

## PROLOGUE

Au volant de son *Audi A 7*, Alain Barthélemy retourne chez lui, à Ermenonville, après avoir assisté à la soirée de vernissage organisée par son ami le peintre Gilles Decromb, maître du trompe-l'œil. Parmi les invités, au nombre d'une centaine, se trouvaient d'autres peintres, des critiques d'art, des journalistes, des écrivains et des personnalités locales. Alain se souvient de n'avoir accepté qu'une seule flûte de champagne parce qu'elle lui a été présentée par une blonde ravissante au sourire ravageur. Ensuite, il n'a bu que du jus de fruit.

Il a quitté son ami Gilles vers les 23 h 30, le félicitant une fois encore pour ses œuvres particulièrement originales. C'est en regagnant sa voiture qu'il a remarqué que le ciel était d'un noir profond, sans étoiles...

L'orage n'est pas loin.

Quelques coups de tonnerre, encore timides, succèdent aux éclairs. Bon sang ! Il a bien fait de ne pas s'attarder. Plus tôt il sera rentré, mieux cela vaudra. Demain, c'est dimanche. Il pourra dormir tout son soûl... Enfin, pas vraiment, car il a invité Natacha à déjeuner. Il a réservé une table dans un restaurant réputé de la région : *La Taverne de Maître Alban*. Mais alors qu'il pense au programme de la journée, il grimace, car déjà d'énormes gouttes de pluie s'écrasent sur le pare-brise. L'orage ne menace plus ; il est là.

C'est à l'instant précis où Alain actionne la commande des essuie-glaces que la pluie s'abat avec fracas. Dans le même temps, ayant ralenti, Alain aperçoit dans ses rétroviseurs deux phares qui se rapprochent à toute vitesse. *Un cinglé*, pense-t-il en serrant à droite jusqu'à frôler le bas-côté. Une *Saab* blanche le dépasse dans un brouillard de pluie. Quelques secondes plus tard, même scénario agrémenté d'appels de phares et de coups de klaxon. Alain se range de nouveau. *Les crétiens du samedi soir...*

Lesdits crétiens semblent s'être engagés dans une véritable course à la mort. La voiture qui le double, noire, est une grosse cylindrée d'une marque qui lui est inconnue. Alain soupire de soulagement en voyant les feux qui s'éloignent. D'un geste rapide, il allume la radio de bord. Il est aussitôt assailli par un programme de gueulantes publicitaires entrecoupées de dégueulis d'un groupe américain portés par une batterie sauvage prisonnière de sa défonce. Ecœuré, Alain ne change même pas de station. Il coupe purement et simplement l'abominable afflux de décibels, et songe qu'il sera chez lui dans moins d'une demi-heure.

Il sursaute soudain. A la sortie d'un virage, toute fumante, la *Saab* gît sur le toit. L'habitacle est écrasé. L'avant a été arraché pendant l'embarquée. Alain freine, se gare sur le côté, met ses feux de détresse et se précipite vers le véhicule accidenté...

Personne à l'intérieur, apparemment.

Alain repart vers sa voiture pour y prendre une torche électrique, puis court de nouveau vers la *Saab* accidentée et en inspecte l'intérieur.

Personne.

Il y a du sang sur l'asphalte. Du sang que la pluie aura tôt fait de diluer. Le conducteur fou s'en est tiré à bon compte, semble-t-il, et il a quitté son véhicule... A moins qu'il n'ait été enlevé par les occupants de l'automobile noire ?

Vite, Alain regagne sa voiture, pas fâché de se mettre au sec bien qu'il soit déjà trempé. Et maintenant, appeler la police ! Mais son portable ne fonctionne pas. A cause de l'orage, bien sûr ! Et l'*Audi* ignore également ses sollicitations. La poisse ! Alain s'inquiète sérieusement. Il se trouve bloqué en rase campagne avec sa voiture en panne, et sous l'orage ! Toutefois, il ne se laisse pas gagner par l'affolement. Il finira bien par passer une bagnole quelconque, même à cette heure...

Il reste là, assis, en écoutant la pluie tambouriner sur la carrosserie, prenant son mal en patience. Tout à coup, il voit, halluciné, une lueur mauve envelopper la *Saab*. Cela ne dure que quelques secondes. L'étrange luminosité s'efface, puis disparaît tout à fait, emportant avec elle le véhicule accidenté.

Du plat de la main, Alain se frotte le visage. Il n'a pas rêvé, mais il ne croit pas que le phénomène soit dû à l'orage. Déphasé, il laisse passer un peu de temps. Un « bip » lui signale que son portable est de nouveau en état de fonctionner.

Peut-être que sa voiture...

Il met le contact, lance le moteur. L'*Audi* redémarre. C'est à n'y rien comprendre, mais c'est plutôt une bonne nouvelle. Plus la peine de téléphoner aux flics qui, naturellement, ne croiraient pas à son histoire et le prendraient pour un illuminé. Mieux vaut rentrer...

Blessée aux mains et au front, Dana s'était cachée dans les buissons, abandonnant sa voiture. Quelques instants plus tard, une bulle d'un bleu translucide se matérialisait auprès d'elle. Deux hommes l'emportaient.

Bientôt, accompagnée de ses sauveteurs, Dana parvenait au manoir... C'était une superbe construction qui ne figurait sur aucune carte et que ne mentionnait aucun guide touristique. Dana fut prise en charge dès son arrivée.

— Les Autres..., souffla-t-elle. Ils voulaient évidemment s'emparer de mon cristal.

Elle eut un petit rire de gorge et ajouta :

— Ils ne l'ont pas eu !

Il y a très longtemps, dans l'histoire de la planète Ebtun, alors que la vie végétale commençait à se développer et que les mers se peuplaient doucement, un peuple humanoïde venu des confins de l'espace fonda une civilisation puis s'éteignit sans raison apparente. C'était le peuple des Arhems. Ayant visité les terres émergées composées d'une infinité d'îles d'inégale importance qui formeraient peut-être plus tard des continents, il s'installa sur la Grande Île de Yéchos, et plus précisément dans sa partie septentrionale, dans le Massif de Furz où ils bâtirent leur cité : Alinor.

Quelques groupes d'Arhems essayèrent, voyagèrent dans l'espace, visitèrent de nombreuses planètes et en rapportèrent rejets, boutures et semences qui donnèrent naissance aux chamnes, aux échils, ainsi qu'à d'autres essences qui s'adaptèrent fort bien au climat tempéré de Yéchos. Plus tard, beaucoup plus tard, ils introduisirent quelques animaux venus de mondes lointains, avec le souci constant de créer un équilibre. Beaucoup plus tard encore, ils donnèrent leur création à des humains de toutes races et les chargèrent de veiller sur Ebtun, et particulièrement sur Yéchos. Ils leur enseignèrent une partie de leur savoir et, pour les aider à former un peuple, sept d'entre eux devinrent leurs guides : ce furent les tout premiers Veilleurs.

Un jour, les Arhems disparurent. Nul ne sut pourquoi ni comment. Toutes les questions qu'on se posa demeurèrent sans réponses. Cependant, nul ne les oublia. Les Ebtuniens poursuivirent leur œuvre. Grâce à un héritage spirituel et culturel, ils maîtrisèrent la puissance des cristaux et firent de la Grande Île un paradis. Certains d'entre eux apprirent à créer un vecteur à « n » dimensions capable de faire coïncider des mondes parallèles sur une ou plusieurs lignes de temps. Ainsi, quelques Ebtuniens, parmi les Veilleurs, utilisèrent le précieux vecteur comme moyen de translation spatiale, celui-ci pouvant englober êtres vivants et matériel. Chaque Veilleur-Voyageur possédait un cristal de forme rhomboédrique de la longueur d'un empan. Il fallait sept Porteurs-Veilleurs-Voyageurs pour constituer un vecteur spatial qu'ils dirigeaient par la seule action de leur pensée. A chacun de leurs voyages, ils emmenaient un novice pour lui apprendre les secrets du vecteur et de la navigation spatiale par la pensée.

Dans l'équipe des Veilleurs-Voyageurs, il y avait quatre femmes : Dana, Selma, Mynn et Mune, mais cette dernière avait été tuée par ceux de leurs ennemis qu'ils appelaient « les Autres » lesquels s'étaient emparés de son heptalion, son cristal rhomboédrique, croyant stupidement qu'un seul suffisait pour accéder au monde de Yéchos qu'ils convoitaient.

L'équipe comprenait également quatre hommes : Nils, Jort, Lham, et le novice Ragos. Tous étaient condamnés à demeurer sur Terre, car Ragos ne possédait pas encore d'heptalion et ne pouvait donc

participer à l'élaboration du vecteur spatial. De plus, à cause de l'éloignement trop important d'Ebtun, les Veilleurs-Voyageurs ne pouvaient user de leur don de télépathie pour prévenir les leurs. Tout retour semblait désormais sans espoir...

Ragos soupira. Il était encore très jeune : quinze ans d'Ebtun. Il avait encore beaucoup à apprendre en tant qu'apprenti Veilleur, et surtout en tant que Voyageur.

Mais quand parviendrait-il à se réaliser ? Probablement jamais, puisque tout retour sur sa planète, à moins d'un miracle, était irrémédiablement compromis. La mine sombre, il s'approcha de Nils, son instructeur.

— Parle-moi des Autres, dit-il à voix basse.

Il vit le visage de Nils se crispier.

— Nous n'en savons pas grand-chose, Ragos, et en tout cas trop peu pour en connaître toutes les faiblesses. Ce sont des êtres humanoïdes venus d'un monde probablement aussi lointain que le nôtre, des êtres à la structure mentale trop primitive pour saisir l'âme d'un cristal... Néanmoins, ils s'acharnent. Leur désir profond, nous l'avons compris, est de s'emparer de notre planète ou de la détruire. Ils feront tout pour se rendre maîtres des secrets des cristaux, ignorant... ou refusant d'admettre que seuls les Ebtuniens peuvent agir sur ceux-ci. Pour parvenir à leurs fins, ils se sont lancés dans une guerre imbécile. Au nom de leur dieu Ma'hom, ils revendiquent la domination de l'espace dans lequel ils voyagent à bord de machines capables de se déplacer à vitesse supraluminique... Bien que sachant utiliser les techniques des peuples évolués, les Autres demeurent, d'une certaine manière, des attardés mentaux, des primaires intellectuels qui ne peuvent se faire à l'idée qu'un peuple ait pu créer un paradis qui leur échappe. Cependant, quoi qu'ils fassent, leur esprit demeure à l'état brut, parfaitement incapable d'assimiler la moindre force psychique. Ils n'y parviendront jamais ! Toutefois, nous aurions tort de les sous-estimer. Les Autres constituent une menace réelle. Ils n'auront de cesse qu'ils n'aient trouvé le moyen de nous nuire...

— De plus, ils possèdent des armes, coupa Ragos. Pas nous !

— Leurs armes sont inutiles sur Ebtun.

— Mais pas sur Terre ! Ils ont abattu Mune et ont bien failli avoir Dana ! Dans quelles circonstances Mune a-t-elle été tuée ?

— Tu poses beaucoup de questions, Ragos.

— Cela te surprend-il tellement de la part d'un apprenti ? Y a-t-il des choses que je dois ignorer ?

— N... Non, bien sûr.

— Dans ce cas, réponds-moi, s'il te plaît.

— Comme tu voudras... Mune cherchait de nouvelles espèces de plantes dans une forêt, commença Nils d'une voix cassée par la tristesse. Dana la suivait à une vingtaine de pas. Elle n'a eu que le temps de se dissimuler pour ne pas tomber elle aussi sous les coups des Autres. Impuissante, elle les a vus s'emparer du cristal. Elle les a suivis. Elle a vu le petit appareil avec lequel ils se sont enfuis... Dana ne put intervenir, naturellement, mais... mais elle parvint néanmoins à lire les coordonnées de la base ennemie dans le cerveau du pilote. Dès lors, en dépit de tous nos conseils de prudence, elle tenta de s'approcher de cette base avec l'idée d'y pénétrer pour reprendre l'heptalion. C'était folie, elle le savait, mais elle se sentait responsable de la mort de Mune.

Ragos hocha sa belle tête blonde et bouclée. Son front se plissa.

— Dana est parvenue à lire dans le cerveau d'un Autre ? dit-il, effaré.

— Disons qu'elle dispose de certains dons supérieurs. C'est difficile à expliquer. Dana n'y parvient pas elle-même... Il semblerait que ce don spécifique ne la touche que lorsqu'elle éprouve une violente émotion.

— En tout cas, elle a trouvé la base ennemie, et c'est en s'en approchant que, cette nuit, elle a bien failli connaître le sort de Mune.

Nils garda le silence.

— Ne pourrions-nous pas tenter d'y pénétrer, dans cette base ?

— N'y pense même pas, Ragos !

— Nous devons pourtant rentrer en possession de l'heptalion de Mune si nous voulons rentrer !

— Même si nous reprenions le cristal, nous ne pourrions pas créer un vecteur spatial. Tu n'as pas encore appris à te servir d'un heptalion. Tu n'aurais pas la force de maintenir la cohésion nécessaire. De plus, tenter une action contre les Autres est impossible. Notre seul espoir réside dans l'attente.

— L'attente ! Ici ! Dans ce manoir !

— Nous y sommes au moins en sécurité, déclara Nils. Ecoute... Tout n'est pas encore perdu. Il nous reste une chance. Infime, certes, mais c'est quand même une chance... Nous allons nous mettre en veille permanente et rester à l'écoute d'Ebtun, car il n'est pas impossible qu'on cherche à nous contacter...

Ragos eut un rire forcé.

— Qu'essaies-tu de me faire croire, Nils ? Si notre force-pensée ne peut atteindre Ebtun, comment l'inverse serait-il possible ?

Nils pinça les lèvres. Il prit une forte inspiration avant de répondre :

— Nous sommes des Veilleurs, Ragos, et nous savons unir nos esprits pour les mettre en état de réceptivité. Nous écouterons l'espace dans l'attente d'un contact...

— Un contact qui ne se produira jamais ! s'écria Ragos.

— Allons, garde ton calme et réfléchis ! Nous sommes partis depuis longtemps. Notre absence, sur la Grande Île doit commencer à peser. Tous les Veilleurs, là-bas, prendront certainement l'initiative de rassembler un nombre important des nôtres pour tenter de nous contacter. On viendra nous secourir... Oh ! Cela prendra certainement beaucoup de temps, mais je veux garder cet espoir, et tu dois le garder également. Nous devons tous espérer !

## CHAPITRE PREMIER

Au plus haut de son chamne, Melzaar était penché sur sa table de travail et venait de relire les feuillets qu'il avait écrits la veille. Il faisait nuit déjà, mais le premier Veilleur ne s'endormait jamais avant le lever de Til, le plus gros des deux satellites d'Ebtun. Devant lui s'accumulaient les notes qu'il avait prises et les toutes premières pages de ce qui deviendrait, une fois reliées, Le Livre de Yéchos, lequel irait rejoindre, dans les casiers de la bibliothèque, les manuscrits et les parchemins anciens sur lesquels il veillait comme sur un trésor.

Melzaar avait à peine quatre cents ans. Ses longs cheveux étaient blancs, comme sa barbe. Grand, étroit d'épaules, il flottait quelque peu dans son ample robe bleu nuit à larges manches, symbole de sa fonction de Veilleur. A la lumière dispensée par un cristal couché dans un mince treillis de fibres de lin suspendu à une excroissance de l'arbre creux, il tailla sa plume à l'aide d'un éclat de galet tranchant comme un rasoir. Puis il ôta le couvercle de son encrier. A force de savants mélanges de cendres, d'écorces réduites en poudre et de macérations de racines, il avait obtenu une encre noire à la tenue parfaite. Le papier avait depuis longtemps remplacé le parchemin et le papyrus. Quelques habitants de la Grande Île s'étaient spécialisés dans la fabrication de ce papier d'un gris très clair qui résistait à la fois aux agressions du temps et à l'humidité.

Sur un feuillet vierge, il commença à tracer la carte de la Grande Île, reprenant des termes trouvés dans d'anciens écrits. Yéchos se situait dans la mer d'Arkan. C'était la plus grande île de l'archipel qui lui avait donné son nom, un vaste territoire qui bénéficiait d'un climat tempéré.

Au nord-ouest, le Massif de Furz se composait d'une infinité de vallées enchâssées dans des montagnes peu élevées, mais aux versants souvent abrupts, dont le point culminant était le Pic du Driott, 1216 mètres, qui dominait l'antique cité d'Alinor. A proximité de la côte, s'élevait la tour de Torah, le septième Veilleur.

Au sud du massif, la côte s'ouvrait en une vallée envahie par la mer qu'on appelait le Creux du Furz. Puis, la très longue Langue de Sel semblait se séparer des terres à cause du Bassin d'Ephros que défendait l'île de Sheel. En face, sur Yéchos, était la tour d'Arabas, le sixième Veilleur.

Au sud, celle de Melzaar, le premier Veilleur, s'élevait à une vingtaine de kilomètres de la pointe du Cap aux Coquillages. A l'extrême sud-est se situait le chamne du cinquième Veilleur : Watoo.

Tout en suivant la côte, en direction du nord, on découvrait une zone de marais, longue de près de soixante-dix kilomètres, large de quarante, qui gardait le long estuaire de La Wifula, fleuve généralement paisible qui prenait sa source dans le Massif de Furz. Non loin de son embouchure, existait la tour du troisième Veilleur : Olmane.

A partir de là, la côte est, très découpée, aux criques encombrées d'îlots de toutes tailles, courait jusqu'au Cap Long, au nord, à la naissance duquel on trouvait la tour de Lorgül, le deuxième Veilleur.

Entre le Cap aux Coquillages, au sud, et la pointe du Cap Long, la Grande Île comptait plus de deux cent cinquante kilomètres ; un peu moins d'ouest en est. Le quatrième Veilleur, Mogius, occupait le chamne au centre nord de Yéchos, à quelque distance d'une boucle de La Wifula.

Melzaar crut bon d'annoter le bas sa feuille d'une précision : une « tour » était en réalité un chamne, un arbre naturellement creux que l'on disait éternel. Haut de plus de trente mètres, au tronc si large qu'il aurait fallu une douzaine d'hommes se tenant par la main, bras tendus, pour en faire le tour. L'intérieur avait été aménagé en salles superposées garnies de plancher et desservies par des escaliers aux rampes sculptées. L'écorce, très épaisse, comportait des étagères ou des alvéoles qui abritaient une foule d'objets divers : livres, parchemins, cristaux, ustensiles en terre cuite ou en pierre...

Ses tracés achevés, Melzaar indiqua les régions où l'on pratiquait la pêche, l'agriculture, l'élevage. Il détailla les rares espaces désertiques, les étangs importants, négligeant les mares et les petits cours d'eau. Ne voulant guère alourdir sa carte, il préféra y ajouter signes et symboles et les référencer dans une légende.

Lorsque les rayons de Til traversèrent la mince feuille de cristal qui fermait la fenêtre de son antre, Melzaar posa sa plume, referma son encrier et bâilla. Il était l'heure pour lui d'aller se coucher.

## CHAPITRE II

Comme à son habitude, Craël s'était levé tôt et avait gagné la pointe du Cap aux Coquillages ainsi nommé en raison de leur nombre et de leur variété. C'était là, en effet, que la mer d'Arkan les déposait en offrande lors de ses mouvements de flux et de reflux. L'endroit se situait à l'extrême sud de Yéchos. Craël aimait se baigner dans l'eau claire, nager, parfois très loin, s'étendre sur les galets ou sur le sable fin et offrir son corps aux rayons d'Ephros, l'étoile tutélaire.

Il était grand, bien découplé, avec une peau cuivrée, un beau visage aux yeux d'un bleu limpide, aux cheveux longs d'un blond presque blanc. A vingt ans, il était le disciple du premier Veilleur Melzaar dont il prendrait la place un jour. Mais ce moment était encore bien loin et le jeune homme n'y songeait pas. Il lui faudrait apprendre beaucoup de choses, et apprendre encore avant de devenir Veilleur-Voyageur. Mais il ne pensait pas non plus à cela. L'espace ne l'appelait pas.

Le Cap aux Coquillages s'étirait à quelque vingt kilomètres de la tour de Melzaar, et il fallait au moins six heures pour couvrir la distance, compte tenu des obstacles comme les dunes et les falaises. Mais ce qui était parfois pénible pour un îlien sans entraînement, se révélait pour Craël d'une simplicité enfantine, car il slisait depuis son plus jeune âge, du moins après avoir effectué ses premiers pas.

Sliter était l'action de se déplacer dans l'air, plus ou moins haut, plus ou moins loin, plus ou moins longtemps, action qui demandait une dépense d'énergie proportionnelle à l'effort. Si celui-ci était important, la fatigue qui s'ensuivait l'était également. Mais, comme la télépathie, le slit était un don naturel qui ne bénéficiait qu'à un cinquième environ de la population de la Grande Île, population estimée à quelque soixante mille âmes.

Craël était en train de se régaler de coquillages qu'il ouvrait avec son couteau à lame d'obsidienne. Son dernier geste demeura en suspens l'espace d'une seconde. Il sourit, avala une moule juteuse, mais ne se retourna pas bien qu'il eut entendu un bruit léger dans son dos.

— Montre-toi, Fra. Je t'ai entendue, tu sais ?

La louve émit un petit gémissement de contentement et vint frotter son poil au jeune homme assis sur le sable. Elle haletait. Elle avait, semblait-il, beaucoup couru. Craël la caressa, s'empressa de lui ouvrir quelques bivalves dont elle était très friande. Et tandis qu'ils mangeaient, ils échangèrent leurs pensées.

Fra venait de la part de Mogius, le quatrième Veilleur dont le chamne était enraciné dans le cœur de Yéchos. Elle avait parcouru plus de cent cinquante kilomètres presque sans s'arrêter.

Ayant délivré son message, Fra avala encore quelques mollusques. Craël se demanda pourquoi Mogius n'avait pas préféré user de ses pouvoirs télépathiques pour contacter Melzaar. Il en fut un peu chagriné. Mogius s'était-il senti trop faible ? Peut-être n'avait-il pas voulu courir le risque que sa pensée fût perçue par un îlien quelconque ? Quelle autre raison ?

Craël se leva, remit son vélion monté en pendentif, rajusta son pagne, passa sa courte tunique de lin blanc et enfila ses sandales. Fra se leva à son tour.

— Nous allons aller prévenir Melzaar... Non, reste couchée, Fra, je vais te porter. Tu dois avoir mal aux pattes, ma pauvre amie !... D'accord, je connais tes capacités, ton endurance, mais il est inutile de te fatiguer davantage.

Craël prit la louve par les pattes et la coucha sur ses épaules. Elle lui envoya une pensée pleine de contentement et de reconnaissance.

Quelques instants plus tard, n'ayant pas ménagé ses efforts, il parvenait au pied du chamne du Veilleur. Il libéra la louve qui se précipita vers un coin d'ombre pour laper l'eau fraîche contenue dans un bac de pierre. Bien que fatigué par la succession de slits qu'il avait effectuée, il s'éleva jusqu'à la plateforme de bois à hauteur de laquelle s'ouvrait l'entrée de l'antré de Melzaar.

Le premier Veilleur s'était absenté. Rien d'anormal à cela. Quand il ne vivait pas au milieu de ses livres et de ses parchemins, quand il n'étudiait pas les textes anciens pour les traduire, il passait de longs moments à parcourir l'île, principalement le secteur dont il avait la responsabilité. Il observait, écoutait, parlait aux hommes et aux femmes, aux enfants, même à certains animaux. Il passait parfois beaucoup de temps avec les vieux, ravivant leurs souvenirs... Ainsi avait-il appris ce que d'aucuns considéraient encore comme des secrets.

A l'origine, les Ebtuniens étaient constitués d'humanoïdes de plusieurs races qui se différençaient par la couleur de leur peau. Au fil des générations, il n'y eut plus qu'une seule race à la peau brune, cuivrée, dont les représentants se distinguaient par des cheveux et des yeux de couleurs différentes. Ils prirent le nom d'Adils, ce qui signifiait « peuple de l'île » et ne formèrent plus qu'un peuple au sein duquel régnaient l'amour et l'harmonie.

Sur Yéchos, il n'existait pas de villages, pas de chefs de clans, pas de religions, même si l'on croyait en la lumière du Grand Cristal, en un Principe Créateur. Chacun était libre et savait ce qu'il avait à faire pour être utile à ses semblables. Nul ne recevait de rémunération pour le travail accompli. On organisait sa vie selon ses besoins, ses aptitudes, ses goûts, ses désirs, et tout était bien ainsi. Il n'y avait jamais de violences, même verbales, jamais de jalousies. Il n'existait pas de lois ; seulement des accords, des conventions que nul ne songeait à remettre en cause, car seul comptait le bien de tous...

Craël en était toujours à se demander pourquoi Mogius avait préféré avoir recours aux services de la louve pour transmettre son message. Il se reposait, assis dans l'un des fauteuils en osier de l'entrée, vaguement inquiet pour le quatrième Veilleur. Était-ce sa découverte qui l'avait empêché de se concentrer suffisamment pour user de télépathie ? Possible. Ou peut-être avait-il slité un peu trop en parcourant son domaine ?

L'arrivée de Melzaar mit fin à ses interrogations.

— Ah ! Craël ! Je ne t'attendais pas à ce moment de la matinée, mais tu es toujours le bienvenu ici, tu le sais... Un jour, ma tour sera la tienne, après tout ! Viens, allons discuter là-haut !

Ils empruntèrent les escaliers qui sentaient bon la cire d'abeille, puis s'installèrent confortablement.

— Je suis porteur d'un message de Mogius, dit Craël. Un message étrange, et inquiétant, si j'en juge par ce que Fra m'a rapporté.

— Fra ? s'étonna Melzaar. Qu'est-ce qui a bien pu pousser Mogius à utiliser la louve comme messagère ?

— C'est ce que j'étais en train de me demander lorsque tu es arrivé.

— Bien. Nous verrons cela plus tard. Voyons d'abord ce message qui paraît si important.

— C'est important, affirma Craël.

— Alors, ne me fais pas attendre plus longtemps. De quoi s'agit-il ?

— Mogius a fait de bien curieuses découvertes, Melzaar...

Le premier Veilleur garda le silence, mais leva un sourcil intéressé.

— Il a relevé d'étranges changements dans sa région. Certains cristaux, les blancs surtout, ternissent, deviennent opaques, autant d'indices qui déterminent leur mort prochaine. Au cours de ses promenades, pendant lesquelles il cueillait des fruits, il a remarqué que des arbres appartenant à des espèces différentes avaient le tronc recouvert de plaques grisâtres, rugueuses et bourgeonnantes. Ces sortes de darts blanchissent en séchant et se transforment en poudre. Un arbre mangé par ces plaques dépérit rapidement et devient sec...

— C'est une maladie que certains de mes lointains prédécesseurs ont consignée dans leurs écrits, dit pensivement Melzaar. Ils avaient également observé le phénomène qui, à leur époque, avait dévasté une bonne moitié de la Grande Île. Malheureusement, ils n'ont jamais trouvé le moyen d'enrayer cette maladie... Celle-ci finit pourtant par disparaître. Il fallut alors brûler les bois morts et effectuer de nouvelles plantations... Un très-très gros travail.

— Les ancêtres connaissaient-ils l'origine de cette maladie ?

— Non, du moins pas vraiment. Ils subodoraient simplement la présence de germes étrangers à Ebtun, germes qui avaient été introduits d'une façon impossible à déterminer. Pourtant, certains d'entre



eux avancèrent l'idée que ces germes avaient pu être disséminés dans l'atmosphère de notre planète... J'entends disséminés *volontairement* !

— Volontairement ? s'indigna Craël. Mais... On aurait donc voulu détruire Yéchos !

— C'est en effet une explication. Cependant, admettre la réalité d'une telle possibilité amène à se poser une multitude de questions et à renoncer à en trouver les réponses.

Craël se redressa dans son fauteuil.

— Il y a certainement quelque chose à faire ! déclara-t-il vivement.

Melzaar lissa sa barbe blanche du plat de la main.

— Oui, acquiesça-t-il, mais quoi ? Je n'ai pas trouvé, dans les textes que j'ai lus, la trace du moindre remède ayant pu être apporté au... mal végétal. Pourtant, tu as raison : nous ne resterons pas les bras croisés en attendant que ce mal disparaisse naturellement. Il faut, au plus tôt, en déterminer l'origine et, si possible, éviter qu'il ne s'étende, ce qui aurait des conséquences catastrophiques.

— As-tu une idée ?

Melzaar soupira.

- Je pense que nous devons d'abord réfléchir, répondit-il, et tenter de comprendre... Pour commencer, tu vas aller voir Mogius qui t'en apprendra sans doute un peu plus sur le sujet qui nous préoccupe. Prends son avis, écoute ses conseils et, à partir de cet instant, évite d'user de tes dons de télépathie.

— Pourquoi ? Que crains-tu exactement, Melzaar ? Ne m'aurais-tu pas tout dit en ce qui concerne le mal végétal ?

— Mm ! Tu as l'esprit vif, mon garçon, mais je t'ai dit tout ce que je sais... Certes, j'ai bien quelques idées, assez vagues. Disons plutôt des impressions, des craintes. Je devine des choses, mais rien que je puisse préciser ou expliquer. Il est d'ailleurs inutile que je perturbe tes pensées avec cela. Tu dois te forger ta propre conviction. Cependant, je te le répète, n'utilise pas tes dons de télépathie et ferme ton esprit pour éviter toute incursion mentale étrangère. Par ailleurs, évite également de slither trop souvent. Préserve ton énergie, tu en auras besoin.

Craël aurait aimé que le premier Veilleur lui parle plus longuement de ses appréhensions, mais il acquiesça d'un signe de tête avant de demander :

— Quand devrai-je partir ?

— Le plus tôt possible, bien sûr. Néanmoins, ne te précipite pas. Passe d'abord voir la belle Oféa. Tu lui diras simplement que ton devoir de disciple t'oblige à effectuer un voyage d'étude qui pourrait être long... Oui, car il est possible que tu doives rencontrer d'autres Veilleurs. Quoi qu'il en soit, ne parle pas à Oféa du mal végétal. Sois naturel.

— Je pourrais voyager avec Fra, suggéra Craël.

— Non. Laisse-la rejoindre Grou, son compagnon et chef de meute. Je lui donnerai des lanières de viande d'oclobou séchée. Oh ! Je suis sûr qu'elle préférerait de la viande fraîche, mais elle ne dédaignera pas ce que je lui offrirai.

Les ocloubs étaient d'énormes bovins dotés d'une force peu commune, qui tiraient charrues et charrettes. On ne les abattait que lorsqu'ils étaient en surnombre ou qu'ils étaient devenus trop vieux. Animaux doux et dociles, ils étaient généralement couverts de longs poils blancs, soyeux, que l'on utilisait pour fabriquer des vêtements. Ils ne portaient sur la tête que deux petites protubérances arrondies.

Craël allait se retirer. Melzaar le retint un instant, fouilla dans ses casiers, trouva ce qu'il cherchait : un couteau et sa gaine qu'il offrit à son disciple.

— Garde ceci précieusement, mon garçon. Il n'en existe que fort peu sur la Grande Île. Ce couteau possède une lame d'un métal appelé acier par les Terrestres. Il te faudra parfois l'aiguiser pour en garder le fil, et tu froteras toujours la lame sur une pierre au grain fin préalablement mouillée... A présent, va, et souviens-toi de mes conseils. Pars sans crainte, je veillerai sur l'élue de ton cœur... Encore une chose : surveille bien ton vélion. Prends garde qu'il ne ternisse.

— Ne t'inquiète pas Melzaar, je serai prudent. Dans quelque temps, j'espère être de retour et apporter de bonnes nouvelles.

En serrant le Veilleur dans ses bras, Craël eut l'impression que celui-ci éprouvait un profond regret de le voir partir.