

THOMAS L'ARPEUTEUR



Passion et Poussière d'Étoiles



À propos du texte

Dans un monde où les flammes de la guerre consomment tout, Svapnār, un jeune Bhātāyan, nourrit un amour profond pour Sōnisā, une femme aussi lumineuse que mystérieuse. Capturé lors d'une attaque, il se retrouve prisonnier d'un sombre cachot, où un Nūn rusé lui propose un marché : s'évader ensemble et retrouver sa bien-aimée.

Mais la réalité se mêle à l'impalpable, et la magie éclaire autant qu'elle ne trouble.

Entre espoir et poussière d'étoiles, Svapnār devra affronter une vérité incertaine.

Pour une meilleure compréhension des termes spécifiques utilisés dans ce récit, veuillez consulter le [glossaire en fin de nouvelle](#).

Remerciement

Je tiens à remercier ma mère et mon ami fidèle, Thomas, pour leurs relectures attentives et leurs corrections précieuses. Sans eux et leur soutien, la qualité de ces nouvelles serait bien terne. Je remercie également Audrey pour ses retours de lecture éclairés, qui m'insufflent chaque jour l'envie de continuer à écrire. Enfin, je remercie tous mes amis qui, de près ou de loin, ont contribué à cette aventure. Sans vous, jamais une seule ligne n'aurait été écrite, et jamais une seule ligne n'aurait été lue. Merci infiniment de m'aider et de me motiver à partager ces écrits avec le monde.

À propos de l'auteur



Thomas, écrivain passionné et chercheur spirituel, explore les mystères de l'existence depuis son enfance. Sa quête l'a conduit à travers diverses pratiques comme le yoga, le chamanisme et le magnétisme angélique. Nomade dans l'âme, il puise son inspiration tant dans son monde intérieur que dans les cultures et paysages qu'il rencontre lors de ses voyages. Ses écrits, à la fois ludiques et profonds, reflètent son parcours personnel et son désir de partager ses découvertes avec le monde. Où qu'il soit, Thomas poursuit sa passion d'écrire et de transmettre ses expériences spirituelles.

Licence

Tous droits réservés L'œuvre ne peut être distribuée, modifiée ou exploitée sans autorisation de l'auteur.

Svapnār est un jeune Bhātāyan plutôt charmant. Fils de tanneur, il aide son père depuis plusieurs années maintenant. Le métier n'est pas des plus plaisants en soi, mais il y a bien un moment qu'il affectionne tout particulièrement : celui des commissions pour aller acheter les peaux de bêtes chez le boucher. Ce dernier est un homme fort aimable bien que parfois grossier, mais sa vraie valeur aux yeux de Svapnār est plutôt... sa fille, Sōnisā.

De longs cheveux blonds ondulés, des yeux d'un bleu lazuli, une peau blanche, colorée de rose sur les joues. Elle paraît angélique pour notre jeune bhātāyan.

Il faut dire qu'elle ne passe pas inaperçue par-ici. Le peuple nomade est caractérisé par une peau olivâtre à brun, tannée par le soleil des plaines et du désert, alors que Sōnisā ressemble plus à une Masonienne, ces humains du Nord.

Erreur génétique, duperie dans la lignée ? Qu'importe, Svapnār n'a d'yeux que pour elle, et voilà des mois... ou plutôt des années qu'il tente de la courtiser. Au départ, ce n'était que des sourires gênés qu'il lui adressait — ou plutôt qu'il adressait au sol, tellement embarrassé par ses propres émotions. Puis au fil du temps, il dompta sa timidité et se rapprocha d'elle, en l'aidant dans ses tâches quotidiennes, en lui offrant des fleurs et des sculptures de bois qu'il fabriquait lui-même. Mais malgré tout, la jeune Sōnisā restait inaccessible, telle un cœur cerclé de murailles imprenables.

Un jour de pluie, exaspéré par cette séduction infinie, notre jeune bhātāyan se dit qu'il devait jouer carte sur table. Aujourd'hui, il ira voir le frère de Sōnisā, son ami de longue date, pour lui parler de son intérêt pour sa sœur et ainsi évaluer si les sentiments étaient réciproques sans risquer de froisser la belle. Mais parfois, il arrive que nos desseins rencontrent notre destin. Et c'est ce qui se passa ce jour-là.

La guerre dans les terres faisait rage depuis plusieurs mois maintenant. Les villageois savaient que les ennemis du Champion pouvaient passer par-ici, sans savoir, ni quand, ni avec quelles intentions. C'est lorsque les enfants, courant dans la colline en hurlant, poursuivis par des cavaliers, épée brandie, que le village comprit. Le sang allait se répandre.

Svapnār, travaillant avec son père, sortit à toute hâte, couteau et marteau en main.

— Mon fils, j'aimerais t'épargner ce qu'il va se passer ici, mais tu es un homme maintenant, et tu dois défendre ce qui t'est cher. Je sais que Sōnisā est importante pour toi. File la rejoindre, enferme-la dans la

cave et protèges-en l'entrée. Je vais protéger ta mère ici.

Svapnār hésitait, son couteau tremblant dans sa main.

— Mais, papa, je ne peux pas te laisser là avec maman...

— Je t'aime mon enfant. File, répondit son père, en le poussant dans la direction du boucher. Les larmes coulaient sur son visage, mais un sourire fier et empli d'amour illuminait ses traits.

Hébété, marchant à reculons un instant pour ne pas perdre de vue son père, Svapnār le vit barricader la porte. Puis, d'un geste tremblant, serrant encore plus fort le manche de son couteau, il se dirigea vers la bâtisse de la famille de Sōnisā. Le père de cette dernière était déjà dehors, hachoir à la main. Son regard semblait vide, ses yeux vitreux errant dans le néant.

— Vous allez bien monsieur ? demanda Svapnār, hésitant, reculant d'un pas.

— Oh... Svapnār... Que Mōghōdā nous vienne en aide ! hurla-t-il, sa voix rauque déchirant l'air. Puis, dans un élan désespéré, il s'agrippa à la tunique du jeune garçon, ses mains tremblant d'effroi.

Svapnār lutta pour se dégager de l'emprise du boucher. Une fois libre, il recula de quelques pas avant de regarder nerveusement autour de lui. Où pouvait bien être son ami ? Le fils de cet homme devrait être ici.

— Où est votre fils d'ailleurs ? demanda-t-il.

— Il est en train de mettre les femmes à l'abris dans la cave...

Quelle horreur, nous allons tous mourir ici ! hurla-t-il de nouveau, en levant les yeux au ciel.

— Monsieur ! Monsieur ! hurla Svapnār, en le saisissant à son tour et en le secouant. Reprenez-vous, nous devons défendre le village !

— Tu... tu as raison... Ha... Abattre et découper un porc ne me pose aucun problème, mais me battre ? ! Je ne suis absolument pas préparé à cela...

La porte de la bâtisse s'ouvrit brusquement, et le fils en sorti, tranchoir brandi.

— Ah, Svapnār, tu es là. Allons montrer à ses imbéciles qui nous sommes, lança-il, le visage empli de fureur.

Il avait toujours été ainsi. Plein d'entrain, de folie aussi. Difficile à dire s'il se rendait compte du danger ici mais personne n'eut le temps de réfléchir. Des sabots frappèrent la terre entre les chaumières avec fougue, le bruit résonnant tel un tonnerre imminent. Les trois soldats de fortune tournèrent la tête juste à temps pour apercevoir deux cavaliers, chevauchant leur lourd karhādan, foncer droit sur eux.

Svapnār n'eut pas le temps de comprendre ce qu'il se passait

lorsqu'une lance effleura son visage avant de se ficher en plein dans la poitrine de son ami qui tomba raide mort sur le coup. Les yeux rivés sur son corps inerte, il oublia le danger qui se rapprochait à grands galops. Un violent coup sur le crâne le projeta au sol, où il mordit la poussière. Un instant plus tard, il sentit une prise se refermer autour de sa jambe. La seconde d'après, il fut traîné sur le sol à vive allure. Les cailloux griffaient son visage, martelaient ses os et il finit par sombrer dans le néant.

À son réveil, le village qui se dressait autour de lui n'était que flammes et désolation. Une profonde tristesse lui saisit la gorge et la poitrine, jusqu'à ce que le goût acre de la terre et du sang dans sa bouche ne le ramène brutalement à la réalité. Il n'arrivait pas à se lever, son corps refusant de l'obéir. Il tourna la tête, cherchant désespérément de l'aide, jusqu'à ce que son regard se pose sur l'entrée de la maison du boucher. Là, il vit les corps inertes du père avec son fils, étendus sur le sol. Les larmes lui montèrent, tandis que les souvenirs d'enfance refaisaient surface. Les courses dans les champs, ses rires d'enfant résonnant sous le soleil, les dîners de village avec Sōnisā et ses parents, souriant autour de la même table. Cette chaleur du passé contrastait atrocement avec la froideur de la mort qui l'entourait. Puis, son inquiétude se mua soudainement en terreur. Une montée d'adrénaline envahit son corps, réveillant en lui une volonté féroce de protéger les siens. Il tenta de se lever, galvanisé par cette urgence, mais son corps le trahit à nouveau, le laissant s'écrouler au sol, impuissant.

La porte du boucher s'ouvrit à grand fracas de l'intérieur. Un guerrier sortit, brandissant dans sa main la tête décapitée de la femme du boucher. Cette vision d'horreur donna la nausée au jeune bhātāyan, mais ce fut en voyant un second homme surgir, tirant Sōnisā par les cheveux, que la colère l'inonda, le poussant à hurler de rage. Malheureusement, ni l'adrénaline, ni la colère, ni la peur ne parvinrent à aider son corps meurtri à se lever. Il resta étendu sur le sol, tel un ver essayant de se redresser sur toute sa longueur. Son cri attira l'attention des guerriers, et l'un d'eux s'avança jusqu'à lui.

— Eh bien, qu'avons-nous là ? Un asticot qui veut en découdre, on dirait !

— Grrraaa... J'va... vous... tuer... balbutia Svapnār entre ses dents serrées.

— Tu vas nous quoi ? Nous tuer ? s'esclaffa l'homme, en sortant un poignard de son étui et en l'agitant devant ses yeux

— Stop soldat ! Vous connaissez les ordres. Toutes les jeunes

personnes doivent être transférées. Emmenez-le et cessez de vous comporter comme des animaux, intervint une voix autoritaire.

— Hummm... Bien, mon seigneur, grogna l'homme avec un dédain marqué.

Il retourna son poignard et asséna un violent coup de manche sur la tempe du jeune bhātāyan. La douleur explosa dans sa tête, le monde vacilla. Avant de sombrer de nouveau dans le néant, il entendit les cris déchirants de Sōnisā qui résonnaient encore dans son esprit.



Le réveil fut difficile pour Svapnār. Son corps lui faisait mal, et sa tête semblait être pressée dans un étau. Il faisait noir ici, et froid. Il avait du mal à distinguer quoi que ce soit, hormis le son de gouttes qui frappaient le sol ici et là.

— Psssttt... psssttt... entendit-il autour de lui

— Qui... qui est-ce ?

— C'est moi, ton voisin d'cellule. T'as l'air mal en point p'tit ! D'où tu viens ?

Tournant la tête dans la direction du son, il commença à percevoir quelque chose dans cette endroit obscur. Il était en effet entouré de barreaux, et l'endroit semblait être un cachot. Il y avait cet individu, collé aux barreaux, qui le regardait avec des yeux brillants, couleur ambre.

— Où... où suis-je ?

— Ahhh ! C'est une belle question, ça ! Bienvenue chez toi, fiston, dans les appartements privilégiés de ceux qu'on balance au cachot !

— Mais... pourquoi je suis dans ce cachot ? Et vous, d'ailleurs, qui... ?"

Il s'arrêta soudainement, se rappelant les derniers mots qu'il avait entendus avant d'être assommé. *Toutes les jeunes personnes doivent être transférées. Mais pourquoi donc ? Et...*

Il reprit :

— Tu sais s'il y a une femme ici ? Blonde, avec des yeux bleus et une peau plutôt blanche ?

— Ohoh, on dirait qu'un voisin a l'béguin pour une gueuse ! Désolé, mon p'tit, mais jamais vu de d'moiselle par-ici.

Se relevant, il avança à grands pas vers la porte de sa cellule, déterminé à héler les gardes. À quelques pieds de la porte, quelque chose lui retint les chevilles, ce qui lui valut de chuter lourdement sur le sol. Se retournant pour regarder, il s'aperçut qu'en plus d'être

enfermé, il était enchaîné. Grognant de mécontentement, mais toujours déterminé à en savoir plus, il se mit à hurler :

— Garde !

Il répéta à plusieurs reprises.

— Oh ! Il a pas finit de gueuler celui-là ! Qu'est ce que tu veux nabot ?

— Que...

Perdant ses moyens et n'ayant pas prévu la suite, il bafouilla un moment.

— On a perdu sa langue, là dedans ?

— Non... Heu... Pourquoi suis-je enfermé ici, et où est Sōni... où est la fille de mon village ?

— Ah ! Ces puanteurs de prisonniers, toujours à poser des questions ! J'suis pas là pour y répondre. Maintenant ferme-là !

— Attendez ! Mon bon monsieur, s'il vous plaît, est-ce que la fille de mon village va bien ? Je veux juste savoir si elle va bien... Je vous en prie, pria Svapnār, les larmes saisissant ses yeux et les tremblements ses mains accrochées aux barreaux.

— Rahhhh, j'suis trop sentimental, je crois... marmonna le garde. Oui, elle va bien. Mais maintenant, ferme-là, tu veux !

Rassuré, Svapnār se releva et alla se coucher sur la stèle de pierre faisant sûrement office de lit. Il repensa à sa famille, réunie autour de la table, partageant une bonne soupe, à ses amis, à la pêche où à la taverne, rigolant pendant des heures, et au village, prospère et calme, mais empli de vie. Puis il revit l'effroi, la violence et de la mort semés en quelques instants... Il sombra dans le sommeil avant d'être réveillé par son voisin de cellule.

— Psssttt... psssttt...

— Hum... Oui... quoi ?

— Écoute mon garçon, on s'connait pas, mais j'vois que toi, t'as encore la fougue d'la jeunesse et l'espoir de l'amour. Moi, j'ai le moyen de sortir d'ici. Mais seul, j'y arriverais pas. J'te propose un marché : tu m'aides à sortir d'ici, je t'aide à retrouver ta dulcinée, et tout le monde est content. T'en penses quoi ?

— Quoi ?! cria Svapnār

— Chut ! Moins fort... J'ai juste b'soin d'toi pour bouger une pierre entre nos deux cellules. Tu m'aides, et, au passage, tu t'aides. Ou tu comptes dormir ici pour l'restant d'tes jours ?

Sautant de son lit, Svapnār se colla aux barreaux de son voisin et put enfin voir à qui il avait affaire. C'était un Nün, plutôt âgé, mais d'une carrure qui ne donnait pas envie de s'y frotter. Son sourire, entre

l'espièglerie et la bienveillance, donnait à son visage des traits amicaux et à son allure un aspect sûr de lui.

— Heu... Je ne m'attendais pas un jour à être dans un cachot, et encore moins à tenter de m'en évader. Je risque de me faire tuer, non ?

— Rahhhh, t'es trop dramatique. P't'être ils s'ront cléments avec un jeune et beau garçon comme toi, ahah ! Après, tu peux choisir d'être ici et laisser ta p'tite amie aux gardes... C'toi qui vois !

— Non non, je vais t'aider... rétorqua t-il, horrifié par l'idée de laisser Sōnisā ici, avec les gardes.

— Super ! J'aime quand une aventure s'passe comme ça ! Rapproche-toi d ton mur et vient pousser avec moi.

Ni une ni deux, le jeune bhātāyan se colla à la pierre et poussa de toutes ses forces. Mais, solidement ancré, elle ne bougea pas d'un pouce. Ensemble, ils tentèrent une nouvelle fois... Sans succès.

— Bon, c'est p't'être encore scellé d ton côté. Quand l'garde viendra t'apporter ton repas, récupère la cuillère discrètement et balance-lui l'bol à la figure. Il n'y verra que du feu, et avec ça tu pourras gratter le mortier.

Hésitant un instant, le regardant avec incrédulité, Svapnār rétorqua :

— Le garde va juste pester sans rien dire, tu vas me dire ?

— Ahah, t'verras bien ! N'oublie pas qu c'est un sentimental ! Mais maintenant, silence. Si quelqu'un nous entend discuter, ils risquent d nous séparer.

Attendant patiemment son repas, Svapnār tentait de gérer au mieux l'angoisse qui lui martelait le thorax et lui bloquait la respiration. *Il faut être complètement fou pour oser faire ça à un garde dans un cachot. Je vais me faire tailler en pièces... Mais si je ne fais rien je ne pourrais pas sortir et Sōnisā non plus... Allez ! Courage Svapnār, tu peux le faire !*

Les cliquetis du garde qui approchait vinrent à ses oreilles, et l'adrénaline emplit son corps. Il se leva d'un bond, et se prépara tant bien que mal à jouer son numéro. Le garde glissa le bol entre les barreaux sans lui adresser un mot et se retourna pour partir. Notre jeune prisonnier se précipita, glissa la cuillère sous sa tunique, puis saisit le bol tout en hélant le garde :

— Maudit sois-tu, je veux sortir d'ici !

Il finit sa phrase en lui jetant toute la nourriture dans le dos.

— Grrraaa, espèce d'ingrat ! Je vais te corriger moi, tu vas voir !

Le garde s'approcha de la cellule et sortit les clés, mais il fut interpellé par le nūn :

— Eh, mon brave, mieux vaut pas l' sermonner. Ce jeune m'a avoué

avoir la peste. Moi, j'm'approcherais pas à vot'place.

— Quoi ?! s'écria le garde, en faisant un pas en arrière. Bah ! Tu vas finir par crever ici alors, sale chien, ahahah !

Puis il finit par s'en aller, sans s'apercevoir que la cuillère n'était plus là. Le stratagème du nün avait donc fonctionné.

Ne perdant pas une seconde, Svapnār commença à gratter le mortier avec une énergie bestiale. Il avait envie de sortir d'ici, mais surtout, il voulait libérer celle qui habitait son coeur. Son voisin, couché au fond de sa cellule, observait la scène avec un sourire satisfait, heureux de constater cet enthousiasme.

En l'espace d'une journée, Svapnār réussit à retirer l'ensemble du mortier, à la discrétion des gardes, et en jouant le jeu de la maladie. Ensemble, liés par leur sort et leur destin, le nün et le jeune bhātāyan réussirent à pousser la pierre de son socle, qui chuta à toute vitesse. Le mur donnait sur l'extérieur, mais, surtout, sur le vide...

— Ah ! En v'là une nouvelle ! Les Têklars, ces Nüns des plaines, ne sont pas les meilleurs pour escalader, mais... la chance nous sourit. Je suis un Ūul, ahah !

— Heu... Je suis heureux pour toi que tu puisses t'échapper par ici, mais moi, le vide, ce n'est pas trop mon fort. Chez nous, on a plutôt l'habitude de monter à dos de câbâlōrs et de rester sur la terre ferme.

— T'en fais pas mon p'tit, j'ai un plan. J'te laisserai pas là, avec ta bouille d'ange !

Lui expliquant rapidement son idée, le nün se glissa par le trou dans le mur et commença à descendre la paroi abrupte avec agilité, pendant que Svapnār se dirigeait vers la porte de sa cellule en hurlant :

— Garde ! Gaaaaarde ! Vite, il s'enfuit !

Des pas lourds, mais rapides cette fois-ci, annonçaient l'arrivée du soldat, qui, voyant le trou dans le mur, eut une mimique mêlant la surprise et l'effroi.

— Par le Sahav, je vais me faire décapiter !

Tendant d'attraper ses clefs pour ouvrir la cellule du nün, Svapnār se dirigea vers le trou et regarda en contrebas.

— Il est de mon côté, passez par ma cellule et vous pourrez l'attraper !

— Rahhh ! Que la peste l'emporte celui-là ! Ne t'avise pas de m'approcher avec ta maladie répugnante !

Ouvrant la porte à toute hâte, se dirigeant prestement vers le trou et passant sa tête, il rencontra le visage du nün, presque collé au sien, et souriant de toutes ses dents.

— Mon bon m'sieur, vous voilà dans une fâcheuse posture, dit-il

avant d'attraper le garde par son col et de le tirer suffisamment dans le vide pour que la peur s'empare de lui.

— Ahhhh... ahhh, lâche-moi, sale chien. Je... j'vais tomber... lâche-moi !

— Fiston, attrape les clefs, j'te prie, et son arme pendant qu'on y est. Et toi, imbécile, j't'offre la possibilité de vivre si tu la boucles jusqu'à c'qu'on quitte les lieux, ou d'te diriger rapidement en contrebas.

— Heu... oui... oui... je me la boucle, pro... pro... promis ! Lâchez-moi maintenant, pitié !

Attrapant les clés et l'épée du garde, Svapnār pointa la lame en sa direction, en guise d'avertissement, pendant que le nün relâchait sa prise et remontait dans le cachot. Le garde, obéissant et tremblant de peur, s'assit, les yeux dans le vide. Les deux nouveaux compagnons l'enfermèrent avant de parcourir les couloirs étroits à la recherche de Sōnisā.

Notre jeune bhātāyan ne cessait de penser à elle. Il oscillait entre inquiétude — *et si il lui était arrivé malheur ? Et si les gardes avaient profité d'elle et l'avait torturée...* — et enthousiasme — *j'ai tellement hâte de la retrouver. J'aimerais la serrer dans mes bras, lui dire que tout ira bien...* Si bien qu'il ne faisait pas attention autour de lui, se concentrant uniquement sur les personnes enfermées dans leurs cellules. Son compagnon prit les devants, s'assurant que le passage était libre avant que ce fougueux ne se fasse prendre.

Une à une, ils inspectèrent les cellules, jusqu'à arriver à celle tant attendue. Elle gisait au sol, sans bouger. Ses vêtements étaient sales et, par endroits, déchirés. Des marques recouvraient ses chevilles, attachées aux fers. Elle était dans un état pitoyable. Mais pour Svapnār, elle n'était qu'un soleil caché par la nuit. La blondeur de ses cheveux était encore visible, comme des rayons du soleil illuminant les cieux au crépuscule. Sa peau blanche évoquait les doux nuages habillant le ciel bleu contenu dans ses yeux. Il entendait sa voix dans ses pensées, chantante comme le cours d'une rivière, et son rire mélodieux comme le chant des oiseaux.

Absorbé dans ses pensées, son ami nün dut lui donner un coup de coude dans le ventre pour le sortir de sa torpeur.

— Eh, l'damoiseau, ça t'dirait de t'bouger le train pour ouvrir c'te porte et déguerpir d'ici ?

— Oh... oui oui pardon...

Une clé après l'autre, il dut faire quasiment le tour du trousseau avant de trouver la bonne. En ouvrant la grille, la demoiselle, toujours

inerte, se réveilla brusquement lorsqu'elle sentit une main sur sa cheville.

— Non ! Lâchez-moi, espèce de porc ! cria-t-elle avant d'asséner une gifle puissante à Svapnār, qui recula et atterrit sur les fesses

— Sōnisā, c'est moi, Svapnār !

— Oh... mais... tu es vivant ? Que... que fais-tu là ?

Finissant à peine sa phrase, elle s'élança dans ses bras et se mit à pleurer à chaudes larmes sur son épaule.

— Ils... ils ont décapité ma mère... Et tué mon frère et mon père...

— Je sais... J'étais avec eux quand ça s'est passé. Je... je suis vraiment désolé...

— Ce sont des monstres... Je... jamais je ne pourrai oublier ça...

— Je sais... Mais tu es sauve, et c'est le principal pour l'instant.

— J'aurais préféré mourir avec eux !

— Eh, les amoureux, c'est bien beau vos p'tites retrouvailles là, mais si vous voulez rester ici, l'cul par terre, passez-moi les clés et l'épée, et j'file moi !

— Tu as raison ! Nous devons y aller, Sōnisā. Nous ne sommes pas en sécurité ici.

— Qui... qui est cet homme ?

— J'me présenterai plus tard, si ceci convient à mad'moiselle.

Maintenant bougez-vous l'train !

Après avoir détaché ses fers, ils se mirent en route pour trouver la sortie. Mais au bout du corridor se trouvait un garde, affalé sur sa chaise. Impossible de passer sans devoir l'affronter.

— Comptez pas sur moi pour lui tailler l'gras. Escalader, c'est possible, miner, c'est possible, et même picoler reste dans mes cordes, mais l'combat, c'pas pour moi !

Svapnār n'était pas non plus un combattant, mais n'ayant pas d'autre solution, il empoigna son épée et commença à se faufiler le long du mur. Ses pas étaient discrets, posant ses pieds avec minutie et contrôle. Mais il n'est qu'un tanneur, pas un assassin. Le garde se réveilla, leva la tête et, en le voyant, bondit sur ses pieds, le glaive à la main.

— Eh, qu'est-ce que vous foutez là, vous autres ? Attends... tu as essayé de me refroidir pendant ma sieste, misérable ? Tu vas voir ce qu'il va t'arriver !

Bondissant en avant, le garde asséna un coup d'estoc en direction du jeune bhātāyan, qui, de justesse, parvint à l'éviter d'un pas de côté. Mais il ne put esquiver le manche qui s'écrasa violemment contre son crâne... Sonné, il vacilla un instant avant de poser un genou à terre.

Malheureusement, le garde n'en avait pas fini avec lui. À la lueur de la seule torche du corridor, Svapnār vit son ombre projetée sur le sol, le glaive levé haut en l'air s'apprêtant à s'abattre sur lui. Par réflexe, il ferma les yeux, comme si la mort s'apprêtait à le faucher. Mais soudain, le cri de Sōnisā retentit, suivit d'une chaleur intense qui passa tout près de lui. En rouvrant les yeux, il aperçut une flamme d'un rose immaculé consumait le garde, réduisant son corps en une poudre blanche... Estomaqué, Svapnār tourna lentement la tête vers sa bien-aimée, la bouche aussi grande ouverte que ses yeux.

— Que... Comment as-tu fait ça ?

— Tu... sais... utiliser la Chont'alä ! s'exclama le nün.

Sōnisā brillait d'une lumière aussi rose que fut la flamme. Son regard était devenu aussi perçant que celui d'un aguïræl, et ses cheveux semblaient flotter dans les airs. Puis, tout se dissipa lentement, la laissant sans voix et autant surprise que les autres. Elle regarda Svapnār, les larmes aux yeux, avant de venir vers lui et de l'aider à se relever.

— Je... je ne le savais pas moi-même... Quand je t'ai vu sur le sol, ce soldat prêt à te tuer, j'ai ressenti mon coeur se déchirer et un feu intérieur s'activer avec ardeur... J'ai cru que... tu allais mourrir, et c'était... Je ne pouvais pas le supporter...

Svapnār chancela à l'écoute de cette déclaration, son coeur s'emballant comme jamais. Pour la première fois, il sut avec certitude qu'elle était sienne et qu'il était sien. Tremblant d'émotion, il déposa ses mains sur ses épaules. Un sourire rayonnant éclairait son visage, tandis que des larmes coulaient doucement sur ses joues. Il l'enlaça tendrement, et lorsqu'il posa son visage contre le sien, une chaleur familière l'envahit. Il se sentait chez lui. Sōnisā soupira avec légèreté, puis se blottit davantage dans ses bras, s'abandonnant complètement. À cet instant, elle aussi se sentit chez elle. Leurs coeurs battirent à l'unisson, leurs respirations s'harmonisèrent comme une mélodie et ils semblèrent ne faire plus qu'un. Autour d'eux, le temps paraissait suspendu, comme figé par la force de leur lien. Puis, doucement, Sōnisā s'illumina à nouveau d'une lumière rose pâle, douce et envoûtante. Elle se détacha des bras de Svapnār, et, dans un silence presque solennel, avança vers la porte fermant le corridor. Elle posa sa main sur la surface froide. La porte se mit à vibrer légèrement avant que le bruit sec du verrou ne claque. Miraculeusement, elle s'ouvrit. Au bout de la pièce, deux gardes, figés dans l'incrédulité face à la scène, finirent par dégainer leurs épées, avançant prudemment. L'énergie que Sōnisā dégageait se propagea dans la pièce, les

enveloppant d'une aura mystérieuse. Pendant un bref instant, ils s'immobilisèrent, leurs bras tombant mollement le long de leur corps. Mais l'effet se dissipa rapidement. Les gardes se redressèrent et, déterminés, reprirent leur progression. Le sort de la demoiselle semblait sans effet sur eux.

À quelques pas d'elle, leur ami nün jura tout en arrachant l'épée des mains de Svapnār. Un cri rageur jaillit de sa gorge alors qu'il fonçait droit vers les gardes. Mais avant de pouvoir dépasser la belle, sa course fut stoppée net par une force invisible. Il semblait englué, prisonnier d'une énergie intangible, et ses efforts pour se libérer restèrent vains. Il ne pouvait avancer d'avantage. Sōnisā tourna son visage vers lui, son expression calme et radieuse évoquant un lever de soleil en bord de mer. D'une voix cristalline et apaisante, elle chanta :

— Mon ami, faites-moi confiance, tout est fini.

Les deux gardes, arrivés à portée de Sōnisā, firent soudain volte-face. Contre toute attente, ils se postèrent à ses côtés, armes levées comme pour la défendre.

— Ils sont avec nous, jamais plus nous ne subirons quelque courroux. Guidés par l'amour, nous triompherons toujours.

Continuant de chanter des mélodies enrobées de poésie, elle s'élança vers la sortie, suivie de sa garde personnelle. En un instant, elle s'éclipsa, disparaissant du regard de ses compagnons. Des cris d'alarme et des appels à la mise en garde résonnèrent brièvement, mais le silence retomba tout aussi vite. Le passage était désormais dégagé, et elle marchait à présent à la tête d'une brigade entière. Svapnār et son ami nün restèrent figés, abasourdis par ce qu'ils venaient de voir.

Le petit bourg s'étendait au cœur de plaines verdoyantes qui s'étendaient à perte de vue. À l'horizon, une forêt solitaire rompait l'uniformité du paysage, à quelques milles de là. C'est vers cet écrin de verdure qu'ils décidèrent de se diriger. Sōnisā sélectionna deux soldats pour l'accompagner, soucieuse de ne pas attirer l'attention. Elle suggéra également de prendre des montures afin de s'éloigner rapidement. Par chance, des karhādans, de puissants destriers habituellement réservés aux notables ou aux gradés militaires, se trouvaient là. Le nün, peu enthousiaste à l'idée de chevaucher — la cavalerie n'étant pas son fort — préféra partager la monture de Svapnār. Ce dernier, comme tout Bhātāyan, était un cavalier accompli, maîtrisant cet art avec une aisance naturelle.

Ensemble, ils galopèrent jusqu'à la forêt, s'enfonçant dans ses profondeurs. Les chemins, assez larges, leur permettaient de progresser

rapidement, tandis que des buissons fruitiers parsemaient les environs. Ils firent halte pour manger et remplir les poches des selles avant de reprendre la route.

Des jours s'écoulèrent, marqués par la prudence : ils évitaient soigneusement les villages, les bourgs et surtout les fortins, jusqu'à parvenir à un bras de fleuve. Au-delà s'étendaient des terres qui leur semblaient plus familières : des dunes de sable, des cactaës aux formes majestueuses, des oasis étincelantes et des villages nomades.

— Mon ami, c'est à toi de décider où tu veux aller. Tu souhaites nous suivre chez nous ou poursuivre ta propre route ? demanda Svapnār.

— Bah, j'crois que j'vous aime bien, les amoureux. Si vous voulez bien d'moi, alors je choisis d'rester avec vous autres ! lança-t-il, un large sourire illuminant son visage.

Ainsi en fut-il. Traversant le bras d'eau, ils regagnèrent des contrées familières, où ils purent enfin retrouver la sécurité et la sérénité tant espérées.

Quelques années s'étaient écoulées. Le soleil avait dessiné d'innombrables levers et couchers, les trois lunes avaient accompli leurs cycles à maintes reprises, et les étoiles avaient illuminé les soirées animées des trois compagnons. Le nün, chaleureusement accueilli par les villageois, choisit de s'établir durablement sur ces terres. Il vécut d'abord sous une tente, à la manière des nomades, avant de faire bâtir sa demeure. Quand à Svapnār et Sōnisā, ils s'installèrent rapidement dans une belle maison capable d'abriter leur amour... et leur famille grandissante. Ils eurent deux enfants : un garçon calme et réfléchi, et une fille pétillante et espiègle. Grâce aux talents uniques de Sōnisā et à la maîtrise de la Chont'alā, ils fondèrent ensemble un atelier de joaillerie. Leur ami nün, en tant qu'Ūul, était un expert dans ce domaine et leur offrit une aide précieuse, faisant prospérer leur entreprise commune.

Par une douce nuit de sabentë, les trois compagnons se retrouvèrent pour profiter des étoiles. L'air était encore chaud, et l'ambiance du village baigné dans une convivialité contagieuse. Accompagnés de mets savoureux et de boissons rafraichissantes, ils discutèrent des heures durant, évoquant cette époque sombre où ils étaient encore prisonniers. Leurs souvenirs oscillaient entre tristesse et amusement. Parfois accablés, parfois secoués d'un rire irrépressible, il se laissaient

emporter par ces anecdotes d'un autre temps. Ils éclatèrent particulièrement de rire lorsque leur ami évoqua le garde pendu dans le vide, hurlant à pleins poumons, terrifié à l'idée de tomber !

Svapnār, hilare, sentit peu à peu la fatigue l'envahir. Il se lova tendrement contre sa bien-aimée, qui passa un bras autour de lui. Emporté par la chaleur et la quiétude de l'instant, il se laissa glisser dans le pays des songes.

Clic, clac, clic, clac... Ce son résonnait en boucle, envahissant l'espace autour de lui.

Rinnnnng... Un bruit strident, comme un écho infini, lui faisait penser à des chaînes.

Pssst... psssst... Ce chuchotement lui était familier, c'était le bruit que son ami nūn faisait lorsqu'il tentait de rester discret.

Ouvrant un oeil avec précaution, il distingua encore la pénombre de la nuit et devina que le feu s'était consumé. L'air, moite et poisseux, semblait alourdir ses poumons, tandis qu'une odeur métallique et âcre lui irritait les narines. En tournant la tête, il aperçut son ami, le visage maculé de noir, comme s'il venait de se rouler dans la boue. Mais ce qui le figea, ce qui fit s'accélérer son souffle et battre son cœur avec fracas, ce furent les barreaux dressés de nouveau entre eux. L'acier froid, imposant, semblait sceller leur sort.

— Écoute mon garçon, on s'connait pas, mais j'vois que toi, t'as encore la fougue d'la jeunesse et l'espoir de l'amour. Moi, j'ai le moyen de sortir d'ici. Mais seul, j'y arriverais pas. J'te propose un marché : tu m'aides à sortir d'ici, je t'aide à retrouver ta dulcinée, et tout le monde est content. T'en penses quoi ?

Glossaire

Animaux

Karhädan : Le karhädan est une monture d'une puissance impressionnante, capable de porter de lourdes charges. Facilement reconnaissable à ses deux cornes et à son pelage épais surmonté d'une crinière imposante, il est principalement utilisé comme destrier de guerre. Il accompagne également les nobles lors de chasses ou de parades. En de rares occasions, des messagers d'importance peuvent se voir attribuer cette monture, notamment lors de missions exceptionnelles exigeant protection et endurance.

Câbälör : Le câbälör est une monture remarquable pour sa rapidité et son endurance. Originaire des déserts d'Évangar, il est parfaitement adapté aux fortes chaleurs mais craint le froid. Doté d'une morphologie fine et sèche, il se distingue par sa robe couleur sable, parsemée de taches rouges sur le dos. Ses pattes griffues lui permettent également d'escalader des parois rocheuses. Idéal pour les longues distances, il est très prisé pour les voyages au long cours et les déplacements exigeant une grande résistance.

Agüiræl : L'Agüiræl est une espèce de rapace remarquable. Doté d'un plumage jaune or aux reflets changeants, allant du violet au bleu, il est particulièrement prisé par les nobles pour la chasse. Ce prédateur agile et rapide utilise ses serres d'une puissance redoutable pour capturer ses proies. Son territoire peut s'étendre sur plus de 45 lieues, et il niche en altitude, généralement dans les falaises escarpées.

Calendrier

Sabentë : Saison de chaleur et de prospérité, où les journées sont longues et ensoleillées. C'est le temps des moissons, des festivals et des réjouissances. Les villageois profitent de la saison pour cultiver, fêter et se préparer pour les mois plus rigoureux à venir.

Divinité

Moghōdā : Divinité représentant un étalon géant à quatre têtes.

Sahav : Entité démoniaque ayant fait vœu de chaos. À la fois imparfaite et déséquilibrée, elle incarne les traits des différents peuples d'Évangar.

Lieu

Évangar : Seul continent connu, il est riche en diversité culturelle et géographique, allant des glaciers des montagnes Görn aux zones désertiques d'Āga. Ses frontières naturelles, telles que l'arc Sundharā et l'isthme du Nord-Est, divisent le continent en régions distinctes, ayant chacune leur propre identité.

Magie & Créature

Chont'alā : Magie sacrée offerte par les dieux aux peuples d'Évangar.

Plantes

Cactaë : Les Cactaës sont une famille de plantes grasses ou succulentes dotées de fleurs éclatantes et d'épines plus ou moins longues. Adaptées aux environnements arides, elles jouent un rôle essentiel dans les écosystèmes désertiques en retenant l'eau et en offrant une protection naturelle.

Races

Bhātāyan : Peuple nomade, ils vivent souvent en marge des grands royaumes et des sociétés d'Évangar. Toujours en quête de justice et de vérité, leur dévouement envers leurs divinités est profond, rythmé par des rituels quotidiens. Leur remarquable adaptabilité, mise à rude épreuve, leur permet de s'installer et de survivre dans une grande variété d'environnements. Cela nourrit en eux une curiosité insatiable pour la découverte de nouvelles terres.

Nün : Peuple diversifié et complémentaire, les Nüns les plus répandus sont amicaux et joviaux. Leur hospitalité naturelle contraste avec leur penchant pour l'égoïsme et la vénalité. En parallèle, une branche plus extrémiste vit dans les montagnes enneigées, renfermée et prudente, avec une loyauté inébranlable et des compétences minières inégalées. Ensemble, le peuple nün mêlent convivialité, rigueur, et des technologies agricoles comme minières avancées, formant un peuple prospère et complexe.

Têklar : Peuple amical et jovial, ce sont les Nüns sont les plus répandus en Évangar. Leur hospitalité naturelle en fait un peuple accueillant, bien qu'ils soient influencés par une classe dirigeante ambitieuse, déterminée à rivaliser avec la puissance des Masoniens. Cette rivalité les pousse à embrasser une culture guerrière, développant parfois des traits racistes et égoïstes. Vénus envers les étrangers, mais d'une solidarité infaillible entre eux, ils excellent dans les technologies minières et agricoles, égalant voire surpassant les autres cultures.

Ûul : Peuple digne et fier, vivant dans les plus hautes montagnes enneigées, les Ûuls représentent la branche la plus extrémiste des Nüns. Renfermés, espiègles et prudents, ils n'autorisent presque personne à pénétrer leurs mines. Dotés d'une loyauté sans faille, leur parole vaut autant que leur vie. Ils sont également les plus innovants dans leur domaine, avec des performances d'extraction de minéraux inégalées.

Masonien/Masonienne : Peuple Humain sédentaire ayant une inclination à la violence, motivés par un profond désir de prouver leur valeur et de dominer. Leur passion pour la guerre et les conflits est exacerbée par des traits d'égoïsme et de vanité. Malgré tout, ils tentent d'œuvrer dans la lumière par la méditation et les actes religieux. Cette dualité crée un dynamisme fascinant au sein de leur culture, engendrant des héros aussi bien que des tyrans. Ingénieurs et déterminés, ils savent bâtir des royaumes prospères et puissants.

Humain/Homme : Peuple complexe et contrasté, ils incarnent à la fois la force de l'enracinement et l'esprit d'exploration. Maîtres dans l'art de bâtir des royaumes prospères, leur ingéniosité et leur détermination sont souvent motivées par des désirs de domination et de conflit. Pourtant, leur spiritualité et leurs rituels religieux révèlent un désir sincère de transcender ces tendances. Tandis que certains prospèrent dans des cités, d'autres, guidés par leur curiosité et leur adaptabilité, explorent des territoires variés. Ce peuple cherche en équilibre entre enracinement et mouvement, combinant force et

spiritualité dans une quête de sens.