusqu'au chariot qui lui était assigné. Elle y monta. Des Neupas l'entourèrent. Elle attendit longtemps. Rien ne se passait, et elle s'impatientait. Sa pensée vagabondait, elle pensait à Erec. Quand le reverrait-elle enfin ? Soudain, elle fut saisie d'une violente sensation de malaise : c'était comme si un danger mortel s'approchait. Elle se précipita à la petite lucarne de sa roulotte. Elle vit passer Artolf, enveloppé dans sa cape noire

et or, qui marchait vers le chariot de tête. Il était suivi par une dizaine de Neupas portant un lourd coffre d'un noir mat sans reflets, qui semblait absorber la lumière. Une énorme énergie aspirante en émanait. Délise sut que là était l'origine de son angoisse. Le roi son père avait-il bien mesuré le danger ? Introduire cette force inquiétante dans son royaume, n'était-ce pas une imprudence ?

Avant de grimper dans son chariot, Artolf avait surveillé l'installation du terrible coffre dans le chariot suivant. Ce coffre, le Sursage y tenait comme à la prune de ses yeux : grâce à lui, il détiendrait la toute-puissance, et pourrait imposer sa morale à la planète. Il se souvenait avec émotion du moment où il l'avait trouvé, dans les ruines du musée intergalactique. Par le directeur du bureau de physique, il connaissait l'existence des deux forces antagonistes, et il avait compris que l'une des deux était son alliée, l'autre son ennemie. Son alliée, son amie, communiquait avec lui par télépathie, lui insufflait sa force, le conseillait. L'autre force était le seul obstacle à ses projets de purification. Mais comment la combattre ? Un jour, il s'était senti poussé à aller errer dans les ruines du musée intergalactique, sans savoir ce qu'il y cherchait. Mais un cube translucide l'avait attiré irrésistiblement. L'explicatif du musée précisait qu'il s'agissait de cristaux venus de la galaxie LZ1220, aussi appelée Alecto. Ces cristaux rouge violacé, d'où jaillissait une onde noire, et qui semblaient vivants, seraient son arme, il le savait !

Au signal d'Artolf la colonne s'ébranla. A l'avant, une petite troupe de Neupas marchait en scandant : « Ne pas entraver la route du premier Sursage Artolf, gardien de la morale ! » Les autres Neupas tiraient les chariots.

La première partie du voyage vers la rivière Eloa fut longue et monotone. Il faisait très froid et, dès le départ, la pluie glacée se transforma en petites boules légères et soyeuses. Cette chose inconnue recouvrait le sol d'une poussière grise qui rendait encore plus sinistres les paysages dévastés. Ils

suivaient une route très ancienne, depuis longtemps abandonnée par les Harmoniques. Pavée de grandes dalles noires veinées de rouge, elle était l'œuvre du légendaire empire de Kergal. On disait que Sebellia elle-même l'avait empruntée, il y avait très longtemps...L'Inharmonie n'avait pas pu détruire cette voie immémoriale. Toutefois, par endroits, des éboulements la coupaient, des arbres déracinés la bloquaient, et ces obstacles ralentissaient la progression de la colonne.

Quand ils arrivèrent enfin à la rivière Eloa, le soleil second venait de se coucher, et les cinq lunes brillaient doucement dans un ciel grisâtre. Artolf vit avec fureur que le pont, dont les pierres ocre scintillaient à la lumière des lunes, était inutilisable : la deuxième arche manquait. Grossie par les pluies neigeuses, la rivière bouillonnante était un obstacle redoutable. Après réflexion, les Inharmoniques imaginèrent de construire, avec l'aide des Neupas, des radeaux qui pourraient être halés par des lianes. En deux jours de travail tout fut prêt, et le premier radeau traversa la rivière sans encombre. Livius commandait la manœuvre. Les Neupas scandaient : « La rivière ne doit pas arrêter le grand Sursage Artolf. » On en perdit deux ou trois dans les flots impétueux, et, sous la poussée d'un tourbillon, un chariot de ravitaillement fut emporté.

Artolf traversa et, de la rive opposée, il regarda avec appréhension passer son précieux coffre. Cela se passait bien, et la rivière semblait même ralentir sa course et s'aplatir, comme si elle avait peur. Mais, quand tout fut fini, une vague énorme fit bouillonner son cours et montra sa fureur.

Puis, ce fut au tour de Délise de traverser, et sa colère était au diapason de celle de la rivière : on l'avait traitée indignement, les Neupas l'avaient humiliée de mille façons. Quand elle monta sur le radeau, entourée de robots, son apparence frappa tous ceux qui la voyaient. Ses yeux lançaient des éclairs verts, des ondes rougeoyantes parcouraient son corps dont les muscles saillaient, et elle

rugissait ! Au milieu de la rivière, elle se dressa et, avec une force impressionnante, elle fit tomber les Neupas dans les flots déchaînés. Puis, elle s'y jeta elle-même et disparut dans la profondeur des eaux sous les regards incrédules d'Artolf et de sa suite.

## L'ouragan

Hors de lui, Artolf criait : « Il ne faut pas laisser s'enfuir cette traîtresse ! » Les Neupas scandaient mécaniquement : « Ne pas s'enfuir ! », couraient en tous sens, se heurtaient en faisant un bruit métallique, tombaient les uns sur les autres... Livius les fit se déployer de chaque côté de la rivière. Mais la princesse restait invisible.

Pendant ce temps, Délise se coulait dans l'eau avec ivresse. Elle nageait très vite et elle pouvait rester sous l'eau très longtemps. Pour elle, les flots s'apaisèrent : l'eau, devenue tiède, la caressait et la portait comme une mère. Elle se souvint qu'Eloa était fille de Sebellia qui, de tous temps, avait été l'amie des Gugs. A un moment, elle s'aperçut que le courant la faisait remonter la rivière de plus en plus vite et la déposait à une petite crique tranquille. Elle sortit de l'eau et se mit en marche le long d'une vallée où serpentait un joli ru qui se jetait dans la rivière. Le soleil second allait disparaître. Elle remarqua sur un coteau une petite ruine ravagée par l'inharmonie. Prudemment elle s'y risqua : elle ne recélait aucun

danger. Elle s'allongea dans un coin moussu mais elle ne trouva pas le sommeil : elle regrettait déjà l'impulsion violente qui l'avait poussée à fuir. C'était une grave erreur qui la mettait dans une situation très défavorable : une princesse devait tenir sa parole, son honneur était en jeu ! Elle rumina longtemps de sombres pensées, puis s'endormit enfin.

Pour Artolf, la journée s'était écoulée dans l'inquiétude. Longtemps les recherches avaient été vaines. Mais l'onde son alliée -qui le soutenait dans son combat légitime contre les forces amorales- lui avait soufflé que la fugitive avait remonté la rivière. Confiant, il avait envoyé ses Neupas en amont.

Des bruits réveillèrent Délise alors que le soleil premier apparaissait. De sa cachette, terrorisée, elle vit des Neupas sur la crête au-dessus d'elle. D'autres remontaient la vallée. Ils étaient partout ! Elle allait être capturée, et ramenée ignominieusement à Artolf, inconséquente et parjure ! Elle se désespérait, et ne voyait pas un léger nuage de brume qui tournoyait autour d'elle. Petit à petit, le nuage se matérialisa en une merveilleuse licorne ailée, blanche, avec des ailes aux douces couleurs et des sabots d'argent, qui la regardait de ses longs yeux noirs. La licorne parla, et sa voix était une musique : « Je suis Eréthéia. Ma mère Sebellia m'envoie à toi, princesse Délise. J'ai pour mission de te ramener à Artolf. Ainsi, ton honneur sera sauf. »

Ebahie, ravie, soulagée, la princesse monta sur le dos de la belle licorne qui s'envola, sous les regards incrédules de Livius. De nouveau, les Neupas se cognaient les uns aux autres en répétant : « Ne pas s'enfuir ! », de nouveau ils couraient partout inutilement. Leur chef mit du temps à les rassembler et, quand, au crépuscule premier, ils arrivèrent devant Artolf, celui-ci ne leur prêta aucune attention : il était à la fois rassuré et humilié ! Rassuré car la princesse Gug était revenue, humilié car la princesse Gug était revenue, certes, mais de son plein gré,

droite et digne, et lui avait déclaré : « Sache, Artolf, qu'une princesse ne manque jamais à sa parole. J'accomplirai ton projet comme je l'ai promis, mais j'exige de ne plus être prisonnière, et tes Neupas, et toi-même devrez me traiter avec respect. » Et elle était remontée dans son chariot. Rempli de haine, Artolf s'était incliné. En passant devant le coffre noir, Délise en avait ressenti à nouveau la puissance maléfique, et avait frissonné, en proie à une angoisse inexplicable...

Après la traversée d'Eloa, le trajet vers les Lacs Changeants ne devait prendre que trois jours. Ils approchaient du mont Ifern. Les Neupas, infatigables, avançaient avec rapidité et régularité. Le temps était assez calme et tout se passait bien. Artolf était satisfait. Il était certain d'être vainqueur : son onde l'avait prévenu que les harmoniques se dirigeaient vers les Lacs Changeants, mais il arriverait avant eux ! Perdu dans ses pensées, il sursauta en relevant la tête : au ponest, en face de lui, le ciel s'était couvert de nuages noirs, bordés de vert phosphorescent, qui se précipitaient vers eux ! Une pluie très serrée faite de gouttes énormes et visqueuses se mit à tomber, tandis que de violentes rafales de vent soufflaient en hurlant. Il était impossible d'avancer. Voyant que, derrière eux, le ciel était clair, Artolf donna l'ordre de rebrousser chemin. Aussitôt les éléments se calmèrent. Après un court repos, il donna le signal du départ : ce fut de nouveau le déchaînement du monstrueux ouragan ! Ses rafales gigantesques empêchaient toute progression et la pluie semblait vouloir noyer la colonne entière. A trois reprises l'ouragan refusa de les laisser avancer. La journée se passa ainsi.

. Le lendemain, au lever du soleil premier, le ciel était presque clair au-dessus d'eux mais, au ponest, le grand nuage veillait. Dès qu'ils se mirent en route, il se déchaîna. Artolf était furieux : il n'allait pas échouer si près du but !

Alors, il eut une idée : il fit sortir de son chariot le cube noir où se lovait l'onde néfaste. Le nuage se déchaîna plus que jamais et on vit descendre du ciel, du côté du ponouest, une colonne incandescente que le cube sembla absorber. Il

en devint encore plus noir. Puis, du ponouest encore, une tornade surgit, qui se précipita en tournoyant vers les nuages. Le choc de leur rencontre fit naître une gerbe d'éclairs flamboyants. Le bruit était assourdissant.

Fascinée, Délise assistait le cœur battant à la bataille des deux puissances, la bonne et la mauvaise, et voyait que la puissance bienveillante faisait tout pour empêcher la réussite des projets d'Artolf.

Dans le ciel, le combat gigantesque dura toute la nuit. La tornade absorbait les nuages, qui semblaient inépuisables. Brusquement, à l'aube première, le combat cessa. Les nuages s'enfuirent vers le ponest, la tornade tourbillonna vers le ponouest, et tout disparut.

Quand il fut certain que le calme était revenu, Artolf donna le signal du départ. Dès lors, ils progressèrent sans incidents. Dans son chariot, Délise comprenait que le combat final approchait. La présence menaçante de l'onde noire l'angoissait de plus en plus.

Artolf était impatient d'arriver : il fallait qu'il détruise l'onde ennemie...



## Tirintia

De nouveau, Gorik, Elyptée et Erec marchaient vers le ponord. De nouveau ils avaient froid et le sol caillouteux blessait leurs pieds. Ils pensaient avec regrets à la forêt merveilleuse où ils avaient repris des forces. Longtemps, ils avancèrent dans un terrain grisâtre et desséché. Puis ils durent traverser un bosquet de buissons épineux et de ronces qui griffaient leur peau fragile.

Enfin, ils virent se dresser au loin l'imposante silhouette du mont Ifern. Une vaste plaine à l'herbe rase s'étendait devant lui et, vers le ponouest se dessinaient les ruines de ce qui avait été la superbe cité de Serenia. Ils s'assirent, épuisés. Mais leurs yeux s'agrandirent, leurs bouches s'ouvrirent sur un cri de joie : au milieu de la plaine, nimbée d'une lumière dorée, se tenait une licorne blanche avec d'immenses ailes multicolores, des sabots d'argent, et une petite armure d'argent sur la poitrine ! Eréthéia ! Elle était revenue ! Quel bonheur ! Ils coururent vers elle en criant son nom. Elle les regardait, ses longs yeux sombres pleins de tendresse. Ils s'inclinèrent devant elle, et Elyptée osa déposer un baiser entre les narines roses. « Sebellia la glorieuse a réaffirmé sa puissance. Elle me

renvoie à vous : je vais vous conduire aux Lacs Changeants. » dit-elle de sa voix musicale.

Tout naturellement, ils montèrent tous les trois sur son dos soyeux. Ses ailes puissantes battirent, et elle prit son envol. Elle contourna le mont Ifern. Ils volèrent longtemps, au-dessus des habituels paysages déconstruits par l'Inharmonie. Vers le ponouest, ils virent au loin le dessin de la chaussée dallée qui, depuis des temps immémoriaux conduisait aux Lacs Changeants.

Enfin, éblouis, ils purent contempler les chatoiements colorés des lacs. Ils étaient sept, de taille et de forme différentes. L'Inharmonie ne les avait pas touchés : ils étaient très proches de la Bienveillante, et son onde favorable se répandait autour d'elle. C'est avec un bonheur indicible qu'ils retrouvèrent l'Harmonie. Le ciel turquoise était transparent et sans nuages, des buissons fleuris et des arbres de toutes les teintes de vert entouraient les lacs aux merveilleuses nuances, une brise tiède et parfumée soufflait...

Eréthéia se posa doucement sur une mousse veloutée qui bordait un petit lac tout rond. Sa couleur passait sans cesse de l'ambre au violet, du bleu le plus doux au vert émeraude le plus intense et le crépuscule second jetait partout une vive lumière rose. Mais aucune forteresse ne se dressait sur les bords du petit lac. Ils se restaurèrent de palléolias particulièrement juteux, s'allongèrent sur la mousse, et s'endormirent enfin tranquilles, sous le regard protecteur de la licorne...

Le soleil second, suave et vaguement bleuté, les réveilla, et leurs premières pensées furent pour la forteresse. Ils montèrent sur le dos de la belle licorne qui s'élança. Ils survolèrent plusieurs lacs dont les couleurs exquisées enchantèrent leurs regards. La beauté irréaliste de cet endroit leur rappelait leur vie

d'avant, les rassurait, les rendait à eux-mêmes. Quand ils arrivèrent au cinquième lac, Elyptée pointa son doigt : « Elle est là ! Tirintia est là ! »

Eréthéia se posa doucement sur l'herbe douce. Tous les trois descendirent et se figèrent devant le spectacle qui s'offrait à leurs yeux : faite d'énormes blocs de granit gris où scintillaient des paillettes de mica argentées, une gigantesque forteresse entourée de murailles cyclopéennes se dressait devant eux...

## Les papillons pourpres

Au milieu des murailles grises, une porte immense s'ouvrait. Elle était constituée de deux énormes pierres dressées sur lesquelles reposait un linteau d'un seul tenant. Dessus était sculpté un triangle orné de dragons ailés. Ils suivirent une sorte de chemin qui les mena devant la porte. De là, ils pouvaient voir la forteresse : par endroits, elle était en ruine, et ses murs étaient mangés de lierrise verte et rose. Mais le corps central et deux grosses tours avaient résisté.

Ils passèrent la porte. Gorik, qui marchait le premier, vit avec terreur sortir de la forteresse un papillon aussi haut que lui ! L'horrible bête le fixait de ses yeux rouges, et ses ailes tapissées de dards battaient frénétiquement. Il se souvint alors avoir rencontré un de ses semblables, qui ne l'avait pas attaqué. Il continua donc à avancer, mais, horreur, d'autres papillons sortaient sans cesse de la forteresse, et ils se jetaient sur eux ! Les dards effilés qui tapissaient leurs ailes étaient des armes redoutables : Gorik, griffé en maints endroits, saignait. Eréthéia se lança en avant. Dressée sur ses pattes arrière, elle donnait de furieux coups de ses sabots d'argent ou, tête baissée, attaquait avec sa corne. Mais, malgré sa force et sa vaillance, elle n'avait pas le dessus et les dards l'avaient profondément

blessée en plusieurs endroits : le sang coulait sur son corps immaculé. Gorik, qui avait entraîné Elyptée et Erec hors de l'enceinte cria :

« Eréthéia, fuyons, je t'en conjure. Nous ne serons pas vainqueurs. »

La belle licorne se résigna. « Les forces mauvaises sont là », dit-elle en les rejoignant. Désespérés, ils battirent en retraite en courant. A leur grand soulagement, les terribles papillons ne les poursuivirent pas plus loin que la porte.

En marchant pour ne pas fatiguer la licorne blessée, ils se mirent à la recherche d'un refuge où reprendre des forces et soigner leurs plaies. Ils atteignirent la rive du lac et se laissèrent tomber, épuisés, sur la petite plage qui bordait l'eau chatoyante. Son sable très doux était incroyablement fin et presque blanc. Soudain Erec, qui était parti explorer, les appela : « Venez voir ! ». A sa suite, ils entrèrent dans une délicieuse petite grotte. Il y faisait chaud et une douce lumière émise par les cristaux couleur d'ambre qui tapissaient la voute y régnait. Le sol, comme souvent, était fait d'obsidienne lisse et tiède. Il leur sembla que cette grotte les accueillait et les entourait presque maternellement. Après l'horrible attaque des papillons pourpres, ils se détendaient, ils se reprenaient. Eréthéia s'allongea. Elyptée, qui était un peu sorcière, se pencha sur elle et inspecta minutieusement ses blessures, ainsi que les profondes égratignures que Gorik avait reçues. Puis elle annonça qu'elle allait immédiatement se mettre en quête de ces herbes au pouvoir magique, cultivées par les sorciers kergaliens, qui les guériraient. Quand elle revint, chargée d'herbes et de palléolias, les deux soleils culminaient dans le ciel. Ses recherches n'avaient pas été vaines : la végétation autour de la grotte était riche et variée. Ils pourraient se restaurer et se guérir. Elle confectionna de savants cataplasmes d'herbes mélangées à l'eau du lac, puis les appliqua sur les blessures d'Eréthéia et de Gorik. La belle licorne

semblait souffrir. Elle avait perdu beaucoup de sang, mais, par bonheur, son armure d'argent avait protégé sa poitrine. Elyptée était persuadée qu'elle réussirait à la guérir, mais la guérison demanderait du temps. Ils passèrent le reste de la journée dans la grotte, en proie à de sombres pensées : une fois encore le destin contraire les retardait, alors qu'ils devaient à tout prix trouver la clé d'or avant Artolf ! De plus, si Eréthéia ne guérissait pas, ils devraient se passer de son aide précieuse ! Vers le soir, Erec décida d'aller inspecter Tirintia pour essayer de trouver une entrée cachée...Il revint longtemps après, avec une merveilleuse nouvelle : les terribles papillons dormaient la nuit ! Il en avait vu deux allongés devant l'entrée de la forteresse, leurs redoutables ailes repliées et leurs yeux rouges fermés ! Il s'était approché : les papillons n'avaient pas bougé.

« Nous entrerons donc dans la forteresse la nuit dès qu'Eréthéia sera guérie. » dit Gorik.

Les jours passèrent, tranquilles, dans la grotte ambrée. Dans la journée ils cueillaient des palléolias, le soir, ils s'allongeaient sur le sable si doux de la plage et regardaient le lac se parer des plus somptueuses couleurs, et en changer sans cesse, sous la lumière nacrée des cinq lunes. Eréthéia guérissait rapidement. Les herbes d'Elyptée se révélaient si efficaces qu'on pouvait déjà voir qu'aucune cicatrice ne marquerait sa douce fourrure blanche. Un jour Elyptée déclara qu'elle était guérie.

« Demain, après le coucher du soleil second, nous partirons vers la forteresse », dit Gorik, impatient. Pour avoir surveillé chaque jour la forteresse, il savait qu'Artolf n'était pas arrivé : ils pouvaient encore gagner !

Tous approuvèrent, mais ils regrettaient déjà la grotte ambrée et la plage si douce...

## Les signes de Kergal

Les cinq lunes luisaient doucement, répandant une lumière rose, quand ils se mirent en route vers Tirintia. Eréthéia ouvrait la marche. La superbe licorne avait retrouvé toute sa beauté, et sa force comme son courage étaient inchangés. Ils passèrent la porte des murailles cyclopéennes, et ils virent en effet, comme l'avait raconté Erec, deux papillons dormant devant la forteresse, enveloppés dans leurs ailes repliées. Ils s'avancèrent vers la grande ouverture ogivale que rien ne fermait, et, le cœur battant, ils entrèrent. A l'intérieur, bizarrement, l'obscurité était totale, la lumière des lunes n'y pénétrait pas. Ils étaient inquiets : qui pouvait savoir si des monstres plus terribles encore que les papillons n'étaient pas en train de les guetter ? Ils se désespéraient, quand soudain la lumière se fit !

Devant leurs yeux émerveillés, des centaines de lucioles dansaient ! Puis elles se réunirent et formèrent un V parfait au-dessus de la tête d'Eréthéia.

« Vous voilà, mes petites amies. Sebellia pense à nous », dit-elle de sa voix musicale.

Ils purent voir alors qu'ils se trouvaient dans une immense salle soutenue par des colonnes de granit sculptées d'animaux étranges. Les murs étaient d'un rouge sang fané, presque rose, décorés de motifs inconnus. Sur le sol dallé d'obsidienne, les papillons dormaient profondément. En dehors d'eux, la salle était totalement vide. Une porte en bois sombre se détachait sur le rouge des murs. Eréthéia se dirigea vers elle et, d'un coup de sabot, la fit tomber. Le sol de la deuxième salle était lui aussi dallé d'obsidienne. Elle était vide. Soudain, alors qu'Erec mettait le pied sur une dalle qui, à la différence des autres, était veinée de rouge, elle s'enfonça et glissa sous les autres. Erec tomba en poussant un cri. Tous se précipitèrent et le virent, tout en bas, dans une autre salle, qui se relevait déjà, tandis que, de la dalle déplacée, une échelle de corde se déroulait. Gorik descendit sans perdre un instant, suivi d'Elyptée. Eréthéia resta en haut pour faire le guet, mais elle envoya les lucioles éclairer la salle du bas. Elles vinrent se ranger en cercle autour de la tête d'Elyptée, lui faisant ainsi une couronne étincelante.

Ils étaient dans une petite pièce sans fenêtres, vide, dont les murs, du même rouge sang éteint que dans la grande salle, étaient couverts de signes étranges. Elyptée s'en approcha immédiatement. Elle resta longtemps absorbée dans une contemplation studieuse. Enfin, elle se tourna vers Gorik et Erec et dit : « Nous ignorions où chercher la clé d'or. Je crois que j'ai trouvé la réponse ! Comme vous le savez, il y a longtemps j'avais étudié les langues anciennes. Ces signes sont l'écriture de l'antique empire de Kergal, qui avait construit cette forteresse, et qui a disparu depuis des temps immémoriaux. Regardez, ici, ce signe



signifie « clé » en langage kergalien. Un peu en avant je déchiffre le signe qui veut dire « tour ». »

« Nous allons à la tour » dit Gorik immédiatement.

« Attention, » ajouta Elyptée, « je vois ici le signe « dragon ». Comment combattrions-nous un dragon, sans armes ? Même Eréthéia ne le pourrait pas ! »

« Il faut y aller, nous n'avons pas le choix » dit Gorik.

Ils remontèrent par l'échelle de corde. Eréthéia les attendait. Les lucioles quittèrent Elyptée et se redépoyèrent en V au -dessus de sa tête. Quand ils lui eurent tout raconté, elle se dirigea vers une porte au fond de la deuxième salle. En bois vermoulu, elle fut aussi facile à franchir que la première. Ils se retrouvèrent dans une vaste cour carrée envahie par la végétation. La tour, énorme et ronde, leur faisait face. Un corridor conduisait à une autre tour de même taille.

La cour était devenue une jungle. Ils se lancèrent dans les buissons. Ils avançaient difficilement. Eréthéia leur ouvrait la route, mais elle peinait. Les plantes n'étaient pas épineuses, elles ne blessaient pas, elles les entravaient, les enlaçaient comme si elles avaient voulu les retenir. Elles s'enroulaient autour de leurs chevilles, accrochaient leurs bras, entouraient leurs cous. La licorne donnait de furieux coups de sabots. Enfin, après de longs efforts, ils arrivèrent, essoufflés, devant la tour. Mais là, une mauvaise surprise les attendait : la porte devant laquelle ils se trouvaient, carrée, verdâtre, était en bronze. Sans Eréthéia, ils ne pouvaient rien. Ils se tournèrent vers elle. La licorne se dressa sur ses pattes arrière et, avec une force incroyable, elle s'attaqua à la porte de ses sabots d'argent. Mais la porte de bronze ne cédait pas. Longtemps, Eréthéia se battit. Le bronze résonnait sourdement à chacun de ses coups de sabot, et le temps passait. Le

souffle perdu, des larmes perlant à ses longues paupières, la vaillante licorne frappait, et frappait encore, sans résultat...

Soudain, alors que tout semblait vain, un rayon de lune éclaira un dessin sculpté dans la porte, et qu'ils n'avaient pu voir. Il représentait les cinq lunes, dans la configuration exacte où elles se trouvaient en cet instant. Eréthéia s'éloigna un peu, ferma ses doux yeux, et sembla écouter quelques instants. Puis, elle revint et, de son sabot d'argent, elle frappa les six dessins dans un ordre apparemment connu d'elle. Et alors, la lourde porte s'ouvrit avec un gémissement sourd...

## La clé d'or

Fait de larges pierres ocres très usées, un escalier en colimaçon tournoyait au-dessus d'eux. Ils passèrent la porte et commencèrent à le gravir. Ils arrivèrent à un premier palier qui, éclairé par les lucioles, se révéla vide. C'était une salle ronde au plafond bas et aux murs sombres. Ils continuèrent à monter. Le deuxième palier atteint, ils constatèrent qu'il était semblable au premier, mais un coffre en bois roussâtre, sculpté de motifs géométriques, attira leurs regards. Ils se précipitèrent, et, à leur grand étonnement, il s'ouvrit sans difficulté : il était vide ! Déçus, ils reprirent l'escalier en colimaçon et ils arrivèrent au troisième et dernier niveau. Ils étaient essoufflés et leur tête tournait un peu. Mais ce qu'ils virent les figea sur place : dans la salle ronde et sombre, une porte noire, en face d'eux, fermait le corridor qui reliait les deux tours. Et, devant cette porte, immobile, campé sur de larges pattes griffues, vert, et le dos hérissé de pointes, un dragon les fixait de ses yeux noirs globuleux ! Il était bien là, comme Elyptée l'avait dit ! Ils étaient perdus ! Comment combattre un dragon à mains nues ? Même Eréthéia n'était pas de force ! Et pourtant, téméraire et désespérée, la licorne s'était lancée en avant tête baissée. Sa corne avait atteint la poitrine du dragon, qui n'avait pas bougé. Alors, Gorik, Elyptée et Erec, les yeux agrandis,

virent ce spectacle incroyable : le dragon s'effondra sur lui-même, s'écroula en minuscules particules, et ne fut bientôt plus qu'un petit tas sur le sol au-dessus duquel dansaient des volutes vertes... Quand ils eurent retrouvé leurs esprits, ils se dirigèrent vers la porte noire, en évitant l'amas de poussière qui avait été un dragon, il y avait très longtemps...

La porte était en bois, sculptée de signes bizarres, peut-être magiques... Elle ne résista pas longtemps aux sabots d'argent d'Eréthéia, et tomba avec un craquement plaintif. Ils étaient à l'entrée d'un long corridor fermé au bout par une autre porte noire. Aucune fenêtre ne l'éclairait mais, chose étrange, sur les murs nus et blancs, d'un seul côté, on voyait à hauteur d'homme, dans le mur, quatre petites portes carrées, à intervalles réguliers. Gorik s'approcha lentement de la première, intrigué. Pouvait-on l'ouvrir ? Il tira doucement la poignée et la petite porte s'ouvrit en effet. Ce qu'ils virent alors les laissa tous déconcertés : dans la niche creusée dans la muraille, tout au fond, était posé un tableau ! C'était une petite peinture un peu maladroite qui représentait un homme comme ils n'en avaient encore jamais vu : pâle, décharné, la peau plissée, il avait quelques rares cheveux blancs. Le tableau avait un titre écrit en langue kergalienne, qu'Elyptée déchiffra : « La vieillesse ». Ils se regardèrent, interdits. Gorik s'avança vers la niche suivante. Elle aussi s'ouvrit, elle aussi recélait un tableau. C'était encore un homme qui, cette fois avait des yeux cernés et des joues verdâtres. Le titre en est « La maladie » dit Elyptée. De plus en plus étonnés ils continuèrent, et Gorik ouvrit la troisième porte. Le tableau représentait une tête de mort, et le titre était : « La mort ». Ils commençaient à comprendre : ce qu'ils allaient trouver maintenant était l'espérance, la clé d'or qui les délivrerait de tous ces maux. Ils s'en approchaient. Elle ne pouvait être que dans la deuxième tour. Une porte encore les en séparait. Elle n'était gardée par aucun dragon, et Eréthéia l'ouvrit sans effort.

La salle où ils entrèrent ne ressemblait à rien de ce qu'ils avaient vu dans la forteresse. Elle était entièrement revêtue d'un métal rose et nacré qui émettait une douce lumière. Le sol chaud était constitué d'une seule pierre chatoyante veinée des plus exquises couleurs. Au centre, sur un socle de cristal transparent, était posé un coffret triangulaire du même métal rose et nacré. Il semblait fait d'un seul tenant et on n'y voyait aucune serrure. Dans ce coffret se lovait sûrement le précieux sésame qui ouvrirait la porte d'atrior ! Mais comment l'ouvrir ? Ils se regardaient, désespérés...Gorik essaya de le prendre, mais c'était impossible : il ne faisait qu'un avec la colonne. Elyptée s'avança et l'effleura du doigt.

C'est alors qu'une musique envoutante, irréelle, céleste, monta de la colonne de cristal. Elle égrenait quelques notes, toujours les mêmes, et recommençait sans cesse. Gorik leva la tête, puis écouta longuement. Enfin, ses yeux étincelèrent et un léger sourire se dessina sur ses lèvres. Son oreille musicale si sensible avait compris : d'une douce voix basse, il se mit à chanter, et ce qu'il chantait répondait exactement aux notes émises par le cristal. L'Harmonie envahit la pièce et alors, lentement, le couvercle du coffret se souleva...Au milieu, sur un lit de métal velours violet, un triangle d'or, évidé en son centre, luisait doucement !

Le souffle coupé, ils regardaient la clé d'or qui leur rendrait l'Harmonie irradier et palpiter dans son habitacle de métal rose...

## Le triomphe d'Artolf

Le soleil premier allait bientôt se lever. Ils refirent en courant le chemin vers la sortie. Gorik serrait sur son cœur la précieuse clé d'or...

Dans la première salle, ils constatèrent avec un immense soulagement que les papillons dormaient encore. Ils sortirent de la forteresse remplis de joie et de fierté : ils avaient réussi ! Ils allaient délivrer la Bienveillante ! L'Harmonie reviendrait ! Le premier rayon du soleil premier les accueillit tandis qu'ils passaient la porte cyclopéenne, et les lucioles disparurent.

Leur bonheur fut de courte durée : dans la douce lumière rose de la première aurore, ils virent avec horreur Artolf qui montait vers eux, fou de rage, ses yeux exorbités lançant des éclairs ! Ils s'immobilisèrent, tétanisés.

.....

Le Sursage était arrivé devant Tirintia au coucher du soleil second. Il avait installé son campement dans la plaine, en contrebas. Mais, alors que tous dormaient dans les chariots, lui, tremblant d'impatience et d'excitation, ne pouvait trouver le sommeil. Où était cachée la clé d'or ? Comment la trouverait-il ? Toutefois, il était confiant. Il savait que l'onde noire son alliée ne manquerait pas

de l'aider. A la première lueur du soleil premier, n'y tenant plus, il sauta de son chariot, et monta en courant vers la forteresse. Une énergie farouche l'habitait. Mais le spectacle qui l'attendait le mit hors de lui : trois Harmoniques, accompagnés par une licorne ailée, sortaient de la porte des murailles ! Il reconnut Gorik, et surtout, il comprit que le triangle d'or qu'il tenait entre ses mains n'était autre que la précieuse clé ! Cette clé lui revenait de droit, à lui, lui, le grand Sursage ! Il devait l'arracher à cet Harmonique indigne ! Ne se contenant plus, avec une violence folle, il se jeta sur Gorik, qui tentait désespérément de protéger son précieux sésame. Sans réfléchir, Artolf attrapa un bras, une main, tira de toutes ses forces et, éberlué, vit qu'il tenait une bague au creux de sa main : une lourde bague en or ornée d'une grosse pierre verte...

Et là, tous, même Artolf, se pétrifièrent, le souffle coupé. Ce qui se passait était horrible à voir : sur le dos de Gorik, des épines cartilagineuses et pointues étaient en train de pousser ! Egaré, le pauvre musicien fit un geste. La clé tomba !

Le Sursage ne fut pas long à reprendre ses esprits : jetant la bague au loin, il se précipita, et ramassa le triangle d'or ! Eréthéia, Erec et Elyptée s'élançaient déjà vers lui. Alors il cria un ordre étrange dans une langue inconnue, et, horreur, des papillons monstres s'abattirent partout, et se rangèrent en cercle autour de lui ! Il en arrivait sans cesse, prêts à attaquer ! Ils pouvaient donc sortir de la forteresse ! Terrifiés, Gorik, Elyptée et Erec sautèrent sur le dos d'Eréthéia qui s'envola, ses grandes ailes multicolores battant furieusement. D'en haut, ils eurent le temps de voir Artolf se diriger, triomphant, vers son chariot, entouré de papillons...

Tout naturellement, Eréthéia les mena à la grotte d'ambre où ils avaient déjà trouvé un si doux refuge. Ils s'y sentirent accueillis avec tendresse. La lumière dorée, l'air tiède, le sol lisse, tout contribuait à apaiser leurs nerfs

malmenés. Gorik se mouvait difficilement, raidi par son dos épineux. Il était désespéré au-delà de tout d'avoir perdu leur clé, le sésame qu'ils avaient conquis si vaillamment, et se reprochait amèrement le moment d'égarement où il l'avait lâché. Tout était perdu ! Il était redevenu un Inharmonique, et Artolf, cet insensé, allait détruire la Bienveillante par sa faute ! Ses amis faisaient ce qu'ils pouvaient pour le rassurer. Non, tout n'était pas perdu ! Et avant tout, dès que la nuit serait tombée et que les papillons seraient endormis, ils iraient tous les trois chercher la bague andéïde, et ils ne doutaient pas de la retrouver.

La journée se passa doucement, sur le sable de la plage blanche rafraîchie par une brise parfumée, à regarder le lac se parer de nuances exquises. Même Gorik, allongé sur le côté à cause de sa colonne vertébrale épineuse, respirant difficilement, se laissait aller à la douceur de ces moments. Enfin, les deux soleils se couchèrent l'un après l'autre dans une somptueuse lumière d'or rose. La nuit vint. Eréthéia se dressa. Elyptée et Erec montèrent sur son dos, et elle s'envola, laissant le pauvre Gorik en proie à une affreuse angoisse.

Elle se posa à l'endroit même où avait eu lieu le combat de Gorik et d'Artolf. La recherche serait difficile : l'obscurité était totale car les lunes n'étaient pas encore levées, mais, du ponouest, on vit arriver un petit nuage lumineux : les lucioles ! Sur ordre d'Eréthéia, elles se déployèrent en couronne autour de leurs trois têtes. Et ils commencèrent à scruter le moindre caillou, le moindre brin d'herbe, la moindre mousse...Mais l'herbe, ici, était riche, haute et drue. Ils eurent beau se répartir le terrain et chercher avec minutie, le temps passait, et ils ne trouvaient pas ! La nuit s'écoulait, et ils se désespéraient. Le tout premier rayon du soleil premier émettait déjà une timide lueur rosée quand Elyptée poussa un cri de joie : « Je l'ai trouvée » ! Au creux de sa main, la bague andéïde luisait doucement, et le vert profond de sa pierre chatoyait. Leur



soulagement fut immense. Les lucioles s'éloignèrent en dansant un petit ballet charmant.

Le cœur de Gorik battait à se rompre quand il vit apparaître, dans le clair-obscur du ciel, la licorne ailée. Le temps d'un soupir elle se posa près de lui, et, fou de joie, il vit descendre Elyptée qui brandissait triomphalement sa bague ! Tendrement, elle la lui passa au doigt. Immédiatement, on vit les épines cartilagineuses diminuer puis disparaître, et Gorik se dresser, droit et souple...

## Le rendez-vous

Triomphant, Artolf descendait vers son campement, et les papillons pourpres dessinaient un cercle autour de lui. Il brandissait la clé d'or, étonné par sa légèreté, sa douceur, sa tiédeur. Il était vainqueur, le destin l'avait servi, mais pouvait-il en être autrement ? L'onde noire, son alliée, l'avait aidé. Elle l'aiderait encore. Et devant la porte d'atrior, elle serait victorieuse de l'onde ennemie, tapie dans les profondeurs...

Quand il passa près du terrible cube noir, il sentit brusquement le poids du triangle augmenter, et sa chaleur devenir presque brûlante. Il n'y prêta aucune attention car, au même instant, l'onde son alliée le confortait dans sa gloire.

Dans son chariot gardé par les Neupas, Délise n'avait pas dormi non plus cette nuit-là. Au premier rayon de l'aube première, elle avait vu Artolf

monter en courant vers Tirintia, prêt à tout. Etreinte par l'angoisse, elle avait observé le vol sinistre des papillons pourpres au-dessus de la forteresse. Elle avait entendu des cris, et elle s'était douté qu'un drame se jouait là-haut. Puis, elle avait vu Eréthéia voler dans le ciel, sans pouvoir distinguer qui était sur son dos. Elle se souvenait que la licorne, quand elle était venue la sauver des Neupas, lui avait raconté que Gorik, Elyptée et Erec s'étaient eux aussi mis en quête de la clé d'or, et s'étaient fixé pour but de délivrer la Bienveillante afin qu'elle puisse combattre l'onde noire. Elle devinait qu'un affrontement avait eu lieu devant la forteresse, et que ses amis n'avaient pas été vainqueurs. Elle avait attendu, angoissée, le retour d'Artolf. Et voilà qu'il descendait brandissant la clé d'or ! Que s'était-il passé là -haut ? Elle s'inquiétait pour son cher Erec, mais aussi pour Elyptée et Gorik. Le Sursage, déchaîné, était capable de tout !

Artolf cria un ordre, et la colonne de chariots s'ébranla vers les cités thermales, le lieu de rendez-vous fixé par les Gugs. Après un trajet sans histoire, ils les atteignirent au moment où le premier crépuscule en nimbait les ruines de rose. Ces villes avaient été superbes et florissantes, mais les Harmoniques les avaient abandonnées depuis des lustres. Un temps, ils avaient apprécié ces eaux bouillonnantes pour l'énergie qu'elles dispensaient, mais leur odeur putride, et leur couleur marron les avaient découragés et les cités thermales avaient été oubliées.

Au milieu des ruines, une petite troupe de Gugs attendait. Leurs hautes silhouettes drapées dans des capes violettes se détachaient dans la lumière rose. Délise vit Armador, portant le diadème orné de la cyanoïde royale, Près de lui, elle reconnut Athanor, l'élève préféré de Fongidor. Elle descendit de son chariot et s'avança entourée de Neupas. Les horribles papillons pourpres tournoyaient au-dessus d'eux. Artolf se tenait debout, raide, devant les Gugs. Ceux-ci

représentaient tout ce qu'il haïssait, et Délise surprit le regard de mépris et de haine qu'il leur lançait. Tous s'agenouillèrent devant leur princesse, qui les salua.

Armador dit : « Vénérée princesse, voici Athanor. Le roi votre père l'a désigné pour guider le seigneur Artolf jusqu'à la porte d'airain. » Délise inclina la tête, puis se tourna vers Artolf :

« Grand maître Artolf, vous voici aux portes de mon royaume. Comme il a été convenu, vous serez conduit à la porte sacrée. Dès que vous y serez, vous devrez donner l'ordre de me libérer. Respecterez-vous vos engagements ? » D'un signe, le Sursage approuva, mais son regard restait hostile.

La princesse reprit : « Vous le savez, aucun Neupa n'est autorisé à franchir les portes du royaume des Gugs. » « Princesse, quelques serviteurs me suffiront » répondit dédaigneusement Artolf, en désignant le léger véhicule sur lequel reposait le sinistre cube noir.

Durant tout le voyage, Délise avait senti la présence néfaste du monstre. Il devenait de plus en plus angoissant à mesure qu'ils avançaient. C'était comme si sa puissance maléfique augmentait de jour en jour, nourrie de forces venues du ciel, comme lors du titanesque ouragan qu'ils avaient rencontré en chemin.

Le lendemain, le cœur étreint d'une inquiétude mortelle, elle regarda s'éloigner la petite troupe des siens qui entouraient Artolf et son « alliée », comme il l'appelait. Qu'allait-il se passer ? Elle ne faisait nullement confiance à ce Sursage abominable pour tenir ses engagements. Mais, connaissant la vaillance et l'intelligence de Gorik, d'Elyptée et de son cher Erec, elle ne doutait pas qu'ils feraient tout pour empêcher Artolf de réussir, et elle espérait que son père, le roi Khapricor, pourrait leur apporter son aide.

Dans son chariot, entourée de Neupas, Délise enrageait de son impuissance et, d'un regard désespéré, suivait le vol des papillons pourpres...

## La vague scélérate

Les cinq lunes luisaient doucement dans un ciel velouté quand la petite cohorte arriva à l'arche d'entrée du royaume des Gugs. Athénor ouvrait la marche, puis venait Artolf au milieu des gardes royaux. Il était suivi par les Inharmoniques qui, sous le commandement de Livius, tiraient le cube noir.

Ils franchirent l'arche et commencèrent la descente vers le royaume de Khapricor. Ils suivaient un plan incliné en spirale taillé dans une roche sombre et mate qui suintait un peu. Les murs, taillés dans la même roche, n'émettaient aucune lumière et seules les torches des Gugs les éclairaient. Ils descendirent longtemps le long de cette spirale monotone et rien ne semblait devoir arrêter le déroulement toujours semblable de ses anneaux. La chaleur augmentait progressivement, accompagnée par une odeur de plus en plus désagréable. Enfin ils arrivèrent à des corridors tortueux, aux murs décorés d'horribles fresques. Artolf respirait difficilement. Tout, dans cet environnement sans logique, sans lois, sans repères, l'étonnait et le choquait. Des rampes sans fin, des corridors peints de fresques criardes, une odeur fétide, un air pauvre, voilà

donc le repaire de ces Gugs tant détestés ! A un moment, la couleur des parois changea, devint d'un vert bronze piqueté de cristaux phosphorescents. Un bruit sourd montait vers eux, et il se rapprochait. Ils débouchèrent enfin sur une terrasse dominant une immense caverne, que les cristaux phosphorescents baignaient d'une lumière verte irisée. Un mince filet d'eau coulait lentement dans le lit creusé en son centre.

« Seigneur Artolf, » dit Athanor, « notre route continue de l'autre côté de ce cours d'eau. Nous le traverserons, mais voyez la grande bouche sombre, sur la roche. De là va jaillir l'eau que nous entendons gronder ! Voici l'heure de sa violence ! »

Artolf, assourdi par le bruit, les yeux rivés sur la gueule effrayante, la vit se remplir et déverser un mur d'eau bouillonnant et dévastateur dans le lit si paisible un instant plus tôt. Puis, tout aussi brutalement, le flot se calma, le bruit s'atténua, et le sillon fut de nouveau parcouru par un mince filet d'eau tranquille.

« Vite » dit Artolf, traversons avant le retour de cette vague scélérate. »

« Nous avons le temps, seigneur Artolf, cela ne se produit que deux fois par jour. Nous pouvons nous reposer. Vos serviteurs sont fatigués. »

« Non ! Je suis pressé ! Traversons ! »

Et la colonne s'ébranla, malgré les plaintes des Inharmoniques, auxquelles le Sursage n'accorda aucune attention. Ils descendirent, tandis que le cube et ses porteurs attendaient sur la terrasse. Ils passèrent le petit ruisseau, dont l'eau n'arrivait même pas à leurs chevilles, et commencèrent à remonter de l'autre côté. Alors Artolf se retourna, et cria à ses serviteurs l'ordre d'avancer avec le

cube. La descente du monstre noir se passait bien, quand soudain le bruit assourdissant se fit de nouveau entendre.

« Vite » hurla Athénor, « ou nous périrons écrasés ! »

Et, avec l'aide de quelques Gugs, il hissa Artolf sur la pente, tandis qu'un mur d'eau dévastateur jaillissait dans la caverne. Horrifié, le Sursage se retourna : son alliée, son trésor était la proie du flot en fureur, car les Inharmoniques l'avaient lâché pour échapper à la noyade ! Impuissant et désespéré, il contemplait le spectacle qui ruinait tous ses espoirs. Puis, comme la première fois, tout s'apaisa. Alors, le souffle coupé, tous virent réapparaître le cube noir entouré d'une épaisse vapeur qu'en un instant il aspira ! Immédiatement, il retrouva son aspect menaçant. Sa puissance paraissait intacte !

Artolf aboya un ordre et le monstre fut remonté près de lui. Son soulagement était immense. Sa fureur aussi. Il apostropha Athénor :

« Vous êtes un traître ! Vous m'avez menti ! L'eau ne se déchaîne pas seulement deux fois par jour ! »

« Seigneur Artolf », répondit gravement le Gug, « Je ne vous ai pas menti. Mais sachez qu'ici vous n'êtes pas le bienvenu. La Bienveillante est proche, et le cube noir que vous traînez est son ennemi mortel. Croyez qu'elle fera tout pour ralentir votre marche. Elle vient de montrer sa colère. »

« Rien ne doit m'arrêter dans mon dessein. Je dois purifier cette planète ! » répondit Artolf.

La lumière verte des parois baissait peu à peu, et Athénor reprit :

« Je ne vous conduirai pas plus loin ce jour, seigneur Artolf. » Et il organisa la halte. Une sorte de grande cabane bizarrement de guingois leur servirait de refuge pour la nuit. Ils s'installèrent.



Les Gugs se tenaient aussi loin que possible du monstre noir qui semblait toujours irradier un terrible pouvoir de nuisance...

## La descente

Dans la lumière rose de l'aurore, ils étaient de nouveau trois Harmoniques et une exquise licorne. Hélas le temps pressait ! Ils avaient perdu la clé, mais s'ils arrivaient avant Artolf à la porte d'atrior, ils pouvaient encore la reconquérir. Sur la porte d'atrior, ils savaient peu de choses : seulement qu'elle se cachait sous le lac, dans les profondeurs habitées par les Gugs. Certes, les Gugs étaient maintenant leurs alliés, et Khapricor les recevrait, et même, les aiderait. Mais ils devaient au plus vite trouver l'entrée du royaume la plus proche des lacs, puis rejoindre la ville d'Açaha, et enfin la salle du trône. Gorik se souvenait de ses longues tribulations dans les multiples souterrains qui faisaient, du royaume des Gugs, une véritable toile d'araignée.

Ils espéraient une aide de la Bienveillante, mais rien ne venait...Ils se désespéraient. Soudain, Erec se leva. Il semblait écouter.

« Les Nouveaux Moussus ! » s'écria-t-il, « ils veulent me parler ! Ils vont nous guider, soyez en sûrs ! »

Il se dirigea vers le petit bois qui dominait la plage. Gorik et Elyptée le suivirent, pleins d'espoir. Ils entrèrent dans le bosquet, touffu, vert et peuplé d'oiseaux qui lançaient des trilles sans fin. Erec s'arrêta devant un immense cupressus, et s'inclina devant les petites têtes beiges, à ses pieds.

« Gentils pneumatophores, parlez, je vous écoute. »

Il s'immobilisa, sérieux, concentré. Au bout de quelques instants, il se tourna vers ses amis, et leur dit :

« La grande Déesse vient à notre aide. Elle confie la charge de nous guider jusqu'à Khapricor à sa fidèle, Eréthéia, qu'elle inspirera. »

Eréthéia s'avança et s'inclina. Puis, elle s'éloigna un peu, leva sa belle tête et ferma les yeux. Au bout d'un temps assez long, elle revint vers ses compagnons : « Nous partons », dit-elle. Ils montèrent tous les trois sur le dos soyeux, elle s'envola et, très rapidement, elle se posa. Ils se trouvaient devant un chaos rocheux dans lequel se lovait une ouverture ronde et noire. Ils entrèrent et virent qu'ils étaient au sommet d'un escalier vertigineux, étroit et bas de plafond, taillé dans la roche. Les parois étaient tapissées de cristaux orange qui éclairaient faiblement. Ils commencèrent la descente. A mesure qu'ils descendaient, une odeur fétide, de plus en plus puissante, les prit à la gorge. Après une longue descente, ils débouchèrent enfin directement dans la plaine brumeuse qui s'étendait devant Açaça. La ville dressait devant eux ses blocs énormes et menaçants...Ils ne pouvaient s'empêcher de ressentir une angoisse insidieuse, même s'ils savaient que les Gugs étaient maintenant leurs alliés. L'air raréfié, la faible lumière violacée, l'odeur fétide, tout était oppressant, suffocant. Erec était désespéré : c'était là le royaume de sa chère Délise ?

Eréthéia les prit tous les trois sur son dos, et s'envola. Ils survolèrent les champs de champignons mauves, ils virent au loin le fleuve vert

avec ses quais d'obsidienne, et devant eux se précisa rapidement Açaha et son architecture étrange. La licorne atterrit devant une des entrées de la ville inquiétante. Gorik, Elyptée et Erec descendirent et tous les quatre passèrent la porte, constituée de deux grosses pierres dressées sur lesquelles reposait un lourd linteau gris. Ils se retrouvèrent au début du labyrinthe de ruelles qui serpentaient follement de toutes parts. Tout était désert et silencieux, mais ils sentaient les présences grouillantes de multiples Gugs à l'affût. Gorik ne ressentait plus la terreur indicible qui l'avait étreint lors de sa première descente mais, comme ses amis, une sourde angoisse l'oppressait. Leur entrée dans la cité Gug avait été remarquée. Le gong se fit entendre à trois reprises et, peu de temps après, ils virent arriver vers eux une petite troupe de Gugs. Leur chef, un grand Gug enveloppé dans un manteau violet, les salua et dit :

« Mon nom est Toumor. Je dois vous conduire auprès du grand roi Khapricor, mon maître. Il vous attendait. »

A la suite de Toumor, entourés de soldats gugs, ils parcoururent des ruelles désertes, puis de larges rues, et ils arrivèrent enfin dans un vaste espace nu, traversé par une route dallée d'obsidienne. Une sorte de crépuscule était tombé et la lumière était encore plus faible. Toumor et sa troupe avaient allumé des torches. Au fond, sur un roc déchiqueté, se dressait un château énorme et bizarre qui luisait doucement sous la lumière mauve. Gorik et Elyptée reconnurent le palais de Khapricor. Ils se félicitèrent que, grâce à Eréthéia ils y soient arrivés si rapidement. Une porte gigantesque s'ouvrait à la base du roc. Ils entrèrent, puis gravirent un escalier qui semblait sans fin. Enfin, ils débouchèrent dans une vaste salle vide. Au fond, un portail à deux battants donnait sur un long corridor. Tous les quatre, même Gorik, qui les avait déjà vus, furent frappés par le mélange de laideur et de force brute qui émanait des sculptures et des fresques qui le décoraient. Gorik reconnut la petite ouverture triangulaire, entre deux torches, qui

marquait l'entrée de la salle du trône. L'un après l'autre, ils s'y glissèrent tous, même Eréthéia qui dût replier ses ailes pour passer. La salle où ils se retrouvaient était immense, sans forme définie, et faiblement éclairée par des torches à la lumière d'un rouge sanglant. Au fond, assis sur un trône élevé, noir et luisant, se tenait le roi Khapricor. Une cape violette et de lourds bijoux aux reflets rouges le paraient, et il était entouré des dignitaires de sa cour, masculins et féminins, presque aussi parés que lui. Tous portaient la cyanoïde royale à leur diadème. Erec remarqua qu'aucune des femmes n'avait la beauté de Délise. Tumor s'avança, s'inclina très bas, et disparut avec sa petite troupe. Le roi dardait sur eux ses yeux de feu. Ils s'inclinèrent, et Gorik prit la parole : « Roi Khapricor, nous te saluons. Tu connais déjà deux d'entre nous, mais permets-moi de te présenter mon ami Erec, celui-là même qui est aimé de la princesse Délise. Et voici Eréthéia, la belle guerrière envoyée par la grande déesse. »

D'une voix de stentor, Khapricor répondit, et les flammes des torches vacillèrent :

« Seigneur Gorik, je te salue, ainsi que dame Elyptée. Nous sommes désormais alliés dans notre combat contre les forces néfastes qui nous menacent. Eréthéia, je te salue. La grande Sebellia a toujours été notre amie. Elle aussi, maintenant, est menacée. Seigneur Erec, je te salue. On m'a parlé de toi. Je sais que ma fille a choisi un homme plein de vaillance... Mon souhait est de vous soutenir, mais je ne le puis. La malignité d'Artolf, qui détient ma chère fille en otage, m'en empêche. Pour revoir la princesse vivante, je suis contraint d'aider cet insensé dans ses abominables projets ! La loi morale qu'il ambitionne d'imposer nous étoufferait à jamais, nous, les Gugs. Et pourtant, je viens d'ordonner qu'on le conduise à la porte d'atrior ! Grâce à l'onde noire qu'il détient, il veut détruire la Bienveillante ! Cela ne doit pas être ! »

Là, Khapricor, eut un sourire entendu : « Tous les chemins de mon royaume me sont connus. Certains mènent rapidement à la porte d'atrior, et Artolf ne les connaîtra jamais ! Ceux qu'il suivra sont longs et dangereux. Quant à vous, mon féal Fongidor vous guidera. Puissiez- vous arriver avant ce fou destructeur ! »

## La terre et le feu

Lentement, l'obscurité cédait devant la lumière verte des cristaux phosphorescents. Artolf était exaspéré. Il n'avait pas dormi, rongé son frein d'être retardé si près du but. Il se sentait horriblement mal à l'aise dans cet environnement sans ordre et sans lois, et il était de plus en plus pressé d'atteindre son but : la porte d'atrior. La clé d'or pendait à son cou, l'onde son alliée était là, près de lui. Il allait gagner. C'était son devoir et ce serait sa gloire...Il réveilla Athénor et lui ordonna de donner le signal du départ. Ils avaient parcouru la plus grande partie du chemin. Le parcours final, en pente douce, les mènerait à la porte d'atrior, avait dit le Gug. Dans la muraille granitomorphe, la seule ouverture était défendue par deux grandes herse, œuvres de Fongidor et de ses forges. Elles se levèrent devant eux sur l'ordre d'Athénor. Ils traversèrent une succession de cavernes reliées entre elles par des tunnels. Comme toutes les constructions des Gugs, c'étaient des œuvres puissantes mais brouillonnes et illogiques. Il fallait se méfier des saillies tranchantes des parois et des changements inattendus de formes, de hauteur, de largeur. A un moment, le cœur d'Artolf s'arrêta : le cube

noir ne pouvait pas passer ! Tout était perdu par la faute de ces abominables Gugs ! Mais, à la stupéfaction générale, l'onde s'ouvrit le chemin elle-même avec aisance en faisant fondre la roche ! Soulagé, Artolf était plus impatient que jamais, mais les Inharmoniques réclamaient sans cesse des pauses et déclaraient que le cube devenait de plus en plus lourd. Enfin, Athénor annonça :

« Cette caverne est la dernière, seigneur Artolf. Vous voyez en face de vous l'entrée du corridor qui vous mènera à la porte d'atrior. Ma mission s'arrête ici. Il vous revient maintenant de tenir vos promesses. »

Il s'inclina et, suivi des soldats gugs, il rebroussa chemin. Artolf, après un salut méprisant, s'élança dans la caverne. Ses serviteurs traînaient le monstre noir. Asymétrique, de forme vaguement ovale, avec des parois granitomorphiques taillées de façon grossière, la caverne était surplombée par une voute aplatie et faiblement éclairée par des champignons mauves à l'odeur fétide.

Soudain on entendit un terrible grondement. Le sol tremblait, des fissures se dessinaient sur les parois rocheuses, des pierres commençaient à tomber de la voute. La terre exprimait sa colère. Blêmes de peur, les Inharmoniques se réfugièrent contre les parois, abandonnant le cube noir sous la pluie de pierres. Artolf y était déjà, recroquevillé et furieux contre lui-même. Les yeux écarquillés, horrifié, il regardait les énormes blocs de roches qui martelaient son précieux trésor. Brusquement, tout s'arrêta et le silence se fit. Le cube était invisible, au milieu d'un nuage ocré, opaque et suffocant.

Tous les regards se levèrent vers l'énorme déchirure de la voute. Mais ce n'était pas fini ! Après la terre, le feu attaqua : de l'ouverture descendait lentement une coulée de lave incandescente, d'un rouge insoutenable ! Elle recouvrit le cube d'un sarcophage visqueux et pourpre qui se solidifia en un instant. La chaleur devint insupportable. Artolf fut persuadé que cette fois, l'onde



noire, son alliée, était perdue. Mais elle avait déjà vaincu l'air et l'eau. Elle vainquit aussi la terre et le feu ! La chaleur baissa. D'énormes craquements se firent entendre, et la coque vitrifiée se brisa et tomba en blocs de glace ! Artolf, paralysé par la stupeur, regardait le spectacle sans réagir. Un message de l'onde le contraignit à reprendre ses esprits. Il se précipita vers l'onde noire dont émanait un froid glacial. Tout était intact, même le chariot de bois !

Il appela Livius et ses serviteurs. Quatre d'entre eux, les moins terrorisés, répondirent à l'appel. On se remit en route vers le dernier tunnel. Celui-là n'était pas un ouvrage des Gugs. Illuminé d'une douce lumière blonde, il descendait en pente douce jusqu'à une vaste salle très éclairée et pavée de dalles ocre. Au fond, la porte d'atrior, immense et bleue, scintillait. En son centre s'ouvrait un triangle.

Artolf, fit placer le cube noir en avant et renvoya ses serviteurs. Puis, triomphant, levant orgueilleusement la clé d'or devant lui, il s'avança à pas lents vers la porte d'atrior...

## Le savant Fongidor

Le roi Khapricor avait tapé trois fois dans ses mains, et sa force était telle que l'onde sonore avait fait ondoyer les capes violettes et que ses échos se prolongeaient dans les corridors, dans la plaine, et jusque dans les ruelles tortueuses d'Açaha...

De la paroi de la salle immense se détacha une petite silhouette qui s'avança vers eux.

« Voici le très habile et très savant comte Fongidor » dit le roi.

Fongidor n'avait pas, au contraire des Gugs, une peau verte, ou une stature impressionnante. Mais son regard clair qui brillait était plein de douceur et d'intelligence.

« Mon fidèle, il te revient de conduire nos alliés à la porte d'atrior. Faites au plus vite : vous devez y arriver avant Artolf ! Partez immédiatement ! » dit le roi.

Tous s'inclinèrent devant lui et Fongidor se dirigea vers une grande et lourde porte, au fond de la salle, qui s'ouvrit devant eux. Elle donnait sur un large escalier bien éclairé de cristaux et de torches, qu'ils descendirent très vite. L'escalier débouchait sur une route large et droite, dallée d'obsidienne, taillée entre les rocs, qui descendait doucement. Ici, tout était différent des ruelles

tortueuses, des fresques barbares et des issues triangulaires où l'on devait se glisser ! Ils marchaient aussi vite que possible, et Eréthéia avait pris sur son dos le fragile Fongidor, qui se fatiguait vite. Gorik, Elyptée et Erec pressaient le savant forgeron de questions. Celui-ci prit la parole :

« Je suis la mémoire de cette planète. Je connais toute son histoire, et vous méritez de la connaître aussi. Je ne suis pas un Gug, mais un descendant de l'antique empire de Kergal. Il y a très longtemps, bien avant l'Harmonie, alors que l'empire de Kergal était à son apogée, un petit groupe d'extra-terrestres atterrit sur notre planète, rescapé d'un terrible cataclysme cosmique. C'était des Althéides. Leur science était très avancée, mais ils vivaient en paix, et, parfois même, ils aidaient les Kergaliens. Le cosmos recèle d'étranges objets, savez-vous ? A un moment, il arriva que la galaxie Alecto, cet être vivant et maléfique composé de cristaux, qui survit en dévorant les galaxies voisines, s'est approchée de nous. Elle allait détruire la vie sur la planète ! Tous étaient terrorisés et impuissants ! Conscients du danger, les Althéides construisirent une ville au fond d'un des Lacs Changeants, sous une coupole-bouclier, dont ils pensaient qu'elle les protégerait des ondes néfastes. Puis ils créèrent une puissance capable de s'opposer à Alecto, qu'ils appelèrent « La Bienveillante ». Ils la mirent en sûreté dans une caverne sous le lac, fermée par une porte d'atrior-leur métal le plus précieux et le plus solide- que seule une clé d'or pouvait ouvrir. Cette clé, ils nous la confièrent et nous la cachâmes dans notre forteresse, Tirintia. Hélas, tout cela fut inutile ! Les Althéides furent exterminés, et les Kergaliens aussi. Mais pas la Bienveillante ! Toutefois, une petite poignée de Kergaliens réussit à se réfugier au royaume des Gugs. Je suis leur descendant. »

« Ainsi, c'est Alecto qui, en s'approchant, a détruit l'Harmonie ? » demanda Elyptée. Puis elle ajouta quelques mots en kergalien. Les yeux de Fongidor brillèrent de plaisir et d'étonnement.

« Vous parlez le kergalien, dame Elyptée ? Quel bonheur pour moi d'entendre ces sons qui m'étaient si chers ! »

« J'ai toujours été passionnée par votre civilisation disparue, mais je ne pensais certes pas rencontrer un jour un Kergalien ! » Répondit Elyptée.

Impatient, Gorik intervint : « Si Alecto revient, est-on sûr que la Bienveillante, cette fois, aura assez de force pour s'opposer à elle ? »

« Je le pense, seigneur Gorik. Voyez- vous, depuis tout ce temps la Bienveillante a grandi et, maintenant, elle doit être d'une puissance énorme. »

« Mais l'Harmonie pourra- t-elle revenir, puisque les Dormeurs sont empoisonnés ? » Demanda Erec.

« Cela, je ne puis le savoir, seigneur Erec. Je sais seulement que nous devons essayer d'empêcher Artolf de détruire la Bienveillante, poussé par Alecto...Après, ce sera à vous de trouver le moyen de restaurer l'Harmonie ». Ils marchaient depuis longtemps sur la route dallée d'obsidienne, quand, petit à petit, du bruit se fit entendre, léger d'abord, puis de plus en plus fort, il devint enfin assourdissant. Une odeur de fumée agressa leurs narines. La chaleur devenait étouffante. La route fit un coude et, stupéfaits, ils virent qu'ils se trouvaient devant la forge de Fongidor. Dans une vaste caverne, une puissante cascade se muait en torrent pour alimenter une grande roue. La forge était construite sur la berge opposée à leur arrivée. On y accédait par un pont de métal mordoré orné de motifs qu'Elyptée avait déjà remarqué à Tirintia. Tout, dans cette caverne, donnait une impression de force maîtrisée. Ils franchirent le pont, à la suite de Fongidor, et traversèrent les ateliers. De nombreux Gugs y travaillaient, nus et transpirants. La chaleur était telle que leur peau verte rougeoyait comme les métaux qu'ils forgeaient. Tous regardaient, fascinés, mais Fongidor les pressa. Ils débouchèrent dans un tunnel dallé fermé au fond par une porte sculptée de mystérieux dessins,

semblables à ceux de Tirintia. Le savant forgeron appuya son doigt sur un de ces motifs, et la porte s'ouvrit lentement sur une salle très sombre. Une fois la porte refermée, la salle se mit à irradier d'une sublime lumière dorée : des stalactites ocrées et scintillantes pendaient de la voute. En les voyant scintiller, Fongidor s'en approcha en disant : « Qu'avez-vous à m'apprendre, mes belles informatrices ? ». Il écouta un court instant, puis cria : « Partons vite ! Artolf approche de la porte d'atrior ! » Une autre porte les ramena dans un tunnel dallé. Ils ne sentaient pas la fatigue, tant ils étaient obsédés par leur but. Ils marchaient maintenant depuis une journée entière quand soudain ils virent, tout au fond...un mur ! La route était fermée par un mur ! Mais Fongidor souriait : « Ne craignez rien, mes amis, c'est un faux-semblant. Nous allons le traverser. » dit-il. En effet, il s'avança vers le mur et prononça un mot en kergalien. « Retenez ce mot, mes amis, il vous faudra le prononcer pour passer ». Alors il s'enfonça dans le mur et disparut ! Tous le suivirent.

Ils étaient arrivés dans un vaste espace pavé de dalles immenses. Une lumière intense y régnait, émise par les murs de cristal. Et, tout au fond, bleue, énorme, brillante, trônait la porte d'atrior ! En son centre était taillée une petite ouverture en forme de triangle. Et, devant la porte d'atrior, brandissant la clé d'or, se trouvait Artolf !

## Le combat des ondes

Ils regardaient, tétanisés, Artolf brandir la clé d'or. Le cube noir, que les Inharmoniques avaient posé devant la porte, semblait émettre un rayonnement étrange accompagné d'une sorte de grondement rythmé. Sa couleur noire était parcourue de vagues violettes, vertes et ocre qui crépitaient... Gorik bondit, et se mit à courir de toutes ses forces. Mais la porte était encore loin et, avec horreur, il vit Artolf, solennellement, enfoncer la clé dans le triangle taillé dans l'atrior ! Tout se figea. Le Sursage fixait la porte. Il attendait. Le cube noir grondait de plus en plus fort, et les vagues de couleur coulaient de plus en plus vite. Soudain, sous les yeux incrédules d'Artolf, la clé tomba sur le dallage ocre !

Le Sursage la contemplait, désespéré. Que se passait-il ? Que devait-il faire ? L'air égaré, le regard perdu, il s'avança vers la clé d'or pour la ramasser. Alors, dès qu'il le toucha, on vit ce spectacle incroyable : le triangle, qui semblait vivant, se mit à lancer des éclairs aveuglants. Ces éclairs se communiquaient à la main d'Artolf, puis à son bras, puis à tout son corps qui devint lui-même lumineux et transparent comme un éclair. Alors la silhouette

étincelante se mit à trembler de plus en plus fort, s'effondra sur elle-même et se ratatina jusqu'à devenir un petit tas de cendre qui jeta un dernier éclair soufré...

Arrêté dans sa course désespérée, Gorik, comme les autres, resta paralysé, le souffle coupé. Un silence absolu se fit dans la salle immense. Plus rien ne bougea pendant un temps très long. Le triangle d'or, maintenant, luisait faiblement sur les dalles. Le cube noir parcouru de couleurs continuait à gronder. Ils se regardaient, perdus. Mais Fongidor prit la parole : « Artolf ne pouvait pas ouvrir la porte d'atrior. Seul un aimé de la Bienveillante le pourra. Ton courage t'a placé à la tête de ses défenseurs. Il te revient, seigneur Gorik, d'accomplir ce geste. Va ! »

Gorik lança un long regard à Elyptée, puis s'approcha de la clé d'or. Sa main s'avança pour la ramasser. Elle ne tremblait pas. Il frôla délicatement le triangle d'or. Rien ne se passa. Il s'agenouilla, prit la clé entre ses mains, se releva et se tourna vers la porte. Doucement, précautionneusement, il enfonça la clé. Tous retenaient leur souffle et, dans la vaste salle, on n'entendait plus que le grondement de l'onde néfaste.

Alors, avec une lenteur extrême, la porte d'atrior s'ouvrit !

.....

L'onde noire fit entendre un sifflement assourdissant, et des éclairs rouges jaillirent du cube, d'un noir jamais vu. L'onde semblait concentrer dans son petit volume toute la colère, toute la haine, toute la méchanceté des mondes... Tous les assistants reculèrent contre les murs de cristal. Alors, horrifiés, ils virent sortir du cube un long serpent noir aux yeux de feu qui déroula ses anneaux puis s'élança dans la caverne de la Bienveillante ! Quelques instants s'écoulèrent sans que rien ne se passe. La porte d'atrior, qui s'était ouverte sur l'obscurité, se referma. Alecto et son serpent allait-elle gagner ? Puis la porte se

rouvrit, et on aperçut tout au fond le cadavre du serpent noir. Alors, soudain, avec une violence inouïe, jaillit de la caverne un faisceau d'un blanc bleuté aveuglant qui se dirigeait droit vers l'onde maléfique ! Le choc fut terrifiant. L'onde noire hurlait et se tordait, baignée par le faisceau blanc. Des gerbes d'étincelles fusaient en explosions violettes.

Mais ce qui arriva ensuite, nul ne s'y attendait, et ils y assistèrent tous, incrédules : la puissance incroyable de la Bienveillante faisait vaciller l'onde noire, la soulevait de terre, la poussait jusqu'à la voute de cristal que les deux ondes mêlées, la blanche et la noire, traversèrent en un instant. Et, dans cette voute, elles avaient creusé un trou parfaitement rond à travers lequel on pouvait voir monter dans le ciel une masse étincelante, qui diminua jusqu'à devenir un point minuscule et disparaître !

Ce spectacle fascinant, qui dépassait tout ce qu'on pouvait imaginer, les laissa tous pétrifiés, sans voix et sans réaction. Pendant longtemps, dans la caverne de cristal, le silence fut total. Mais le comte Fongidor était un vieux sage qui avait eu connaissance de beaucoup de choses étonnantes, et, cette fois encore, il fut le premier à réagir. Il les regarda avec un sourire heureux et dit : « Mes amis, réjouissons-nous ! La Bienveillante a gagné ! Elle a renvoyé l'onde noire à Alecto. Nous sommes sauvés pour un temps. Maintenant vous devez aller délivrer ma chère princesse pendant que j'irai rendre compte de tout ceci à mon roi. »

Erec reprit ses esprits et bondit. « Partons vite ! »

Ils n'osaient encore croire à leur bonheur, mais, à la suite d'Erec, ils se hâtèrent. Eréthéia galopait, Fongidor sur son dos, pendant que les trois autres couraient, le cœur bondissant...



## La pluie douce

Pour Délise, qui se morfondait dans une attente anxieuse, le temps ne passait pas. Elle venait de vivre sa deuxième nuit sans sommeil, dévorée par l'angoisse et le doute. Le sort de la planète, son propre sort et celui de son cher Erec, tout se jouait en ce moment devant la porte d'atrior. Se pouvait-il qu'Artolf soit vainqueur ? La Bienveillante était-elle de force à écraser cette onde noire si terrifiante ?

Soudain, elle entendit de terribles grondements, la terre trembla, et son angoisse augmenta : comment interpréter ces événements ? Désespérée, elle regardait le premier soleil teinter de rose le paysage, tandis que les papillons pourpres s'envolaient et reprenaient leurs cercles sinistres au-dessus d'elle.

Mais... que se passait-il ? Un papillon pourpre venait de s'abattre devant elle, mort ! Puis d'autres tombèrent, les uns après les autres. Bientôt, le sol fut jonché de papillons morts. L'un d'entre eux atterrit sur son chariot et ses ailes immenses lui cachaient le jour. Mais, très vite il glissa par terre...

Quand elle voulut descendre de son chariot, la princesse, stupéfaite, ne vit pas les Neupas se précipiter vers elle pour la menacer de leurs pulsirs, comme

ils le faisaient toujours. Ils couraient sans but, se cognaient les uns aux autres et psalmodiaient sans cesse : « Pas...ne, pas...ne » Sa stupeur augmenta encore quand elle s'aperçut que les Inharmoniques regardaient le ciel d'un air hébété et extasié à la fois ! Et, en effet, dans le ciel il se passait quelque chose d'inouï : sur le fond turquoise transparent jaillissait une onde d'un noir profond poussé par une sorte de comète d'un blanc aveuglant ! Ils montaient à une vitesse folle et, bientôt, ils ne furent plus qu'un petit point dans l'éther...

Délise comprit tout de suite : la Bienveillante renvoyait le monstre noir d'où il venait, elle le rendait à Alecto ! Gorik avait gagné ! Son bonheur était tel qu'elle dansait, et, en riant, écrasait les papillons morts...

Puis il se passa une chose étrange : une pluie lente, scintillante et parfumée comme une rosée, qui semblait apporter la vie, se mit à tomber. Une extrême douceur se répandait partout, tout semblait pacifié, apaisé, tendre... Les Inharmoniques se souriaient, étonnés, et souriaient à Délise, qui leur rendait leur sourire... L'air était caressant, les oiseaux lançaient des trilles suaves...

Cette pluie arrosait toute la planète, et, petit à petit, les jungles furent transformées en bosquets verts, les épineux devinrent des buissons fleuris, les étendues sèches et caillouteuses se couvrirent d'herbe tendre, les rivières redevinrent transparentes, et la mer s'apaisa.

La journée passa en un éclair pour Délise, toute à sa joie de retrouver enfin Erec. Tout au long du jour, elle avait vu partir avec indifférence quelques Neupas, encadrés par quelques Inharmoniques. Ils se dirigeaient vers la Cité Directionnelle.

Le crépuscule premier commençait à rosir le ciel turquoise quand, venue du ponest, une merveilleuse licorne ailée apparut, qui portait sur son dos trois Harmoniques : Elyptée, Gorik et Erec ! Elle se posa doucement devant la

princesse éblouie de bonheur. Erec descendit le premier. Elle se jeta dans ses bras en criant : « Vous avez gagné ! » C'était vrai ! Ils se regardaient, triomphants, et ils échangeaient des sourires heureux. Délise était impatiente de tout savoir et, assis dans l'herbe tendre, sous la pluie douce, ils racontèrent. Elle écoutait, partagée entre la stupeur et l'admiration. Elle se réjouit que son cher Fongidor ait joué un rôle dans cette bataille sans merci. Le Kergalien les avait conduits vers la porte et, au retour, il leur avait montré un chemin secret vers la sortie. Juste avant d'arriver à ses forges, ils avaient bifurqué dans un corridor clair et dallé qui menait à une pièce tapissée d'étagères de bois précieux venus de la surface et éclairée de cristaux ambrés. Sur ces étagères, des centaines de grimoires reliés de cuir luisaient doucement. « Voici tout ce que mes ancêtres ont pu sauver du savoir Kergalien. Mais il y a autre chose ! Dans certains de ces grimoires c'est une partie de la science très avancée des Althéides qui est consignée ! » Impressionnés, ils s'étaient attardés dans la lumière dorée. Ils comprenaient mieux le vaste savoir de Fongidor. Celui-ci leur avait indiqué ensuite un escalier d'obsidienne qui montait tout droit vers une sortie du royaume des Gugs. L'escalier débouchait non loin des Lacs changeants et de Tirintia. Ils avaient retrouvé la lumière avec une joie immense puis, sur le dos d'Eréthéa, ils avaient atterri le temps d'un soupir. Délise, quant à elle, raconta sa captivité dans la Cité directionnelle, et l'affreux voyage en compagnie d'Artolf et de son monstre noir. Ensemble ils se réjouirent de cette merveilleuse paix qui enveloppait tout, et de cette pluie magique qui revivifiait tout.

Mais Gorik fut le premier à réagir : « Mes amis, nous n'avons pas encore atteint notre but. L'Inharmonie n'est pas vaincue. » dit-il en désignant un petit groupe d'Inharmoniques assis autour des chariots, désemparés.

« Tu as raison » dit Erec, « les Dormeurs sont toujours empoisonnés. Il nous reste à trouver un contrepoison. J'irai dans la Forêt d'Emeraude supplier Sebellia. »

Auparavant, il était indispensable de revenir au campement pour rassurer Thémaé et Budok, et reprendre des forces. Eréthéia s'avança. « Je ferai deux voyages ». Gorik et Elyptée montèrent sur le dos soyeux. « Je serai revenue dans peu de temps » dit-elle à Délise et Erec, qui la regardèrent s'envoler pour devenir un minuscule point rose à l'horizon, dans le crépuscule rose...

## Le poison d'Artolf

De nouveau, ils étaient tous les six autour de la lueur dorée d'un feu. Eréthéia était étendue sur le flanc près d'eux, et Crek se reposait de ses expéditions dans sa tente. L'herbe, auparavant rase et sèche, était d'un vert tendre, l'air était suave et une légère brise parfumée soufflait. Des bourgeons apparaissaient un peu partout et, du haut de leur falaise, ils pouvaient voir que la plaine rousse épineuse verdissait.

Elyptée avait raconté à Thémaé et à Budok l'enchantement de leur voyage de retour sous la pluie douce. Sur le dos d'Eréthéia, ils glissaient au-dessus d'une planète renaissante. Les rivières coulaient, transparentes, la terre ne tremblait plus, les volcans étaient éteints et la mer apaisée scintillait, de nouveau bleue et lisse. Tout semblait revivre, pacifié. Mais hélas ! L'Inharmonie était toujours présente. Les villes étaient toujours en ruines, les bâtiments étaient toujours déconstruits, et les Inharmoniques étaient toujours tordus !

Budok et Thémaé, pleins d'admiration, avaient accueilli leurs amis avec enthousiasme. Ils avaient compris que l'onde noire était vaincue quand ils avaient vu jaillir dans le ciel une gerbe blanche aveuglante avec un centre noir,

puis, plus tard, quand ils avaient vu tomber la pluie douce...Mais ils avaient hâte de connaître toute l'histoire de leurs exploits et, pendant une journée entière, ils avaient écouté, stupéfaits.

Eux avaient peu à dire. La vie s'était écoulée, presque tranquille, dans le campement de fourrures sur la falaise. Ils avaient senti la terre trembler légèrement, et le lac de fluigise, heureusement éloigné, s'était agité parfois de façon inquiétant. Ils avaient été affreusement inquiets pour leurs amis. Maintenant, ils savouraient le bonheur d'être ensemble, dans le premier crépuscule rose...

Mais l'Harmonie n'était pas revenue ! Ils avaient été courageux, ils avaient été valeureux, ils avaient libéré la Bienveillante, qui avait vaincu l'onde noire. Mais l'Harmonie n'était pas revenue ! Il restait le Jardin des Dormeurs. Tout allait se jouer là-bas. Peut-être la pluie bienveillante avait-elle changé quelque chose ? Ils devaient savoir, ils devaient y aller. Ils partiraient dès le lendemain à la première aurore.

Et le jour suivant, dans la lumière rose, Eréthéia prit son envol. Ils survolèrent tout d'abord Sympathie. La superbe cité était en ruines, mais ces ruines étaient comme lavées, et luisaient faiblement, roses, sous les rayons du soleil premier. Le calme y régnait et, un peu partout pointaient de petites pousses vertes. Puis la silhouette du mont Etik se profila, solennel et grandiose. La Cité Directionnelle, à son sommet, rougeoyait.

Enfin la colline des Dormeurs fut en vue. Eréthéia se posa devant la Basilique d'améthyste, qui n'avait pas retrouvé sa beauté sublime. Mais ils remarquèrent que l'herbe sur laquelle ils marchaient était devenue plus verte et sentait un frais parfum d'herbe mouillée. Le silence était moins lourd, moins

angoissant. Leurs cœurs battaient très fort quand ils pénétrèrent dans la Basilique. Mais les Murs Musiciens étaient muets et les piliers de cristal tordus ou brisés.

Tandale se précipita vers eux en boitant très bas. Il était toujours aussi affreux, couvert de pustules, de cloques, de boutons. Ils le suivirent en courant vers les niches de chrysolite bleue. Qu'était-il arrivé aux Dormeurs ? Tremblants d'espoir, ils levèrent les yeux vers les silhouettes dressées. Ils étaient là, affaissés sur eux même, et leurs visages étaient gris et creusés ! Tandale résuma la situation de sa voix éraillée :

« L'Inharmonie n'est pas vaincue. L'Harmonie n'est pas revenue. Regardez-moi ! J'ai vu les deux ondes monter dans le ciel, j'ai senti la pluie douce. Mais rien n'a changé, et rien ne changera tant que les Dormeurs resteront empoisonnés. Les fleurs de citrine ne soufflent plus de poison. Mais cela suffit seulement à maintenir les Dormeurs debout. Il faut trouver le contrepoison ! Il le faut ! Je vous en conjure au nom de nous autres, pauvres Inharmoniques ! Notre sort est digne de pitié ! Vous êtes forts et courageux. Sauvez-nous ! Sauvez la planète Harmonie. Qu'elle mérite de nouveau son nom ! »

Emu, Erec regarda Eréthéia, puis Tandale. « Oui, nous irons chercher le contrepoison. La grande déesse Sebellia, qui connaît tous les secrets de la nature, nous aidera, j'en suis sûr. » Eréthéia cligna des paupières et baissa sa belle tête en signe d'approbation.

« Artolf est mort, mais son pouvoir de nuisance n'a pas disparu avec lui ! » dit Gorik. A cette nouvelle, le visage ingrat de Tandale rayonna.

« Pour que la Déesse puisse trouver le contrepoison, il nous faut lui porter un échantillon de ce terrible poison. En as-tu ? » demanda Erec.

« Suivez-moi » dit Tandale.

Et il les conduisit, entre les piliers de cristal, à l'étrange pièce où il préparait les nutriments que les fleurs de citrine, insérées au sommet de chaque pilier, soufflaient vers les Dormeurs. Il prit précautionneusement un coffret de métal sombre rongé de vert de gris, et le tendit à Erec en disant :

« Voici le coffret que le grand Sursage Artolf m'a apporté. Soyez très prudent, seigneur Erec. Ce coffret contient un poison très violent, qui commence même à attaquer le métal ! »

Erec prit le coffret et l'emballa avec soin dans sa cape de fourrure.

« Dès demain je partirai pour la forêt primordiale », dit-il à Tandale. « Puisse Sebellia nous aider ! Puisse le contrepoison rendre aux Dormeurs leur sensibilité ! Puisse l'Harmonie revenir enfin ! »



## Le contrepoison

« Je désire t'accompagner dans la Forêt d'Emeraude » disait Délise à Erec. « Je me dois de présenter mes respects aux Nouveaux Moussus et, au nom de mon père le roi, je dois renouveler notre ancienne alliance. Ce sont des alliés fidèles, vous avez pu le voir. » Elle avait dit cela d'un ton sans réplique. Parfois, la princesse pouvait se montrer impérieuse. Erec s'inclina en souriant.

Assis devant le feu, Gorik songeait. Il regardait Erec et se remémorait tous les périls qu'ils avaient couru ensemble, leur joie quand la Bienveillante avait été victorieuse, leur déception ce matin devant les Dormeurs...Il savait que le brillant Erec, aimé de Sebellia, reviendrait de la forêt d'Emeraude avec le contrepoison. Cela suffirait-il ? Tandale en était persuadé. Mais que savait Tandale ?

Il en était là de ses réflexions quand il vit Eréthéia s'approcher du feu. Les flammes jetaient des lueurs roses sur ses flancs immaculés, et ses yeux étaient pleins de larmes : « Mes chers amis » dit-elle de sa

voix- musique, « je dois vous quitter. Sebellia me rappelle. La grande alliance s'achève. Je partirai avec Erec et Délise pour ma forêt, et je ne reviendrai pas. »

Des larmes coulaient de ses longs yeux noirs. Elyptée joignit ses pleurs à ceux de la belle licorne. Les adieux furent touchants : ils s'étaient tous attachés à l'adorable Eréthéia, ils l'admiraient, ils l'aimaient...

Le nouvel état de la planète avait, semble-t-il, rendu aux antiques puissances leur vitalité, mais aussi leur indifférence...

Sol premier se levait quand Eréthéia prit son envol. Erec serrait contre sa poitrine le coffret de poison, soigneusement emballé dans des feuilles de louril. Délise était montée derrière lui. Les autres, debout au bord du plateau, le cœur serré, regardaient pour la dernière fois battre les grandes ailes chatoyantes.

Le voyage fut rapide. Bientôt, la forêt primordiale fut en vue. La revoir encore une fois était un grand bonheur pour Erec. D'un vert somptueux, elle s'étendait sous ses yeux, riche d'une vie foisonnante et mystérieuse. A ce moment, Eréthéia fit entendre, de sa voix musique, une mélodie étrange qui évoquait la jeunesse et la force... Elle se posa sur la prairie au bord du petit lac d'où elle avait émergé devant Erec ébahi. Puis, elle s'inclina devant la princesse, dit adieu à son cher Erec et, d'un bond gracieux, elle plongea dans les flots et disparut. Très émus, Erec et Délise restèrent longtemps à contempler le lac de nouveau lisse et scintillant. Un feulement doux les arracha à leur rêverie : la Féline les fixait de ses yeux d'or, allongée sur l'herbe douce. D'un bond léger, elle se leva et se mit en route. Ils la suivirent. Ils marchèrent longtemps avant d'arriver à l'allée argentée qui menait aux Nouveaux Moussus. Au seuil, la Féline les abandonna.

Devant la somptuosité des grands arbres aux troncs blancs et aux feuilles scintillantes qui émettaient une musique mystérieuse, Délise s'arrêta, éblouie. Erec la prit par la main et, ensemble, comme portés par une force irrésistible, ils marchèrent vers la clairière dorée qu'on devinait au fond de l'allée. Ils y entrèrent le cœur battant. Une sorte de frisson qui se communiquait d'arbre en arbre les accueillit. De nouveau, Erec fut saisi par l'intense présence de leur pensée, unique ou multiple suivant les moments.

Dans la lumière dorée, ils s'avancèrent au centre du cercle. Délise s'inclina très bas et dit : « Vénérables, mon père, le roi Khapricor, vous salue et, en ma personne, il vous rend grâce de votre aide. »

Le cercle des arbres bruit doucement, puis un silence total se fit. La nature tout entière semblait retenir son souffle. La voix sonore du Patriarche s'éleva, faisant s'envoler les oiseaux affolés :

« Nous sommes honorés de votre visite, princesse. Des liens très anciens existent entre nous. »

Erec prit la parole : « Noble Patriarche, votre alliance nous a permis de combattre Artolf et l'onde néfaste. Notre reconnaissance est éternelle. Hélas, notre peuple souffre toujours. L'Harmonie n'est pas revenue ! »

« Seigneur Erec, notre aide et celle de Sebellia vous sont acquises. Nous vous soutiendrons selon nos moyens. Mais nous ne sommes pas maîtres des cieux, et vos malheurs viennent de très loin. Vous devrez parfois combattre seuls. » dit le Patriarche de sa voix profonde.

On entendit de nouveau le bruissement des feuilles, et les oiseaux revinrent se poser sur les ramures. Le Patriarche avait fini de parler. Erec et Délise s'inclinèrent et sortirent à reculons de la clairière dorée. La Féline les

attendait. Ils savaient qu'ils devaient la suivre. Sol deuxième se couchait déjà, et ils marchaient dans une débauche d'or vert. Ils firent halte pour la nuit au bord d'un ruisseau transparent bordé de palléolias. La Féline s'assit dans l'herbe, et ils l'imitèrent. Ils savouraient des palléolias tout en regardant, dans la prairie toute proche, un troupeau de charmants quadrupèdes défendu par deux mâles puissants aux cornes acérées. Tranquillement, la Féline se leva et se faufila dans les buissons. Erec comprit qu'elle aussi avait faim, et que le troupeau devait se tenir sur ses gardes...Ils repartirent à l'aube suivante. Le trajet dura plusieurs jours, dans la lumière verte et la chaleur douce de la Forêt d'Emeraude.

Quand ils arrivèrent aux contreforts des montagnes, la Féline s'engagea dans un défilé rocheux qui allait en se rétrécissant. Il menait à une vaste caverne devant laquelle s'étendait une terrasse dallée. Au fond de la caverne, on voyait des alambics qui bouillonnaient et fumaient, et sur la terrasse une très grande table en pierre bleue d'Oïstrik. La Féline avait disparu. Erec et Délise s'immobilisèrent. Ils attendaient, vaguement inquiets. Ils n'attendirent pas longtemps : une superbe créature sortait lentement de la caverne ! Elle avait un noble visage aux yeux étincelants, des épaules et des bras très blancs, et, à partir de la taille, son corps était une queue de serpent recouverte d'écailles irisées, vertes, bleues, ambrées, glaz, qu'elle faisait ondoyer avec grâce pour avancer ! Ses mains ornées de bagues tenaient une coupe transparente remplie d'un liquide couleur de rubis. Délise et Erec la contemplaient, pétrifiés et éblouis. Ils s'agenouillèrent devant elle, et Erec dit :

« Je te salue, noble serpente. Je suis Erec. La grande déesse m'a accordé sa protection et, avec son aide puissante, la planète a été sauvée. Hélas, l'Harmonie n'est pas revenue. Artolf, dans sa folie, a empoisonné les Dormeurs qui captaient l'Harmonie. Voici le poison. »

La belle créature déposa sa coupe sur la table, prit la boîte et la mit à côté. Puis elle parla :

« Je suis Margana la magicienne. Je possède tous les pouvoirs de la déesse. » Et, renversant le liquide couleur de rubis sur la boîte, elle ajouta : « Je dois avant tout purifier le contenant. » Un nuage enveloppa la boîte, qui réapparut, ouverte et sans taches...

Alors elle frappa dans ses mains, et quatre petites gnomes, ridées comme des palléolias, vêtues de capes de fougères vertes trottinèrent vers elle. Trois d'entre elles portaient des caisses remplies de flacons, la quatrième un grimoire presque aussi grand qu'elle. Elles déposèrent le tout sur la table, et disparurent. Margana se tourna vers Délise, toujours agenouillée, et dit : « Relevez- vous, princesse. La divine Sebellia est honorée par votre présence et elle confirme son alliance éternelle avec le peuple Gug. » Délise remercia, heureuse.

Les petites gnomes réapparurent, et déposèrent sur la table quatre coupelles de cristal transparent dans chacune desquelles elles laissèrent tomber deux grains de poison. L'une d'elles s'avança vers Margana, portant sur un plateau de chrysolite une baguette légèrement lumineuse. La magicienne s'en saisit et, désigna un des flacons. La petite gnome en versa une goutte dans chaque coupelle. D'un éclair bleu de sa baguette, la serpente déclencha des réactions successives, puis elle dit : « Il y a beaucoup de bêtise, mais aussi une terrible méchanceté dans ce poison. Le travail sera long. Le jour s'achève, on va vous mener à votre logis »

En effet, une petite gnome conduisit Erec et Délise au fond de la grotte où un escalier taillé dans la pierre débouchait dans une pièce ronde, chaude et tapissée de mousses. Sur un rocher plat, une coupe contenait des

palléolias. Ils se restaurèrent, et s'allongèrent sur la mousse. Longtemps ils entendirent des bruits d'explosions, puis le sommeil les saisit.

A l'aube première, lorsqu'ils sortirent de la caverne, ils virent la belle serpente, dressée sur les anneaux irisés de sa queue, verts, bleus, ambrés, glaz, que la lueur de l'aurore teintait de rose... Elle tenait dans ses mains un flacon de cristal violet qu'elle leur tendit en disant : « Voici le contre poison. »

## Le défi

Eperdus de reconnaissance, ils avaient pris congé de la belle Serpente, et ils avaient rebroussé chemin dans le défilé rocheux. La Féline était là. De nouveau, ils la suivirent. Erec serrait contre sa poitrine le flacon de cristal violet. Pendant plusieurs jours, ils avaient suivi la Féline, et ces jours avaient été des jours de bonheur. La forêt les entourait, les réchauffait, les nourrissait comme une mère, et c'est presque à regret qu'ils virent se dresser la porte au grand linteau blanc. Après un long regard de ses yeux d'or, la Féline disparut dans les buissons. Ils passèrent la porte : Crek les attendait de l'autre côté.

Par un crépuscule second somptueux, ils atterrirent au campement. Erec sauta à terre en brandissant le flacon de cristal violet qui virait au rose sous les derniers rayons de Sol deux. Le soulagement, la joie, l'espoir se lisaient dans les yeux. Autour d'un feu, Erec et Délise racontèrent la Forêt

d’Emeraude, la belle Serpente, les petites gnomes...La phrase énigmatique des Nouveaux Moussus : « Vos malheurs viennent de très loin » les inquiéta. Se pouvait-il que le contrepoison ne suffise pas à restaurer l’Harmonie ? Dans le soir tiède, éclairé par les cinq lunes, ils étaient partagés entre l’inquiétude et l’espoir...

Après une nuit où le sommeil les avait fuies, ils se retrouvèrent tous à l’aube première. Elyptée avait eu un rêve angoissant, et elle y voyait un mauvais présage : dans ce rêve, les Dormeurs ne parvenaient plus à dispenser l’Harmonie...

Crek était prêt. Il ferait plusieurs voyages, car ils tenaient tous à assister à la scène cruciale où les fleurs de citrine souffleraient le contrepoison. Quand ils furent arrivés devant la Basilique d’améthyste du jardin des Dormeurs, ils y pénétrèrent le cœur battant. Tandale devait les guetter, car il apparut aussitôt, les mains tendues vers le flacon de cristal violet que tenait Erec. Sans un mot, il le prit, et disparut derrière les piliers. Plusieurs Inharmoniques, sortis d’on ne sait où, le suivirent.

L’attente fut longue. Assis au pied des colonnes de cristal, ils se regardaient, trop inquiets pour parler. Enfin, Tandale reparut. Il paraissait content, et il essayait même de sourire.

« J’ai réussi, » dit-il. « Les fleurs de citrine ont commencé à souffler le contrepoison. »

Tous, au comble de l’angoisse, coururent vers les niches de chrysolite bleue. Erec s’immobilisa devant une femme, très belle, mais à qui le poison avait donné un teint couleur de fer, des cernes violets, et une pose affaissée, et il ne la quittait pas des yeux. Délice courait en tous sens, Gorik, le bras autour de l’épaule d’Elyptée, marchait avec lenteur, Budok et Thémaé s’étaient postés devant un homme très pâle, vouté, au regard perdu.



Il ne se passait RIEN ! Le temps s'écoulait, leur impatience et leur angoisse augmentaient d'instant en instant.

Après un long moment, soudain, Erec poussa une exclamation : « Regardez ! » Ils se précipitèrent tous. Dans sa niche de chrysolite, la vivante statue se transformait. Au début, ce fut à peine perceptible. Son teint s'éclaircissait lentement, elle se redressait, et le violent cerne violacé s'adoucissait. Les heures s'écoulèrent, et elle devenait de plus en plus belle, de plus en plus sereine, de plus en plus hiératique, pour enfin, dans sa niche de chrysolite bleue, se détacher, Dormeuse droite au teint nacré...

Dans les quarante- neuf autres niches, le même miracle se déroulait. Chaque Dormeur changeait à son rythme, certains étaient déjà sauvés, tandis que d'autres étaient encore au début de la transformation. Le spectacle était magique. Tous les six, ils étaient sous le charme, et ils tressaillirent quand ils entendirent Tandale gémir. Ils se tournèrent vers lui. L'affreux Inharmonique était un peu moins laid : quelques pustules avaient disparu, il était un peu moins tordu. Mais il était toujours Inharmonique ! De son doigt, il désignait les Dormeurs : les improbables objets pointus et verdâtres s'échappaient toujours de leur corps ! Même s'ils étaient d'un vert un peu bleuté, même si les éclairs soufrés qu'ils lançaient étaient moins violents, ils n'étaient pas redevenus les merveilleuses sphères bleues transparentes qui répandaient l'Harmonie... Tandale, maintenant, sanglotait. Ses collaborateurs Inharmoniques l'entouraient, et pleuraient eux aussi.

« Je me suis trompé ! Le contrepoison ne suffisait pas ! » gémit-il.

Entre les piliers de cristal et les niches de chrysolite bleue, la désolation régnait. Elyptée osa une parole d'espoir : « Peut-être faut-il attendre encore ? Nous allons rester, nous allons guetter, et, qui sait ?... »

Ils campèrent de longs jours dans la salle des Dormeurs, attentifs au moindre changement. Mais rien ne se produisait plus. Les Dormeurs, redevenus superbes et hiératiques, laissaient toujours glisser de leurs silhouettes hautaines les horribles objets hérissés.

Un jour, enfin, ils durent reconnaître leur défaite. Ils n'avaient pas réussi ! L'Harmonie n'était pas revenue ! La terrible parole des Nouveaux Moussus ne se révélait que trop vraie : leurs malheurs venaient de très loin ! Oui, ils avaient tout essayé sur leur chère planète, ils avaient été des chevaliers sans peur et sans reproches, ils avaient fait des merveilles. Mais leur ennemie les guettait et se rapprochait : Alecto !

Alors, ils se battraient encore ! Il fallait que l'Harmonie revienne et que leur planète mérite de nouveau son nom, ce nom si doux : la planète Harmonie... « Notre quête n'est pas finie, mes amis » dit Gorik en serrant les poings, le visage tourné vers le ciel d'un air de défi ...

FIN

La suite tome 2

« Les trois portes d'atrior »

