

Richard Mesplède
Loïc Lendemain
Pascal Bléval





LE TALON D'ACHILLE



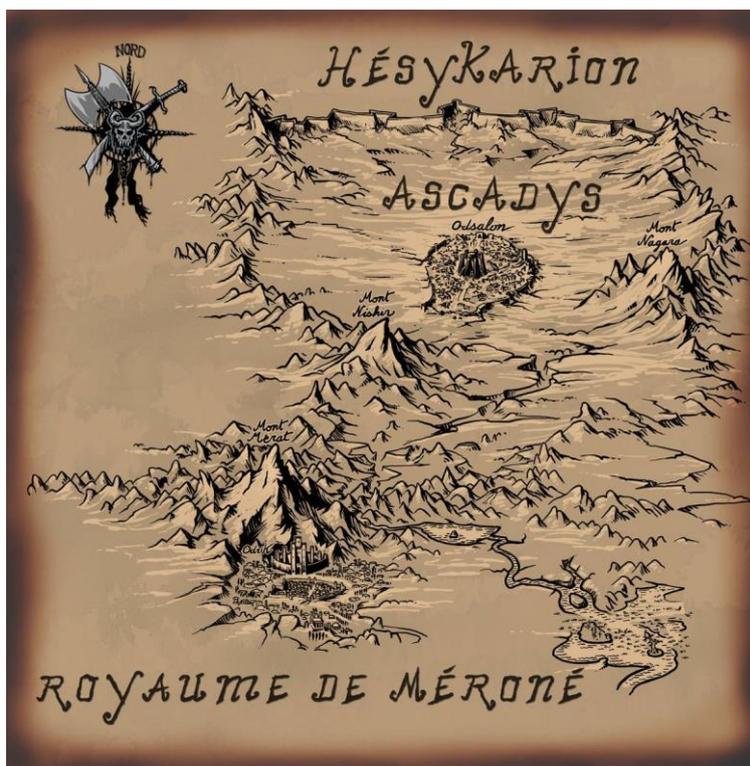
sur une idée originale d'Aramis Mousquetayre

Richard Mesplède

Loïc Lendemain

Pascal Bléval

carte et affiche réalisées par Pascal Vitte



Chapitre 3 – Hostilités (partie 3)

Face à ce choix, Erykell ne tergiverse plus. Il marche sur Garanduir, la pince de sa main gauche dressée, prête à s'abattre. Le mage observe son adversaire d'un air las et lève son bâton. Un éclair en jaillit, roussissant le sol aux pieds d'Erykell qui ne sursaute même pas. Au contraire, il s'élançe et saute sur le mage. Sa pince fend l'air, mais sa cible s'est évaporée dans le néant, pour mieux réapparaître dans son dos. Un nouvel éclair l'aveugle Gilgamesh l'espace d'un instant et une onde de choc invisible projette Erykell en arrière. Il se relève aussitôt et son maître voit les écailles recouvrant la jambe gauche de l'infirme se parer d'une vive lueur et émettre de la chaleur, par vagues. Garanduir s'en est aperçu, lui aussi, et il a un mouvement de recul.

— Quel genre de créature es-tu donc ? Quelle magie viciée a présidé à ta naissance ?

Erykell ne répond rien. Son visage s'est contracté en une grimace tordue et ses yeux se réduisent à deux fentes sombres. Il fait un geste avec sa pince, dessinant un cercle invisible dans l'air. Garanduir se concentre sur ce bras. L'instant d'après, l'âme damnée de Gilgamesh franchit d'un bond la distance le séparant du mage. Il lui porte un violent coup de son pied gauche et une fournaise intense se dégage de l'impact. La robe de Garanduir s'enflamme et le mage s'effondre dans un nuage de fumée noirâtre à l'odeur nauséabonde.

Gilgamesh se détend et remet Shamat au fourreau.

— Bravo à toi, Erykell, mon vassal. Tu as vaincu mon ennemi. Gloire te soit rendue !

Atrahasis le fixe, interloqué.

— Certainement, Gilgamesh, tu t'es aperçu que l'ennemi dont tu parles n'était pas matériel. Ce n'était qu'une apparition fantomatique créée par magie et donc privée de forces.

À ces mots, Erykell se renfrogne.

— Faut-il que tu me voles ma victoire, vieil homme ?

Gilgamesh fait face à Atrahasis et croise les bras sur sa poitrine, intrigué à son tour.

— Il était pourtant bien là, devant nous. Pourquoi affirmes-tu qu'il ne s'agissait que d'une poupée de fumée ?

L'ermite-sage désigne l'endroit où gisait Garanduir un instant auparavant. La terre ne porte pas la moindre trace de lutte, et nul cadavre ne la souille plus, désormais. Gilgamesh laisse retomber ses bras sur ses flancs. Atrahasis aperçoit alors une marque sombre dans la paume droite du Tyran.

Se pourrait-il qu'il m'ait confié plus d'énergie que prévu ? Se serait-il affaibli davantage que de raison ? Ce serait une folie !

— N'oublie pas, Ô seigneur, la mission dont nous avons palabré, déclare Atrahasis pour masquer son trouble. Nous devons nous rendre au pays des Ombres et pour cela, il est impératif que nous mettions la main sur la harpe sacrée d'Hésykarion. Elle seule peut nous ouvrir la voie menant au Styx.

— Et cette harpe se trouve au palais des rois et reines Hésykarionnais. Cela, je l'ai bien compris, réplique Gilgamesh. Et s'il me faut pour cela tracer un sillon sanglant sur les terres de mes plus anciens et fidèles vassaux,

alors je le ferai. Mais à présent que nous sommes confrontés pour de bon à la muraille de Pergar dont tu m'as tant vanté l'invincibilité, révèle-moi donc ton plan, vieux fou. L'impatience me gagne.

Atrahasis n'a pas l'occasion de répondre. La voix de Garanduir s'élève sur la plaine, sépulcrale, désincarnée.

— Votre entêtement ne me laisse pas le choix, Gilgamesh, fantôme des temps passés. Né de la terre, vous y retournerez bientôt.

La magie imprégnant la plaine d'Ascadys, qui s'était calmée à l'apparition de Garanduir, se réveille à nouveau tandis que la douce musique d'une harpe envahit les tympanes des trois Ascadyens.

— Bouchez-vous les oreilles ! s'écrie Atrahasis.

Mais il est trop tard pour Erykell, qui sombre dans l'apathie, laisse retomber ses bras avant de s'affaisser sur lui-même puis de s'effondrer. Gilgamesh, lui, reste de marbre et ne semble pas affecté.

La terre se met à trembler, des ravines se forment autour des Ascadyens, se changent en gouffres sans fond. Des roches s'élèvent puis s'abattent dans un fracas de fin du monde. Bientôt, c'est toute la plaine qui se retrouve prise de frénésie. Atrahasis n'a que le temps de prononcer un mot de pouvoir pour s'envoler et éviter de se voir écrasé par un pan de montagne qui vient de jaillir du sol. Erykell a moins de chance : il est soudain englouti et disparaît. Gilgamesh lui-même se débat, tente de s'extraire de la gangue molle qui lui est tombée dessus en une pluie épaisse et chaude. Mais peu à peu, il s'enfonce à son tour et même la magie d'Atrahasis ne peut l'empêcher de passer sous terre. Resté seul, l'ermite formule un sortilège et son corps s'efface, devient invisible.

Bien lui en prend, car sitôt que le sol a retrouvé son calme, Garanduir refait son apparition, accompagné cette fois d'une femme en armure de plaques dorée. Elle va tête nue, portant son heaume aux fines ailettes sous le bras, et ses longs cheveux bruns flottent derrière elle tel un voile soulevé par le vent soufflant désormais par rafales sur la plaine. Elle a les traits délicats de la jeunesse, mais de ses yeux irradie une force incommensurable.

— Gilgamesh le Grand n'est plus, déclare Garanduir. Il a rejoint le pays des Ombres. Nul doute que les Dieux sauront l'accueillir avec les honneurs dus à son rang et le retenir parmi eux pour l'éternité.

— Puisses-tu dire vrai, mon frère.

Dans le ciel, toujours invisible, Atrahasis fronce les sourcils.

Voilà qui n'arrange guère mes affaires, songe l'ermite. Certes, le pays des Ombres était notre destination, dans tous les cas, mais le Tyran devait s'y rendre en ma compagnie, et non pas seul. Je dois mettre la main sur cette harpe et le rejoindre sans tarder.

Gilgamesh cligne des paupières, mais une nuit des plus obscures l'enveloppe. Il faut de longues minutes à ses yeux pour s'y habituer et commencer à percevoir la pénombre. Des cris de douleur et de rage résonnent dans le lointain et il porte la main à son côté, mais Shamath ne se trouve plus dans son fourreau.

— Peste ! Ce n'est pourtant pas le moment de me faire défaut. Maudite sois-tu !

Un bruissement parvient à ses oreilles. Il se retourne et son regard tombe sur le corps endormi d'une femme. Elle est recroquevillée sur elle-même, mais Gilgamesh la devine grande. Ses formes parfaites, à peine dissimulées sous une robe diaphane, à demi transparente, faite d'un tissu plus léger que du tulle ou de la mousseline, attise sa curiosité autant que son appétit. Elle s'éveille et s'étire tel un chat, laissant plus encore apercevoir de ses appâts. Ses paupières couleur grenat s'ouvrent et la jeune femme se tourne vers Gilgamesh, qu'elle dévore d'un regard non moins affamé que celui que le Tyran lui offre en retour. Elle se lève, s'avance avec une grâce féline vers Gilgamesh et pose une main douce sur son poitrail.

— Me préfères-tu ainsi, mon beau seigneur ? demande d'une voix chaude celle qui n'est autre que Shamat devenue femme.



À SUIVRE...

