

Les Sentinelles du Codex

Volume 2

Au secours des Korrigans du Finistère

Remi Carlier

EXTRAITS



Éditions
@-450US

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.

© Remi Carlier, 2013.

Pour la présente édition papier :

© Éditions e-4sous, 2016

Dépôt légal : juin 2016

Tous droits réservés pour tous pays.

ISBN : 979-10-96451-03-6

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

**Tempête sur Notre Dame
des Naufragés**

Dans le clair-obscur d'une aube naissante, une pluie serrée poussée par un vent violent traverse à l'horizontale un paysage de lande sauvage. En contrebas, dans un vacarme assourdissant, une mer déchaînée se précipite avec furie sur la falaise aux rochers acérés. L'atmosphère de ce lieu maudit est si dense que même le halo du phare de La Vieille peine à la transpercer. En ce matin d'automne, la Pointe du Raz s'éveille avec toute la force et la puissance de la nature. Il est évident qu'aucun être vivant sensé n'oserait s'aventurer dans un environnement aussi hostile. Pourtant, une voix rauque

et dissonante émerge tout à coup d'un buisson de genêts :

– Ouuuuuuh ouuuuuh ! Vous êtes là ? Mais répondez à la fin ! Aïe ! Ouille ! Aïe ! Palsambleu !, ce buisson n'est qu'une épine ! peste une sorte de gnome disgracieux à long bec et grandes oreilles, à peine plus haut que le taillis où il s'est réfugié.

– Nous sommes là ! Juste derrière toi ! lui répondent en hurlant pour couvrir le bruit du vent deux autres nabots au physique tout aussi ingrat.

– Ah, tout de même ! Vous voilà. J'ai bien cru que la vieille chouette de Dramelle m'avait expédié tout seul en enfer.

– Ne force point ta mauvaise humeur Grand Butor, lui répond Lansquenet, une sorte de nain manchot vêtu d'une tunique moyennâgeuse, il nous faut garder toutes nos énergies pour mener à bien notre délicate mission.

– Tu veux plutôt dire pour réparer les erreurs d'une odieuse sorcière sénile ?!

La rancœur tenace de Grand Butor envers Dramelle est née le jour où cette Initiée

⇒

L'assemblée secrète

Enfin et non sans mal, les trois monstres rejoignent les deux jeunes gens. À leur vue, Flyn ne peut s'empêcher de s'esclaffer d'un rire moqueur devant la pitoyable dégaine de Lansquet et de Grand Butor. Leurs vêtements détremvés retombent sans forme sur leurs chaussures couvertes de boue et l'eau ruisselante sur le long bec de Grand Butor le fait ressembler à une sorte de gargouille plaintive. Seul Lippu est à son avantage grâce à sa peau bleue devenue luisante, comme vernie sous l'effet de la pluie, lui donnant ainsi l'élégance d'une porcelaine anglaise.

– Hum... par où commencer... En fait Triskell est un Korrigan, ou un Poulpiquet si vous préférez, il s'agit donc d'un Esprit qui a pris l'apparence d'un nain. Guère plus haut que deux coudées, il fait partie de ce qu'on appelle le Petit Peuple. Ce n'est pas un monstre mais un Initié un peu particulier, une sorte de lutin. Si vous le rencontrez au bon moment, vous avez alors en face de vous une personne capable d'une très grande générosité, sinon, le pire est possible.

– C'est quoi « le pire est possible » ?

– On raconte qu'à la tombée du jour, lui et les siens dansent autour des ronds de sorcières qu'ils ont eux-mêmes tracés. Mais si un humain vient les déranger durant leurs farandoles, ils lui proposent un défi qui, en cas d'échec, conduit le pauvre mortel tout droit dans une prison sous terre sans aucun espoir de délivrance.

– Ceci ne peut être qu'une légende née de la peur suscitée par leur corps extrêmement velu et disgracieux, suggère faussement

Lansquenet, même s'il est vrai que chaque année, à la nuit du 31 octobre, ils sont quelque peu facétieux. Mais je vous le répète : Triskell est un ami, vous ne craignez rien.

– Mais Lansquenet, aujourd'hui NOUS SOMMES LE 31 OCTOBRE !!! s'affole Anna.

– Déjà ! Que le temps passe vite, déplore Lansquenet songeur.

– Et que risque-t-il de se passer cette nuit si nous le croisons ? demande Flyn de plus en plus inquiet.

– C'est la nuit où les Korrigans entraînent leurs victimes dans le monde souterrain, répond Lansquenet avec un désarmant sang-froid.

Anna et Flyn sont tellement abasourdis par la révélation qu'ils viennent d'entendre qu'ils en restent muets. Ce dont Anna ne peut se douter, c'est que par sa judicieuse intervention, elle a donné une information capitale à Lansquenet. L'apparente désinvolture de celui-ci n'est que la manifestation d'une profonde réflexion.

L'envol du cygne

Pendant que Flyn, appuyé contre une vieille souche d'arbre, revient à lui comme on se réveille d'une bonne sieste, une lueur blanche apparaît à l'horizon. Puis, la lueur devient éclat et illumine tout le paysage en inondant les champs d'une paisible lumière.

– Qu'est-ce donc encore que cette bizarrerie ? grogne Grand Butor.

Personne n'a le temps de lui répondre. Les cinq aventuriers découvrent émergeant de ce nimbe envoûtant, une femme aux longs cheveux d'or. Tout comme dans un rêve, elle se rapproche rapidement d'eux avec une allure majestueuse en donnant l'illusion de glisser plus que de marcher. Arrivée à leur

– Une druidesse ? Ça existe ? s'exclame Flyn.

– Bien sûr, puisque je suis là.

– Les druides et druidesses sont des Initiés et de grands Érudits, intervient Lippu à l'adresse de Flyn.

– Et ils sont relativement nombreux ici, en terre de Bretagne, poursuit Lansquenet, mais je suis surpris de vous voir si éloignée de votre fief, Madame de Bréciliane.

– J'ai effectivement quitté ce matin même ma native île de Sein pour me rendre en capitale de Cornouaille. Mais si à l'écoute de mon nom vous avez su mon origine, vous ne pouvez non plus ignorer que ce soir a lieu la fête la plus importante de notre calendrier. Je veux bien sûr parler de la fête de Samain, d'où la raison de mon transport. Et vous-même, dans quel lieu insolite devez-vous retrouver Triskell ?

– Nous allons à Pluguffan, au dolmen du Bois des Korrigans, lui répond Lansquenet.

– Pluguffan ! Mais c'est à peine à une dizaine de kilomètres avant Quimper où

Flyn et moi avons peur de croiser les Korrigans une fois le soleil couché.

– Pas de *Madame* entre nous Anna, appelez-moi Sena. Pour ce qui est de vos craintes, je vous comprends. Mais soyez rassurée, j'ai en la circonstance une solution qui vous arrangera, et moi aussi par la même occasion.

Sena fait stopper tout le monde. Elle s'éloigne de quelques pas, se fige droite comme un cierge, les bras tombants le long du corps et les yeux clos. Une légère brise se lève et s'engouffre dans son manteau dont la toile frissonne sous l'effet de cette caresse éolienne. Ensuite, les rafales s'amplifient. Tout comme les voiles d'un frêle esquif égaré en pleine tempête, chevelure et tissus battent au vent debout. Puis ses cheveux s'allongent et recouvrent son corps par flots dorés, ainsi jusqu'à ses pieds. Un puissant éclair jaillit de ses yeux fermés provoquant tout autour d'elle une épaisse fumée aux reflets d'argent. Enfin, le souffle s'apaise. Devant le regard ébahi d'Anna et Flyn, naît de cette vapeur

duveteuse un cygne géant d'un blanc immaculé.

– J'avais déjà ouï dire du pouvoir particulier des druidesses de l'île de Sein, mais je dois tout de même reconnaître que c'est fort impressionnant à voir, apprécie Lansquenet.

– Merci du compliment, Monsieur... ?

– Oh ! Comment ai-je pu être à ce point si grossier, veuillez excuser ces agissements de maraudeurs. Je me nomme Lansquenet, voici Lippu et enfin notre expert en soins le Grand Butor.

– Enchantée Messieurs. Mais l'heure n'est plus aux civilités, il nous faut aller. Grimpez sur mon dos et accrochez-vous ! ordonne Sena le cygne.

Tout le monde s'exécute. Anna et Flynn, encore époustoufflés par la scène, escaladent silencieusement comme des somnambules, le dos du cygne géant. Lansquenet et Lippu, heureux de l'aubaine sont déjà installés, confortablement blottis dans le plumage douillet. Seul Grand Butor hésite, atteint d'un vertige maladif.

Le banquet des Korrigans

La nuit a totalement englouti la clairière quand soudain les feuillages jaunis du petit bois entourant le dolmen frémissent, bougent puis s'affolent. Une ombre grossière apparaît, gesticulant, se débattant au milieu de l'enchevêtrement de branches qui craquent, crissent et claquent. C'est alors que Triskell et ses compagnons velus surgissent des branchages. Des chants qu'on devine de fête, portés par des voix nasillardes et particulièrement dissonantes, accompagnent la venue enjouée des Korrigans. Mais tous s'arrêtent net lorsqu'ils aperçoivent les silhouettes des deux enfants et des trois gnomes réunis autour de leur dolmen.

– Bah ! Tu pouvais pas le dire plus tôt !
Y a d’la croûte pour tout le monde ici !
Allons sur le champ nous goinfrer... et
boire ! dit-il en terminant sa phrase d’un rire
gras et sonore.

Instantanément, tous les Korrigans se remettent à rire et bavarder comme si rien ne s’était produit. Plusieurs d’entre eux s’activent de nouveau à la mise en place du buffet. Des tonneaux sont maintenant disposés un peu partout dans la clairière. Sur des planches posées sur des tréteaux, des plats en abondance remplis de victuailles élégantes s’offrent à l’appétit des convives. Par petits groupes, les Korrigans viennent se servir en piochant de-ci de-là au gré de leur gourmandise. Le problème pour les deux adolescents est qu’il est impossible de déterminer la composition des mets. Car, pas plus l’aspect que l’odeur étrange émanant de l’ensemble ne facilite la perception des aliments.

– Lippu, ça mange quoi les Korrigans, demande Anna.

– Il vaut mieux ne pas savoir, lui répond sagement l’Akka.

– Il faudra juste ne pas vous étonner si vous voyez des cheveux dans la soupe, ajoute dédaigneusement Grand Butor.

– J’ai plus vraiment faim, déclare Flyn méfiant et boudeur en regardant le contenu flasque de l’assiette en bois offerte par une Korrigane au sourire aimable.

– Prenez également du *brokus*. C’est meilleur avec, lui conseille malicieusement la lutine.

– Euh... Merci Mademoiselle, répond Flyn en s’efforçant de deviner ce qui, sur la table, pourrait bien correspondre à ce drôle de nom.

En voyant l’embarras du garçon, la Korrigane bienheureuse de sa facétie, ne peut s’empêcher de s’en amuser joliment avec un petit rire au son de clochette. Cependant, afin de mettre rapidement fin au malaise de Flyn, elle lui tend sans plus tarder un petit morceau d’une sorte de pain sec et très dur.

– Ne cherchez plus. Prenez et trempez dans le jus, c’est un régal !

Le défi

Des Korrigans ôtent de sacs en grosse toile ou de coffres en bois travaillé, des instruments de musique aussi variés que nombreux. Certains d'entre eux possèdent des instruments à cordes tels que des luths, des guitares, des harpes celtiques ou encore des violons qu'ils s'empressent d'accorder une fois sortis de leurs étuis de transport. D'autres, en général ceux pourvus d'un physique plutôt robuste pour des lutins, ont choisi des instruments à vent comme des cornes, des trompes ou des flûtes. Une fois tous réunis, il y a de quoi former un véritable orchestre de campagne.

– Et maintenant, il est temps de danser !
clame haut et fort Triskell.

Dans mes bras mon garçon, voilà quelqu'un qui sait s'amuser !

Puis, levant sa choppe bien haut :

– Aux amis de Lansquenet !

Et la ronde reprend de plus belle. Arrée prend alors Flyn par la main et l'emporte sans discuter au milieu du tourbillon de cette danse infernale. Tout compte fait, Flyn se laisse aller, rigolant et gesticulant au rythme de l'orchestre lui aussi totalement déchaîné.

– Elle en finit plus cette soirée ! Qu'est-ce qu'il attend Lansquenet pour demander les renseignements ?

– Ne t'inquiète pas Anna, il sait très bien ce qu'il fait, lui répond Lippu.

– Quand même, il abuse ! Et regarde Flyn... Pfff ! Il est ridicule à s'agiter comme ça avec cette Arrée au milieu de ces fous.

– Anna...

– Quoi ? Qu'est-ce que j'ai dit ?

– Rien, finit par dire Lippu.

Enfin, la danse s'arrête. Les musiciens ruisselants de sueur en profitent pour

rejoindre le tonneau le plus proche afin de s'y désaltérer. À la faveur de cet entracte, Triskell prend la parole :

– Et voici le moment que vous attendez tous ! L'heure du jeu ! Je rappelle la règle : je propose un défi, et les deux humains doivent le relever.

À l'écoute de l'annonce, Anna et Flyn manquent de s'étouffer. Risquer de se retrouver dans une prison sous terre ne leur donne aucunement envie de participer de près ou de loin à ce genre de distraction. Mais avant même que le défi ne s'organise, Arrée s'approche de Triskell et lui parle à l'oreille.

– Bien... Bon... D'accord, si tu veux.

Puis Triskell s'adresse à tous les convives :

– Changement de programme ! Notre merveilleuse Arrée va nous chanter une petite chanson. Enfin... dès qu'ces soiffards de troubadours auront fini de s'enivrer !

Il ponctue sa phrase d'un jet de timbale en direction des musiciens. Il explose d'un rire toujours aussi gras et postillonneur

II

Ruse à la faïencerie de Quimper

À chaque enjambée, le balancement des lampions projette sur les parois du souterrain un halo fragile et chancelant. Les sombres tunnels ont été taillés à même la terre il y a fort longtemps et maintenant des racines de toutes tailles jaillissent du plafond, obligeant les deux adolescents à souvent se courber pour les éviter. Cela ajoute à la mauvaise humeur de Flyn qui, faute de réseaux, ne peut visualiser en direct leur progression sur l'écran de son portable.

Cependant, avec Arrée en éclaireur, l'équipée chemine rapidement dans le dédale de souterrains.

– Qu'est-ce que vous allez pêcher ?

– Du bar, répond-il simplement pour le plus grand désarroi d'Anna qui sent que la discussion va tourner court.

Heureusement Flyn, pour les mêmes raisons qu'elle, vient à sa rescousse :

– Et vous allez pêcher tous les jours ?

– Non, moi j'y vais quand ça me chante, pour le plaisir quoi.

– Carrément !!! Parce que là, pour vous, c'est un plaisir ?! s'étonne le garçon.

– J'suis à la retraite, personne m'oblige.

– Vous faisiez quoi avant ? intervient de nouveau Anna.

– J'étais pêcheur à Loctudy.

– Vous n'êtes pas vraiment à la retraite alors, conclut la jeune fille.

– Si, parce qu'avant j'pêchais la langoustine.

– C'est bien ce que je pensais, intervient Grand Butor à l'adresse de Lansquenet et de Lippu, à trop naviguer sur les flots, on devient idiot !

– Et pis j'veux dire, poursuit Lebihan qui n'a pas entendu la remarque acerbe du

La Baie des Trépassés

Parvenus en haut de la falaise, les aventuriers constatent que le marin fut bien avisé de les déposer à la Pointe de Feunteun Aod. Car, en coupant à travers la lande, la Baie des Trépassés n'est plus qu'à une petite distance de l'endroit où ils se trouvent. Sous un ciel qui s'est considérablement éclairci, ils entament leur ultime marche au milieu d'un paysage baigné d'une lumière argentée. Leur pas est rapide et leur progression silencieuse. Chacun sait qu'il vit son dernier instant de paix avant le terrible affrontement. Mais, à mesure qu'ils s'approchent du dénouement, l'inquiétude grandit. D'autant plus que les deux adolescents ne savent que peu de

choses sur l'horrible monstre qu'ils doivent pourtant bientôt affronter. C'est pourquoi Anna pense que le moment est venu de questionner Lansquenet sur la nature profonde de cette créature qui effraie autant les Korrigans :

– Lansquenet, c'est qui exactement Kolroc'h ?

– Ta curiosité est de bon aloi, lui répond le Bergfolk, même si jusqu'à présent j'ai tenu à vous préserver, il est grand temps maintenant de vous éclairer sur la réalité du danger qui nous attend. Mais je dois vous l'avouer, cet être est si redoutable que je ne sais par où commencer.

– C'est pourtant simple, intervient le Fougre, ce triste individu est aussi laid que difforme et sa cruauté égale sa perversion !

– Las ! Pour une fois, Grand Butor n'exagère point. Kolroc'h est une canaille d'une taille considérable. Son corps gigantesque est recouvert d'une solide cuirasse articulée, et son thorax est flanqué de deux énormes nageoires qui ressemblent à des

coquilles de moules géantes. Ainsi équipé, ce vaurien peut se déplacer avec grande rapidité et affronter les pires courants. Mais comme si cela ne pouvait suffire, il possède de surcroît deux redoutables pinces avec lesquelles il pourrait broyer l'acier le mieux forgé. Ajoutez à ce cauchemar une douzaine de minuscules pattes griffues qui lui permettent de s'agripper à n'importe quel support, ainsi qu'une gueule démesurée pleine de milliers de pointes effilées, coupantes comme des diamants, et vous pourrez vous faire une idée de son aspect terrifiant.

– Sérieux ? Il est réellement comme ça ?
interroge Flyn.

– Ô oui ! certifie Grand Butor.

– Il va nous atomiser ! s'épouvante l'adolescent.

– Et pourquoi veut-il faire disparaître les Korrigans ? demande Anna qui s'efforce de garder la tête froide.

– En s'attaquant à eux, c'est le pays de Cornouaille dans son entier qu'il vise, explique l'Érudit. Souviens-toi de ce

Comme pour prendre le Fougre au mot, un calme inquiétant plane soudain sur la baie. Courageux, l'Akka se redresse, sort la tête de derrière le rocher et observe la scène qui se déroule devant lui. Kolroc'h est là, debout, immobile à quelques mètres de la plage. Le souffle court, un roc colossal dans chacune des pinces, la créature tourne lentement son énorme visage et scrute le moindre recoin de ses yeux hideux. Lippu comprend immédiatement que le monstre les cherche, et qu'ils ne sont pas plus pour lui que des proies pour un carnassier.

De chasseurs qu'ils étaient au départ, ils sont devenus gibiers.

L'aventure continue !

Des falaises au bois des Korrigans, de Quimper à Loctudy, de la mer d'Iroise à la Baie des Trépassés, 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.



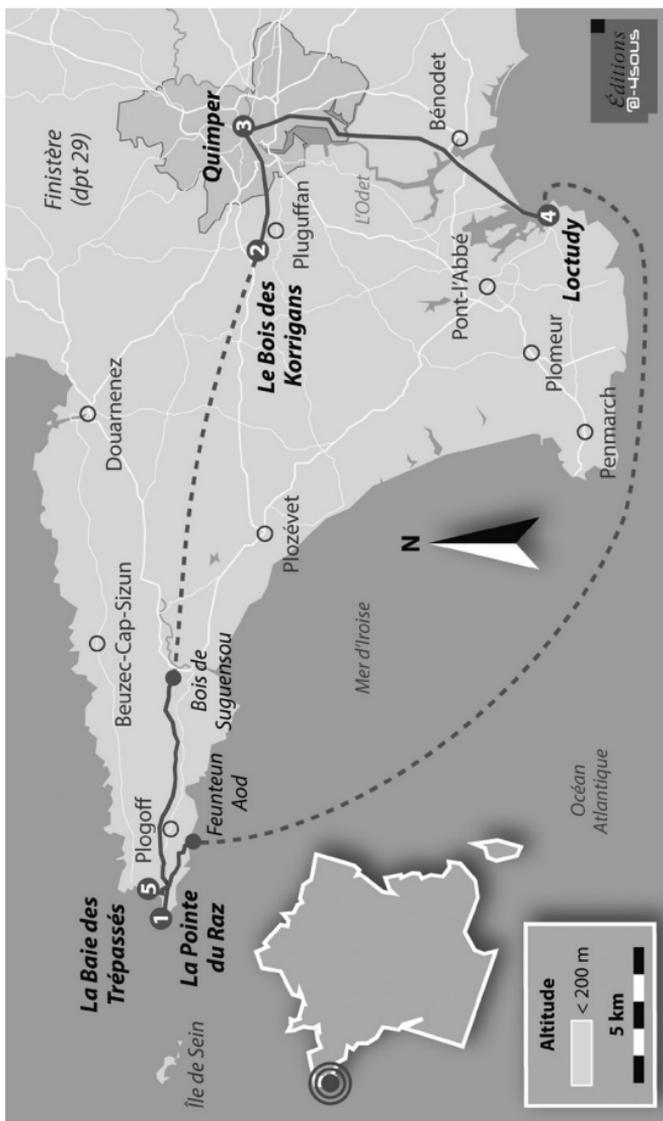


Table des matières

<i>Préambule</i>	3
<i>Les Sentinelles du Codex</i>	4
Chapitre 1. Tempête sur Notre Dame des Naufragés	7
2. Transportation à la Pointe du Raz	13
3. L'assemblée secrète	19
4. Le serviteur de la mort	29
5. L'envol du cygne	41
6. Le dolmen de Pluguffan	49
7. L'angoissante attente	57
8. Le banquet des Korrigans	59
9. Le défi	69
10. Sous la protection du dolmen	85
11. Ruse à la faïencerie de Quimper	89
12. Les révélations d'Arrée	99
13. Lebihan de Loctudy	103
14. Dangereuse traversée	115
15. La Baie des Trépassés	127
16. La dernière bataille	143

17. Le cercle du départ	153
18. La cérémonie de Renvoi	157
Épilogue	161
<i>L'aventure continue !</i>	164

Dans la même collection

La vengeance du Drac de l'Ardèche

(Alain Béthune et Remi Carlier)

Dans les Gorges de l'Ardèche, les anciennes rancunes du Drac menacent l'équilibre de la région tout entière...

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...