

Le voyageur
Tome III
Le comté souterrain d'Hélischlo

Ballo Ousmane

Le voyageur
Tome III
Le comté souterrain d'Hélischlo
Roman



LE LYS BLEU
ÉDITIONS

© Lys Bleu Éditions – Ballo Ousmane

ISBN : 979-10-422-3637-3

Le code de la propriété intellectuelle n'autorisant aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L.122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

La saga intitulée *Le voyageur* raconte les aventures d'un voyageur parcourant différentes régions à cheval, à la rencontre de cultures variées. Ce voyageur est originaire d'un comté peuplé de voyageurs, dirigé par un patriarche. En plus de découvrir de nouvelles cultures, il a pour mission d'apporter son aide à ceux qu'il rencontre en chemin.

Ces aventures sont détaillées dans les ouvrages suivants :

Tome 1 : Le voyageur – L'énigme de Marsoville, la ville dite AT ;

Tome 2 : Le voyageur – La route de l'espoir ;

Tome 3 : Le voyageur – Le comté souterrain d'Hélischlo.

Chapitre I

En route pour Hélischlo



Le voyageur a quitté ses compagnons de la route de l'espoir à Ville-nouvelle. À cheval, avec Marso perché sur son épaule, il repense à la longue traversée aux côtés de ces habitants bannis de Tour-ville. Toutefois, il sait que son voyage sera long et que d'autres aventures inattendues et palpitantes l'attendent sur ces routes surprenantes qui le conduisent à la découverte des cultures de la région. En chemin, un vent frais souffle. Les petites gelées limpides qu'il aperçoit sur les feuilles des arbres lui rappellent qu'il doit désormais trouver un endroit chaud pour lui et ses bêtes durant l'hiver qui s'annonce. Il entamera ensuite son retour au comté.

Il est à présent sur un sentier recouvert de petites herbes desséchées qui se tordent au contact des sabots du cheval et de l'âne, provoquant de légers bruits secs de glissement. Le voyageur avance au trot. Le vent souffle maintenant en sens contraire. Il est de plus en plus frais. Les déplacements deviennent pénibles ; les bêtes avancent la tête basse pour éviter le vent de face. Il est si froid que le cheval grelotte et secoue énergiquement la tête de droite à gauche. L'âne, à l'arrière, en fait

autant. Marso, silencieux depuis le départ de Ville-nouvelle, pousse quelques cris. Il quitte l'épaule du voyageur et trouve refuge dans une sacoche en cuir entrouverte accrochée au cheval. Le voyageur incline son chapeau vers l'avant pour se protéger.

La force du vent baisse un moment puis reprend assez violemment. Les branches des arbres se balancent énergiquement et se tordent bruyamment, perdant leurs feuilles vertes. Des échos sourds et déchirants de craquements se font entendre à leurs sommets. Un brouillard humide s'installe peu à peu. La visibilité baisse sur le sentier.

Le voyageur progresse péniblement, jetant des regards à gauche et à droite à la recherche d'une quelconque présence humaine. Il se redresse sur sa monture pour essayer de voir plus loin, mais seule une végétation marquée par le froid s'offre à lui.

La traversée sur le long et interminable sentier est laborieuse. Le voyageur caresse son cheval pour lui donner du courage et jette aussi un regard à l'arrière pour s'assurer que l'âne va bien, scandant « Hit ! Hit ! Hit ! » pour leur donner de l'énergie.

Il se penche vers la sacoche en cuir dans laquelle Marso a trouvé refuge pour serrer une lanière, afin que ce dernier ne souffre pas du vent frais. Les intempéries qui sévissent sur ce sentier ne lui permettent pas de faire un camp près des arbres en bordure, qui bougent sans cesse sous l'effet du vent. Lui et ses bêtes ne seraient pas en sécurité.

Il continue donc sa difficile avancée vers une montagne qu'il aperçoit loin devant. À sa hauteur, il descend rapidement de cheval et desserre la lanière de la sacoche en cuir pour permettre

à Marso de sortir. Ce dernier bat des ailes et rejoint très vite son épaule.

Il laisse ses bêtes en contrebas et se dirige vers le sommet de la montagne. Il emprunte un petit passage dégagé sur le flanc droit. En chemin, il remarque entre deux rochers la présence d'un autre passage. Son aspect poussiéreux le convainc qu'il a récemment été emprunté. Ce passage le conduit à l'entrée d'une grotte. Il y fait assez sombre. De grosses pierres à la forme bien taillée y sont disposées de telle manière que le voyageur se demande si cette grotte n'a pas dernièrement servi d'abri. Les parois de celle-ci sont lisses à sa gauche et très irrégulières à sa droite, comme si quelqu'un avait entrepris de les lisser de la gauche vers la droite sans avoir eu le temps d'aller au bout de sa tâche.

Cet abri a l'avantage d'être assez large pour lui et ses bêtes. Le voyageur regarde Marso et lui dit : « Nous allons camper ici ».

Il descend rapidement de la montagne et va chercher ses bêtes. Il les conduit à la grotte et les installe au fond de celle-ci. Il ôte sa selle du dos du cheval puis décharge l'âne du poids des provisions.

Marso quitte son épaule et va se percher sur une roche de la paroi de la grotte. L'oiseau réussit tant bien que mal à s'y tenir. Il reste silencieux, bat des ailes un moment, et pousse quelques cris pour signifier au voyageur qu'il est temps de faire un feu.

« Dans cette région du nord, les hivers sont très rudes ! Rejoins le comté souterrain pour t'y abriter jusqu'au printemps ! Quand tu entendras les cris des oiseaux ilitérés ! C'est que tu y es proche. Ces oiseaux ont la particularité de bien supporter le froid.

Ils sont toujours visibles dans le ciel et sur les branches hautes des arbres non loin de ce comté souterrain. Ils ont un plumage blanc avec des points noirs. Le son de leur cri est comparable à celui d'une flûte. Quand ces oiseaux sont nombreux à siffler, on se croirait à un spectacle musical donné par des flûtistes. Leurs cris ne te laisseront donc pas indifférent ! » lui avait dit son Patriarche au comté des voyageurs.

Il sait donc qu'il n'aura pas de difficulté à les reconnaître.

« Le chemin qui conduit à ce comté souterrain te sera indiqué par quelqu'un qui t'est familier ! » avait également précisé le Patriarche.

Mais qui est cette personne familière qui lui indiquera l'entrée du comté souterrain ? Il se le demande encore. Il sait cependant que les propos du Patriarche comportent parfois des énigmes à résoudre.

Songeur, le voyageur pense aux propos du Patriarche et à son retour au comté qui constituera la dernière étape de son voyage. Debout, occupé à installer son camp et toujours pensif, il est très vite rattrapé par l'urgence du moment. Celui de faire un feu pour réchauffer son abri rocheux. Lui et ses bêtes en ont terriblement besoin.

Il rassemble rapidement quelques feuilles encore sèches que le vent a emportées jusqu'à l'entrée de la grotte. On le voit se saisir de chacune d'elles au sol comme d'un trophée. Malgré la fraîcheur et l'humidité ambiantes, il réussit à allumer son feu. La chaleur revient dans l'abri.

Il prend place à l'entrée de celui-ci pendant que ses bêtes broutent paisiblement la paille posée à leurs pieds dans le fond. Marso s'attarde un instant près du feu. L'oiseau ouvre grandement ses ailes afin de permettre à la chaleur de pénétrer le reste de son corps. Il rejoint le voyageur à l'entrée plus tard.

« Courage Marso ! lui dit-il en caressant son plumage. Nous rejoindrons un comté souterrain très bientôt et y resterons au chaud jusqu'à la fin de cet hiver. »

Marso pousse un léger cri et secoue la tête pour lui signifier qu'il a hâte d'y être et que le temps presse.

Toujours assis à l'entrée de l'abri, le voyageur jette un regard sur le paysage en contrebas. Il constate que la plupart des arbres ont perdu leur couverture verte et que l'hiver clame de plus en plus son intrusion avec insistance.

Le timide soleil qui brillait tantôt se couche enfin. La nuit et son manteau noir recouvrent peu à peu tous les environs. Le voyageur quitte alors l'entrée de la grotte et se dirige vers l'intérieur. Il s'approche d'une de ses sacoches posées sur une pierre à sa droite. Il en sort un drap qu'il étale près du feu. Il s'y allonge. Marso se tient près de lui. Les souvenirs du comté le regagnent aussitôt. Les propos du Patriarche au sujet du comté souterrain lui reviennent à nouveau.

Il finit par s'endormir. Marso, silencieux à ses côtés, semble aussi endormi. Ses bêtes, elles, continuent de mâcher la paille tout en profitant de la chaleur de l'abri.

Durant la nuit, le voyageur ouvre souvent l'œil pour voir si son feu est toujours allumé et si Marso et ses bêtes vont bien. Il se recouche ensuite. Sa nuit est entrecoupée par des réveils ponctuels.

À l'aube, contrairement à ses habitudes, le voyageur ne prépare pas ses bêtes pour la traversée. Il préfère attendre les premiers rayons du soleil, car lui et ses bêtes supporteront mieux le froid sous ces timides rayons de la saison.

Il sort un bout de pain d'une sacoche, en prend quelques bouchées et pose un bout aux pieds de Marso. Il boit ensuite quelques gorgées d'eau de la gourde qu'il porte toujours en bandoulière, puis remplit d'eau le bol posé au pied de Marso. L'oiseau trempe le bec puis vole se percher sur un rocher à l'entrée de l'abri. Le voyageur se dirige ensuite vers ses deux bêtes au fond avec une autre gourde plus grande, remplit d'eau le grand creux d'une roche située non loin d'eux et leur apporte encore un peu de paille. Il rejoint Marso à l'entrée de l'abri et attend que le ciel s'éclaircisse.

Assis, il contemple à nouveau le paysage avec un regard songeur, ses yeux ne quittant plus le long sentier en contrebas qu'il empruntera sous peu.

Le ciel est à présent dégagé, orné de nuages bleus et gris clairs. Cette vue est suivie de quelques timorés cris d'oiseaux perchés sur les arbres. « La vie reprend enfin son cours ! » se dit-il, la tête levée et le regard tourné vers les sommets des arbres environnants.

Il rejoint en toute hâte ses bêtes au fond de l'abri pour les préparer à la suite du voyage. Plus tard, il les conduit au pied de

la montagne, remonte à l'abri chercher sa selle puis ses provisions. Marso, quant à lui, vole à grande vitesse dans le ciel, ayant compris que le départ est imminent.

À cheval, le voyageur reprend sa traversée sur le long et interminable sentier, désormais pressé de regagner au plus vite le comté souterrain comme son patriarche lui a recommandé.

Durant le trajet, il remarque que ses bêtes montrent des signes de fatigue. Le cheval avance péniblement, posant avec difficulté sa patte arrière gauche sur le sol du sentier parsemé de petites pierres. L'âne baisse également la tête fréquemment, de manière très inhabituelle. « La fatigue du voyage gagne peu à peu ces bêtes pourtant si endurantes », soupire le voyageur.

Au comté des voyageurs, les chevaux et ânes destinés au voyage sont choisis avec précaution et longuement préparés pour la circonstance. En dehors de la grande affection que le voyageur éprouve pour ses bêtes, regagner le comté avec elles saines et sauvées est une tradition.

L'idée de retrouver rapidement ce comté souterrain se renforce de plus en plus dans son esprit, un comté souterrain où ses bêtes resteront au chaud, « le refuge des voyageurs en période hivernale » selon le patriarche.

En chemin, il descend de cheval et se résout à marcher à leur côté. Marso rejoint la sacoche accrochée au cheval pour trouver un peu de chaleur. Le voyageur s'arrête par moment sur le sentier pour ramasser quelques rares feuilles encore sèches qui lui serviront à faire du feu dans son prochain abri.

Il arrive enfin à l'intersection du long sentier et d'une route. Il emprunte cette dernière, sachant qu'il a plus de chance d'y faire des rencontres et que surtout, contrairement au long sentier, cette route est jalonnée de montagnes qui lui serviront d'abri au besoin.

La forte sensation d'humidité, l'épais et persistant brouillard, le vent froid, les timides rayons de soleil et un début de manteau neigeux recouvrant progressivement les environs sont à présent les caractéristiques du paysage dans lequel le voyageur avance.

Durant ce périple, chaque fois que l'imposant brouillard réduit la visibilité et qu'il commence à faire nuit, le voyageur rejoint rapidement un abri rocheux entre deux montagnes pour y passer la nuit. Les feuilles sèches ramassées lui permettent d'y faire rapidement un feu.

Il avance ainsi durant plusieurs jours. Cette nuit, l'idée lui vient de rester dans son abri actuel jusqu'à ce qu'un éventuel passant lui indique le chemin à emprunter pour atteindre au plus vite le comté souterrain. Cet abri a la capacité de mieux conserver la chaleur que les précédents.

Le voyageur est à sa deuxième nuit de camp dans ces montagnes et la route qu'il ne cesse de scruter en contrebas depuis les hauteurs reste désespérément vide. Il n'y a aucun passage sur celle-ci.

« Les déplacements dans les régions sont sans doute limités à cause de la rude saison hivernale ! » se dit-il chaque fois qu'il est gagné par la déception.

Il a encore assez de provisions, ce qui le rassure. Il doit aussi ménager ses bêtes. Celles-ci resteront au repos dans l'abri. Il ne sort désormais que pour aller chercher des feuilles sèches pour faire un feu.

Il passe à présent sa sixième nuit dans l'abri. Assis à l'entrée de celui-ci, il est songeur. Ce temps hivernal commence peu à peu à lui paraître très long à la vue de la route toujours déserte en contrebas.

« Quelqu'un finira bien par passer ! » se dit-il chaque fois, déçu en regagnant le fond de l'abri. Les jours se succèdent ainsi.

Ce matin à l'aube, allongé sur sa couchette, il est réveillé par un écho lointain de roues de chariots. Il rejoint rapidement l'entrée de l'abri, fixant longuement l'horizon du regard. De loin, il aperçoit des chariots arriver dans sa direction.

Soulagé, il regarde Marso avec des yeux empreints de délivrance :
— Enfin, Marso ! Quelqu'un va peut-être nous indiquer le chemin !

Il descend rapidement des montagnes et se tient sur le bord de la route, le regard fixé sur les chariots arrivant en sa direction. Marso le suit et vole dans le ciel. Les trois chariots arrivent à sa hauteur.

Le voyageur interpelle le cocher du chariot de tête. Ce dernier s'arrête, tout comme les deux chariots à l'arrière. Ces cochers portent de grands manteaux en fourrure, sans doute pour se protéger du froid. Le voyageur s'approche du premier et le salue. C'est un grand homme barbu, portant un grand chapeau marron avec un foulard bleu autour du cou. Il conduit une calèche à deux

portières avec une bande dorée autour de la carrosserie, différente des deux autres chariots à l'arrière qui sont des chariots ordinaires comme on en trouve fréquemment sur les routes de la région.

Le cocher barbu qui conduit la calèche regarde longuement le voyageur puis le salue à son tour en levant le bras. Le voyageur se tourne vers les deux autres cochers à l'arrière et les salue. Ceux-ci répondent par des hochements de tête.

« Connaissez-vous le chemin qui conduit au comté souterrain ? » demande le voyageur après s'être rapproché du cocher barbu au grand chapeau marron.

— Le comté souterrain ? répond le cocher barbu, l'air interrogateur. Je ne connais pas de comté souterrain par ici ! ajoute-t-il avec le même air d'incompréhension.

Le voyageur a en mémoire les propos du patriarche : « Le chemin qui conduit au comté souterrain te sera indiqué par quelqu'un qui t'est familier. Quand tu entendas le son du cri des oiseaux ilitéris, c'est que tu es proche de celui-ci. »

Il ne voit visiblement pas de familiarité avec le cocher et de plus, il n'a jusqu'ici pas entendu de cris d'oiseaux comparables à celui des ilitéris.

Il ne montre donc aucun signe de déception à la réponse du cocher.

Il l'interpelle à nouveau :

— Pouvez-vous alors m'indiquer le chemin à emprunter pour se rendre rapidement à la ville la plus proche ?

— Elle est à une demi-journée de cheval d'ici, lui répond le cocher. Il lui indique l'horizon en lui disant : continuez sur cette route et prenez le premier sentier que vous apercevrez à votre droite ! Vous y serez très vite !

Le cocher au grand chapeau marron reste un moment silencieux et observe le voyageur. Il lève la tête en direction de la montagne d'où il l'a vu descendre. Il éprouve de la compassion à son égard. Il le trouve perdu et isolé au milieu d'une nature assez hostile.

— Voulez-vous des provisions pour la route ? lui demande le cocher.

— Non, merci pour cette attention. J'ai des provisions là-haut dans mon abri, répond le voyageur en lui indiquant de la tête le sommet de la montagne.

Le cocher se baisse sous un cadre de la calèche et en sort une petite botte de feuilles sèches enroulées dans une fourrure. Il la tend au voyageur.

— Tenez, ces feuilles sèches vous serviront à faire votre feu !

Le voyageur hésite. Il ne s'attendait pas à un tel geste spontané de la part d'un inconnu.

— Prenez-le, s'il vous plaît ! C'est un geste de solidarité entre voyageurs ! Vous ne pouvez le refuser, insiste le cocher au chapeau marron.

— Merci à vous ! lui répond le voyageur.

Le voyageur est très sensible à ce geste. Il le fait savoir en inclinant la tête pour dire merci au cocher au chapeau marron. Il fait de même à l'égard des deux autres cochers à l'arrière qui arrivent à sa hauteur.

Il leur souhaite bonne route et rejoint très rapidement son abri avec la botte de feuilles sèches qu'il range dans un sac. Les trois chariots se suivent et continuent leur chemin sur la grande route.

Le voyageur prépare rapidement ses bêtes. Il murmure à l'oreille de Marso :

— On va enfin continuer le voyage !

Marso lui répond « Oui ! Oui ! Oui ! » par des battements d'ailes.

Il est à présent sur cette route et suit les indications que le cocher lui a données. Il marche aux côtés de ses bêtes. Devant lui avancent les trois chariots. Il les aperçoit maintenant disparaître. Cette présence humaine, même éphémère, l'a rassuré et réconforté sur cette route quasi déserte.

Chapitre II

Au comté souterrain



De gros flocons de neige commencent brusquement à tomber. Le sentier indiqué par le cocher et sur lequel le voyageur se trouve maintenant ne tarde pas à être complètement recouvert d'une chape blanche. Il s'arrête et sort d'un sac accroché à l'âne d'épaisses couvertures tissées en fibre de laine, utilisées au comté des voyageurs pour se protéger du froid pendant la saison hivernale. Il recouvre d'abord l'âne puis le cheval. Marso retourne à la sacoche accrochée au cheval.

Le voyageur regarde à gauche, à droite, et à l'horizon pour distinguer un éventuel signe qui lui indiquerait qu'il n'est plus loin de la ville mentionnée par le cocher. Peu à peu, une mélancolie le gagne, et il se souvient des chants joyeux et mélodieux des oiseaux qui animaient son trajet durant les périodes ensoleillées. « Tous ces beaux oiseaux qui volaient et sautillaient majestueusement à mon passage depuis mon départ du comté sont maintenant terrés au chaud, attendant la fin de l'hiver », pense-t-il, rêveur.

Avant la tombée de la nuit, il aperçoit au loin les premières habitations de la ville indiquée. En se rapprochant, il distingue clairement les toits et les façades. Soudain, il entend des sons suaves provenant des arbres à proximité. L'harmonie de ces sons, qui résonnent de tous les côtés, attire de plus en plus son attention.

« Ce sont les oiseaux ilitéris ! » s'exclame-t-il, levant la tête vers les arbres pour les admirer.

Rassuré et confiant, il avance désormais à pas déterminés. Peu après, il aperçoit une inscription sur le bord du chemin : « Bienvenue à la ville d'Hélischlo. »

Soulagé, il dit à Marso, toujours blotti dans la sacoche : « On y est presque ! »

Il atteint enfin les premières habitations. Ces demeures sont situées de part et d'autre d'une longue voie qui coupe la petite ville en deux et qui semble continuer au-delà. En scrutant les étroites rues et la longue voie, il constate qu'elles sont étrangement désertes. De la première à la dernière maison qu'il peut voir au loin, il n'entend aucun bruit autre que les échos intermittents des cris d'oiseaux ilitéris.

Il continue sur cette voie centrale, scrutant les habitations une à une, tournant la tête à gauche puis à droite. Il jette des regards à l'entrée et aux alentours de chacune d'elles. Le même silence pesant règne, lui rappelant la traversée des sept monastères en compagnie des habitants bannis de Tour-ville.

Loin d'être intrigué, il attribue ce silence à la saison. Il décide de frapper à la porte de la prochaine habitation qu'il aperçoit non loin. « Les habitants sont peut-être à l'intérieur, au chaud, pense-t-il. Peut-être bien que quelqu'un m'ouvrira et m'indiquera le chemin qui mène au comté souterrain », conclut-il.

À l'entrée, il frappe à une grande porte à moitié recouverte de neige :

« Y a-t-il quelqu'un ? » demande-t-il.

Il n'obtient pas de réponse. Il frappe une nouvelle fois. Toujours pas de réponse. Il se dirige alors vers la porte d'entrée de l'habitation suivante.

Il frappe. Pas de réponse non plus. Le voyageur commence à douter de la présence d'habitants dans cette petite ville. « Elle est peut-être abandonnée », murmure-t-il à Marso.

Il retourne sur l'artère principale à la recherche d'un habitant. Il se baisse un moment pour retirer la neige qui s'est accumulée sous la semelle de sa chaussure alors qu'il frappait à l'entrée d'une demeure. En se relevant, il voit à quelques pas de lui un grand ours brun. L'ours se place en travers de son chemin par la gauche comme s'il voulait qu'il s'échappe par la droite.

Face au voyageur immobile, sans montrer de signes de panique, l'ours se met sur ses pattes arrière et fait de grands mouvements d'intimidation avec ses deux pattes avant. Le voyageur, initialement paralysé de peur par cette apparition soudaine, se ressaisit et garde son calme. Il jette un coup d'œil vers ses bêtes et constate qu'elles ne montrent aucun signe d'affolement. Marso non plus ne semble pas perturbé par le bruit

des pattes de l'ours s'enfonçant dans la neige. Il finit par sortir de la sacoche et vient se percher sur l'épaule du voyageur.

L'ours continue ses gestes agressifs. Curieusement, il ne grogne ni ne hurle. Il se contente d'inciter le voyageur à s'échapper par sa droite. Voyant que le voyageur ne s'exécute pas, l'ours se remet sur ses quatre pattes et feint d'avancer vers lui. Voyant que le voyageur reste impassible, ne montrant aucun signe de panique et ne tentant pas de fuir, l'ours se redresse de nouveau sur ses pattes arrière et le menace avec encore plus de virulence.

Le voyageur continue de l'observer calmement et reste immobile. Plusieurs questions lui traversent l'esprit : « Un ours aussi menaçant qui ne pousse aucun hurlement ? C'est très curieux, se dit-il.

Cet ours est étrange ! Ne cache-t-il pas quelque chose ? » se demande-t-il aussi.

Il lance un regard à Marso qui, comme lui, regarde l'ours avec interrogation.

Le voyageur décide alors de faire quelques pas vers l'ours. Ce dernier reste sur ses quatre pattes et avance à son tour vers lui.

Le temps est glacial et le sol de l'artère principale de cette ville est totalement recouvert de neige. Les empreintes profondes laissées par les pattes de l'ours marquent le sol blanchâtre. Sur cette artère déserte, dans une ambiance très tendue, seuls le son crépitant des pattes de l'ours dans la neige, les échos lointains et intermittents des cris d'oiseaux ilitéris, et le bruit assourdissant de quelques branches d'arbre craquant sous le poids de la neige se font entendre.

Marso quitte brusquement l'épaule du voyageur. L'oiseau vole un moment dans le ciel autour de l'ours avant de revenir se percher sur son épaule. Il est calme et ne pousse aucun cri pour signifier au voyageur qu'il n'y a pas de danger.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, l'ours commence à reculer dès qu'il aperçoit Marso se poser sur l'épaule du voyageur. Il recule dorénavant à chaque pas que le voyageur fait dans sa direction.

« Qui êtes-vous ? » demande finalement le voyageur d'une voix grave.

L'ours continue de reculer. Le voyageur se demande alors s'il n'a pas en face de lui un ours qui n'en est pas un.

« Qui êtes-vous ? » répète-t-il en se rapprochant davantage de l'ours.

« Je recherche le comté souterrain ! Je suis un voyageur ! » dit-il alors d'un ton plus calme.

À ces mots, l'ours reste immobile. Il se redresse sur ses deux pattes arrière. Étrangement, d'une main qui semblait auparavant être une patte, un homme se révèle en retirant de sa tête un masque d'ours.

« Sous ce parfait déguisement se cache donc un homme ! » murmure le voyageur.

L'homme tient le masque à tête d'ours d'une main et de l'autre invite le voyageur à se rapprocher. Ils sont maintenant à un pas l'un de l'autre.

« Pourquoi êtes-vous donc déguisé en ours ? » demande le voyageur.

« Ma mission est de veiller à ce que tous les habitants d'Hélischlo rejoignent le comté souterrain pour s'y abriter avant les gros épisodes neigeux. L'hiver est très rude par ici, et ces épisodes neigeux sont brutaux, longs et abondants », explique l'homme en baissant la tête. Il la relève et regarde le voyageur avec un air d'incompréhension : « Pourquoi ne vous êtes-vous pas enfui à ma vue, comme le fait habituellement la population ? Les ours ne vous font-ils pas peur ? »

« Je ne me suis pas enfui parce que l'ours que vous représentiez m'a intrigué ! Vous ne poussiez ni hurlement ni grognement », répond le voyageur.

Pour ne pas frustrer davantage l'homme déguisé en ours avec des commentaires sur son imitation approximative, le voyageur l'interroge :

« Où sont passés tous les habitants de cette ville ? »

« Ils sont en partie réfugiés dans le comté souterrain. Ceux qui ne supportent pas la vie souterraine ont déjà rejoint la ville d'Ortela, à une dizaine de jours de cheval d'ici. Ortela a l'avantage, contrairement à Hélischlo, d'être située entre de grandes montagnes. Les sommets de celles-ci, en forme de voûte, atténuent les effets des courants d'air froid et protègent les

habitants des gros et redoutables épisodes neigeux, répond l'homme ours. Néanmoins, il arrive que certains habitants d'Ortela rejoignent le comté souterrain quand l'hiver est exceptionnellement rude », ajoute-t-il.

La difficulté de certains habitants à supporter l'obscurité du souterrain rappelle au voyageur son séjour dans la cité du jour et celle de la nuit située dans les nuages.

« Pourquoi cette tâche vous a-t-elle été confiée à vous ? » demande le voyageur, désireux d'en savoir plus sur cet homme ours.

À cette question, l'homme baisse la tête et détourne le regard du voyageur.

« Je ne peux malheureusement pas vous le dire », répond-il, le regard toujours fuyant.

L'homme retire complètement son déguisement et dit en regardant vers l'ouest de la ville, située à sa droite : « Vous avez beaucoup de chance ! Vous arrivez juste avant le début de ces épisodes neigeux ! Suivez-moi, je vais vous guider jusqu'à l'entrée du comté souterrain ! »

Le voyageur suit l'homme ours avec ses bêtes. Marso reste perché sur son épaule. En chemin, l'homme ours se retourne et regarde le cheval et l'âne du voyageur, lui disant d'un ton sympathique : « Une fois au comté souterrain, demandez à ce qu'on s'occupe de vos bêtes. Elles m'ont l'air épuisées. »

« Merci ! » lui répond le voyageur.

Ils quittent la grande artère de la petite ville d'Hélischlo et empruntent un petit sentier. Le froid se fait de plus en plus mordant, malgré la couverture autour de la taille du voyageur.

Alors qu'il marche dans les pas de l'homme ours, il réalise pourquoi son patriarche avait insisté pour qu'il trouve refuge au comté souterrain. L'hiver est si rude ici qu'il est presque incompatible avec toute forme de vie extérieure.

« Le patriarche a une pensée pour moi et les bêtes », se dit-il.

Cependant, au sujet des propos du patriarche qui lui reviennent : « Le chemin qui conduit au comté souterrain te sera indiqué par quelqu'un qui t'est familier », le voyageur n'a pour le moment pas de réponse. Il se garde de poser d'autres questions à l'homme ours, car ce dernier n'est visiblement pas très bavard. Il se contente donc de le suivre.

L'homme ours s'arrête devant ce qui semble être l'entrée d'une caverne, située sur la façade d'un gigantesque rocher à moitié recouvert de neige. L'entrée est partiellement fermée par celle-ci.

« C'est là ! L'entrée du comté souterrain. Une fois à l'intérieur, suivez l'allée descendante devant vous. Vous y passerez un bon hiver au chaud », dit l'homme ours. Il se tourne vers le voyageur et le regarde longuement : « Ne dites rien au sujet de notre rencontre pour le bien des habitants d'Hélischlo ! » ajoute-t-il.

« Ne vous en faites pas ! Cette rencontre ne sera pas dévoilée, et merci de m'avoir guidé », répond le voyageur.

L'homme baisse à nouveau la tête pour éviter le regard dubitatif du voyageur. Que ce soit par méfiance ou remords, le voyageur a du mal à cerner cet homme ours. Il aurait aimé en savoir plus sur lui, mais il doit absolument se mettre à l'abri.

« Salut à vous ! » dit enfin l'homme ours.

« Salut à vous et merci ! » répond le voyageur. Il regarde l'homme ours enfile son déguisement et rejoindre l'artère principale de la ville.

Il fait très froid, et l'urgence se fait sentir. Le voyageur conduit son cheval et son âne vers l'entrée indiquée. Une fois franchie, il suit une longue allée descendante. Elle est assez grande en hauteur et en largeur, ses façades étant faites de pierres et de roches de couleurs diverses : rouge groseille, grise perle, et bleu ardoise. Le voyageur avance et ne fait pour l'instant aucune rencontre.

« Les habitants doivent être retranchés dans le fond », dit-il à Marso.

Le voyageur ressent désormais une chaleur à mesure qu'il avance. Il retire alors sa couverture, ainsi que celles du cheval et de l'âne, les plie soigneusement, et les range dans une sacoche.

« Il fait doux ici ! » dit-il soulagé en regardant Marso. Ce dernier lui répond en signifiant son approbation par des mouvements du bec.

En effet, il fait si doux que le voyageur a déjà la sensation de retrouver les périodes ensoleillées. Il continue à descendre l'allée et commence à apercevoir des formes humaines tout en bas.

Les habitants qu'il aperçoit ont tous une canne à la main, une canne noire qui fait penser à des bergers. Ils sont habillés d'une tenue mi-longue de couleur réglisse, avec une cordelette de couleur mauve autour des reins. Ils sont sveltes.

Il se rapproche du premier et se présente à lui.

« Salut à vous ! Je suis un voyageur. Je cherche un abri. Je continuerai mon chemin une fois l'hiver terminé », annonce-t-il.

L'habitant, tenant fermement sa canne à la main, répond :

— Salut à vous, voyageur ! Vous devez être présenté au sage du comté ! C'est lui qui accorde l'hospitalité aux visiteurs ! dit-il en levant sa canne verticalement.

Le voyageur acquiesce de la tête.

L'habitant lui dit alors :

— Suivez-moi ! Je vous conduis à notre sage !

LE COMTE SOUTERRAIN D'HELISCHLO

Le comté souterrain d'Hélischlo est une immense caverne traversée par une longue allée descendante dès l'entrée. Ses abords deviennent parfois des lieux de retrouvailles où les habitants, assis, s'interpellent d'un côté à l'autre. De part et d'autre de cette allée se trouvent des habitations en forme de larges tanières, alignées les unes à côté des autres. Près de l'entrée se situe la grande tanière du sage, composée de deux

pièces : la première sert de logis au sage et la seconde, plus vaste, située derrière la première, fait office de salle de rencontre.

Des expositions aux allures festives sont régulièrement organisées dans cette seconde pièce de la demeure du sage. De belles roches taillées, représentant des objets du quotidien, y sont présentées, créant des moments très appréciés des habitants, qui en gardent des souvenirs inoubliables.

Devant chaque tanière, des bancs sculptés dans des roches noires ébène ornent l'entrée. La sculpture est une activité prisée ici.

Au bout de la longue allée se trouve une grande grotte qui sert d'écurie, une autre de même taille fait office de garage pour les chariots et de cave pour le matériel volumineux. Les habitants y stockent leurs possessions les plus précieuses. Le sol de la grande allée est jonché de gravats tombés des parois élevées de la caverne. Parfois, des pierres sont projetées depuis l'entrée, ce qui nécessite un nettoyage régulier pour éviter les accidents. Les arbustes robustes à l'entrée, dont les racines et troncs servent de boucliers contre les grosses pierres, rendent l'entrée du comté difficile à trouver pour les étrangers.

Durant les importantes chutes de neige, un léger courant d'air froid souffle le long de l'allée, poussant tous les habitants à se réunir dans la seconde pièce de la demeure du sage pour formuler des vœux de protection pour leurs demeures extérieures. Ici, les voix résonnent, obligeant les habitants à parler à voix basse pour ne pas troubler la tranquillité de la gigantesque caverne. La canne est ainsi utilisée comme moyen d'expression.

La vaste paroi rocheuse du comté, qui sert de toit, est si haute que les chevaux et les chariots peuvent s'y déplacer aisément pour transporter des provisions d'une tanière à l'autre. Le quotidien des habitants oscille entre tâches culinaires, divertissements et petits travaux dans les tanières et le long de la grande allée.

Un tunnel du comté souterrain conduit à la ville d'Ortela, offrant un raccourci par rapport au trajet de dix jours à cheval depuis la petite ville d'Hélischlo, qui nécessite de contourner plusieurs montagnes.

Sur le bas-côté de la longue allée, une fontaine alimente continuellement le comté en eau. De grands vases en terre cuite sont toujours prêts à accueillir l'eau claire qui s'écoule sans interruption depuis les sous-sols à travers une fissure d'une paroi rocheuse verdâtre. Pour fermer la fontaine, une roche de taille moyenne, de la même couleur que la paroi, est posée sur la fissure.

Les habitants font des provisions suffisantes en ville pour passer l'hiver confortablement avec leurs animaux dans le souterrain, vivant cette période comme un moment de repos au chaud, tout en restant solidaires.

L'intérieur du comté est éclairé par les timides rayons du soleil qui se projettent horizontalement depuis l'entrée, et les habitants allument des lampes à huile lorsque nécessaire. La vie quotidienne s'organise toujours le long de la grande allée.

Ici, il ne fait ni trop chaud ni trop froid ; le climat est tout simplement doux.

Les sous-sols du comté souterrain abritent plusieurs galeries descendantes. La tradition veut que l'on ne s'y aventure jamais. En effet, ces galeries, très étroites et similaires les unes aux autres, rendent difficile le retour une fois qu'on s'y engage. À certains endroits des sous-sols, de grandes fosses sont présentes. Des passerelles en bois, reliées par des cordes de liane, font la jonction entre les galeries. Les galeries horizontales délimitent les niveaux des sous-sols, tandis que celles inclinées permettent d'accéder à chaque niveau. Ces sous-sols sont inhabités, seules quelques chauves-souris s'y font entendre et l'intérieur reste sombre.

À la fin de chaque hiver, la population du comté souterrain rejoint la petite ville d'Hélischlo. Chacun retrouve sa demeure et se consacre à ses occupations. Les premières tâches consistent alors à réparer les dégâts causés par l'abondante quantité de neige tombée sur la ville.

À ce moment, certains habitants doivent refaire leurs toitures, d'autres reconstruire leurs enclos ou semer de nouveaux plants dans leurs champs, et les moins chanceux doivent reconstruire entièrement leur demeure. Néanmoins, le sentiment de liberté retrouvé se lit dans les regards à cette occasion. Ils savourent la liberté des déplacements, la vue du soleil, des nuages, des oiseaux dans le ciel, le retour dans les prairies, les champs, les fermes et les grands espaces de la ville.

La vie quotidienne à Hélischlo et à Ortela est très différente de celle souterraine. À l'extérieur, les rues sont constamment parcourues par les chariots et les chevaux, et les occupations se concentrent sur le travail à la ferme et dans les vastes pâturages.

Le voyageur suit l'habitant. Ils descendent la longue et grande allée. La curiosité de ce dernier, à la vue des grandes tanières, l'amène par moments à s'arrêter pour admirer ces habitations souterraines qui sortent de l'ordinaire. Depuis cette longue allée, il peut scruter et contempler l'intérieur de celles-ci.

Pendant ces courts instants où le voyageur marque le pas, l'habitant l'interpelle en lui faisant de grands signes à l'aide de sa canne.

Une douce mélodie parvient à l'oreille du voyageur. Son faible pour l'art oral l'amène à s'arrêter de nouveau et plus longuement cette fois-ci. Des femmes habillées de rouge et coiffées de foulards blancs avec des motifs fleuris tiennent de chaque côté une large étoffe blanche en soie qu'elles agitent frénétiquement en fredonnant cet air à voix basse :

Souterrain, assiste-nous !

Raffinées roches grises taupes

Vertueuses roches noires chaudes

Apaisantes roches vertes émeraudes

Permettez-nous de revoir le ciel

Dignes roches aux couleurs arc-en-ciel

Souterrain, assiste-nous !

À la vue du voyageur qui les observe depuis un moment, elles baissent légèrement la voix. Fascinées par la présence de Marso sagement perché sur son épaule, elles lui font des sourires. Il leur répond avec un long regard admiratif.

L'habitant l'interpelle à nouveau avec sa canne. Voyant que ce dernier traîne des pieds, l'habitant lui dit :

« Ici, toutes les femmes ont cette voix angélique, agréable et séduisante avec un écho furtif en arrière-plan. Nous avons regagné le comté souterrain il y a peu. Ici, on redoute les éboulements même si cela ne s'est jamais produit. C'est la raison pour laquelle cette chanson est fredonnée. »

Le voyageur le suit à présent. L'habitant se retourne par moments pour lui faire des sourires. Le voyageur comprend que ce dernier est lui aussi fasciné et émerveillé par la présence de Marso sagement perché sur son épaule.

L'habitant lui indique une grande tanière du geste :

« C'est là-bas qu'habite le sage ! Venez ! »

Ils traversent la grande allée et se dirigent vers celle-ci.

À l'entrée, l'habitant annonce leur arrivée par ces mots :

« Salut à vous, sage ! Nous avons un visiteur ! »

Le voyageur voit sortir de la tanière un homme. Ce dernier avance vers eux.

« C'est lui, le sage du comté souterrain d'Hélischlo ! » souffle l'habitant à l'oreille du voyageur.

Le sage vient à leur rencontre. Les salutations faites, l'habitant lui présente le voyageur.

« Où allez-vous ? Cher visiteur ? » lui demande le sage.

— Je vais à l'ouest ! Je regagne mon comté ! répond le voyageur.

Le sage l'examine du regard un court instant et lui dit :

— Bienvenue ! Ici, nous avons l'habitude de recevoir des voyageurs. Vous êtes le troisième que nous accueillons. Le premier a séjourné ici il y a longtemps. Un deuxième est venu ici il y a quelques hivers de cela. Il nous a confié son cheval et son âne pour des soins. Mais curieusement, nous n'avons plus de ses nouvelles.

Ses mots évoquent au voyageur les récits de traversées de son Patriarche. Le voyageur se rappelle que ce dernier avait dit que tous les voyageurs partis à la rencontre des cultures dans les régions lointaines ont regagné le comté sains et saufs sauf un.

« Si tu le rencontres et qu'il le souhaite, rejoignez le comté ensemble », avait-il précisé.

Le voyageur repense aussi à l'autre propos du patriarche au sujet de la personne familière qui lui indiquera l'entrée du comté souterrain. Il conclut que l'homme ours devrait être ce voyageur porté disparu. Il devra donc le retrouver avant son retour au comté.

Pendant que le voyageur est plongé dans ses pensées, le sage lui dit :

« Je vous accorde l'hospitalité ! Vous séjournerez dans la tanière qui se trouve de l'autre côté de la grande allée, en face de la mienne. »

Le sage inspecte un court instant les bêtes du voyageur :

« Vos bêtes ont besoin de soins ! Nous allons les confier à l'écurie ! » dit-il.

Il demande aussitôt à l'habitant qui accompagne le voyageur d'aider ce dernier à porter ses provisions et sa selle.

Ils rejoignent le sage après les avoir portées dans la tanière attribuée à ce dernier. Accompagnés des bêtes, ils descendent la grande allée et se dirigent vers l'écurie.

En chemin, le sage rassure le voyageur :

« Nous sommes réputés dans la région pour avoir ce don de bien soigner les animaux. Vos bêtes sont en de bonnes mains ! »

Il se retourne et demande à l'habitant qui les suit de vaquer à présent à ses occupations.

— Je m'appelle Elbellis ! dit-il alors spontanément au voyageur.

— Merci de m'avoir conduit au sage ! lui répond le voyageur.

Elbellis souhaite un bon séjour au voyageur en ne quittant pas Marso des yeux. En rejoignant le groupe d'habitants qu'il avait quitté à l'entrée du comté, il se retourne constamment pour admirer l'oiseau.

— Il est fasciné par la docilité de votre oiseau ! dit alors le sage à qui ce détail n'a pas échappé.

— Avez-vous rencontré l'ours à l'extérieur ? lui demande le sage.

— Non ! répond sobrement le voyageur.

— Cet ours sème toujours la terreur à l'approche de chaque hiver. Il ne s'en est pas pris à vous, j'espère ? demande le sage.

— Non, je ne l'ai pas vu ! répond toujours sobrement le voyageur en se gardant d'en dire plus sur l'homme ours comme il le lui avait promis.

En effet, outre la promesse faite à l'homme-ours, le voyageur établit un lien entre celui-ci et les dires du Patriarche concernant le voyageur disparu.

Tout au long du chemin menant à l'écurie, le respect profond que les habitants portent au sage frappe le voyageur. Chacun baisse la tête à son salut, rendu verbalement d'une voix basse, tout en tenant leur canne verticalement.

La présence de Marso, perché sur l'épaule du voyageur, attire les regards curieux des passants qui se retournent sur leur passage. Accoutumé désormais à ces remarques, le voyageur ne leur prête plus attention.

Arrivés à l'écurie, le sage présente le voyageur à l'habitant du jour chargé de s'occuper des bêtes. Il lui confie les animaux du voyageur. L'écurie, vaste, abrite plusieurs dizaines de chevaux aux pelages de couleurs étonnantes. Le voyageur découvre pour la première fois ces teintes singulières. L'odeur de la paille fraîche, qui emplit l'air, le rend admiratif des soins attentifs prodigués à ces chevaux.

Le sage observe le voyageur admirer les chevaux et, pointant un cheval particulier, lui dit :

— Celui au pelage blanc parsemé de taches grises, là-bas, appartenait au dernier voyageur qui nous a visités et dont nous sommes sans nouvelles. L'âne à côté également. Il était peu loquace, tout comme vous, mais très cultivé et connaissait bien la région, à l'instar du premier.

Devant les bêtes désignées par le sage, le voyageur ne doute pas qu'il s'agit d'une race de cheval et d'âne originaires de son comté.

« Avez-vous une idée de l'endroit où il est allé ? » demande le voyageur.

— Personne ici ne le sait, répond le sage. Nous avons tous tenté de le retrouver, en vain. J'espère que rien de grave ne lui est arrivé et qu'il reviendra un jour récupérer ses bêtes qui l'attendent ici. Nous prenons toujours soin de les laisser ici lorsque nous sortons.

Les deux hommes quittent l'écurie et longent la vaste allée. Le sage raccompagne le voyageur jusqu'à sa demeure, évoquant avec nostalgie le premier voyageur qui avait séjourné dans ce souterrain.

La description du sage ne laisse aucun doute au voyageur sur l'identité de ce tout premier visiteur. « Il doit s'agir du Patriarche ! » pense-t-il.

Ils parviennent alors devant la demeure du voyageur.

« La nourriture vous sera régulièrement apportée. Si vous avez besoin de quelque chose, venez me voir dans ma demeure juste en face ! » explique le sage en pointant sa tanière.

Au moment de se quitter, le voyageur interroge le sage :
« J'espère que la présence de mon compagnon, l'oiseau, ne vous dérange pas ?

— Ici, nous aimons les animaux et en prenons grand soin, comme vous avez pu le constater. Votre oiseau sera bien chez nous et pourra voler librement dans tout le comté. Si vous avez besoin d'eau, la fontaine est juste là-bas ! » ajoute le sage.

Au moment de se séparer, le sage tend une canne au voyageur :

« Prenez cette canne. Gardez-la toujours avec vous. Elle vous identifie comme l'un des nôtres durant votre séjour et permet aux habitants du comté de vous reconnaître à Ortela et dans les contrées voisines. »

Le voyageur reçoit la canne, surpris que le sage ait déjà prévu un tel geste. Avant de sortir lors de leur rencontre initiale, le sage avait anticipé qu'il accueillerait un visiteur.

Après avoir souhaité un bon séjour au voyageur, qui remercie en levant sa canne verticalement à la manière observée, le sage traverse la grande allée et se dirige vers sa tanière. Avant de franchir l'entrée, il se retourne et lance au voyageur :

« Passez me voir demain matin ! Je vous présenterai aux habitants puis nous irons à Ortela. Peut-être que la présence d'un nouveau venu incitera le voyageur disparu à se manifester. »

Le voyageur rejoint sa tanière. L'intérieur de celle-ci est identique à celles qu'il a vues tantôt sur la grande allée. Elle possède des étagères sculptées sur les parois. Une roche taillée avec soin et située au centre fait office de table. Une autre roche plus large taillée de la même manière et située dans un coin fait office de lit. Des creux de roches taillées çà et là sur les parois servent à conserver de l'eau, de la nourriture et des effets personnels.

Le voyageur s'installe sur le lit. Marso le rejoint.

« On est enfin au chaud, Marso ! » dit-il.

Il se lève, sort un bout de viande séchée de sa sacoche et le dépose sur la pierre faisant office de table. Après le repas, il s'étend pour dormir, mais son sommeil est perturbé par un courant d'air. Au petit matin, il se réveille aux premiers rayons timides du soleil, Marso déjà réveillé semble impatient.

« As-tu bien dormi, Marso ? » demande le voyageur.

Marso répond par des battements d'ailes affirmatifs.

En se lavant le visage, Marso se perche sur son épaule. Sur le chemin vers la demeure du sage, Marso pousse un cri, rappelant au voyageur qu'il a oublié sa canne. Après un rapide retour pour la récupérer, ils se dirigent de nouveau vers la demeure du sage.

En arrivant, le voyageur s'annonce en levant sa canne, une coutume locale. Une fois à l'intérieur, la première pièce ressemble à la sienne, mais la seconde, plus grande, montre que le sage l'attendait.

« Comment s'est passée votre première nuit ? » interroge le sage.

« Très bien », répond le voyageur, qui apprend alors que beaucoup se sont rapidement accoutumés aux coutumes locales.

« Je n'ai aucun doute que vous en ferez autant durant votre séjour. Comme il est de coutume, je vais vous présenter aux habitants du comté ! »

Le sage se lève et les deux hommes descendent la longue allée. Le sage s'arrête au milieu de celle-ci et lance à voix mi-haute avec un enthousiasme vif :

« Hohé ! Hola, Hohé ! Hola, Hohé ! Hola ! »

La population du comté reconnaît cet appel. Les habitants rejoignent le sage les uns après les autres. De petits groupes se forment rapidement autour de ce dernier et du voyageur.

« Je vous présente ce voyageur, qui séjournera ici pendant l'hiver », annonce-t-il en levant d'abord sa canne horizontalement puis en la dirigeant vers le voyageur.

« Bienvenue à vous, cher voyageur ! » répondent les habitants à mi-voix, curieux, en particulier à la vue de Marso.

Après les remerciements, le sage indique la direction d'Ortela.

« En route pour Ortela ! Suivez-moi », dit-il d'un ton bienveillant.

En descendant le tunnel parsemé de cristaux, ils évitent les galeries souterraines, et le voyageur ressent un étrange frisson de plénitude qu'il garde pour lui.

Dans ce tunnel, les gens s'arrêtent seulement pour boire à la fontaine, et le sage explique que ceux sans canne sont des habitants d'Ortela ou de contrées voisines.

Le voyageur partage avec le sage son engagement à ramener le voyageur disparu s'il le retrouve, et le sage exprime son espoir pour son retour, montrant ainsi son affection pour tous les voyageurs passés par le comté.

Ils arrivent enfin à la sortie du tunnel.

« Voici la ville d'Ortela que vous voyez devant nous ! » annonce le sage.

— Allons sur cette place que vous apercevez là-bas !

La place, située sur une butte de terre agrémentée de petites pierres disposées en cercle, offre une vue imprenable sur les passants dans les rues d'Ortela.

Là aussi, la présence de Marso, sagement perché sur l'épaule du voyageur, attire l'attention. Les passants s'arrêtent et se retournent, admiratifs ou curieux.

Sur la place, le sage prend la main du voyageur et s'adresse à la petite foule qui déambule :

« Salut à vous ! Je vous présente ce voyageur, nouvel arrivant au comté souterrain d'Hélischlo, où il séjournera le temps de l'hiver. Malheureusement, c'est avec tristesse que je vous informe que nous n'avons aucune nouvelle de celui qui l'a précédé et que j'avais présenté ici. Si quelqu'un a de ses nouvelles, je vous prie de m'en informer au comté ! »

Des murmures s'élèvent dans la foule. Certains habitants, surpris par cette annonce, se rappellent avoir vu le voyageur disparu en compagnie du sage. Parmi eux, le voyageur repère quelques habitants du comté d'Hélischlo, reconnaissables à leurs cannes.

Le sage remercie la foule et demande que son message soit relayé pour que tout Ortela soit informé.

« Merci pour votre attention », conclut-il, levant sa canne en direction des habitants du comté présents, qui répondent par le même geste.

Alors que la foule commence à se disperser, deux hommes s'approchent du voyageur et du sage. Le voyageur les reconnaît : ce sont les cochers qu'il avait rencontrés lorsqu'il cherchait le chemin menant au comté souterrain.

« Salut à vous, voyageur ! » lance le cocher au chapeau marron en s'approchant.

— Salut à vous, cocher ! répond le voyageur.

Le deuxième cocher au chapeau marron les rejoint et les regarde un long moment en silence.

— Que vous est-il arrivé ? demande le voyageur, intrigué par leur attitude.

Le sage, quant à lui, observe les deux cochers et le voyageur, silencieux.

« Nos chevaux ne peuvent malheureusement plus continuer le voyage. Nous nous rendions à un royaume lointain lorsque nous nous sommes rencontrés près des montagnes, il y a quelques jours. » Le cocher marque une pause, échange un regard avec son compagnon, puis avec le sage aux côtés du voyageur. Encouragé

par un signe de la main du voyageur, il semble hésiter, mais reste muet. Le deuxième cocher baisse la tête.

Le voyageur explique alors au sage le geste de solidarité que le cocher au grand chapeau avait eu envers lui lors de leur rencontre sur le long sentier menant au souterrain d'Hélischlo. Le sage comprend qu'une aide discrète est sollicitée. Parmi la foule de curieux, un inconnu vêtu d'une longue tenue blanche écoute discrètement leur conversation. Ni les cochers ni le sage ne le remarquent.

Observant furtivement l'inconnu sans en parler, le voyageur se concentre sur la discussion.

« J'ai confiance en vous, voyageur. Demandez-leur de nous suivre à l'écurie du comté ! » dit le sage. Le voyageur et les cochers remercient le sage pour son aide, puis se dirigent vers l'entrée du tunnel. À mi-chemin, le sage suggère :

« Demandez aux cochers de marcher à nos côtés jusqu'à l'entrée du comté ! »

Le voyageur se retourne et leur fait signe de se rapprocher. Perplexes, les cochers s'arrêtent, échangent des regards incertains, puis hésitent à les rejoindre. Le voyageur, lisant dans leurs yeux un mélange de confusion et de plénitude similaire à ce qu'il avait ressenti lors de son premier passage dans le tunnel, s'approche et les invite à nouveau à se joindre à eux. Ils acceptent finalement et marchent tous ensemble dans le tunnel, épaule contre épaule.

LE CERCLE DES ROYAUMES

Pendant qu'ils marchent, le sage rompt un moment ce silence :

« Que comptez-vous donc faire dans ces royaumes lointains ? Cocher ? »

« Notre tâche est d'escorter des membres du cercle des royaumes à l'abri des regards », répond le cocher au chapeau marron.

« Qu'est-ce que c'est que le cercle des royaumes ? » demande le voyageur, l'air perplexe.

« Je peux vous le dire, car j'ai confiance en vous ! » répond le cocher au grand chapeau marron.

Il jette un bref regard à l'autre cocher qui acquiesce d'un signe de tête, approuvant la révélation.

« Il s'agit de membres de familles royales. Tenez ! Dans la calèche que vous avez aperçue lors de notre rencontre, il y a la sœur de la reine d'un royaume lointain. Nous la conduisons dans un autre royaume du cercle. Notre troisième compagnon est resté près de la calèche et attend notre retour avec les chevaux. »

Il entame ensuite ce long récit :

« Dans ces régions lointaines, les familles royales, à quelques exceptions près, sont liées par des liens de sang dissimulés. Ces liens sont des secrets très bien gardés et protégés. Ceux qui en sont informés dans chaque royaume font partie du cercle des royaumes, aussi appelé cercle vertueux. Ce cercle peut s'élargir à plusieurs royaumes, voire à tous les royaumes lointains de cette région. Il arrive que des cercles se rejoignent pour former un

autre plus grand. Ce cercle veille à préserver la paix, la cohésion et la concorde dans cette région.

Ces royaumes lointains sont composés de cinq civilisations aux fortes différences culturelles.

Au sud se trouve le royaume des Itès, où la pratique de l'art visuel sous toutes ses formes marque le quotidien. On y trouve des tableaux, des fresques peints dans des couleurs esthétiquement et harmonieusement accordées.

Au nord se trouve le royaume des Alayas, où le genre féminin dans toute sa magnificence et sa douceur est l'élément culturel marquant. Les décisions concernant le quotidien et le futur y sont prises par ce genre. Le paysage y est très fleuri.

Entre ces premières cités se trouve le royaume des Quilis, fortement marqué par les actes de bonté et de générosité. Il n'y a ni troc ni monnaie dans ce royaume.

Le royaume des Bantos, situé à l'ouest, est dominé par l'art oral. L'éloquence est de mise dans les échanges verbaux.

Enfin, il y a le royaume des Petilis, situé à l'est, où l'orfèvrerie est l'élément culturel dominant. On y trouve des bijoux en bronze, argent et or symbolisant les objets essentiels du quotidien. Beaucoup d'oiseaux de différentes formes et couleurs y vivent. On l'appelle aussi le cocon des oiseaux. Ils s'y sentent extrêmement bien.

Ces royaumes sont des forteresses entourées de hauts murs épais et de profonds marécages boueux. Cependant, nous avons nos chemins secrets pour nous déplacer d'un royaume à l'autre.

Tous ces royaumes sont sous l'influence discrète des membres du cercle des royaumes. »

La brève description du cocher au chapeau marron terminée, le voyageur et le sage tentent tant bien que mal de dissimuler leur étonnement. Ils sont silencieux et se regardent.

Pour changer de sujet de conversation, le voyageur interpelle le cocher au chapeau marron :

« Combien de chevaux vous faut-il ? »

« Trois », répond ce dernier en regardant son compagnon qui confirme d'un hochement de tête.

« Nous n'offrons de chevaux qu'à ceux qui savent en prendre soin et qui les utilisent à bon escient. Votre tâche me semble noble ! Cochers ! » dit le sage.

Les cochers baissent la tête pour remercier le sage du compliment. Ils arrivent enfin à l'entrée du comté.

« Attendez-nous ici ! Nous vous enverrons des chevaux frais », leur dit le sage en demandant au voyageur de le suivre.

Les deux cochers attendent dans le tunnel à l'entrée du comté. Le voyageur et le sage se rendent à l'écurie. Ils choisissent avec soin les trois chevaux et reviennent assez vite.

Ils rejoignent les deux cochers et reprennent avec eux le tunnel en direction d'Ortela. Une fois à l'entrée de la ville, ils remettent les trois chevaux aux cochers. Le sage explique brièvement leur caractère et demande aux cochers de prendre soin d'eux.

Pendant qu'il leur parle, ils entendent un homme les interpeller à haute voix.

Tout le monde se retourne. Le cocher au chapeau marron et son compagnon s'étonnent de la présence du troisième cocher, censé les attendre près de la calèche. Ce dernier semble affolé.

« Qu'est-il arrivé ? » lui demande le cocher au grand chapeau en levant les deux mains en signe d'incompréhension.

« C'est la sœur de la reine ! Elle a été enlevée par un inconnu ! Je vous cherche depuis un moment ! » répond le cocher, essoufflé.

« Elle a été enlevée par qui ? » demande le cocher au chapeau marron.

« Par un inconnu ! Son regard était si effrayant que je n'ai rien pu faire. Je suis resté figé et inerte ! Son visage exprimait quelque chose de très curieux. On aurait dit qu'il venait chercher quelque chose qui lui était dû ! » répond le cocher, haletant.

Les deux cochers sont à leur tour pris de panique.

« Où l'a-t-il emmenée ? » demande le cocher au chapeau marron en criant.

« À bord d'une autre calèche dans la direction opposée à la nôtre ! »

Le voyageur et le sage observent les trois cochers angoissés.

« Écoutez-moi les amis, calmez-vous ! » dit le cocher au chapeau marron, semblant retrouver ses esprits.

Il s'adresse alors au troisième cocher toujours affolé :

« Comment était habillé celui qui l'a enlevée ? »

« Il portait une longue tenue blanche qui lui tombait jusqu'aux pieds. Il ne portait pas de chaussures ! » répond ce dernier.

Une sensation de soulagement apparaît alors sur le visage du cocher au chapeau marron.

« C'est un Pitolès ! La sœur de la reine n'a pas été enlevée ! Elle va être ramenée par le Pitolès à son royaume d'origine. Cela arrive quand les membres du cercle des royaumes changent d'avis à la dernière minute ! » dit-il.

Le voyageur, qui suit attentivement cette conversation, comprend que l'homme habillé de blanc, qui se faisait tantôt très discret dans la foule, est en réalité ce Pitolès.

« Il n'y a donc pas de crainte à avoir, mes amis ! » conclut le cocher au chapeau marron.

Les deux cochers sont soulagés. Leurs visages reprennent un air confiant.

« Il est temps de regagner nos chariots ! La nuit va tomber ! Ramenons les chevaux ! » ajoute le cocher au grand chapeau en faisant de grands signes de la main.

Les cochers remercient le voyageur et le sage.

Le sage leur recommande de relâcher les chevaux épuisés dans la nature afin que ceux-ci puissent avoir un peu de liberté.

« Cela les reposera ! » leur dit-il.

Ces derniers le rassurent à ce sujet.

Le voyageur et le sage reprennent le chemin de retour au comté souterrain. Les cochers rejoignent leurs chariots.

Le voyageur a été très touché par leur histoire. Il aurait bien aimé connaître ces royaumes lointains, mais l'étape suivante de son voyage est le retour au comté. Il sait aussi qu'une fois rentré, il ne voyagera plus, car dans son comté, la tradition veut qu'un voyageur n'effectue qu'un seul voyage dans les régions.

« Ce sera un autre voyageur qui ira certainement à la rencontre des cultures dans ces royaumes lointains ! » se dit-il, un peu déçu.

Sur le chemin de retour dans le tunnel, le sage fait les mêmes confidences au voyageur au sujet du voyageur porté disparu. Ils se parlent au point que le voyageur est lui-même surpris de se voir raconter le quotidien au comté des voyageurs. Le sage en fait autant, au point que le voyageur sait désormais tout du quotidien des habitants d'Hélischlo. S'installe ensuite un long silence pendant que les deux hommes marchent l'un à côté de l'autre dans le tunnel. Le sage est de nature peu bavarde, tout comme le voyageur.

Emprunter ce tunnel est miraculeux, le sage, les cochers et lui se sont fait des confidences comme s'ils se connaissaient depuis de longues dates.

« C'est un passage à la confiance ? » finit-il par demander.

Le sage se contente de hocher la tête pour dire « oui ». Il savait que le voyageur le devinerait. Il lui fait alors un sourire spontané et complice.

LE COULOIR A LA CONFIDENCE

En effet, emprunter ce tunnel entre Hélischlo et Ortela incite curieusement à la confiance. Cela est bien connu des habitants des deux villes. Les déplacements dans ce tunnel ont résolu de nombreux litiges qui avaient auparavant suscité des mésententes, voire des querelles, jusqu'à ce que la population réalise que ce tunnel était en réalité un couloir propice aux confidences. Depuis lors, les habitants d'Hélischlo et d'Ortela choisissent soigneusement avec qui l'emprunter. Le sage n'avait pas

mentionné ce détail au voyageur, souhaitant mieux le connaître. Le voyageur, quant à lui, s'était posé la question dès leur arrivée à Ortela. La traversée du tunnel en compagnie des cochers, à la demande du sage, l'avait finalement convaincu. Les étranges frissons mêlés à un sentiment d'épanouissement ressentis dans le tunnel en étaient aussi la preuve. Cependant, ce passage à la confiance n'avait pas fait céder le voyageur sur certains secrets, notamment celui de l'Homme Ours.

Alors qu'ils s'approchent de l'entrée d'Hélischlo, Marso entonne la chanson du voyageur en sifflant, comme s'il avait décidé à son tour de participer aux confidences. Le voyageur, comprenant les motivations de l'oiseau, murmure les paroles de la chanson comme pour lui signifier qu'il espère également retrouver ce voyageur.

Le sage écoute attentivement le chant :
« C'est un bel hymne au voyage ! » dit-il.

« Oui ! » répond le voyageur en lui souriant.

Ils franchissent désormais l'entrée du souterrain et marchent le long de la grande allée. Arrivés à la demeure du voyageur, le sage lui demande de rentrer se reposer. Ce qu'il fait, en le remerciant avec sa canne levée verticalement. Le sage en fait autant.

Chapitre III

Le collier



Durant son séjour, le voyageur rend chaque jour visite au sage, puis à ses deux bêtes à l'écurie pour s'enquérir de leur état. Il ne manque jamais de prendre des nouvelles du cheval et de l'âne du voyageur introuvable.

Avant la tombée de la nuit, il marche le long de la grande allée. Au fil des jours, il sympathise avec certains habitants, notamment Elbeliss, qui l'a conduit au sage le jour de son arrivée au comté souterrain. Ce dernier a un faible pour les oiseaux. Par moments, le voyageur est invité à déjeuner ou à dîner chez certains. On le trouve très aimable, serviable, drôle et peu bavard. On l'appelle « l'homme et son oiseau », Marso étant toujours perché sur son épaule où qu'il aille.

Certains soirs, dans sa tanière, il ressort son carnet de voyage et prend des notes.

Le voyageur n'oublie cependant pas sa rencontre avec l'homme ours. Il garde toujours en tête les propos du patriarche au sujet de sa familiarité avec celui qui le guidera vers le comté souterrain. S'agirait-il d'un des cochers, de l'homme déguisé en ours brun ou d'une future rencontre ? Pour le moment, il n'a pas les réponses, même s'il penche pour l'homme ours.

Il décide cependant de bien s'accommoder à cette vie souterraine et à ses habitants avant de chercher la réponse à ces questions.

Ce matin, comme d'habitude, le voyageur revient de l'écurie après sa visite au sage ; il rejoint sa tanière pour s'emparer de son vase qui lui sert à porter l'eau. Il prend la direction de la fontaine. Il rencontre en chemin quelques habitants qu'il ne manque pas de saluer. À la fontaine, il constate qu'il n'y a pas grand monde. Il se dirige vers la fissure de celle-ci, lève la pierre qui la recouvre et se penche pour remplir son vase. Un son brusque, cliquetis, traînant et inhabituel attire son attention à ce moment. Il se redresse et regarde autour de lui un instant.

Un air d'incompréhension se lit sur son visage.

« D'où pourrait provenir ce bruit ? » se demande-t-il, l'air préoccupé.

Il continue néanmoins à remplir son vase d'eau.

Marso, perché sur son épaule, pousse alors un sifflement. Ce cri, le voyageur le reconnaît. Marso lui signifie qu'il a perdu quelque chose. L'idée lui vient de vérifier la présence du collier à rapporter au patriarche. Ce geste, le voyageur le fait toujours une ou plusieurs fois dans la journée. Un air de panique le gagne. Lui qui a toujours su garder la tête froide devant tellement

d'épreuves perd soudain son assurance et son calme. Il réalise que le son entendu tantôt est celui du collier tombé dans la fontaine. Il se penche de tout son corps contre la paroi rocheuse de la fontaine pour essayer d'apercevoir le collier.

Mais c'est peine perdue. Le bruit d'impact qu'il a entendu lui fait comprendre que le collier est descendu du fait de son poids dans les sous-sols du comté.

Dans un ultime geste de désespoir, il glisse une main dans l'étroite fissure d'où jaillit l'eau. Sa main manque de peu d'avoir de profondes éraflures.

Le voyageur est abattu. Il reste silencieux un long moment. Il se ressaisit finalement et prend la direction de sa tanière avec son vase d'eau. À l'aide de sa queue, Marso lui fait des tapes sur l'épaule pour lui signifier de ne pas se décourager. En remontant la grande allée, il salue les habitants rencontrés comme il est de coutume avec sa canne. Il ne laisse rien paraître sur sa mésaventure à la fontaine.

Dans sa tanière, il s'allonge et réfléchit au moyen de retrouver le collier.

Le soir venu, il se décide à approcher le sage à ce sujet.

Il quitte rapidement sa tanière et traverse la grande allée. Devant la demeure du sage, il s'annonce.

— Vous avez l'air affolé ! Comment vont vos bêtes ? lui demande le sage sans pour autant être convaincu qu'il s'agisse réellement d'un problème au sujet des bêtes au vu du visage déconfit du voyageur.

— Ce n'est pas au sujet de mes bêtes, sage ! Je viens de perdre un collier qui m'est très cher ! Il est tombé dans la fissure rocheuse de la fontaine ! Il est certainement descendu jusque dans les sous-sols, explique froidement le voyageur.

— Certains habitants ont connu cette mésaventure à la fontaine. Votre précieux collier doit certainement être dans le sous-sol comme vous le dites. Ces sous-sols sont très sombres et très imprévisibles. Ils ont été jadis habités par un peuple appelé les harquezas. Malheureusement, ils ont tous été exterminés suite à un gigantesque éboulement. Depuis lors, personne ne s'y aventure, dit le sage qui ajoute avec un regard de compassion, je compatis à votre détresse. Malheureusement, je ne vois aucun habitant du comté accepter de descendre dans ces galeries souterraines. Beaucoup d'objets ont disparu à cette fontaine, mais personne n'est allé à leur recherche. Je vous aurais mis en garde si je savais que vous le portiez.

Le voyageur reste cloué devant le sage. Il lève la tête vers les hauteurs rocheuses de la tanière du sage comme s'il attend que quelqu'un lui apporte une aide inespérée. L'épais et dense brouillard hivernal à l'extérieur ne lui permet pas de faire un vœu à l'endroit des guides des deux cités des nuages.

Il se rassoit et baisse la tête.

Pour l'aider à surmonter sa tristesse, le sage lui dit avec un sourire réconfortant :

« Je sais que vous vous y rendrez au vu de la valeur que vous accordez à ce collier ! »

Après ces échanges, le voyageur le remercie et prend la direction de sa tanière. En chemin, Marso lui refait des tapes sur

l'épaule à l'aide de sa queue pour lui signifier qu'il n'est pas seul et qu'il partage sa détresse.

« Merci Marso ! » lui répond-il.

Les jours suivants, le voyageur ne cesse de repenser au collier disparu.

« Ce cadeau offert par le guide de la cité du jour et le guide de la cité de la nuit doit être rapporté au Patriarche ! » se dit-il tous les jours.

Il poursuit son séjour avec les mêmes et récurrentes interrogations :

— Que dirai-je à mon Patriarche ?

— Comment justifier la perte d'un tel cadeau ?

Pour éviter de sombrer dans une quelconque forme d'accablement, il passe désormais le plus clair de son temps à se donner du courage afin de descendre dans ces souterrains interdits.

Désormais, quand il va rendre visite au sage, il prend le soin de ne plus aborder la question du collier pour ne pas le contrarier.

Il décide, un jour, de lui en parler et de l'informer de ses intentions.

Le sage lui répond qu'il n'est pas surpris de sa décision et qu'il savait qu'il aurait le courage de descendre dans ces sombres souterrains.

« Le jour où vous descendrez dans ces souterrains, munissez-vous d'une lampe à huile et des petites pierres fluorescentes que vous trouverez à l'entrée du comté. Ces pierres ont l'avantage

d'absorber la lumière et restent brillantes assez longtemps. Elles sont parfois utilisées pour retrouver l'entrée du comté. Marquez votre passage avec ces pierres afin de retrouver votre chemin du retour, lui dit-il en insistant, surtout n'en parlez à personne au comté ! »

Après cette entrevue avec le sage, le voyageur rejoint sa tanière. Mais très vite il est rattrapé par les mêmes interrogations qui ne cessent de le tourmenter :

« Que dirai-je à mon Patriarche ? Comment justifier la perte d'un tel cadeau ? »

Il se relève brusquement de sa couchette et tend un bras à Marso afin que ce dernier s'y agrippe. Marso comprend ce geste qui veut dire :

« C'est le moment ! Partons à la recherche du collier ! »

Il se rend à l'entrée du comté muni du sac qu'il porte toujours en bandoulière. Il remplit celle-ci de petites pierres fluorescentes. Il rejoint ensuite sa tanière pour y prendre quelques provisions.

Muni d'une lampe à huile, il marche le long de l'allée descendante jusqu'à l'entrée des souterrains. Il emprunte la première galerie qui se présente à lui. Marso s'agrippe fermement à son bras. Cette galerie est en forme de courbe descendante taillée dans de grosses roches. Le voyageur marque son passage sur le sol à l'aide des pierres. Marso est toujours agrippé à son bras comme s'il se tenait prêt à donner l'alerte au moindre danger.

Il compte chaque niveau qu'il franchit dans sa descente tout en marquant son passage. Il est sur la cinquième galerie. Il la

descend et emprunte la sixième galerie dont le sol comporte des roches rondes et de petits cristaux gris éparpillés çà et là.

Il avance en évitant de marcher sur l'une d'elles. Il lance un regard à Marso pour lui dire de rester vigilant et prudent.

Au moment d'entamer la septième galerie, un son creux et saccadé se fait entendre. Le bruit se fait ensuite plus perçant, fracassant et caverneux. Toutes les roches rondes de la sixième galerie s'entraînent les unes après les autres sur la galerie. Le voyageur se tient contre une paroi rocheuse de la galerie. Un bruit sourd, terrifiant, étouffant, saccadé et continu se fait entendre lorsque toutes les roches qui garnissent le sol de la sixième galerie franchissent celle de la septième.

La paroi rocheuse sur laquelle le voyageur est agrippé se met à bouger et à vivoter comme une porte pivotante. Il s'y cramponne farouchement et énergiquement pour ne pas se laisser entraîner vers les sombres sous-sols. Ses pieds touchent à peine le sol. Marso s'accroche fermement à son bras.

Toujours agrippé à la paroi rocheuse, le voyageur est déboussolé et pétrifié. Il ne s'attendait pas à un éboulement dans ces souterrains avec toutes les précautions qu'il a prises pour emprunter ces galeries.

Une accalmie s'installe après tous ces grands bruits de roches qui déboulaient dans les galeries et se fracassaient contre les parois de celle-ci.

La paroi rocheuse contre laquelle le voyageur est agrippé s'arrête de bouger. Il attend un petit moment avant de poser ses pieds au sol.

Quand il tourne la tête ; il réalise avec stupéfaction que la cinquième galerie qu'il avait descendue n'existe plus. À sa place se tient un épais rocher. La sixième galerie qu'il avait empruntée a aussi disparu. À la place de septième galerie qu'il apercevait tantôt devant lui se trouve une nouvelle galerie dont le sol est très lisse.

Il comprend dès lors que cet éboulement a déformé la structure des galeries.

La galerie au sol lisse fait face à lui comme si quelqu'un l'invitait avec insistance à l'emprunter.

Il se rassure en examinant le sac qu'il porte en bandoulière. Ces provisions et les pierres fluorescentes y sont toujours. Il reconforte Marso :

« Notre passage a été marqué. Nous retrouverons sans aucun doute le chemin du retour au comté d'Hélischlo ! »

Il emprunte cette nouvelle galerie qui se présente devant lui. Plus il avance à l'intérieur, plus l'obscurité s'épaissit. Il rallume alors sa lampe à huile qui s'était éteinte auparavant. Un grand silence règne également. Il n'entend plus que le bruit sporadique de fragments de roche qui se détachent de la paroi élevée de la galerie.

Au loin, il distingue une silhouette humaine. Surpris dans un premier temps, il se reprend et décide de suivre cet étrange inconnu.

« Ce souterrain, censé être désert, est peut-être encore habité », murmure-t-il à Marso.

L'inconnu des souterrains est très maigre. Il tient également à la main ce qui semble être une lampe à huile. Le voyageur éteint la sienne pour ne pas être découvert.

Il suit prudemment l'inconnu sans se faire voir. Ce dernier ne semble pas avoir remarqué sa présence. Le voyageur prend soin de déposer une petite pierre fluorescente sur son passage afin de retrouver son chemin.

« Peut-être que cet homme nous conduira à la source de la fontaine du comté », dit-il à voix basse à Marso.

Marso, ayant déjà compris l'enjeu de l'expédition souterraine, ne pousse aucun cri. Il se contente de bouger la tête.

Par moments, le voyageur s'assoit sur une pierre et observe l'inconnu pencher sa lampe vers le sol comme s'il cherchait quelque chose.

« Manifestement, nous ne sommes peut-être pas les seuls à avoir perdu quelque chose ! C'est le moment de se montrer », murmure-t-il à Marso.

Au moment d'interpeller l'homme des souterrains, celui-ci s'engouffre dans un passage situé sur une paroi de la galerie. Ce passage est si étroit que le voyageur peine à croire que l'inconnu ait pu s'y glisser.

À sa hauteur, le voyageur hésite à emboîter le pas. Il lève la tête et aperçoit une brèche au-dessus. Celle-ci est si haute qu'il ne peut escalader la paroi sans faire de bruit. Il demande alors à Marso de voler au-dessus afin de trouver un chemin.

Marso s'envole prudemment et revient très rapidement. Il se pose sur l'épaule du voyageur puis vole à nouveau vers la gauche. Le voyageur le suit, sans le quitter des yeux, et se retrouve à l'intérieur d'une grande grotte.

Marso continue de voler. Le voyageur le suit toujours. Il aperçoit enfin l'inconnu des souterrains.

Ce dernier descend à présent une falaise. Le voyageur n'aurait jamais cru qu'une telle falaise pût exister dans ces souterrains. Peu à peu, il est envahi par une sensation d'humidité en suivant l'inconnu.

L'homme des souterrains s'arrête devant un étang entouré d'herbes rampantes dont les tiges et les racines sont plaquées contre les parois rocheuses telles des guirlandes. Le voyageur continue de l'observer de loin.

Il regarde l'homme descendre lentement dans l'étang et y faire de vifs mouvements avec ses mains. Il le voit ensuite saisir un poisson qui ne cesse de bouger. L'inconnu range le poisson sous son manteau et sort de l'étang en murmurant des phrases que le voyageur a du mal à saisir, vu la distance qui les sépare.

Le voyageur se rapproche prudemment de lui.

Le mot « trésor » revient constamment dans les propos de l'inconnu. Par moments, l'homme lève les deux mains verticalement tout en marmonnant comme s'il s'adressait à quelqu'un avec hostilité.

Soudain, l'inconnu commence à parler à voix plus audible en marchant la tête baissée. En le suivant, le voyageur entend alors clairement ces mots :

« Mer ! Navire !

Portez-nous.

Gardez-nous.

Trésor au fond de la cale de ce navire en vue,

Nous t'emporterons !

Nos blessures, tu les cicatriseras.

Nos envies, tu les combleras.

Oiseaux marins volant majestueusement au-dessus des océans,

Vous relaterez notre héroïsme !

Oiseaux marins volant frénétiquement au-dessus de nos têtes,

Vous relaterez nos conquêtes !

Mer ! Navire !

Portez-nous.

Gardez-nous. »

De loin, le voyageur voit une lumière très brillante avec des reflets éblouissants au point que toutes les parois de la grotte où il se trouve sont illuminées.

Il s'approche plus près et commence à apercevoir une pile de perles brillantes. On pourrait croire à un soleil qui brille de mille feux à deux pas. Ces objets brillants sont empilés les uns sur les autres.

L'homme des souterrains s'assoit près de ce trésor.

Le voyageur, lui, se demande si tous les objets précieux perdus à la fontaine du comté ne se trouvent pas là, devant lui, y compris le collier à rapporter à son patriarche.

Mais la quantité de trésors qu'il aperçoit le convainc qu'elle ne saurait provenir uniquement de là.

Le voyageur tient le bout de son chapeau un moment puis pose ses deux mains sur les hanches.

Il observe l'homme des souterrains qui chante, danse et applaudit tout en marchant autour du trésor. L'homme se rassoit à nouveau et fixe le trésor, comme envoûté, le regard vide.

Le voyageur s'interroge :

« Comment retrouver mon collier parmi tous ces objets avec cet homme assis à ses pieds tel un gardien ? »

Il se résout à se montrer à lui.

— Salut à vous ! dit le voyageur en avançant vers lui de quelques pas.

— Salut à vous ! répond l'inconnu avec une amabilité qui surprend le voyageur.

— Aimable homme, enchaîne alors le voyageur, je suis à la recherche d'un collier qui m'est très cher. Un collier avec des perles égaré il y a peu à la fontaine du comté au-dessus. Il a été emporté par le ruissellement d'eau jusqu'à ce souterrain.

— Ha ! Trésor ! Oui, trésor ! lui répond vaguement l'homme.

— Vous pourriez peut-être m'aider à le retrouver ? demande le voyageur avec insistance.

— Regardez dans ce gros tas que vous voyez devant vous. Vous le retrouverez peut-être ! répond nonchalamment l'homme en indiquant la pile de trésors.

— Pouvez-vous m'aider ? La fouille de cette montagne de trésor me prendra des jours ? demande le voyageur avec insistance.

— Oui ! Je vais vous aider ! répond mollement l'homme.

Soulagé, le voyageur s'approche alors du dôme d'objets précieux, mais curieusement, l'homme ne le rejoint pas. Celui-ci reste assis à contempler le tas de trésors en chantant.

Le voyageur lui demande à nouveau s'il peut l'aider à retrouver le collier. À ce moment, l'homme a le regard vide et perdu. Il n'entend plus le voyageur qui l'interpelle.

Silencieux, le voyageur l'observe un moment. L'inconnu des souterrains reste assis, les yeux grands ouverts, à contempler le dôme d'objets précieux.

On dirait que les éclats des objets qui brillent l'ont hypnotisé. Marso se perche sur une petite roche et regarde tantôt l'inconnu, tantôt le voyageur.

Lassé de l'interpeller, le voyageur monte sur le dôme d'objets précieux et commence la fouille.

Il prend les objets un par un et les met de côté. La fouille est longue, lente et fastidieuse. Il ne retrouve toujours pas le précieux

collier. Quand il jette un regard en arrière, il se rend compte que les objets mis de côté durant la fouille forment un autre dôme.

« Cette fouille me prendra plusieurs jours ! » commence-t-il à murmurer tout en s'activant.

Lassé au bout d'un moment, il descend du tas de trésors et revient vers l'homme des souterrains toujours assis.

Une ombre qui ne cesse de bouger dans un coin de la grotte attire son attention. Cette ombre se rapproche de plus en plus de lui.

Le voyageur se dirige à son tour vers elle. Il se retrouve alors nez à nez avec un autre homme des souterrains.

Ce dernier est habillé de la même manière que le premier.

Le voyageur est persuadé que ce deuxième homme l'observait depuis qu'il s'est rapproché du trésor, car l'ombre de ce dernier y apparaissait par moment.

« Il a certainement entendu mes demandes d'aide ! » se dit-il.

Le deuxième homme fait quelques pas de côté. Il observe le voyageur de la tête aux pieds puis finit par lui dire :

« Je vais vous aider à retrouver le collier que vous recherchez. Depuis combien de temps l'avez-vous perdu ? »

Cet homme des souterrains semble plus lucide que le premier.

— Depuis six jours, mon ami ! répond le voyageur.

Voyant Marso revenir se percher sur son épaule, l'homme dit :

— Les amis des oiseaux sont nos amis !

L'homme siffle à deux reprises. Un oiseau aux plumes blanches et au bec rose apparaît et se perche sur son bras.

— Vous avez vous aussi un compagnon ? demande le voyageur.

— Oui. Il est avec nous depuis notre dernière expédition en mer, répond l'homme des souterrains. C'est un oiseau marin.

Il monte à son tour sur le second dôme de trésor que le voyageur a formé pendant sa fouille. Il lance un regard sur le côté et sort un collier qu'il montre à ce dernier.

« N'est-ce pas le vôtre ? »

Le voyageur lève les deux mains en l'air, soulagé et enthousiaste :

— Oui ! Oui ! Oui ! répond-il.

L'inconnu descend du dôme d'objets et remet le collier au voyageur.

— As-tu trouvé à manger ? demande-t-il au premier, toujours assis à contempler le trésor.

— Un poisson frais ! répond ce dernier en lui montrant le poisson rangé sous son manteau.

— Maigre repas pour ce soir ! réplique l'autre.

Le voyageur les regarde se parler. Il trouve alors opportun de se présenter :

— Je me présente ! Je suis un voyageur séjournant au comté souterrain d'Hélischlo, situé au-dessus.

— Je ne connais pas ce comté ! Je m'appelle Renate, mon compagnon d'infortune, c'est Castide. Nous sommes des marins, répond l'homme.

Il se tourne alors vers une paroi de la grotte :

— Vous pouvez vous montrer, Sonate ! Inutile de continuer à vous cacher ! Ce voyageur est un ami !

Sonate sort timidement de sa cachette et avance vers Renate.

— Tête de bouc ! dit-il à Castide lorsqu'il croise son regard.

Sonate a l'impression à travers ce regard que Castide lui reproche de traîner à les rejoindre.

— Tête de chevreuil ! lui répond à son tour Castide pour lui signifier qu'il n'en est rien.

— Allons, calmez-vous les amis ! leur dit Renate en levant le bras.

— Ça leur arrive de se chamailler pour pas grand-chose, ajoute-t-il en regardant le voyageur.

Le voyageur essaie de dissimuler tant bien que mal son étonnement. Il se demande pourquoi ces marins n'utilisent pas de noms d'animaux marins. Renate, à qui cet air interrogateur n'a pas échappé, trouve judicieux de lui donner cette explication :

« À nos yeux de marins, l'emploi de ces noms d'animaux de forêt intensifie la connotation péjorative que nous voulons donner à un propos. »

Le voyageur arrive alors à cette conclusion en se remémorant les paroles du chant que Castide entonnait lorsqu'il le suivait.

« C'est sans aucun doute un chant de marins à l'abordage ! »

D'un ton calme, Renate lui livre ce récit :

— L'immense trésor que vous apercevez est le fruit de nos conquêtes. Il vient des mers des quatre coins du monde. Nous sillonnons les mers à la recherche de trésor. C'est Sonate qui a été à l'origine de la découverte de cette cachette et Castide lui en veut constamment. D'où leurs incessantes engueulades. En réalité, Sonate n'y est pour rien. Ces souterrains avaient malheureusement leur mystère que nous ignorions tous. À notre grande surprise, notre cachette s'est métamorphosée en gôle.

Le voyageur comprend qu'il a en face de lui d'autres voyageurs, à la différence que lui voyage sur terre à cheval à la rencontre des cultures, et eux sur mer à la recherche de trésor.

Renate continue :

— Le chemin qui conduit au rivage où notre navire mouille est devenu introuvable. Depuis que nous sommes ici, nous avons remarqué que les pierres qui jonchent le sol des galeries bougent par moment. Nous avons plusieurs fois transporté notre butin ici et avons regagné le navire sans difficulté. Ce phénomène s'est brusquement produit.

Les marins ont à présent perdu toute notion du temps. En réalité, cela fait exactement deux hivers qu'ils sont prisonniers des souterrains loin des mers. Deux hivers qu'ils se nourrissent de poissons pêchés dans l'étang du souterrain. Deux hivers qu'ils n'ont pas vu le ciel.

Renate ajoute en baissant la tête :

— Nous ne comprenons pas le mystère subit de ce souterrain. Chaque fois que nous prenons un chemin pour regagner notre navire, nous revenons sur nos pas. Nous tournons ainsi en rond chaque fois que nous essayons de sortir d'ici. Comme si quelqu'un tenait farouchement à ce qu'on reste là.

Castide dit alors en regardant le voyageur :

— Chaque fois que le volume d'eau de l'étang situé de l'autre côté augmente ou diminue, la transformation des galeries se produit.

— Il y a aussi des gouttes d'eau qui tombent depuis les parois hautes de la galerie quand le mystérieux phénomène se produit, ajoute Sonate. Une succession de sons monotones, aigus et secs comparable à un ruissellement d'eau le précède chaque fois.

— Nous avons donc décidé de rester ici pour éviter que ce mystérieux phénomène ne nous disperse dans ces lugubres souterrains, conclut Renate.

Le voyageur écoute avec attention les propos des marins. Il comprend leur amertume et leur résignation.

Renate relève la tête et regarde Castide. Ce dernier regarde à son tour Sonate. Ils sont désespérés.

Le voyageur réalise que lui aussi est devenu prisonnier des souterrains. Néanmoins, il ne montre pas d'inquiétude ni des signes d'affolement. Au contraire, il écoute Renate, Castide, et Sonate avec attention.

Renate montre Castide du doigt :

— Lui a perdu la raison. Son esprit est devenu brumeux. Il est constamment à la recherche d'objets qui brillent. Lorsqu'il revient de l'étang avec autant de poissons que d'objets précieux, il est heureux et jubile comme un gosse. Il a certainement trouvé votre collier dans celui-ci.

Le voyageur déduit que l'étang du souterrain est la source de la fontaine du comté d'Hélischlo. Il comprend aussi pourquoi Renate n'a pas hésité à l'aider à retrouver le collier dans le tas de trésors.

— Quel objet précieux as-tu trouvé dans l'étang aujourd'hui ? Vu que tu nous as rapporté qu'un seul poisson ! demande Renate à Castide.

— Cette bague ! répond Castide en la lui montrant.

— C'est encore un habitant d'Hélischlo qui l'a perdu à la fontaine du comté, dit le voyageur en regardant les marins avec un air plaidant.

— Ne les rajoute plus à notre trésor ! Mets-les plutôt dans cette boîte ! dit brièvement Renate en ouvrant une petite boîte à bijoux. Castide range la bague dans celle-ci et part cuire le poisson.

Le voyageur le regarde. Il est admiratif de la délicatesse avec laquelle Castide cuisine le poisson.

— Le repas est prêt ! dit Castide à voix haute en le rapportant près du dôme d'objets précieux.

— Il est certes maigre, mais nous tenons à le partager avec vous, dit Renate en invitant le voyageur à s'installer près d'eux.

Sonate et Castide regardent le voyageur avec insistance comme pour lui signifier qu'il ne peut refuser ce repas même s'il est maigre.

Le voyageur rejoint les marins. Il sort de son sac, qu'il porte en bandoulière, de la viande de bœuf séchée qu'il partage avec les marins.

Sans le montrer à ses compagnons d'infortune, il réfléchit à une solution pour rejoindre le comté d'Hélischlo et comment aider ces marins à regagner leur navire.

Après le repas, il se rassoit sur une pierre et contemple à son tour le tas de trésors. Il remarque que de nombreuses libellules aux couleurs multiples virevoltent autour. Il interroge Renate sur leur présence.

« Elles proviennent des malles qui contenaient les trésors. Elles semblent aimer ce trésor autant que nous. Leurs fines couleurs, jaunes au départ, virent au violet, au blanc et au rouge chaque fois qu'une d'entre elles s'approche du trésor. Quand elles s'en éloignent, leur couleur jaune devient grise, semblable à celle des parois rocheuses où nous nous trouvons. »

Les multiples couleurs de ces libellules émerveillent le voyageur, au point que l'idée de rejoindre le comté d'Hélischlo semble momentanément s'éloigner de son esprit.

Pendant que le voyageur et les marins discutent, Marso et l'oiseau marin volent côte à côte et se perchent sur les roches de la grotte.

« Ces deux oiseaux semblent bien s'entendre ! » observe le voyageur, invitant Renate à les admirer.

Pour recentrer l'attention du voyageur sur leur situation actuelle, Renate lui demande :

— Comment sortirons-nous d'ici ?

— Nous trouverons une solution ensemble ! répond le voyageur pour rassurer Renate et ses compagnons.

Au fond de lui, il est tout aussi inquiet que les marins, mais il ne veut pas le montrer pour éviter d'alimenter la tristesse ambiante.

Stimulé par les paroles apaisantes du voyageur, Renate propose avec aplomb à ses deux compagnons :

« Allez, braves compagnons, refaisons une partie de cartes ? »

Excités, ces derniers se rapprochent. Castide s'assoit à sa gauche et Sonate à sa droite, tous deux enthousiastes, les yeux rivés sur le paquet que tient Renate. Le voyageur les observe.

— De quel jeu s'agit-il ? leur demande-t-il.

— C'est très simple. Chaque participant tire une carte du paquet et la garde hors de vue des autres. Quand il ne reste plus de cartes à tirer, les points sont comptabilisés sur l'ensemble des cartes détenues par chacun.

Les points sur les cartes varient de moins quinze à plus quinze. Les cartes positives montrent une roue de gouvernail et celles négatives, une ancre. Toutes les cartes sont identiques au dos, représentant une baleine. Une carte avec un gouvernail vaut un point, avec deux gouvernails, deux points, etc. Une carte avec une ancre vaut un point négatif, avec deux ancres, deux points négatifs, etc. Chacun peut choisir de prendre ou non une carte à son tour. On doit alors annoncer le nom du jeu, « Temps-Passe », pour le signaler. Celui qui décide de ne pas prendre de carte lors d'une manche, évitant ainsi une valeur négative, se voit retirer du total de ses points le point le plus bas tiré durant la manche. Il y a aussi une carte joker avec une réplique de navire qui permet à celui qui la possède d'échapper à la règle du jeu lorsqu'il décide de ne pas prendre de carte durant une manche.

— Ce jeu nous permet de lutter contre l'ennui, explique Sonate. On l'appelle « Temps-Passe ».

Renate invite le voyageur à prendre place en face de lui, et ils se mettent à jouer ensemble, perdant toute notion du temps.

Pendant l'absence du voyageur, au comté d'Hélischlo, la population vaque à ses occupations habituelles. Cette absence ne laisse pourtant personne indifférent, et on en parle régulièrement dans les conversations. L'absence prolongée de l'homme et de son oiseau inquiète. Le sage du comté est lui aussi préoccupé. Il redoute que le voyageur ne revienne pas, comme celui qui l'a précédé. Tous espèrent le revoir très vite. Quand les habitants empruntent la longue allée, ils s'arrêtent toujours un moment devant la tanière vide du voyageur. Tristes, ils continuent ensuite leur chemin, la tête baissée. Toute la population du comté s'est attachée à l'homme et à son oiseau, particulièrement Elbeliss qui passe parfois des nuits entières assis devant la tanière vide du voyageur. Son humilité, son altruisme et sa connaissance de la région ont profondément marqué tout le monde. Le sage s'est rendu à Ortela pour signaler sa disparition, espérant que quelqu'un lui donne de ses nouvelles. Il est le seul à savoir que le voyageur est descendu dans les souterrains à la recherche d'un objet qui lui est cher. Il se garde néanmoins d'en parler, car il ne voudrait pas qu'un habitant s'aventure dans ces galeries souterraines interdites.

Le sage est également préoccupé depuis trois hivers par l'afflux d'habitants de contrées voisines qui viennent juste parcourir le tunnel pour vivre l'expérience de la magie de ce couloir confidentiel. Ils empruntent le tunnel du côté d'Ortela, le parcourent un moment puis rebroussent chemin.

Malheureusement, certains n'hésitent pas à creuser autour de la fontaine pour rapporter le maximum d'eau en souvenir, de sorte que l'eau qui jaillissait d'une seule fissure coule désormais le long de plusieurs fissures. Celles-ci ne sont d'ailleurs pas correctement refermées avec une roche, comme cela se fait d'habitude après chaque utilisation.

Néanmoins, la vie poursuit son cours au comté d'Hélischlo, une vie empreinte de mélancolie.

Les marins et le voyageur passent de longs moments à jouer à « Temps-Passe ». Quand la fatigue les emporte, ils se couchent à même le sol. Les jours se succèdent ainsi. À présent, comme les marins, le voyageur a totalement perdu la notion du temps.

« Ce jeu porte bien son nom ! » se dit-il chaque fois qu'il essaie vainement de compter les jours passés dans les souterrains.

Un jour, Renate lui demande :

— Avez-vous fait un songe à propos d'un trésor pendant que vous dormiez ?

Le voyageur se souvient alors d'un cauchemar où il était assis au milieu d'un immense trésor. Autour de lui, une quantité incroyable d'objets précieux et de pièces d'or brillait et scintillait. Il marchait, se couchait et se roulait sur ce trésor. Il prenait les pièces d'or et les faisait glisser entre ses doigts pour écouter encore et encore leur son métallique lorsqu'elles se frottaient les unes contre les autres. Il hurlait de joie, riant à gorge déployée. Les échos de ses rires sarcastiques se propageaient de galerie en galerie. Marso roucoulait et volait autour de lui, orné de magnifiques perles accrochées à ses ailes.

Il raconte cela à Renate.

« Eh bien ! C'est ce songe qui a rendu Castide tel que vous le voyez. Sonate et moi avons survécu ! Nous n'avons pas reproduit cela dans le réel. J'espère que vous lui survivrez aussi ! » lui dit Renate dans un long soupir.

Contrairement à Renate, Sonate et Castide, qui ont presque perdu tout espoir de sortir de ces galeries mystérieuses, le voyageur réfléchit sans cesse au moyen de rejoindre le comté d'Hélischlo. Il analyse constamment les propos de Castide et Sonate sur le lien entre le niveau d'eau de l'étang, le bruit de ruissellement d'eau et la transformation de la structure des galeries. Il se souvient aussi de la mauvaise utilisation de la fontaine dans le tunnel menant à Ortela. Par moments, il pense à la suite du voyage, à ses bêtes, aux propos du Patriarche et à son comté qui lui manque. Depuis qu'il est prisonnier des souterrains aux côtés des marins, aucune transformation des galeries ne s'est produite.

Aujourd'hui, il décide de se rendre à l'étang en compagnie des marins. Il leur fait part de son désir de mieux comprendre le phénomène. Secrètement, le voyageur attribue cela à une infiltration d'eau provenant de la fontaine du tunnel du comté jusqu'à l'étang du souterrain, par le biais de couches rocheuses très perméables. Il estime que les marins ont été tellement ébranlés par le phénomène qu'ils n'y avaient pas pensé.

Les marins suivent le voyageur qui les mène vers l'étang. Arrivé à sa hauteur, le voyageur s'approche du bord, recueille de l'eau avec une pierre creuse en granite, et la déverse un peu plus loin. Un son aigu et traînant de ruissellement d'eau se fait alors

entendre. Les galeries commencent timidement à bouger. Encouragé par cette confirmation de sa théorie, le voyageur répète l'opération plusieurs fois. Les marins échangent des regards inquiets.

Le voyageur cesse ses manipulations et s'adresse à Renate, Castide et Sonate :

— Puisque d'ici, nous pouvons communiquer jusqu'à la grotte, rejoignez-la et dites-moi si vous voyez l'entrée de la galerie qui mène au rivage et celle avec des roches grises au sol.

— Mais qu'est-ce qu'il dit ? Qu'est-ce qu'il fait ? demande Castide, anxieux.

— Tête de bouc ! lui lance Sonate pour le faire taire.

— Tête de chevreuil ! réplique Castide.

— Voyons, les amis, calmez-vous ! intervient Renate. Le voyageur essaie de résoudre l'énigme des galeries. Faisons ce qu'il nous demande.

Les marins se hâtent vers la grotte. Pendant ce temps, Marso et l'oiseau marin volent au-dessus de l'étang, capturant des insectes qu'ils avalent au vol. Les oiseaux raffolent de ce mets.

S'ensuit alors un échange :

— Les voyez-vous ? crie le voyageur depuis l'étang.

— Non ! répondent les marins, jusqu'à ce qu'un son strident résonne dans toute la grotte.

Une voix étrange les interpelle alors :

— Venez par ici !

Avec prudence et sur la pointe des pieds, les marins avancent vers la source de la voix, qui n'est pas celle du voyageur resté près de l'étang. Après quelques pas, ils se retournent et crient en chœur en direction du voyageur :

— Oui, nous voyons la galerie que nous empruntons depuis le rivage !

— Oui, nous voyons une autre galerie en hauteur avec des roches grises au sol !

La joie les anime si fortement qu'ils oublient momentanément l'inconnu qui leur a indiqué le chemin. Le voyageur fait signe à Marso de le rejoindre rapidement là où se trouvent les marins. L'oiseau marin suit Marso.

Le voyageur retrouve les marins, excités de joie, au bord du délire. Ils se prennent par les mains, chantent en chœur et dansent au rythme de leur refrain :

« Mer ! Navire !
Portez-nous ! Gardez-nous !

Trésor au fond de la cale de ce navire en vue,
Nous t'emporterons !

Nos blessures, tu les cicatriseras.
Nos envies, tu les combleras.

Oiseaux marins volant majestueusement au-dessus des océans,

Vous relaterez notre héroïsme.

Oiseaux marins volant frénétiquement au-dessus de nos têtes,
Vous relaterez nos conquêtes.

Mer ! Navire !
Portez-nous ! Gardez-nous ! »

Ils s'activent alors à remplir les sacoches de leur trésor, puis remplissent un grand sac qu'ils porteront à trois dans la galerie menant au rivage.

Le voyageur lève la tête et observe l'entrée de la galerie aux roches grises.

« C'est bien la sixième galerie que nous avons empruntée ! » dit-il à Marso.

Il la reconnaît grâce aux petites pierres fluorescentes.

Cette sixième galerie est en hauteur. Le voyageur ne peut y accéder directement. Il réfléchit un court instant. Pendant qu'il penche la tête en arrière et observe la galerie, les marins s'approchent de lui. Renate lui tend une boîte à bijoux et lui dit :

« Voici tous les objets que Castide a ramenés de l'étang. Rapportez-les, s'il vous plaît, aux habitants du dessus ! »

Le voyageur prend la boîte et la range dans l'une de ses poches. Les marins le remercient et se dirigent, chargés de leur trésor, d'un pas rapide vers la galerie conduisant à leur navire.

Le voyageur sait que le temps est compté et qu'ils doivent chacun rejoindre très rapidement leurs galeries avant que la métamorphose de leur structure ne se reproduise.

Il envisage d'escalader les parois rocheuses et vérifie avant tout que le collier retrouvé est bien dans l'une de ses poches.

Sur la galerie menant au rivage, Renate marche derrière Castide et Sonate, un oiseau marin volant devant eux. Renate se retourne brièvement vers le voyageur et lui fait signe de la main qu'il n'a aucun doute qu'il réussira à emprunter sa galerie. Le voyageur répond par le même geste pour le remercier.

Pendant que le voyageur escalade la paroi rocheuse, il entend derrière lui :

« Tête de bouc ! » suivi de « Tête de chevreuil ! »

— C'est encore Castide et Sonate qui se chamaillent ! s'amuse-t-il à penser.

Il continue son escalade avec Marso perché sur son épaule. En hauteur, au-dessus de la paroi rocheuse, il tourne la tête vers ses amis marins et remarque qu'ils sont déjà bien loin.

L'escalade s'avère plus difficile que prévu. Au milieu du parcours, n'ayant plus de prise pour ses mains et ses pieds, il décide de descendre pour trouver une autre solution. Avant de poser les pieds au sol, il entend un chant provenant d'une paroi. Il tend l'oreille en se rapprochant.

Surpris, il réalise que c'est la chanson du voyageur qui est chantée. Alors qu'il s'interroge, la même voix lui dit :

« C'est par ici ! »

La voix vient désormais de sa gauche. Il se retourne et découvre un petit passage menant à cette sixième galerie, un passage bien caché.

Il l'emprunte et, une fois dans la galerie, il aperçoit un inconnu adossé à une roche, chantant d'une voix tremblante et zézayante la célèbre chanson du voyageur. Bouleversé et

impressionné, le voyageur la reprend à son tour. Ils chantent désormais en chœur, se fixant du regard.

L'inconnu, très affaibli et entouré d'arêtes de poisson éparpillées, continue de fixer le voyageur d'un regard éploré. Ce dernier lui tend alors la main, lentement et affectueusement, et lui dit d'un ton consolant :

« Rentrons chez nous. »

L'homme se relève péniblement et prend la main du voyageur. Ils s'étreignent. Pendant un long moment, ils marchent côte à côte sans échanger un mot, émus. Le voyageur réalise qu'il vient de retrouver celui qui était porté disparu ; ce dernier était en réalité prisonnier des souterrains. Comme prédit par le patriarche, c'est lui qui vient de lui indiquer le chemin menant à la sixième galerie, débouchant sur le comté d'Hélischlo. Il avait envisagé tous les scénarios, sauf celui-ci.

Chapitre IV

Le retour des voyageurs



Le voyageur retrouve facilement le chemin du retour grâce aux pierres fluorescentes qu'il a posées sur ses pas.

Lui et son camarade arpentent maintenant les dernières marches de la galerie qui mène au comté d'Hélischlo. Le voyageur aperçoit les reflets du coucher de soleil descendant le long de la longue allée depuis l'entrée du comté. Alors qu'ils franchissent ces dernières marches, son camarade lui confie, d'une voix empreinte d'une forte émotion :

— Parti du comté, j'ai pris la direction du sud. Je suis passé par la ville de Marsoville, aussi appelée At. Là-bas, j'ai vu une ville en détresse, mais je n'ai pas réussi à leur porter secours. J'ai continué mon chemin en passant près du royaume de Tour-Ville. L'arrivée de l'hiver m'a conduit à me réfugier au comté souterrain d'Hélischlo, comme le patriarche me l'avait indiqué. J'ai confié mon cheval et mon âne à l'écurie !

— Nous serons bientôt à notre comté. Vos bêtes se portent bien à l'écurie d'Hélischlo. Le Patriarche et tout le comté seront heureux de vous revoir ! répond le voyageur pour reconforter son camarade, moins chanceux que lui.

Ils sont désormais sur la longue allée du comté d'Hélischlo. Les premiers habitants rencontrés poussent des cris de joie, et la nouvelle de leur retour se répand très rapidement dans le comté. Pendant que les voyageurs remontent l'allée, Elbeliss court vers eux.

— Vous êtes vivant ! Voyageur ! scande-t-il, les bras levés.

Il serre le voyageur dans ses bras, prend Marso entre ses mains et lui caresse le plumage. Pendant que le voyageur le remercie pour sa sympathie, le sage les rejoint et exprime sa joie de les retrouver sains et saufs.

Le voyageur demande à le rencontrer le lendemain dans sa tanière, car l'expédition dans les souterrains n'a pas été de tout repos.

Ce dernier acquiesce et demande à Elbeliss, qui ne le quitte plus, de l'aider à porter son camarade, visiblement très fatigué, jusqu'à leur tanière.

Ils le transportent jusqu'à la couchette. Elbeliss leur apporte de l'eau et de quoi se nourrir avant de regagner sa propre tanière. Le voyageur et son camarade ne tardent pas à s'endormir.

Le lendemain, le voyageur prend sa canne et invite son camarade à le suivre chez le sage. En empruntant la grande allée, il remarque que la fin de l'hiver approche ; les habitants commencent à préparer leur retour à l'extérieur. Le léger vent

frais qui soufflait depuis l'entrée du comté laisse désormais place à un air plus chaud.

Une fois chez le sage, le voyageur lui explique le mystérieux phénomène des galeries souterraines. Il lui indique que cela est dû aux multiples fissures provoquées par l'afflux de pèlerins à la fontaine du tunnel de la confiance. Il lui fait aussi remarquer que l'abondante quantité de neige qui s'abat sur la ville durant l'hiver, et qui fond au printemps, contribue également à ce phénomène par le biais de roches poreuses. Le sage acquiesce et promet de sensibiliser tous ceux qui empruntent le tunnel et de demander à la population du comté de recueillir le maximum de neige pour l'utiliser dans les pâturages, car ce phénomène souterrain pourrait causer un éboulement.

« La nature est notre bien le plus cher, faisons-en bon usage. Sachons en profiter intelligemment », conclut-il.

Le camarade du voyageur est encore très affaibli et reste silencieux. Il écoute la conversation entre le sage et le voyageur. De temps à autre, ils le regardent pour solliciter son approbation sur ce qui est dit. Il se contente de hocher la tête pour signifier son accord.

— Avez-vous retrouvé votre collier ? demande le sage d'une voix pressante.

— Oui, répond le voyageur avec un sourire soulagé.

— Voici les objets perdus à la fontaine, ajoute-t-il en lui remettant une boîte à bijoux reçue des mains de Renate.

Le camarade du voyageur se lève et dit au sage :

— Sage d'Hélischlo, voyez en tous ces pèlerins une âme capable de comprendre l'importance et le sens de l'intérêt général !

— Tout à fait ! J'ai choisi la voie de la sensibilisation pour cette raison, répond le sage.

Le voyageur informe le sage que son séjour prendra fin dans deux jours, le temps de préparer les bêtes pour le retour au comté des voyageurs. Ce dernier acquiesce et lui souhaite un bon retour. Les voyageurs quittent la tanière du sage et se dirigent vers l'écurie pour chercher leurs bêtes, qui sont en bonne santé. Ils les amènent devant leur tanière pour les préparer au voyage. Le voyageur informe son ami du comté, Elbeliss, qu'il aperçoit sur la longue allée, de son départ imminent pour le comté des voyageurs. Ce dernier manifeste sa tristesse. Le voyageur le réconforte et rejoint son camarade.

Avant la tombée de la nuit, le sage, accompagné d'Elbeliss, leur apporte des provisions pour la route.

Le jour du départ, les voyageurs sur leurs chevaux remontent la grande allée aux côtés du sage, qui tient une canne avec des motifs rouge vif, spécialement arborée pour l'occasion. Un grand nombre d'habitants du comté se tiennent tout le long de l'allée et brandissent leurs cannes de manière verticale en remerciement aux voyageurs pour les moments de partage durant leur séjour.

Le voyageur est surpris par l'absence de son ami Elbeliss. « Il est trop triste pour assister au départ », se dit-il.

Pendant qu'ils avancent sur la longue allée aux côtés du sage, un refrain est entonné par des voix féminines. Un groupe de

femmes, habillées de la même manière que celles rencontrées lors de son arrivée au comté, chantent ce refrain.

« Voyageurs bienveillants, bon vent !
Merci pour ce séjour si décisif à notre existence. »

À la grande surprise du voyageur, près d'elles se tient Elbeliss. Ce dernier, ayant remarqué le penchant du voyageur pour les chants, a tenu à lui faire cette agréable surprise avec la complicité du sage. Ce dernier regarde d'ailleurs le voyageur écouter le refrain avec son air complice habituel. Le voyageur comprend alors que, à travers ce mélodieux refrain, le sage lui transmet subtilement un message de remerciement et de reconnaissance pour la découverte du phénomène des souterrains et le risque d'éboulement au comté.

Elbeliss s'approche du voyageur et lui tend une remarquable sculpture en pierre à l'effigie de Marso. « Elle a été confectionnée rapidement avec fidélité grâce à la contribution de chaque habitant ! dit-il au voyageur, ajoutant avec un sourire, c'est en souvenir de Marso. » Le voyageur le remercie et range la sculpture dans une sacoche, un sourire contenu sur les lèvres. Profondément ému, il ne laisse pas transparaître ses émotions, comme à son habitude. Marso quitte l'épaule du voyageur, se pose un moment sur celle d'Elbeliss pour lui signifier sa reconnaissance, puis rejoint le voyageur. Elbeliss, au bord des larmes, tremblant, mais trouvant la force de lever sa canne, dit au revoir aux voyageurs sans quitter Marso des yeux.

Après cette brève et poignante halte, toujours aux côtés du sage, les voyageurs reprennent la direction de la sortie du comté.

À la hauteur de celle-ci, le sage demande au voyageur de se pencher pour lui faire une dernière confidence. Le voyageur s'incline légèrement de son cheval et tend l'oreille.

« L'ours brun que vous aviez rencontré est en réalité un éleveur d'ours d'Ortela. Voici mon secret qui a résisté à la magie du tunnel à la confidence. » À ces mots, le voyageur sait qu'il peut maintenant révéler sa rencontre avec l'homme ours. « Je lui avais promis de ne rien révéler, mais puisque vous le saviez déjà, je peux vous le dire à présent. Effectivement, c'est lui qui m'a indiqué l'entrée du comté. C'est le secret que la magie du tunnel n'a pas su me faire dire », répond le voyageur.

Le sage le regarde à nouveau avec son air complice, tous deux marqués par ce moment d'échange le long du tunnel, continuant les confidences et les complicités au moment de se séparer.

Au moment de franchir la sortie du comté, les deux voyageurs entonnent la « chanson du voyageur » pour se donner du courage afin d'affronter le chemin du retour :

« Vois-tu la cime de cette lointaine montagne ?

Là, passe ton chemin.

Vois-tu l'étang qui s'étale à perte de vue ?

Là, passe ton chemin.

Quand il t'arrivera de ne savoir quoi faire,

Passe ton chemin et laisse-toi guider.

Quand il t'arrivera de ne savoir où aller,

Passe ton chemin et laisse-toi guider.

On te dira où aller et viendra le jour où tu diras où aller.

On te dira pourquoi y aller et viendra le jour où tu diras pourquoi y aller.

On te dira comment y aller et viendra le jour où tu diras comment y aller.

« Passe ton chemin et laisse-toi guider. »

Le camarade du voyageur semble avoir retrouvé des forces. Au moment de sortir du comté souterrain, ils tendent leurs cannes au sage qui, d'une main, leur fait signe de les garder. « Cela vous rappellera votre séjour ici ! » dit le sage. Il s'arrête et lève sa canne verticalement pour leur dire au revoir et bon voyage. Sur la grande allée, on lève les cannes à la verticale pour souhaiter bon voyage aux deux voyageurs, qui en font autant avec les leurs.

Ils traversent à présent la petite ville d'Hélischlo encore déserte. Le trajet du retour au comté est plus court. Ils empruntent une route droite en continu, indiquée par le Patriarche. Le voyageur raconte ses aventures à Marsoville et présente Marso à son camarade, expliquant les circonstances de leur rencontre. Marso, perché sur l'épaule du voyageur, pousse quelques cris pour dire qu'il est ravi de le connaître. Le camarade du voyageur est heureux de pouvoir enfin effectuer ce voyage du retour au comté, qui lui avait paru impossible lorsqu'il était prisonnier des souterrains. Il apprécie aussi la compagnie du voyageur.

Le chemin qu'ils empruntent pour le retour passe non loin de Marsoville et Tour-Ville. C'est une longue route bordée d'arbres aux tiges fines et aux feuilles épaisses. Ils campent en bordure de route la nuit tombée et reprennent le voyage une fois le jour levé. Au comté d'Hélischlo, on leur avait offert des provisions pour le retour. Ils se rapprochent à présent de la clairière des âmes perdues que le Patriarche leur avait décrite en ces mots :

« C'est une clairière ordinaire à l'exception des petits arbres aux feuilles en éventail qui s'y trouvent. Elle est située en bordure

de route. Plusieurs chemins convergent vers elle. On y rencontre des personnes qui cherchent leur chemin. Il faudra les guider sans leur poser de question. Il faudra aussi y laisser une partie de vos provisions. C'est la dernière étape avant l'arrivée au comté. »

Un grand silence s'installe sur cette route à mesure qu'ils s'en approchent. Les cris d'oiseaux et le bruissement des feuilles agitées par le vent s'amenuisent progressivement.

À cet endroit, ils descendent de cheval et se dirigent vers les ânes à l'arrière. Ils retirent des provisions des sacs accrochées à leur dos et les déposent en bordure de route, puis remontent à cheval et poursuivent leur chemin.

De loin, à la lisière de la clairière, une première personne apparaît aux voyageurs en levant les mains pour demander de l'aide, marchant un moment tête basse d'une direction à l'autre. Cette personne n'est pas inconnue du voyageur. « C'est le représentant qui sévissait par ses méthodes peu commodes à Marsoville ! » dit le voyageur à son camarade.

Il lui raconte ses aventures à Marsoville et, arrivé à la hauteur du représentant, lui dit d'une voix rassurante :

— Regagnez les vôtres et demandez à rencontrer le sage de Marsoville, la ville à tous ! Suivez le chemin que vous voyez à l'ouest ; vous y serez dans très peu de temps.

Le représentant, au regard vide, se sert dans les provisions posées en bordure de route et prend la direction indiquée, curieusement sans reconnaître le voyageur. Il réalise à quel point ce dernier a été affecté par les événements survenus à Marsoville.

Il déduit alors que Marsoville ne doit pas être loin. Il regarde Marso, perché sur son épaule, puis baisse la tête. Cette attitude du voyageur, Marso la reconnaît. Le voyageur va lui annoncer quelque chose d'important et de grave. L'oiseau comprend déjà et commence à lever les pattes l'une après l'autre sur son épaule. Le voyageur lève la tête et lui dit :

— Le voyage touche à sa fin, Marso ! Tu peux, si tu le souhaites, rejoindre Dame Jeanne à Marsoville. Je sais que les tiens te manquent.

Marso bat des ailes, comme pour dire qu'il est aussi triste que lui et qu'ils ont formé un bon tandem tout au long de ce voyage.

— Je sais que tu es aussi triste que moi, Marso ! Mais Dame Jeanne attend ton retour avec impatience. Prends ce message, termine le voyageur.

Le message, préparé la veille de leur départ d'Hélischlo, dit :
« Aujourd'hui, je vous donne de mes nouvelles. Je suis sur le chemin du retour parmi les miens. Merci, Dame Jeanne, pour la présence de l'oiseau à mes côtés. Je l'appelle désormais Marso en souvenir de mon passage à Marsoville. Il m'a été très utile durant les traversées. Comme vous l'avez dit, il a veillé sur moi à bien des occasions. Merci au sage, de ma part, pour son aide si précieuse sur la route de l'espoir. Merci à tous à Marsoville. »

Marso pousse quelques cris et quitte l'épaule du voyageur pour s'envoler dans le ciel. Ce dernier le regarde, la tête levée. L'oiseau plane au-dessus, les ailes grandement écartées, puis revient se poser sur l'épaule du voyageur. Il tient fermement le bout de papier contenant le message entre ses pattes, lève la patte gauche, puis la repose, et fait de même avec la patte droite.

Le voyageur lui dit :

— Tu sais, Marso, n’oublie pas que les oiseaux géants des deux cités des nuages t’assisteront si besoin. Dans le ciel, ils veilleront sur toi jusqu’à Marsoville.

Marso prend son envol à nouveau et reste longtemps dans le ciel avant de revenir se poser sur l’épaule du voyageur. L’oiseau hésite à se séparer du voyageur après tant d’aventures vécues ensemble. Sur l’épaule du voyageur, il refait les mêmes mouvements de pattes puis s’envole dans le ciel en poussant quelques cris qui semblent dire :

— Au revoir, cher ami ! Heureux de t’avoir rencontré !

Le voyageur, ému, sort la sculpture à l’effigie de Marso de sa sacoche et la brandit en sa direction pour lui signifier que, quoi qu’il arrive, il sera toujours à ses côtés. Il agite la sculpture jusqu’à ce que l’oiseau disparaisse dans le ciel bleu.

Le voyageur reste silencieux, profondément ému par cette séparation. Son camarade partage cette émotion et reste également silencieux. La clairière des âmes perdues est toujours à leur hauteur.

Son camarade le console en rappelant les mots du Patriarce sur la difficulté des traversées :

— Vous devez être fier de votre voyage et d’avoir rencontré un oiseau pareil ! Ce n’est pas un oiseau ordinaire ! Vous vous reverrez. J’en suis convaincu.

Le voyageur le regarde sans dire un mot puis hoche timidement la tête pour lui dire merci. Sur ce chemin du retour, ils aperçoivent de loin une deuxième personne faisant les mêmes allers et venues que le représentant rencontré auparavant.

— C'est le magicien Pérrigo ! fait remarquer le voyageur à son camarade.

Il lui raconte alors ses aventures au camp de Tour-ville et lui parle de la longue route de l'espoir. À sa hauteur, le voyageur lui dit d'une voix apaisante :

— Renoncez pour de bon à cette magie. Elle vous perdra à nouveau ! Regagnez les vôtres ! Prenez le chemin que vous voyez au sud ; il vous conduira à Tour-ville.

Pérrigo, semble-t-il, remis de la potion magique ingurgitée, acquiesce et part se servir dans les provisions posées en bordure de route avant de se diriger vers le chemin indiqué, lui aussi sans reconnaître le voyageur, tant il a été bouleversé par les événements qu'il a vécus.

Les voyageurs continuent leur traversée, toujours à la hauteur de la clairière des âmes perdues. Soudain, un homme surgit de celle-ci, semblant être pourchassé. Arrivé à leur hauteur, il s'arrête et commence à faire les mêmes allers-retours tête baissée. Contrairement aux autres, il fredonne à voix basse :

« Mer ! Navire !
Portez-nous !
Gardez-nous !

Trésor au fond de la cale de ce navire en vue,
Nous t'emporterons !

Nos blessures, tu les cicatriseras.
Nos envies, tu les combleras.

Oiseaux marins volant majestueusement au-dessus des océans,

Vous relaterez notre héroïsme.

Oiseaux marins volant frénétiquement au-dessus de nos têtes,
Vous relaterez nos conquêtes.

Mer ! Navire !

Portez-nous !

Gardez-nous ! »

« C'est l'inconnu que j'ai suivi dans les souterrains au comté d'Hélischlo ! » dit le camarade du voyageur.

Le voyageur se demande si ce marin n'est pas victime, comme Castide, du songe des souterrains. À sa hauteur, le camarade du voyageur lui dit d'une voix rassurante :

— Suivez cette voie que vous apercevez là-bas ! Elle vous conduira au rivage !

L'homme s'exécute et part se servir dans les provisions posées en bordure de route, puis prend la direction indiquée.

Comme s'il se sent prêt à se raconter, le camarade du voyageur lui parle de son séjour dans les souterrains. Il avait suivi ce marin, qui rôdait à l'entrée de la première galerie conduisant aux sous-sols du comté d'Hélischlo sans se douter des risques encourus. Il l'avait trouvé étrange et perdu, et avait voulu lui porter secours. Il raconte alors son éprouvant séjour dans ces souterrains, où il a été fait prisonnier par la métamorphose des structures des galeries et où il s'est nourri de poissons, à la manière des marins.

Les deux voyageurs ont passé la clairière des âmes perdues. Les oiseaux ont repris leur ballet de cris à leur passage. Leurs conversations tournent désormais autour de leurs souvenirs au comté des voyageurs.

Le voyageur vérifie par moments la présence, dans sa poche, du collier à porter au patriarche. En chemin, il sort le carnet où il a pris des notes sur les cultures diverses et variées rencontrées durant le voyage et dit à son camarade :

— J'espère que vous avez le vôtre à remettre au Patriarche !

— Oui, le voici ! Je l'ai toujours bien gardé ! répond ce dernier en le lui montrant.

— Tout le comté sera heureux de savoir que nous sommes enfin de retour ! termine le voyageur.

Ils sont sur cette route du retour depuis plusieurs jours.

À cheval, aux côtés de son camarade, le voyageur est encore si marqué par son séjour au comté souterrain d'Hélischlo qu'il laisse errer ses pensées, se demandant si l'une des raisons principales de son voyage, décidé par le Patriarche, n'était pas en réalité de partir à la recherche de ce dernier.

Ils aperçoivent maintenant les premiers arbres et fleurs qui rendent leur comté exceptionnel avec son paysage coloré. Ils distinguent de loin les toitures fleuries des premières demeures. Ils avancent lentement, comme s'ils prenaient le temps de savourer chaque instant qui les rapproche du comté qui leur a tant manqué par moments. L'écho du son de la flûte qui annonce le grand retour des voyageurs leur parvient à l'oreille.

Imprimé en Allemagne
Achévé d'imprimer en mai 2024
Dépôt légal : mai 2024

Pour

Le Lys Bleu Éditions
40, rue du Louvre
75001 Paris

