

Les Sentinelles du Codex

Volume 3

# Le Hans Trapp revient à Strasbourg

Alain Béthune

**EXTRAITS**



*Éditions*  
@-450US

*Remerciements au personnel  
de l'Office de tourisme de Strasbourg  
pour son accueil, sa disponibilité et ses réponses  
précises à des questions souvent farfelues.*

Concept éditorial :

© Alain Béthune et Rémi Carlier

Design et illustrations :

Alain Béthune

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

© Alain Béthune, 2015.

Pour la présente édition papier :

© Éditions e-4sous, 2016

Dépôt légal : juin 2016

Tous droits réservés pour tous pays.

ISBN : 979-10-96451-06-7

[www.e-4sous.fr](http://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.*



2

## **Rendez-vous au musée Tomi-Ungerer**

La nuit fut courte et agitée pour les Strasbourgeois. Ce matin, la lumière triste que le soleil répand sur la place Broglie ne rassure pas le Janus de la fontaine, ses deux visages à demi cachés, qui ne sait plus s'il doit espérer la blancheur de la neige ou redouter la noirceur des esprits. Quelques flocons plus loin, sous les toits du Musée Tomi-Ungerer, dans une bibliothèque au design épuré, une jeune fille au léger accent ardéchois s'entretient avec trois drôles de créatures.

– Vous êtes sûrs que Flyn va trouver ?  
Cette salle n'est pas très facile à repérer...

Un fracas assourdissant se produit soudain du côté des toilettes voisines, surprenant violemment l'hôtesse du musée, venue vérifier l'efficacité de son anti-cernes avant l'ouverture au public.

– Aaaaaah ! s'écrie la femme avec un fort accent alsacien. Que faites-vous là, jeune homme ?

– Satanée sorcière de [*bip !*] de malheur !

L'employée, médusée, le prend pour elle.

– Sorcière !? Non mais dites donc ! D'abord, ici, ce sont les toilettes pour dames ! Voulez-vous sortir de là ? Hop-là !...

Rouge et muet de honte, le garçon détale en bousculant malgré lui la femme outrée. Il ouvre la porte, tout en vérifiant par réflexe la présence de son smartphone dans sa poche, et découvre un large escalier en colimaçon entièrement peint de blanc. La clarté extrême de l'endroit l'éblouit aussitôt. Néanmoins, il repère assez vite les rectangles verts lumineux indiquant que la sortie se trouve vers le bas.

– Et c'est défendu de courir dans les escaliers ! hurle l'hôtesse chancelante qui se

raccroche au règlement. C'est un musée ici, pas un square !

– Oyez, amis ! Il semble que Flyn vienne d'arriver ! prévient Lansquenet.

– Dans les toilettes pour dames ?

– Signé « Dramelle » ! siffle le Grand Butor. Une « grande Initiée », hein ?... Pffuitt !

– Rattrapons-le, s'empresse Lippu, si nous perdons Flyn, tu verras bien de quoi Dramelle est capable.

Anna et les trois monstres jaillissent de la bibliothèque et filent tout droit vers l'escalier. Cette multiplication d'intrus déclenche aussitôt l'hystérie de la pauvre hôtesse qui s'enferme à double tour dans les toilettes en poussant des cris suraigus.

Sans prêter plus d'attention à l'employée du musée, la jeune fille et les trois gnomes rejoignent le jeune garçon deux étages plus bas, sur le palier, heureusement désert à cette heure-ci, qui mène à la salle d'exposition. Ignorant les dessins et les objets suspendus dans une blancheur éternelle, la jeune ardéchoise saute au cou de son ami...

En marchant Flyn jette un regard circulaire dans la salle.

– Si j'ai bien entendu le comité d'accueil, on est dans un musée... C'est quoi le thème ?

– Tomi Ungerer, lance Anna.

– Ah ouais, je connais ! Ma mère me lisait ses histoires quand j'étais petit, il y avait toujours des monstres et des gosses en danger... Vous avez pu visiter un peu ?

– Flyn ! Nous ne sommes pas venus faire du tourisme. Nous n'avons pas quitté la bibliothèque depuis la transportation.

– La bib... Laissez-moi deviner : je suis le seul à être passé par les toilettes, c'est ça ?

– Ho ! Elle ne l'a sûrement pas fait exprès, s'empresse la jeune fille pour défendre Dramelle.

– Faut voir !... Et il se trouve où ce musée ?

– À Strasbourg.

– En Alsace !?

## Les sous-sols de la cathédrale

La façon la plus sûre de pénétrer les sous-sols de la cathédrale Notre-Dame eût été sans aucun doute de passer par la chapelle Saint-Laurent. Elle se situe tout au bout de la galerie du bas-côté Nord, celle où de splendides vitraux romano-gotiques et multicolores honorent les dix-neuf rois germaniques qui se succédèrent à la tête du peuple strasbourgeois. Là, à l'opposé de l'autel, sous une dizaine de chaises et de prie-Dieu, s'étend une grande et lourde trappe de bois à deux battants. Les compagnons de l'œuvre Notre-Dame et quelques équipes d'archéologues la font ouvrir habituellement pour descendre examiner les précieux soubassements de

l'édifice, qu'une humidité suintante attaque de toute part. Les uns entretiennent les moellons taillés et posés-là, pour certains, depuis mille ans. Les autres interrogent les pierres, et découvrent à chaque fois un peu de leur histoire. Mais la trappe n'est jamais ouverte au public. Ou alors exceptionnellement, avec l'accord spécial de l'archiprêtre. Les trois gnomes ne pouvaient évidemment pas passer par là.

C'est juste en face du monument, de l'autre côté du parvis, que Lansquenet entraîne ses deux compères. À l'angle de la rue Mercière, tout au fond de la cave d'une maison, il connaît l'existence d'une porte scellée par des serrures elles-mêmes soudées par les siècles.

– C'est un passage qui conduit à un lac souterrain abrité par une voûte immense, dit-il, des piliers gigantesques la soutiennent, et la cathédrale repose directement dessus... C'est l'œuvre admirable d'un peuple d'Invisibles fort ingénieux, ma foi, et qui a mystérieusement disparu. Si la chance nous sourit, ajoutez-

t-il, et que nous en trouvons une en état, nous aurons le grand privilège de traverser le lac à bord d'une de leurs barques enchantées !

Lansquenet ne raconte rien des cauchemars que vécurent les insensés qui s'aventurèrent sur le territoire de ce peuple mystérieux, ni de la folie qui s'empara des malheureux qui en ressortirent. Il explique simplement que jadis, pour éviter tout « accident », les humains ordinaires avaient préféré emmurer la porte derrière une épaisse cloison de pierres, avant de l'oublier complètement.

– Lippu et moi-même allons creuser une passe à travers cette pierraille, annonce l'Érudit en arrivant devant le mur. Quant à toi, Grand Butor, trouve dans tes fioles de quoi concocter un fluide capable de ronger le métal le plus dur.

Signe que les anciens veillaient à ce que la cloison restât bien close, des traces d'antiques reprises de mortier sont encore visibles par endroits, remontant du pied du mur, là où l'humidité fait son chemin en abîmant la maçonnerie entre les pierres.

– C'est ici qu'il nous faut œuvrer !  
indique Lansquenet à Lippu.

Sans perdre de temps, les deux compères se mettent à gratter et à fouiller pour essayer de dégager une pierre. Pour économiser leurs forces, ils travaillent à tour de rôle, l'Akka avec ses griffes, le Bergfolk avec un bout de ferraille ramassé dans un coin à l'aide de sa queue qu'il gouverne aussi habilement que s'il s'agissait d'un bras. Assez vite, ils réussissent à extraire le premier moellon, puis un deuxième, puis un troisième. Bientôt, ils peuvent percevoir le vide qui sépare le mur de la porte. Finalement, la brèche est suffisamment grande pour qu'ils puissent y passer l'un après l'autre...

## **Mauvaises rencontres au Finkwiller**

D'habitude, Anna est beaucoup moins peureuse. Mais cette fois, elle courrait presque plus vite que Flyn dans les rues étroites et fuyantes du quartier Finkwiller, au risque de se casser une jambe à tout moment en glissant sur des plaques de neige. Tant bien que mal, les deux jeunes gens esquivent les attaques du spectre aveugle qui les poursuit. Il fouette grossièrement l'air de sa trique comme s'il s'agissait d'un sabre trop lourd, ce qui le fait tituber et lui donne l'air d'un ivrogne. Il vise les cuisses au jugé, en beuglant des menaces terrifiantes à chaque fois qu'il les rate. Et à chaque fois, sa maladresse augmente sa férocité.

– M'en va vous mener au *Metzjer*, moi ! hurle-t-il dans un français bancal avec un accent nordique indéfinissable. On va vous r'faire l'éducation à coups de bâton ! M'entendez ?

La neige tombe maintenant en d'épais morceaux qui ne permettent plus de distinguer une ruelle d'une autre, pas même le trottoir d'en face. Les indications que le GPS de Flynn continue d'envoyer obstinément ne servent plus à rien. Exténués, perdus dans cette ville qu'ils ne connaissent pas, les jambes coupées tant par les coups que par les efforts fournis par ce froid glacial, les deux adolescents s'arrêtent au beau milieu d'une voie interminable, encaissée entre deux rangs de bâtisses épaisses aux volets fermés. Ils trouvent refuge derrière de gros containers à ordures, et tentent de reprendre leur souffle silencieusement.

– Ha ! Ha ! Vous êtes tenus, cette fois, mes gaillards ! se réjouit le spectre qui devine, on ne sait comment, que ses proies sont à sa merci. *D'Metzjer* s'ra pas mécontent, sûr !...

## Chez les Stille Volks

Les Stille Volks, grand peuple infatigable, jovial et discret, travaillent le métal. Sans relâche, dans la bonne humeur et le plus grand secret, ils œuvrent du nord de l'Angleterre à l'est de l'Autriche. Leur labeur est juste interrompu par les fêtes improvisées auxquelles tous participent bien volontiers. D'abord installés dans des cavernes, l'expansion de leurs voisins humains les a repoussés jusque dans les endroits les plus insolites, mais toujours en sous-sol et toujours à l'insu de ceux de la Surface. Ils parlent une même langue qui tient du celtique, du germanique et de quelque chose d'indéfinissable qui la rend complètement

incompréhensible à toute créature étrangère aux nains. Heureusement, Lansquenet la parle couramment. Il aborde les deux plançons avec la plus grande confiance.

– Salut à vous nobles Stille Volks ! C'est une chance pour un Bergfolk de vous rencontrer. Nous sommes égarés, pourchassés et fourbus... Pourriez-vous nous annoncer à votre chef ?

Les gardes ne croient pas du tout que Lansquenet soit un Bergfolk et ils voient tout de suite, à son air d'oiseau de mauvais augure, que le Grand Butor est plutôt une créature de la Surface. Ils n'ont aucune opinion sur Lippu, mais les deux autres cumulent assez de suspicion pour alerter la garde.

Un escadron vient *illico* chercher les trois gnomes pour les conduire sans ménagement au chef de la Forge. C'est une galerie très dense. La chaleur y est étouffante et le bruit assommant. De puissantes colonnes d'acier soutiennent un plafond que l'on devine plus qu'on ne le voit. Un peu partout, sont accro-

chés des ressorts mécaniques, des bonbonnes à vapeur ou des soufflets automatiques, des systèmes de refroidissement et d'autres machines encore plus sophistiquées, fabriquées avec toute sorte d'objets trouvés et installées avec plus ou moins d'élégance. Des wagonnets chargés de pièces métalliques usagées empruntent un réseau de rails compliqué pour servir bruyamment les ateliers où des grappes de nains rigolards fondent, battent et martèlent tandis que d'autres cuisent, trempent et aiguisent. Partout les éclats de rire accompagnent le bruit des scies, des burins et des chignoles. Mais partout où passent l'escadron et les trois intrus, les rires cessent et les outils se taisent.

Comme tous les chefs Stille Volks, celui de la Forge arbore une longue barbe ornée. La sienne présente un assemblage de chaînettes et de lourds anneaux qui indiquent clairement la nature de sa responsabilité. Il se nomme Schmedacaíocht, et les décorations de la plateforme d'où il supervise le travail des forgerons racontent l'histoire

de cet art maîtrisé par son clan depuis les siècles des siècles.

– Alors on me dit que l'un de vous prétend être un Bergfolk, ricane le chef dans la langue de son clan.

– Je suis le Bergfolk dont on vous a parlé, répond Lansquenet en s'inclinant. Le seul fait que je maîtrise votre langage devrait en attester.

Schmedacaíocht fait une moue dubitative.

– Vous, un nain ? Vous m'avez plutôt l'air d'une gargouille ! Ha ! Ha ! Ha !

Le rire du chef se communique aux nains alentour, puis de proche en proche. Bientôt, c'est toute la galerie qui hurle de rire. Le poil de Lansquenet se dresse, son souffle devient court. Il feule et glousse comme un chat prêt à se battre.

– Holà ! Tout doux, minou ! Je peux te tailler les griffes avant même que tu n'aies pensé à les sortir ! repart le chef hilare...

## Funestes retrouvailles

« *Der Hans Trapp kommt !* »

Épouvantés par ces quatre petits mots, comme des générations d'enfants alsaciens avant eux, Anna et Flyn se prennent d'un tremblement incontrôlable. Le croque-mitaine jubile.

Le Hans Trapp n'avait pas ressenti un tel sentiment de toute puissance depuis qu'il avait été capturé par Runa Grimhild puis enfermé dans le *Codex Malum Creaturis*. Bien sûr, son nom était resté un synonyme de punition extrême, utilisé par les parents pour faire rentrer leurs enfants turbulents dans l'ordre et la discipline. Mais son image,

spécialement lors de la Saint-Nicolas, avait fini par devenir celle d'un valet du divin enfant de Noël, le Christkindel. Quand ce dernier distribuait récompenses, jouets et confiseries aux enfants sages, c'est au personnage du Hans Trapp que revenait la tâche de réprimander les enfants désobéissants. On était bien loin de l'horrible créature qu'était devenu l'ancien Initié avide de pouvoir et de destruction.

Anna glisse son bras sous celui de Flyn. Elle se souvient des recommandations de la Nonne de Sainte-Claire, lorsque celle-ci lui offrit le trèfle à quatre feuilles :

*« Restez unis et grâce à ce trèfle,  
aucun de vous deux ne pourra être suggestionné,  
ni sujet aux fantasmagories.  
Il vous protégera de la magie. »*

Cette pensée lui donne la force d'affronter le croque-mitaine.

– Qu'avez-vous fait des enfants ? lui demande-t-elle avec courage.

Pour lui manifester son soutien, Flyn se serre contre elle et brave le regard étonné du Hans Trapp.

– Vous êtes finalement plus coriaces que vous n’y paraissez ! J’aime cela, ajoute-il en souriant, c’est délicieux.

– Qu’avez vous fait des enfants ? insiste la jeune fille.

– Ne vous inquiétez pas, ils sont en bon état, si c’est ce que vous voulez savoir, répond le croque-mitaine avec insolence.

– On veut des preuves ! s’exclame Flyn dans un accès d’audace.

– Patience, petit héros, répond ironiquement le Hans Trapp. Vous le constaterez bientôt par vous-mêmes quand vous irez les rejoindre, dans la chambre froide... Je ne mange que de la chair fraîche ! Ha ! Ha ! Ha !

Cette fois, l’hilarité du croque-mitaine ne rencontre aucun écho. Vexé que même ses corbeaux mutants dédaignent son bon mot, il cesse brutalement de rire.

– Emmenez-les ! ordonne-t-il, pris d’une agressivité soudaine...

## Un arbre de Noël

Les néfastes créatures évadées du *Codex* ne peuvent y être renvoyées qu'à l'endroit précis où elles ont surgit. Et c'est de chez Dramelle, en Ardèche méridionale, qu'elles se sont toutes enfuies. Dans le bois de Païolive, le tronc des arbres est noir, leurs dernières feuilles ressemblent à des morceaux de cuir. La burlle ne souffle pas encore son air glacial sur la neige, mais les rochers ont déjà pris la couleur gris clair du gel. Parmi eux, la maison troglodyte de Dramelle semble un cocon chaleureux. Le feu de cheminée crée une atmosphère douillette et les chandelles allumées de toute part produisent une lumière chaude qui pousse les couleurs dans des ocres apaisants.

En arrivant, tout le monde cherche du regard les sphères translucides, véritables antichambres du *Codex*, censées renfermer, en miniature, les croque-mitaines capturés durant cette longue journée alsacienne. Elles sont bien là, et il y en a de différentes tailles. Les plus petites, comme des balles de tennis, contiennent chacune un Nòchtgròbbe ahuri. Deux autres, de la taille d'un ballon de foot, isolent le Schwed et le Rat Géant qui gratte la paroi comme un forcené, provoquant une étincelle à chaque coup de griffe. La plus volumineuse des sphères, grosse comme un ballon de basket, garde le Hans Trapp. Il rumine sa défaite.

Mais la première chose que Flyn remarque en arrivant dans la pièce principale, c'est un bouquet de branches de houx disposées dans un vase, sur une sorte d'autel. Il brille de quelques pierres rares qui rehaussent le vert inaltérable de ses feuilles pointues et les baies rouges et rondes de ses nombreux rameaux.

– J’le crois pas ! s’exclame le jeune garçon.  
Vous avez un arbre de Noël ?!

– Tout dépend de ce que tu entends par là, répond la vieille femme. Tu sais, on a célébré le solstice d’hiver bien avant Sainte Lucie, Saint Nicolas et l’enfant Jésus. Depuis que la Terre tourne autour du Soleil, le moment où les jours redeviennent plus longs marque la fin des temps sombres angoissants et le retour de la clarté rassurante. Dans la plupart des croyances, c’est aussi le retour de la vie et de l’espérance, la promesse d’un monde en perpétuel renouvellement. Pour ma part, conclut-elle, le houx représente un peu tout ça... il a aussi quelques petites vertus contre les Nuisibles.

– Ma grand-mère disait que c’est le diable qui l’a créé en voulant imiter le laurier, se souvient Anna.

– Ou alors, c’est le diable lui-même qui aura inventé cette histoire pour se venger des piques de ses feuilles, propose Dramelle. Il faut dire qu’elles ne sont pas très tendres avec les démons.

– Et patati et patata ! bougonne le Grand Butor tandis que Lippu soupire.

– Ils ont raison, intervient Lansquenet. Votre conversation est certes très instructive, mais à cette allure, le solstice d'été sera déjà de retour que nous n'ayons renvoyé le premier de ces croque-mitaines au *Codex* !

– Oui, bien sûr, s'excuse Dramelle. Où avais-je la tête ?

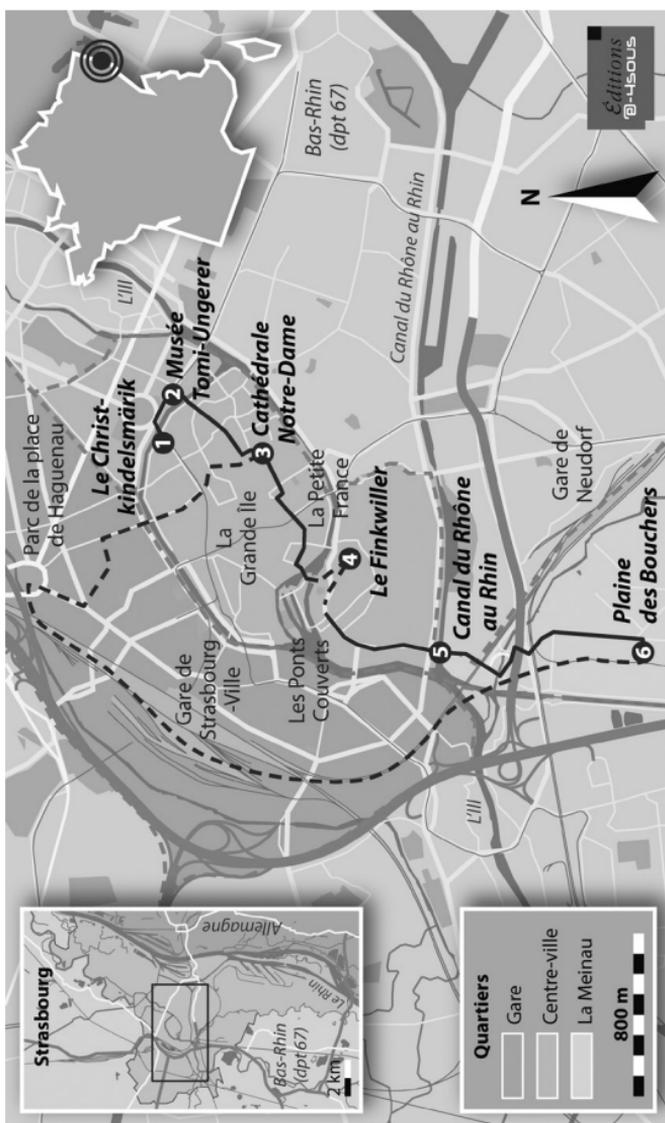
Le Grand Butor préfère ne rien répondre. Il suit, comme les autres, l'Initiée dans la petite pièce, derrière le rideau porté par les têtes d'ours sculptées à même la pierre. La sorcière allume l'une des six bougies disposées en cercle autour d'un grand triangle phosphorescent tracé sur le sol. Une minuscule boule de feu fuse et zigzague prestement d'une bougie à l'autre, enflammant toutes les mèches et dessinant, sur son passage, une figure géométrique complexe. Dramelle y dépose le *Codex* en plein centre, ouvert à la page à moitié vide consacrée aux Nòchtgròbbes.

– On va commencer par ceux-là, ça fera de la place, commente-t-elle tout haut...

## ***L'aventure continue !***

*Du Marché de Noël à la Plaine des Bouchers, de la Petite France au Finckwiller, du musée Ungerer à la Cathédrale, 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](http://www.e-4sous.fr).*





## Table des matières

<i>Préambule</i> .....	3
<i>Les Sentinelles du Codex</i> .....	4
Chapitre 1. Des corbeaux	
dans la capitale de Noël .....	7
2. Rendez-vous au musée Tomi-Ungerer ...	11
3. Révélation glaçantes .....	19
4. Le plan de Lansquenet .....	25
5. Faux départ dans la Grande Île .....	29
6. Nouvelle donne sur le parvis	
de la cathédrale .....	35
7. Deux pistes, deux chemins .....	45
8. Les pressentiments d'Anna .....	53
9. Les sous-sols de la cathédrale .....	59
10. Mauvaises rencontres au Finkwiller ....	65
11. La prédiction du Petit Homme Rouge ...	73
12. Le cadeau de la Nonne de Sainte-Claire ...	89
13. Lansquenet sous influence .....	97
14. Du gibier à la Plaine des Bouchers .....	105
15. Un rat géant vorace .....	115
16. Dans le piège du Hans Trapp .....	121
17. Chez les Stille Volks .....	127

18. Funestes retrouvailles .....	139
19. Dramelle contre les Nòchtgròbbes .....	149
20. Dans la chambre froide .....	159
21. Les Stille Volks entrent dans la bataille ...	163
22. Le Hans Trapp résiste .....	169
23. Hurrá ! .....	175
24. Un arbre de Noël .....	183
Épilogue .....	193
<i>L'aventure continue !</i> .....	196

## ***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...*

### **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...*