

Les Sentinelles du Codex

Volume I

La vengeance du Drac de l'Ardèche

Alain Béthune et Remi Carlier

EXTRAITS



Éditions
@-4SOUS

Concept éditorial :

© Alain Béthune et Remi Carlier

Design et illustrations :

Alain Béthune

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

© Alain Béthune et Remi Carlier, 2013.

Pour la présente édition papier :

© Éditions e-4sous, 2016

Dépôt légal : juin 2016

Tous droits réservés pour tous pays.

ISBN : 979-10-96451-00-5

www.e-4sous.fr

Préambule

L'équilibre entre le monde magique et le monde réel a été rompu. Les Invisibles les plus nuisibles de l'imaginaire collectif se sont tous évadés du Codex Malum Creaturis, le livre-cachot où les avait emprisonnés Runa Grimhild, l'une des plus grandes Initiées de l'Ancien Monde.

Ces êtres de cauchemar ont rejoint leurs terres d'origine où ils rejouent, avec une impitoyable cruauté, les méfaits immortalisés jadis par nos ancêtres dans les contes et les légendes de nos régions.

Six personnages hétéroclites parcourent la France à leur poursuite dans le but de les renvoyer dans le livre-cachot. Ensemble, ils forment les Sentinelles du Codex.

Les Sentinelles du Codex

Dramelle

La vieille Initiée est responsable de la fuite des créatures du Codex. Elle seule a le pouvoir de les renvoyer dans le livre-cachot.

Lansquenet

C'est un Bergfolk, un nain des montagnes aussi savant que rusé. Il doit son apparence de gargouille féline à un mauvais sort.

Anna

Elle est sensible à la défense de l'environnement. Ses intuitions révèlent une connivence avec l'univers magique.



Flyn

Il ne quitte jamais son smartphone. Loyal, il porte néanmoins un regard hostile sur le monde « bizarre » de Dramelle.

Lippu

Comme tous les Akkas, il est d'un courage sans borne. Sans hésiter, il met sa témérité au service des Sentinelles.

Le Grand Butor

Il est le dernier représentant des lugubres Fougères. Sa science précieuse des remèdes aide à supporter son mauvais caractère.



Chapitre I

Bizarrerie à Casteljau

Le soleil implacable de juillet chauffe à blanc les falaises d'un paysage accidenté et sauvage. Le Pays des Pierres, comme on l'appelait autrefois, mélange grumeleux de roche et de garrigue, a toujours su attirer la faune et fasciner les hommes. Les forces de la Nature ont façonné les panoramas sans âge de l'Ardèche méridionale. L'obstination et la patience des gens d'ici ont fait le reste. Mais les rivières du Bas Vivarais viennent d'être fermées au public, et les riverains, éloignés par mesure de sécurité. Les célèbres Gorges de l'Ardèche, d'ordinaire fourmillantes de baigneurs, de pêcheurs et, surtout en cette saison,

de payeurs de toutes eaux, sont littéralement désertées.

L'inquiétude gagne aussi bien les touristes que les autochtones, et même si les autorités, comme les journalistes, tentent de minimiser la chose en préférant parler de « bizarrerie », dans les villages, on n'hésite plus à évoquer la *fachine*, le mauvais sort.

– Tu sais quoi, Flynn ? demande Anna avec une minuscule pointe d'accent ardéchois. Après l'Ardèche, ils ont remonté le Chassezac jusqu'ici et il paraît que, là non plus, ils n'ont même pas retrouvé un seul poisson mort dans toute la rivière !

– « Il paraît », Anna ! Ça veut dire qu'on n'en saura jamais rien, répond le garçon sans même ralentir la course de ses pouces sur l'écran tactile de son smartphone. Par contre, ce qui est bien mort, c'est notre descente des Gorges en canoë. Ça, c'est sûr !

Anna est perplexe. À douze ans, la « fille du camping » comme l'appellent les vacanciers de Casteljou, comprend très bien l'interdiction de toute activité nautique sur

l'Ardèche et ses affluents. Malgré le préjudice pour son père qui tient seul ce camping au bord du principal affluent de l'Ardèche, elle conçoit le principe de précaution invoqué par les enquêteurs. En revanche, elle ne pourra jamais comprendre que son nouvel ami, qui a pourtant son âge, puisse rester aussi butté.

– Quoi ? Qu'est-ce que j'ai dit ? se défend le garçon, interrompant cette fois son activité digitale.

Lorsque au début de l'été, il a planté sa tente avec ses parents juste à côté du mobile home où elle passe la plupart de ses vacances, Anna a tout de suite senti que sa relation avec ce Parisien ne serait pas simple : la singularité de ce garçon l'attire énormément, mais quelque chose dans son tempérament l'irrite au plus haut point. Surtout quand il a un de ces appareils électroniques dans les mains, c'est-à-dire presque tout le temps.

– Ben, je crois que tu te rends pas bien compte...

L'imprudence des Afars

– Sérieux ? s'étonne Flyn. Si c'est vrai, cette histoire, je trouve qu'il a mis du temps à réagir !

– Ne crois pas cela, jeune humain ! ajoute Lansquenet. La reine des *fares* dut immédiatement confier aux Afars la protection de la grotte pour les siècles des siècles. C'était en quelque sorte son trésor secret. Mais Shanidaar n'eut de cesse qu'il ait enterré ce cuisant affront, si bien qu'il fit en sorte que l'entrée de la grotte fût ensevelie.

– Ah ouais ! Et puisque la grotte a été découverte, il doit s'imaginer que tout le monde va savoir qu'il s'est pris un râteau, commente Flyn. Je comprends qu'il ait les nerfs !

– Ce que je ne comprends pas, s’interroge Anna, c’est pourquoi les Afars ont accepté d’aider Shanidaar à rejoindre la rivière alors qu’ils connaissaient toute l’histoire ? C’est stupide !

– Pffuitt ! Qui a dit que ces freluquets étaient intelligents ? intervient le Grand Butor.

– Les Afars ne sont plus aussi puissants que par le passé, tempère Lippu.

– En tout cas plus assez pour oser défier un tel démon, poursuit Dramelle. Mais si leur devoir a été une fois de protéger la grotte, maintenant qu’elle est à nouveau en danger, ils seront à nouveau obligés de la protéger. Seulement, ils ne sont plus qu’une poignée et ils ne peuvent pas plus compter sur les *fades*, terriblement affaiblies, elles aussi. Je me demande bien comment ils comptent s’y prendre...

La *fachinière* retourne un moment à sa boule de cristal. Elle s’en rapproche soudain, les yeux plissés comme si elle voulait subitement en examiner le cœur, puis recule d’un bond, horrifiée par ce qu’elle y a vu.

II

Apparitions dans la salle du Fond

L'étape suivante consiste à aller vérifier, au fond de la grotte, que les Afars n'ont rien commis d'irréparable avec l'Homme-Bison. Dans le même temps, on récupérera la fiole de Dramelle.

– On tâchera aussi de retrouver les autres fosfobandos, propose Lippu.

Après avoir remis les affaires des deux jeunes gens dans le sac à dos et nettoyé la place de toute trace, la file indienne se remet en route, Lansquenet toujours en tête, suivi d'Anna, le fosfobando au front, puis Lippu, Grand Butor et Flyn qui ferme la marche, le sac sur le dos.

Sur place, on ne voit que lui, baigné dans la lumière des fosfobandos abandonnés par les Afars. Un homme à tête de bison. Dessiné fébrilement au charbon de bois, il occupe à lui seul toute la surface apparente d'un pendant rocheux. Les courbes de la pierre accentuent la position du personnage, tout entier dévoué à un triangle noir qu'il semble vouloir posséder et protéger. Le triangle, pointe en bas, est sans nul doute possible le symbole de la puissance fertile de Luunae, la reine des *fades*.

– La chance nous sourit, amis ! annonce Lansquenet en apercevant le dessin. Les Afars n'ont pas réussi à réveiller l'Initié des cavernes !

Le Grand Butor se précipite vers la fiole de potion d'Invitation, laissée par terre, pour la mettre à l'abri dans sa besace.

– Avec des maladroits comme vous autres, dit-il en approchant son bec du flacon, on ne sait jamais ce qui peut arriver !

Mais les autres ne l'écoutent pas. Juste à côté, sur une dizaine de mètres, on assiste à une scène où règne une confusion intense. Un troupeau

de rhinocéros, précédé de quelques rennes, fuit quelque chose, jaillissant en masse d'un pont étroit formé naturellement par le relief de la roche. Inconscients du danger, deux rhinos marchent à contresens, vers le pont par où arrivent à toute allure un autre rhinocéros et un bison. Derrière eux, c'est la panique. Un jeune mammouth, peut-être blessé, est protégé d'une horde de prédateurs par un cordon de bisons. Mais quelques animaux seront sacrifiés dans cette opération de sauvetage. Les prédateurs, gueule ouverte, fondent déjà sur les retardataires. Des lions. Ils sont implacablement nombreux, rapides... si déterminés que le souvenir de leurs têtes hante encore les premiers fugitifs. La scène est dessinée avec tant de précision qu'on entendrait presque le bruit des galops, les cris et les grognements. Comme une pause dans ce brouhaha visuel, sous le pont formé par la pierre, un cheval, seul, a trouvé refuge.

Un juron fait se retourner les quatre spectateurs d'un même sursaut. Sous le dessin de l'Homme-Bison, le Grand Butor étalé de tout son long, face contre terre, redresse la tête.

– Et après ? J’ai trébuché, ça arrive, non ?!

Les autres restent muets d’effroi, les yeux fixés juste au-dessus du Fougre.

– Ben quoi ?

Le regard du Grand Butor remonte avec inquiétude la trajectoire qu’ont suivi ceux de ses compagnons. Il remarque d’abord, gisant à ses côtés sur le sol, la fiole de Dramelle, et plus loin, son bouchon. Entre les deux, une flaque de potion d’Invitation. Le Fougre doit maintenant se retourner complètement pour voir à son tour ce que les autres fixent avec tant de frayeur : une vraie tête de bison aux yeux morts, recouvrant le haut d’un visage humain grimaçant, s’extrait à grands efforts de la pierre. Les muscles de son cou tendu tirent des épaules couvertes de la peau de la bête, entraînant elles-mêmes des bras d’athlète nus et sales. Chaque mouvement libère des effluves de carne. Des mains noircies empoignent le pendant rocheux et, après un dernier coup de rein, Noun Bhô retombe sur ses pieds. Son image a disparu de la roche et son odeur est infecte.

La Dent Noire

Le canoë de Noun Bhô apparaît en arrière par intermittence, au gré des sinuosités de la rivière. Le sorcier, immobile et droit comme un piquet, reste insensible à la brutalité du courant et celle, encore plus farouche, de Shanidaar. Le Drac fait des bonds enragés tout autour du bateau sans jamais pouvoir l'atteindre, gêné par un épais nuage de bestioles.

– Ce ne sont pas des bestioles, assure Lansquenet en plissant un œil expert, ce sont des *fades* !

– Des fées !?

Il y en a de toutes sortes, de toutes tailles. Des Néréides, les plus grandes, des Floriales, plus petites, même des Dames

Vertes, que certains auraient volontiers rangées du côté des ogresses. Elles sont magnifiques. Leur beauté dépasse tout ce que des humains ordinaires pourraient imaginer, mais leur combativité va encore au-delà. En surface, une escouade de nymphes empêche les assauts virulents du Drac. Sous l'eau, telles des frégates immergées, des Dames d'eau préviennent les attaques sous-marines. Des Naiïades entraînent l'embarcation. Ces nymphes des rivières se distinguent des précédentes par leur très petite taille, et aussi à la petite couronne d'algues qui les coiffe. Elles connaissent la rivière autant que Shanidaar et guident le bateau avec certitude.

– Je comprends mieux pourquoi le sorcier avait baissé la garde : il les attendait ! présume le Grand Butor.

– Certes, mais je me demande où elles vont le mener, s'interroge Lansquenet.

– Elles sont magnifiques, répète Lippu.

En se tordant le cou pour jeter un œil, Flyn glisse et manque de lâcher sa pagaie.

Le secret des *fades*

Depuis que les fées ont pris ouvertement position pour Noun Bhô et ses alliés, la colère de Shanidaar vire au cataclysme. Chacun de ses nouveaux assauts soulève une muraille d'eau qui s'abat aussitôt sur le canoë de son rival. Le sorcier ne cille pas, toujours debout, face à l'ogre, mais les fées sont obligées de se relayer pour amortir la violence des attaques du monstre.

Le rapide de Figueras est brutal pour la saison. Avec la montée des eaux, les grandes plages de sable et de galets, normalement visibles à cet endroit, ne sont plus que de minces berges face aux falaises millénaires. Sur le canoë d'Anna, Lansquenet doit attendre

la fin d'un interminable chapelet de zigzags, traversés à toute allure, pour faire le point de la situation.

– Les *fades* mènent Noun Bhô et Flyn au cirque de la Madeleine, c'est le territoire des Dames Vertes et des Limoniades, nos amis y seront en sécurité. Le sorcier est attendu sur une plage, le jeune humain sera conduit dans les ruines d'une ancienne léproserie.

Formées par le méandre dit des Templiers, les hautes falaises du cirque de la Madeleine encerclent un tertre terminé par un promontoire rocheux recouvert de garrigue. Au pied, la large plage de la Madeleine. Au sommet, les ruines dites de la Maladrerie des Templiers, à cinq kilomètres à vol d'oiseau du premier village. C'est l'endroit le plus isolé et le plus paisible, aucune route n'y a jamais conduit. Idéal pour une mise en quarantaine, en somme.

– Avant d'y arriver, il faut encore passer la Toupine et le rocher de la Pastière, prévient Anna. Vous croyez que les fées tiendront jusque-là ?

– Il le faudra, jeune humaine, intervient une nymphe tandis qu'un bataillon de fées part à la relève. Nous n'avons pas d'autre possibilité.

– Tracer un cercle capable d'engloutir une créature du gabarit de Shanidaar, n'est possible que sur une surface d'importance, explique Lansquenet. Et peu éloignée de l'eau, qui plus est, afin que le monstre aquatique y accède sans créer de difficultés.

– Et le cirque de la Madeleine, poursuit la nymphe, est l'endroit le plus proche offrant une étendue suffisante, même avec une telle crue.

– Compris ! répond Anna. Mais comment être sûr que Shanidaar sorte de l'eau pour aller pile dans le cercle ?

– Au pire, je pourrais le pousser, propose Lippu, sûr de ses muscles.

Les fées fraîchement relevées reviennent du front, exténuées.

– Ce sera inutile, je l'espère, enchaîne la nymphe. Nous aurons un appât qu'il ne pourra pas ignorer : Luunae !

Lippu plonge pour faire diversion. Comme prévu, le Drac le prend immédiatement en chasse. Anna fuit avec Lansquenet et les fées. Elle sait qu'elle n'a pas beaucoup de temps avant que Shanidaar ne la prenne elle-même pour gibier. Elle pagaie aussi vite qu'elle le peut pour aider les fées à atteindre la plage de la Madeleine.

Shanidaar est un ogre, il aime à effrayer ses proies, puis les croquer juste avant qu'elles ne meurent de peur. Lippu espère tenir le rythme. Il nage en immersion, ondulant à la façon d'un dauphin. Cette pratique, économe en oxygène et d'une propulsion efficace, permet de rester plus longtemps sous l'eau.

Brusquement, des Dames d'eau entraînent Lippu par le fond. Emporté par son élan, Shanidaar leur passe au-dessus. Avant qu'il ne fasse demi-tour, Lippu s'accroche à la queue du monstre. Par réflexe, le Drac chasse cet intrus d'un coup sec de la caudale et l'envoie hors de l'eau, dans les airs. Il est rattrapé au vol par le Grand Butor.

– Ah ! C'est toi ? s'étonne l'Akka, visiblement déçu.

– Ben oui, c'est moi ! répond le Fougre. Tu t'attendais à qui ? La fée Viviane ?

Pendu par les pieds, l'Akka a le temps de voir le canoë de Noun Bhô passer le rapide de la PASTIÈRE avant que le Grand Butor change brutalement de cap pour esquiver un coup de crocs de Shanidaar. Le Drac retombe dans les eaux comme une pierre, bredouille. De dépit, il prend pour cible l'embarcation du sorcier.

Le Grand Butor large brusquement Lippu sur la plage de la Madeleine. Heureusement, des nymphes s'empres- sent pour amortir sa chute sur les galets. À peine Anna et Lansquenet viennent-ils d'accoster que la jeune fille se précipite aux nouvelles.

– Comment va Flyn ? s'enquiert-elle.

– Ça va aller, ça va aller... répète le Grand Butor avant de s'envoler au chevet du jeune garçon.

Réparations à la Maladrerie

De son refuge, Flyn perçoit les cris de joie de ses amis et lâche un soupir de soulagement. Pour une fois, le Grand Butor ne dit rien, bien trop occupé à inciser, de la pointe de son long bec, les pustules devenues dangereusement volumineuses.

Adossé à l'ombre des restes d'une antique chapelle romane, le jeune garçon repense aux événements de cette drôle de journée. Lui qui déteste la littérature fantasy, il a passé son après-midi, missionné par une sorcière, à aider des gnomes à chasser le lutin, traquer un ogre millénaire pour se mesurer, en somme, à un fantôme préhistorique avant de descendre des gorges parmi les plus

belles du monde, poussé par des fées. Jamais ses amis ne croiraient une telle histoire s'il la partageait avec eux sur leurs réseaux sociaux préférés. Même s'il joignait des photos, ils penseraient tous qu'il les a bidonnées, et ils auraient vite fait de lui tailler une réputation de mytho ! Pourtant, le gnome affreux s'affairant à soigner ses plaies est bien la preuve vivante qu'il n'a pas rêvé. Si, à part pour l'épisode des fées, on peut parler de rêve.

Les arbustes bougent dans la garrigue, et les éclats de voix qui se rapprochent indiquent que le vent n'y est pour rien. C'est Anna qui apparaît en premier.

– Alors Flyn, comment va ta main ?

– Anna ! Vous avez réussi ! J'suis trop content !

– Je voudrais te présenter quelqu'un qui tient à te remercier pour les risques que tu as pris...

Les yeux et la bouche du jeune garçon s'arrondissent du même mouvement.

– Wooahoo !

– Luunae, la reine des *fades*, introduit la jeune fille, suivie de...

– C'est bon, pas besoin de me présenter le « clodo », plaisante le jeune garçon, j'ai reconnu son odeur.

– Tu pourrais être sympa avec lui, il est venu exprès te saluer avant de partir.

– Désolé... Alors c'est vrai ? Il part ?

– Noun Bhô a décidé de ne pas rester dans notre monde, explique Anna avec émotion, Luunae et les *fades* vont l'accompagner. Elles l'aideront à réintégrer son rocher, au fond de la grotte.

Lansquenet a tracé un cercle sur le mur. Après de longs adieux, où ceux qui n'avaient a priori rien à faire ensemble ont eu tant de mal à se quitter, les deux jeunes humains et les trois gnomes prennent eux aussi le chemin du retour.

– J'ai hâte de voir la tête que fera Dramelle ! dit Lansquenet.

– Avec un tel palmarès, s'enthousiasme Lippu, elle n'osera plus nous rendre au *Codex*.

– Va savoir, ponctue le Grand Butor...

Renvoi à Païolive

En atterrissant chez Dramelle, Anna et Flyn remarquent un drôle de bazar. Près de la table, sont entassées une dizaine de sphères translucides. Dans la plus grosse, comme un ballon de basket, se débat un Shanidaar miniature qui provoque des étincelles à chaque fois qu'il se cogne à la paroi. Autour de lui, se répandent neuf sphères pas plus grosses que des balles de tennis contenant chacune un modèle réduit d'Afar pleurant comme un veau. Heureusement, la nature des sphères ne laisse passer aucun son. Tout près, derrière le rideau grand ouvert sur l'ancre de la *fachinière*, un grand triangle, tracé par terre avec une poudre phosphorescente, occupe

une bonne partie du sol. Deux chandelles éteintes ont été équitablement réparties entre chacun de ses angles.

Dès l'arrivée de la troupe, la sorcière file à son pupitre, attrape une bougie, et allume la première chandelle de l'installation. De la mèche enflammée, une minuscule boule de feu orange fuse et zigzague à toute allure d'une chandelle à l'autre, dégageant une traînée de fumée qui, en retombant sur le sol, révèle une figure géométrique complexe. Toutes les chandelles sont maintenant allumées.

Pendant tout ce temps, les gnomes se raclaient la gorge avec insistance alors qu'Anna et Flynn ne perdaient pas une miette du spectacle. Aussi sourde que concentrée, Dramelle place le *Codex* au centre de l'installation, puis l'ouvre à une page sans image marquée au nom de Shanidaar. Les trois gnomes se raclent la gorge de plus belle.

– Bon, ça aura pris du temps, mais ça y est, c'est prêt ! annonce Dramelle en se tournant vers les monstres. Amenez-moi donc le...

L'aventure continue !

Du bois de Paiolive aux Gorges de l'Ardèche, de Casteljau à la Maladrerie des Templiers, jusqu'aux tréfonds de la grotte Chauvet, partez sur les traces des Sentinelles du Codex. Visitez les contenus en ligne sur ces lieux chargés d'Histoire, de culture et de légendes, des étapes choisies pour leur intérêt naturel, culturel ou industriel. Vous y trouverez des anecdotes insolites et des informations, accompagnées d'hyperliens vers des sites officiels ou privés. Ces contenus sont mis à jour régulièrement et disponibles en consultation libre. Pour y accéder, il vous suffit de flasher le QR-Code ci-dessous, ou bien de vous connecter sur www.e-4sous.fr.



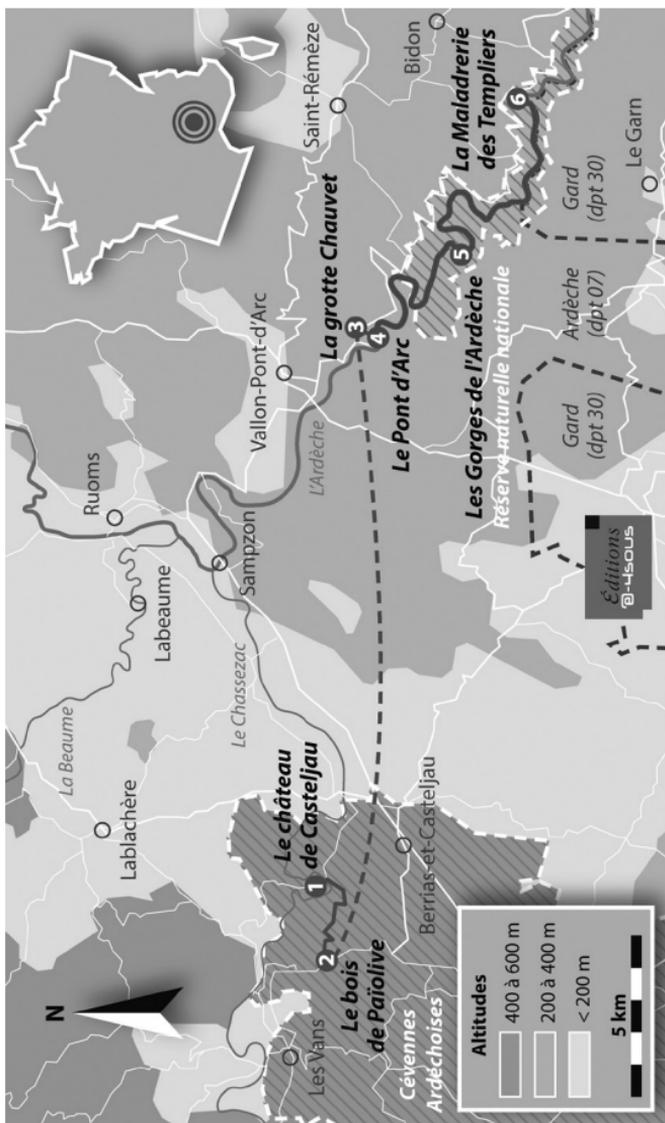


Table des matières

<i>Préambule</i>	3
<i>Les Sentinelles du Codex</i>	4
Chapitre 1. Bizarrerie à Casteljau	7
2. Mission à Païolive	15
3. Le <i>Codex Malum Creaturis</i>	17
4. L'Invitation exhaustive	25
5. La colère du Drac	33
6. L'amour de l'Homme-Bison	39
7. L'imprudence des Afars	43
8. Piégés dans la grotte Chauvet	47
9. Le plan de Lansquenet	59
10. L'Afar couineur	63
11. Apparitions dans la salle du Fond	67
12. Dette d'honneur dans la salle Hillaire	73
13. Une fresque pleine de magie	81
14. Traque du Drac au Pont d'Arc	85
15. Le rapide des Trois-Eaux	89
16. Morsure de Drac	95
17. La Dent Noire	99
18. Le secret des <i>fades</i>	107
19. Guet-apens à la Pastière	113

20. Derniers combats à la Madeleine	117
21. Réparations à la Maladrerie	123
22. Renvoi à Païolive	127
23. Une promesse est une promesse	135
Épilogue	137
<i>L'aventure continue !</i>	140

Dans la même collection

Au secours des Korrigans du Finistère

(Rémi Carlier)

Au cœur de la Cornouaille, en pleine nuit d'Halloween, les Korrigans sont confrontés à un redoutable défi...

Le Hans Trapp revient à Strasbourg

(Alain Béthune)

Sur le marché de Noël de Strasbourg, une invasion de corbeaux annonce le retour imminent du Hans Trapp, le terrible Père Fouettard...