DAN MACHI
La Légende des Familias
5
FUJINO OMORI
Illustrations : SUZUHITO YASUDA
LN
Light Novel

DAN MACHI
La Légende des Familias
5

Résumé

Bienvenue à Orario, la Cité-Labyrinthe où cohabitent dieux et humains. Sous cette ville, les aventuriers, bénis des dieux, partent en quête de gloire et de fortune dans le Donjon ; un dédale mystérieux infesté de monstres.

C'est là que nous rencontrons Bell Cranel, un jeune provincial de 14 ans, qui malgré son manque d'expérience part à la conquête du Donjon sous la protection d'Hestia, une déesse impopulaire. Le hasard faisant mal les choses, il tombe sur un terrible Minotaure. Il est alors sauvé par Aiz Wallenstein, une belle épéiste, dont il tombe immédiatement amoureux. Galvanisé par ce nouveau sentiment, il repart à l'assaut du mystérieux labyrinthe.

Était-ce une erreur de vouloir suivre les pas de cette fille ? Le chemin qui mènera notre jeune héros vers son âme sœur risque en tout cas d'être semé d'embûches…

FUJINO OMORI
Illustrations : **SUZUHITO YASUDA**

© Suzuhito Yasuda

Auteur

Fujino Omori

Qu'est-ce qui est indispensable dans un donjon ? Des couloirs labyrinthiques, des monstres effrayants, des pièges terribles, un équipement sur le point de lâcher, un Boss de niveau plus terrifiant qu'un dragon et, pour finir, des coffres bourrés d'or en récompense. C'est ça, l'aventure qui fait battre les cœurs.
Dans ce tome 5, j'ai tenté de mettre tout ça (sauf le trésor final).

Illustrateur

Suzuhito Yasuda

Né à Mie, il compte à son actif des œuvres connues, telles que *Yozakura Quartet* (Kôdansha) et *Durarara !!* (Dengeki Bunko).
Retrouvez-le sur son site officiel : http://www.suzuhito.com/

© Suzuhito Yasuda

Prologue 3
L'ombre d'un présage

Chapitre 1 13
Les sous-sols intermédiaires

Chapitre 2 55
Combien de mètres encore pour survivre ?

Chapitre 3 101
Raid mortel au cœur du labyrinthe

Chapitre 4 137
Villégiature donjonesque

Chapitre 5 223
Le banquet des criminels

Chapitre 6 267
L'ode au héros

Epilogue 329
Qui vise le lièvre...

Prologue L'ombre d'un présage

Le soleil brille.

Apparu à l’est au-dessus des murs qui entourent la cité, il illumine les rues d’Orario. La tour d’un blanc pur qui s’élève en son centre, ainsi que le Colisée et le Panthéon que fréquentent les aventuriers, baigne dans la douce lumière du matin. Les habitants de la ville, un mélange d’humains et de semi-humains, s’affairent déjà dans les rues, allant et venant au gré de leurs affaires. Leur voix et leurs pas s’élèvent dans les airs, emplissant les avenues d’un brouhaha énergique.

— Désolée d’te donner rendez-vous aussi tôt, Phaïs. J’sais que j’t’ai un peu forcé la main.

— Ce n’est pas grave. Normalement, je suis seule. Ça me change de déjeuner avec quelqu’un de temps en temps.

Dans un restaurant situé entre les Grands-Rues Nord-Ouest et Ouest, deux déesses sont attablées à l’écart du vacarme des passants.

Loki secoue ses cheveux vermillon en lançant un regard de ses yeux effilés en direction d’Héphaïstos, la déesse au bandage sur l’œil, qui lui répond par un sourire.

— J’tiens à t’remercier à nouveau d’avoir autorisé tes forgerons à accompagner ma longue expédition. Ça nous a tiré une grosse épine du pied.

— Ne t’en fais pas pour ça. Du moment que vous nous réservez l’exclusivité sur les Drop Items récupérés dans les strates profondes, nous faisons énormément de profit. Et de ton côté ? Tu crois que cette expédition va faire avancer les choses ? répond Héphaïstos.

Le restaurant où elles se trouvent est une bâtisse en bois de trois étages. Elles sont installées au dernier près d’une fenêtre, seules dans la grande salle si l’on excepte la présence d’un serveur homme-bête.

Les deux déesses s’affairent au-dessus de leurs assiettes posées sur la table décorée d’une nappe blanche, dans le restaurant privatisé pour l’occasion.

— Y semblerait qu’ils aient eu pas mal d’problèmes la dernière fois, mais j’me demande s’ils vont pas réussir à atteindre d’nouveaux sous-sols,

cette fois. Les p’tits sont tous partis bien décidés à passer l’cap. Et pis, Aiz est passée au niveau 6 maintenant, alors… on peut s’attendre à quèque chose d’inédit, j’crois, déclare Loki en plantant sa fourchette dans un bout de viande pour l’enfourner dans sa bouche.

Puis elle avale une grande goulée d’eau pour le faire descendre. De son côté, Héphaïstos mange son repas avec des gestes précis et courtois.

— Au fait, Phaïs. T’as des informations au sujet du môme chez Minipouce ?

— Hm ? Ha, ha, sérieusement ? Tu t’inquiètes pour Hestia, maintenant ?

— Dire que j’m’en fais serait exagéré. En r’vanche, elle a un sac'ré pot ces derniers temps, la p’tite. Faudrait pas qu’elle s’y croie et qu’elle s’mette à exhiber ses lolos démesurés sous mon nez, parce que ça, ça m’énerve, grommelle Loki d’un ton mécontent qui fait sourire son interlocutrice.

— Un de mes Enfants fait équipe avec celui d’Hestia. D’ailleurs, je crois qu’ils descendent dans les sous-sols intermédiaires, aujourd’hui.

— Hein ? ! T’as aussi prêté un forgeron à la Familia de Minipouce ?

— Non, il a passé un contrat direct avec Little Rookie. Je crois qu’il s’est vraiment pris d’amitié pour lui, répond Héphaïstos d’un ton réjoui en amenant délicatement la nourriture à sa bouche.

En entendant ses explications, le visage de Loki se pare d’une expression désapprobatrice.

— C’pas sympa, Phaïs. Tu m’trompes avec la Loli.

— Dis donc, tu ne crois pas que tu exagères, là ?

Les deux déesses continuent leur conversation d’un ton léger, quand soudain elles se figent en sentant une très légère vibration secouer leur corps.

— Encore un tremblement de terre…

— Celui-là était minuscule, mais y en a d’plus en plus, ces derniers temps.

Dans leurs verres, la surface de l’eau est secouée par des ondulations presque imperceptibles.

Elles sont légères, presque invisibles et probablement impossibles à détecter pour quiconque n’est pas déjà immobile.

Les secousses se poursuivent encore un peu de manière irrégulière, pendant que Loki et Héphaïstos attendent en silence.

— D’habitude, j’mettrais ça sur l’compte d’un tremblement d’terre tout ce qu’y a d’plus normal, mais avec tous les trucs dangereux qui s’trouvent sous nos pieds… Qu’est-ce t’en penses, Phaïs ?

— Vu le nombre de prières qu’offre la Guilde, je pense que c’est peut-être juste une coïncidence. Toutefois, peut-être que quelque chose est en train de se passer, en effet.

Les deux déesses se tournent et observent la rue en contrebas au travers de la fenêtre. La foule qui va et vient semble ne s’être rendu compte de rien et est même presque plus bruyante qu’un peu plus tôt.

Loki observe cette scène banale avec détachement, puis étrécit les yeux d’un coup avec une petite exclamation.

Elle vient d’apercevoir un groupe composé des membres d’une certaine Familia, rassemblés au coin d’une rue.

Le dieu Takemikazuchi baisse les yeux et fronce légèrement les sourcils en sentant les légères vibrations qui traversent la semelle de ses chaussures.

— Bon alors, j’y vais, Maître Takemikazuchi !

À cette voix claire et décidée, il arrache son regard du sol et relève la tête.

Une jolie jeune fille aux longs cheveux lisses d’un noir de jais et aux prunelles d’un bleu tirant légèrement sur le violet se tient bien droite devant lui, affichant tout son respect. Sous son armure violette se révèlent sa peau d’un blanc laiteux et son visage d’une beauté digne d’une divinité.

Takemikazuchi adresse un sourire à sa jeune acolyte.

— Bien. Surtout, n’en fais pas trop, Mikoto. Je sais que je me répète, mais n’oublie jamais les premières leçons que tu as apprises en tant qu’aventurière.

— Entendu ! acquiesce la jeune fille du nom de Mikoto en hochant la tête.

Le dieu s’adresse ensuite aux personnes entourant la jeune fille :

— Vous non plus n’oubliez pas, compris ?

Il s’agit d’une équipe de petite envergure entièrement constituée d’humains. Tous les six, Mikoto comprise, sont membres de la Familia de Takemikazuchi. Cette Familia fait partie des nombreux clans spécialisés dans l’exploration du Donjon, qui comme l’expression l’indique, se concentrent sur la récolte de pierres magiques et de Drop Item pour vivre.

Avec Mikoto, connue au sein des aventuriers inférieurs pour avoir récemment changé de niveau, cette Familia de petite envergure est l'une de celles qui peuvent se vanter d'avoir le plus progressé en puissance.

— Au revoir, maître, déclare l'homme qui semble être le chef de l'équipe.

— Oui, à plus tard, répond le dieu en leur faisant un signe de la main.

Mikoto s'incline une dernière fois devant lui et s'éloigne, pendant que Takemikazuchi reste sur place à les accompagner du regard.

— Et surtout, revenez sans laisser personne derrière vous ! ajoute-t-il.

Puis, lorsque le groupe disparaît enfin de son champ de vision, il baisse à nouveau les yeux au sol.

Après s'être gratté la tête, le dieu coiffé en *mizura*[1] pousse un petit soupir.

— Bon, et si j'allais travailler, moi aussi ? dit-il en étirant son cou de droite à gauche avec de petits craquements. >

Alors qu'il entame son retour à son quartier général, il grommelle :

— Ces derniers temps, on vend moins que chez Hestia…

Car lui aussi passe la journée à frire des croquettes de pommes de terre pour soutenir autant qu'il peut les membres de sa Familia.

— Hé ! Takemikazuchi !

Le dieu s'arrête juste au moment où il allait pousser la poignée de sa porte. Ses yeux s'emplissent de larmes en entendant la voix pleine de vitalité qui l'a interpellé.

Sans s'en rendre compte, ses lèvres se tordent de douleur et il se retourne brusquement.

— Hermès…

— Ouais, c'est bien moi ! Ça faisait une semaine qu'on ne s'était pas vus, Takemikazuchi !

Un dieu au corps mince se dresse devant lui.

De taille moyenne et svelte, aux membres élancés, il est vêtu d'un costume de voyageur. Son visage, comme celui de toutes les divinités, est d'une beauté indéniable. Il enlève d'un geste désinvolte son chapeau décoré d'une plume, libérant une chevelure ambrée.

À l'opposé de l'élégance virile de Takemikazuchi, il émane de lui un charme empli d'une grande douceur.

Un large sourire sur le visage, Hermès s'approche d'un pas décontracté, faisant tournoyer son chapeau sur son doigt.

— Qu’est-ce que tu viens faire ici, toi ? demande Takemikazuchi.

— Ben alors, inutile de faire la grimace de cette façon. Dire que je suis venu exprès pour te rendre visite.

— Ne plaisante pas avec une chose aussi horrible ! ! Comme si je ne savais pas que tu fais partie de ceux qui ne cessent de se moquer de moi !

— Ha ! Ha ! Ha ! Désolé ! C’est juste que quand je te vois, je ne peux pas m’empêcher d’avoir envie de te faire enrager, s’excuse Hermès avec un air chafouin.

Le visage de Takemikazuchi s’assombrit dangereusement. Même au sein des dieux qui ont déjà de fâcheuses habitudes, Hermès est connu pour ses excès.

Bien que le quartier général de sa Familia se trouve à Orario, il est de notoriété publique qu’il préfère parcourir le monde en tous sens plutôt que de rester en ville. Il serait plus juste de le qualifier de grand voyageur, d’autant qu’il semble incapable de rester très longtemps en place. Takemikazuchi n’a jamais entendu dire qu’il était resté plus de six mois au même endroit. Quant à sa Familia, il semblerait que la règle principale y soit le respect de la liberté individuelle, et qu’elle n’existe en réalité que pour la forme puisqu’il ne s’en occupe pratiquement pas.

— Comme mes déplacements m’ont ramené dans le coin, je pensais en profiter pour fêter ça et venir te saluer. Toutes mes félicitations pour l’augmentation de niveau de Mikoto. Il semblerait que ta Familia ait commencé à acquérir une certaine puissance. Je tenais à saisir l’occasion pour resserrer nos liens en vue de toute collaboration future.

Que ce soit au ciel ou dans ce bas monde, Hermès a toujours su s’y prendre pour forger des relations.

C’est probablement son aptitude à ne pas laisser passer ce genre de détail qui lui permet d’avoir si peu d’ennemis, se dit Takemikazuchi.

Il s’abstient cependant de prendre la main qu’il lui tend.

— Hermès, pourquoi es-tu revenu si tôt ?

Après le Denatus auquel il a participé, le dieu s’est en effet à nouveau précipité on ne sait où. Généralement, il ne revient jamais avant un bon mois.

Seulement, son absence n’a duré qu’une dizaine de jours, cette fois. Il est revenu avec une rapidité exceptionnelle.

Hermès éclate de rire devant l’évidente curiosité de Takemikazuchi.

— Ha ! Ha ! C’est juste le nombre de nouvelles têtes lors du dernier Denatus qui m’a mis la puce à l’oreille. Je ne pouvais pas m’empêcher d’y penser, alors j’ai réglé mes affaires rapidement et j’ai mis fin à mon voyage pour revenir en toute hâte. Je suis particulièrement intéressé par le Little Rookie chez Hestia. Comme les autres, la façon dont il a battu tous les records de rapidité m’intrigue au plus haut point, ajoute-t-il en élargissant son sourire et en écarquillant légèrement ses yeux plus effilés que des pointes de flèches.

Takemikazuchi tord le visage d’appréhension devant l’apparente facilité avec laquelle Hermès a révélé le but de son retour.

— Dis, Takemikazuchi, tu la vois souvent, Hestia. Est-ce que tu ne saurais pas quelque chose au sujet de ce Bell Cranel, par hasard ?

— Non. Je ne sais rien. Et même si ce n’était pas le cas, je ne te le dirais pas.

— Ha ! Ha ! C’est pas sympa, ça ! s’exclame Hermès qui s’est approché au point d’être épaule contre épaule.

Puis, son sourire triomphant toujours plaqué sur le visage, il recule.

Une bourrasque venue de l’ouest vient soudain les frapper faisant s’envoler leurs cheveux, avant de tourbillonner vers le ciel.

Sans se soucier du regard en travers que lui lance l’autre dieu, il lève les yeux vers le ciel bleu, comme pour suivre la rafale.

— Ah… Comme il me tarde de le rencontrer.

© Suzuhito Yasuda

Chapitre 1 Les sous-sols intermédiaires

Où que se pose mon regard, il rencontre des rochers gris. D'énormes blocs de pierre composent les parois qui nous entourent, le sol ainsi que le plafond, et l'humidité sature l'air.

L'endroit ressemble à l'une de ces grottes naturelles qu'on trouve au cœur des montagnes. Et si je ne savais pas où je me situe réellement, peut-être que je m'y laisserais prendre.

Le 13e sous-sol du Donjon s'étale devant mes yeux, et c'est la toute première impression que me donne cette ligne de départ qui mène tout droit aux strates intermédiaires.

— Ce sont donc là les fameuses strates intermédiaires, constate Lili qui commence aussitôt son repérage des lieux.

— J'en avais déjà entendu parler, mais en effet, il y a bien moins de lumière, ici, commente Welf, sa large épée en position d'attaque.

Une fois la longue pente qui nous lie au 12e sous-sol empruntée, nous avons débouché sur un énorme couloir rocheux qui s'étend au loin devant nous. Je suppose qu'il doit mener à une salle. C'est la première fois que je me retrouve dans un passage si long que je ne peux pas en distinguer le fond, bien qu'il ne bifurque jamais.

De part et d'autre, on distingue aussi des trous dans le sol, comme des sortes de puits, ou plutôt des excavations qui tombent directement dans les étages en dessous. Si l'on ajoute la faible lumière qui règne alentour, c'est un paysage qui n'a plus rien à voir avec celui des strates supérieures.

— Ces longs tunnels qui relient les salles les unes aux autres sont la spécialité du 13e sous-sol. Pour être capable de combattre sans trop de problèmes, je suggère que nous nous rendions sans tarder dans la première salle.

Tout en écoutant les explications de Lili, Welf et moi échangeons un regard puis hochons la tête.

A première vue, les tunnels de cet étage sont plus larges que d'habitude, mais les utiliser comme terrain de combat contre les monstres est une très mauvaise idée.

Ils sont encore trop étroits pour parvenir à se déplacer librement et il est difficile d'y rester en formation. Il arrive souvent de s'y faire complètement cerner par des groupes de monstres. En nous imaginant coincés au milieu de ce tunnel, incapables de battre en retraite et acculés, je ne peux m'empêcher de frissonner.

Non, le meilleur moyen pour une équipe de combattre, c'est de tirer parti de l'espace à disposition dans une salle et de se débarrasser des monstres les uns après les autres en les attaquant à plusieurs.

— Avançons vite tant que nous n'avons croisé aucun monstre. Maître Welf, comme il suffit d'aller tout droit, n'hésitez pas à marcher le plus rapidement possible.

— Pas de problème.

Je suppose que Lili a étudié tous les documents mis à disposition du public par la Guilde au sujet de ce sous-sol, car elle semble en avoir déjà parfaitement mémorisé la configuration. Admiratif de son professionnalisme qui fait d'elle bien plus qu'une simple porteuse — un soutien absolument essentiel pour un aventurier —, je me mets en route à la suite de Welf.

Nous avançons à la queue leu leu vers le bout du couloir, laissant entre nous l'intervalle convenu.

— Quand même, c'est pas très discret, ce truc, lance le forgeron à la cantonade pour dissiper la tension engendrée par le silence inquiétant du Donjon.

— Vous parlez de la laine de Salamandre ? répond Lili avec entrain.

— Ouais. D'un autre côté, c'est pas désagréable à porter, je dois dire.

Je suppose qu'alléger l'atmosphère grâce à une discussion frivole est aussi un des avantages de l'exploration en équipe. Quand je repense au trouble dans lequel me plongeaient mes expéditions en solo, je me dis que c'est un apport non négligeable.

— Jamais je n'aurais imaginé porter un jour un talisman aussi luxueux. Je vous remercie de tout cœur, Maître Bell. Vous pouvez être certain que j'en prendrai grand soin.

Derrière moi, Lili me gratifie d'un visage rayonnant. Je lui réponds avec un sourire un peu crispé.

— Ha, ha, ha… C'est surtout parce qu'on, m'a donné une réduction, à vrai dire.

Je jette un coup d’œil aux vêtements de toute l’équipe. La laine de Salamandre est un tissu rouge vif, bien plus fin et léger au toucher qu’il n’en donne l’air. Il peut être utilisé pour fabriquer toutes sortes d’habits, comme ma chemise, mon pantalon, la tunique de Welf ou le manteau de Lili.

Les talismans des esprits.

C’est ainsi que sont appelés les vêtements fabriqués par les esprits célestes eux-mêmes, car ils y tissent leur protection céleste.

— Même avec la réduction, ça a dû te coûter un bras d’acheter des vêtements fabriqués par les esprits, surtout pour trois personnes ? Combien ça faisait, au total ?

— Euh… Un nombre à cinq chiffres.

— Maître Welf, vous avez intérêt à rembourser maître Bell, vous savez.

— Décidément, j’ai rarement vu une Prum aussi pingre que toi.

Pour remplir la condition qu’Eina a posée à notre descente dans les strates intermédiaires, j’ai acheté ces talismans pour nous trois. Puis j’ai convaincu les deux autres de les mettre avant de descendre dans le Donjon.

Welf et moi avons endossé tunique et chemise sous nos armures, tandis que Lili, de son côté, a mis une longue pèlerine qui la protège intégralement. Ce tissu dont la surface scintille délicatement par endroits est en effet d’une couleur tellement éclatante qu’on ne passe vraiment pas inaperçu.

— Ces habits sont tellement légers. Dire qu’ils apportent une protection contre le feu bien supérieure à un équipement fabriqué par un maître-forgeron… Décidément, je ne suis pas de taille face à ces esprits célestes, grogne Welf en tirant sur les manches de sa tunique avec un léger ressentiment.

Les esprits, Salamandres, Sylphes, Ondins, Gnomes, etc., sont de toutes sortes et, comme les Hommes-Bêtes, diffèrent selon leur lieu d’origine ou leur spécificité. C’est pour cette raison que les propriétés des talismans varient en fonction du type d’esprit qui le fabrique.

Cette laine est tissée par les Salamandres, des esprits qui manipulent le feu. Elle constitue un excellent isolant contre les flammes et la chaleur. Il paraît qu’elle empêche également d’avoir froid.

De la même manière, les tissus fabriqués par les Ondins, par exemple, sont excellents contre les attaques aqueuses, et leurs propriétés

rafraîchissantes permettent à ceux qui les portent de lutter contre la chaleur.

Même s'ils n'offrent pas une protection optimale, les objets bénéficiant de la magie des esprits célestes, parfois appelés « Favoris des dieux », possèdent en général une caractéristique si exceptionnelle que, comme Welf vient de le dire, même les talents de spécialistes comme les maîtres-forgerons pâlissent en comparaison.

— En tout cas, je dois avouer que je suis heureuse de les avoir. De cette manière, nous risquons bien moins l'annihilation totale.

— Tu parles des Molosses Infernaux, n'est-ce pas ?

Si Eina a tant insisté pour que nous nous équipions de laine de Salamandre, c'est principalement à cause de ces monstres qui apparaissent à partir du 13e sous-sol.

Ce sont des sortes de chiens communément surnommés « Baskerville ». Physiquement parlant, leur puissance ne surpasse pas celle des autres créatures des strates intermédiaires, mais ils crachent des projectiles enflammés extrêmement dangereux, capables de détruire une armure de résistance normale.

On dit qu'après avoir croisé le chemin d'un groupe de Molosses Infernaux il n'est resté de certaines équipes qu'un misérable petit tas de cendres.

Chaque fois que la nouvelle d'une équipe décimée au 13e ou 14e sous-sol remonte à la surface, la faute revient presque toujours à ces monstres. Peu importe qu'un aventurier soit passé au niveau supérieur, ça ne l'empêche pas d'être quasiment sans défense face aux attaques directes d'un de ces dogues.

— Maître Welf, je pense que vous en êtes déjà parfaitement conscient, mais…

— Ouais, ouais, inutile de finir ta phrase. Si un Molosse Infernal se pointe, j'avance dessus et je l'écrase net, c'est bien ça ? T'en fais pas, j'ai pas l'intention de me laisser rôtir.

Ce n'est probablement rien d'autre que mon opinion, mais j'ai l'impression que les strates intermédiaires constituent une sorte de zone de mise à l'épreuve dans le Donjon.

Dans les étages supérieurs, comme les monstres n'attaquent que de près, j'ai acquis des techniques qui correspondent au corps à corps. Seulement, ici, leurs coups ressemblent à une forme de magie, en quelque sorte.

« *Les niveaux intermédiaires sont très différents des supérieurs.* »

Les paroles de Ryû restent gravées profondément en moi.

En tous cas, les Molosses Infernaux sont des adversaires auxquels il faut faire très attention, dans les sous-sols moyens.

Quelques minutes après avoir progressé sur le chemin qui traverse la grotte nos jambes tout comme nos lèvres se figent tout à coup.

Grâce à mon ouïe décuplée en passant au niveau 2, j'entends quelques paires de pattes s'approcher dans notre direction en martelant le sol. Nous nous positionnons silencieusement en formation pour faire face au bruit.

— Quand on parle du loup.

Le murmure de Welf résonne dans l'air humide du tunnel.

La faible lumière qui tombe sur nous révèle deux silhouettes, puis elles apparaissent enfin clairement au loin sur le chemin.

Leur corps noueux est couvert d'une peau entièrement noire. Leurs yeux brillent d'un rouge profond, renforçant leur allure menaçante et monstrueuse.

Ces bêtes à quatre pattes qui sont un peu plus musclées que de véritables chiens sont des Molosses Infernaux.

Leurs têtes à l'apparence encore plus patibulaire que celles des loups sont tordues en un affreux rictus alors qu'ils poussent des grognements féroces et des hurlements à glacer le sang.

— Dites, qu'est-ce que vous pensez de cette distance ? On ne devrait pas se rapprocher un peu ?

— Ma conseillère m'a bien répété de ne pas sous-estimer leur portée de tir.

— Dans ce cas, à l'attaque !

Sonnant lui-même la charge, Welf s'empare de son épée et s'élance en avant. Je le suis aussitôt, restant à sa droite un peu en retrait.

Les deux bêtes poussent un autre hurlement de concert, puis s'élancent vers nous à une vitesse impressionnante.

Les quelque cinquante mètres qui se trouvaient entre nous disparaissent en un clin d'œil.

— Groooh !

Un des Molosses se précipite sur Welf.

Malgré sa taille proche de celle d'un veau, il décrit une courbe agile dans les airs.

Je me glisse entre lui et Welf pour contrer son attaque, levant mon bocle attaché à mon bras gauche, et mon épée courte d'une cinquantaine de cerchis serrée dans ma main droite.

Je suis équipé de l'armure complète que Welf a terminé de fabriquer pour moi pendant la semaine où nous avons exploré les 1 Pet 12e sous-sols. Le petit bouclier pour la défense et la lame effilée pour repousser les ennemis sont adaptés à ma position centrale dans l'équipe.

J'enfourne mon bocle directement dans la gueule largement ouverte du monstre.

— Gnnh ! !

Il est puissant !

Mais je tiens bon.

Ses crocs acérés mordent le petit bouclier, mais malgré la force de l'attaque, j'arrive à planter mes pieds au sol sans reculer.

Arrêté net dans son élan, le Molosse Infernal gesticule dans les airs.

Puis Welf apparaît et, comme s'il avait calculé juste le bon moment, tranche en deux le corps de la bête d'un coup de sa large épée.

— Gaagh ? !

La lame de la claymore descend tout droit et le sectionne en plein centre.

Notre formation est parfaite, ma défense et son attaque sont totalement coordonnées.

J'extirpe mon bouclier couvert de sang épais et noir de la gueule du monstre, dont les deux parties sectionnées s'abattent au sol.

— Gruuu !

Le Molosse Infernal restant s'est placé à l'écart, et nous contemple d'un air menaçant, l'arrière-train relevé et la tête plaquée au sol. Je réalise soudain que cette position est celle que ces monstres adoptent pour se préparer à lancer leurs boules de feu.

— Trop tard !

— Kaïïï !

Juste avant qu'il n'ait le temps de déclencher son attaque, un carreau métallique se fiche dans l'œil droit du monstre.

Lili vient d'utiliser son arbalète. Même si cette arme n'est pas très puissante, le coup qui a brillamment atteint le point faible du monstre est amplement suffisant pour stopper son attaque.

Vêtu de sa tunique écarlate, Welf se précipite en quelques enjambées sur la bête et abat de toutes ses forces la lame de son épée sur sa tête.

Le Molosse Infernal s'effondre avec un gémissement sourd, le front couvert de sang.

— Parfait. Je crois que les choses s'annoncent plutôt bien, non ? se réjouit le forgeron.

— Ce serait assez grave si nous n'étions pas encore au point après le temps que nous avons passé ensemble. C'est le minimum, rien de plus, rappelle Lili d'une voix cassante.

— Enfin, on s'est bien débrouillés, quand même.

Une fois le combat terminé, l'atmosphère se détend dans l'équipe.

Même si j'ai été quelque peu tendu, je me sens infiniment soulagé d'avoir réussi à vaincre deux Molosses Infernaux aussi facilement. Si nous continuons à faire attention en combattant les monstres du 13e sous-sol, nous ne devrions pas avoir trop de problèmes pour leur faire face. C'est un énorme avantage d'avoir pu acquérir cette certitude.

Et puis, maintenant, nous savons qu'il leur faut un certain temps pour préparer leurs attaques de feu. Dans ces conditions, nous devrions pouvoir nous en sortir.

La sérénité m'envahit pendant que Lili s'occupe de récupérer les pierres magiques.

— Oups ! En voilà d'autres.

À l'alerte de Welf, je me tourne immédiatement pour scruter les alentours.

Cette fois, ce sont trois monstres à l'apparence de lapins qui apparaissent au fond du tunnel.

Leurs longues oreilles se balancent au rythme de leurs sauts, tandis que la faible lumière laisse entrevoir leur fourrure jaune et blanc et leur queue en boule. Une corne acérée pousse au centre de leur front, et ils se tiennent debout sur leurs deux pattes arrière. Ils sont à peu près de la même taille que Lili.

À part le fait qu'ils restent dressés, ils ressemblent à des Lapaiguilles.

— Ça alors ! C'est… C'est vous, Maître Bell ? me taquine Lili.

— N'importe quoi ! Ça va pas, non ! répliqué-je aussitôt, les yeux écarquillés.

Ces lagomorphes sont des Almirajs. Contrairement à ce que pourrait laisser croire leur apparence pacifique, ils sont très agressifs et apparaissent

à partir du 13e sous-sol.

— Dire que je vais devoir me battre contre Bell. C’est vraiment trop dur, déclare Welf d’un air sombre, en feignant d’avoir les larmes aux yeux.

— C’est pas un peu fini avec cette blague, oui ?

Pendant que je subis les plaisanteries douteuses de mes équipiers, le groupe d’Almirajs fait éclater un rocher qui se trouve à proximité puis chacun s’empare d’une nouvelle arme naturelle du Donjon.

Ce sont de petites haches de pierre ressemblant à des tomahawks. Je réalise soudain que la plupart des rochers qui nous entourent font partie de l’Arsenal du Donjon.

Les trois monstres sont maintenant tous armés. Fronçant leurs petits yeux écarlates semblables à des boutons, les monstres cornus se tournent vers nous pour nous menacer du regard.

— C’est parti pour un trois contre trois, on dirait.

— Au contraire, c’est trois fois un contre trois. Ce serait le comble de la bêtise de tenter d’en attaquer chacun un. Que ce soit moi, ou même vous, Maître Welf, il suffirait d’une seule erreur pour nous coûter la vie.

Au sein des monstres des zones intermédiaires, les Almirajs sont parmi les plus faibles. Un aventurier de niveau 1 peut très bien s’en sortir tant qu’il fait très attention à leur agilité, qui est bien supérieure à celle d’un Doargent.

Cependant, si ce lagomorphe est tout de même catégorisé comme un monstre de niveau 2, c’est parce que sa dangerosité est décuplée lorsqu’il se bat en groupe.

Les trois monstres poussent des cris aigus et passent d’un coup à l’attaque.

— On commence par celui de droite !

— Euh… compris !

— C’est drôle, c’est la première fois que je regrette un peu d’avoir à me battre contre un monstre, ils ont l’air tellement mignons.

— Gyaou !

— Giii ! Giii !

Le trio d’aventurier s’élance contre le trio de monstres.

Les six silhouettes se précipitent de front les unes contre les autres avec violence.

— Quoi ? Hermès est revenu ? s’exclame Hestia en se tournant vers Takemikazuchi, après avoir donné une croquette à sa cliente.

Le stand, qui est placé dans la Grand-Rue Nord, est ouvert depuis déjà un moment. En arrivant, le dieu a demandé à s’entretenir avec son amie qui discute avec lui en continuant de travailler.

— C’est pas un peu rapide, cette fois ? En plus, il était présent au dernier Denatus, non ?

— Je ne sais pas quelles sont ses motivations. C’est bien la première fois que je le vois revenir aussi vite sans raison particulière, répond-il avec une grimace, accoudé au comptoir pendant qu’Hestia s’incline devant sa cliente en la remerciant. Dis donc, vous vendez à tour de bras ! Comment ça se fait ?

— Hé ! Hé ! Hé ! C’est normal, surtout avec moi au service !

— Eh merde ! Je savais que ça marchait mieux avec une mascotte, grommelle Takemikazuchi avec jalousie en voyant le défilé ininterrompu de clients.

Une queue se forme même de temps en temps devant le stand. Hestia se redresse la poitrine en avant, les deux poings posés sur les hanches.

Comme son comparse, elle porte le tablier de son échoppe et se fond parfaitement dans le paysage de la Grand-Rue.

— Et alors ? Qu’est-ce qu’Hermès t’a dit ? Il est venu te voir directement, n’est-ce pas ?

— Oui. Tu ne l’as pas encore vu, Hestia ?

— Non. Je ne savais même pas qu’il était revenu jusqu’à ce que tu m’en parles.

Une autre employée du stand, une Femme-Bête, fait frire les croquettes avec dextérité pendant qu’Hestia les place dans des pochettes qu’elle distribue aux clients avec une efficacité née de l’habitude. Avant de partir, tous les clients caressent la tête de la déesse avec un grand sourire, comme si ce geste était susceptible de leur apporter de la chance.

— Il a mentionné être intéressé par ton Enfant, Bell Cranel. Je pense qu’il trame encore quelque chose.

— Hum… Tu ne te ferais pas des idées ? J’ai du mal à m’imaginer Hermès provoquer des problèmes.

En effet, il n’est pas le genre de dieu à chercher sans cesse les ennuis.

Il sait au contraire manœuvrer à la perfection toutes les situations. Connu de tous, Hermès est probablement la divinité à qui l'adjectif « astucieux » convient le mieux. Il a bien plus l'habitude de rester neutre et de régler les conflits entre dieux plutôt que de les provoquer.

Pour Hestia, c'est quelqu'un à l'esprit large, tolérant et sérieux.

— De toute façon, il ne serait pas le premier dieu à s'en prendre à Bell. Tu n'as pas idée de ce que nous avons dû subir de la part des autres pendant toute cette semaine.

— Je ne comprendrai jamais comment tu peux prendre son parti, Hestia. Moi, je n'ai jamais pu supporter Hermès. Chaque fois qu'il ouvre la bouche, c'est pour dire des insanités.

— Ha ! Ha ! Ha ! C'est vrai qu'il t'a souvent pris comme souffre-douleur.

Hestia s'est toujours bien entendue avec Hermès, dont le territoire est voisin du sien dans le Monde supérieur et qu'elle considère un peu comme un ami d'enfance.

Après avoir plaisanté avec une fillette elfe, la petite déesse la renvoie vers sa mère.

— Ce n'est pas que je sois complètement en désaccord avec ton opinion, Hestia, mais cette fois, j'ai l'impression très nette que c'est différent.

— Sur quoi tu te bases pour dire ça ?

— Mon intuition.

Sous le regard insistant des yeux violets du dieu, Hestia se tait et réfléchit un moment en faisant la moue.

Toutefois ce n'est là que l'intuition d'un dieu.

— Dis donc, Takemikazuchi. Tu crois vraiment que c'est le moment d'aller chez la concurrence pour prendre une pause ?

— Ah, désolé, patron. Il fallait que je parle à Hestia. Ne vous en faites pas ! On va bien vendre aujourd'hui ! Si, si, je vous assure, je ferai de mon mieux. Juré !

— Oui, c'est facile de jurer, mais je préférerais que tu prennes un peu exemple sur Hestia, tiens…

— Compris ! Pardon ! Je vous promets de faire mieux. Dès demain ! s'exclame le dieu en s'inclinant à répétition devant le gérant de son propre stand.

Hestia reste perdue dans ses pensées, tout en notant au passage qu'une divinité qui s'incline autant devant un simple humain annonce probablement la fin des haricots. Oubliant bien sûr qu'elle est exactement dans la même position.

— A plus tard, Hestia. Je te dirais de faire attention, mais je sais que ça ne servira à rien. Essaye quand même de surveiller ce que fait Hermès.

— D'accord. Merci.

Takemikazuchi laisse passer son patron devant lui, puis le suit en se tournant une dernière fois pour adresser un signe de la main en direction de son amie, qui le regarde s'éloigner en pensant à la chance qu'elle a de côtoyer une personne aussi attentionnée.

— Hermès, hein ?

Elle passe la tête à l'extérieur du stand et contemple le ciel bleu dégagé.

A l'instant où l'image du dieu au sourire si aimable se dessine dans son esprit, l'image d'une autre divinité vient s'y ajouter.

— Non, impossible… chuchote-t-elle.

Mais son murmure est emporté par la brise.

Les rayons du soleil filtrent entre de superbes nuages cotonneux flottant dans le ciel bleu.

Sur la Grand-Rue Ouest baignée dans cette douce lumière, se croisent nombre de passants et de chariots tirés par des chevaux, auxquels se mêle le groupe d'une certaine divinité accompagnée de ses acolytes.

Hermès parcourt l'avenue tout en discutant avec une humaine qui l'accompagne, légèrement en retrait derrière lui.

— Alors, Asphi ? As-tu appris où il en est ?

— Selon les informations publiques de la Guilde, il a déjà atteint le 11e sous-sol. Ces dix derniers jours, il est même descendu jusqu'au 12e, répond-elle.

La jeune femme porte une cape d'un blanc immaculé et les étranges sandales qui entourent de leurs lanières ses longues et fines jambes sont décorées d'ailes en or.

— J’ai aussi recueilli le témoignage d’une personne travaillant dans la tour de Babel qui m’affirme qu’aujourd’hui, il a équipé toute son équipe de laine de Salamandre avant de descendre dans le Donjon.

— Allons bon ? Peut-être sont-ils entrés dans les strates intermédiaires, alors ?

— Probablement, confirme Asphi, provoquant ainsi un sourire sur le visage d’Hermès.

— Et seulement dix jours après avoir changé de niveau. Décidément, c’est bel et bien le lièvre le plus rapide au monde. Il ne perd pas de temps.

— Il semblerait qu’il soit également détenteur d’une magie puissante. Au 11e sous-sol, il a relâché une attaque magique nécessitant certainement une très longue incantation qui lui a permis de terrasser un Dragonneau. Il y a plusieurs témoins.

La jeune femme n’a rien à envier aux divinités. Son visage d’une beauté éblouissante est rehaussé par des yeux bleus où brille une intelligence profonde et encadré par une chevelure aigue-marine traversée d’une seule mèche d’un blanc pur. Elle laisse donc une impression pour le moins marquante.

Asphi continue son rapport sans se soucier des regards admiratifs que lui lancent les passants.

— C’est peut-être pour cette raison, que…

— Hum ?

— Certains ne se gênent pas pour dire que s’il a réussi à terrasser un Minotaure, c’est simplement parce qu’il a eu la chance de le toucher au bon endroit avec sa magie. Qu’il n’est qu’un aventurier de bas étage qui a profité d’une erreur de la Familia de Loki, qui aurait laissé un Minotaure leur échapper. Certains le traitent même de « Rookie Bidon ».

— Ha ! Ha ! Ha ! Rookie Bidon ! Excellent ! s’exclame Hermès en s’esclaffant à gorge déployée, sans se soucier un seul instant des regards curieux qu’il attire.

Puis, après avoir calmé son fou rire, il ajoute, en plissant ses yeux effilés :

— La bénédiction n’est pas simpliste au point d’accorder à un aventurier le droit d’évoluer juste parce que sa magie a touché par chance au bon endroit ou bien parce qu’il s’est retrouvé en face d’une bête considérablement affaiblie. D’un autre côté, je comprends pourquoi ils s’accordent à le calomnier.

— Moi aussi. De toute évidence, ils pensent qu'il a menti d'une manière ou d'une autre sur le temps que ça lui a pris pour changer de niveau.

— Décidément, les aventuriers sont bien sévères avec les leurs.

— Ce qui est certain, c'est qu'ils n'apprécient pas du tout ce qui est arrivé à Bell Cranel.

Le brouhaha de la foule qui les entoure vient interrompre un instant le dialogue entre Hermès et son acolyte.

Une troupe de bardes de différentes races, en visite à Orario, s'est installée devant la vitrine d'une échoppe et, s'emparant chacun de leur instrument, ils entament une représentation publique sous le ciel bleu dégagé. Ces ménestrels qui visitent différentes régions les unes après les autres relatent sous forme de chansons tout ce qu'ils ont vu, d'une voix tantôt joyeuse, tantôt violente. La foule se place en demi-cercle autour d'eux et les habitants des bâtiments alentour s'installent aux fenêtres supérieures ou sortent des têtes curieuses pour leur prêter l'oreille.

Hermès, qui s'est lui aussi arrêté pour les écouter jusqu'au bout, applaudit avec la foule à la fin de la chanson, puis leur lance quelques pièces d'or.

La troupe de bardes semble émue jusqu'aux larmes du sourire et de la bénédiction financière que leur offre cette divinité pendant que la foule qui a remarqué le geste d'Hermès se confond en louanges.

— Avez-vous l'intention de faire quelque chose à Little Rookie ? demande Asphi une fois qu'ils ont repris leur marche. Vous me demandez de réunir toutes les informations possibles à son sujet sans m'en dire plus sur vos intentions. Je ne peux qu'en déduire qu'il vous intéresse tout particulièrement…

Sentant le regard de la jeune femme planté dans son dos, le dieu écoute ses remarques sans rien dire, puis répond sur un ton badin :

— Allons bon, Asphi. Serais-tu jalouse parce que je ne m'occupe pas assez de toi, en ce moment ?

— Certainement pas ! réplique aussi sec la jeune femme agacée en se massant le front du bout des doigts.

Il semblerait que l'enjouement de son maître ait réveillé en elle toute la frustration et la fatigue accumulées à force de le servir au fil des années.

L'expression qui se peint sur son visage est celle de ceux qui ont le douteux privilège d'être à la merci des lubies d'une divinité.

— Tout ce que je dis, c’est que je préférerais de loin éviter les problèmes ! J’aimerais que de temps en temps, vous vous mettiez à ma place ! Si vous croyez que c’est facile de suivre le moindre de vos caprices !

— Les autres membres de la Familia te sont reconnaissants pour ton travail, Asphi. Grâce à toi, ils peuvent se la couler douce. Moi aussi, je compte énormément sur toi. N’est-ce pas un honneur tout particulier d’avoir ainsi la confiance à la fois de tes camarades et de ton dieu ? Ha ! Ha ! Ha !

— J’en ai vraiment assez, vous savez, se plaint-elle d’une voix noyée de larmes, laissant deviner un instant sa véritable personnalité, pendant qu’Hermès lui tapote la tête avec un sourire amusé.

Asphi baisse légèrement la tête d’un air défaitiste, faisant glisser ses lunettes argentées tout au bout de son nez.

— Avez-vous déjà pris contact avec le clan d’Hestia ? demande-t-elle avec un petit soupir, après s’être finalement reprise.

Elle a dû deviner que le dieu n’avait pas l’intention de lui révéler ses véritables intentions et a décidé de changer le sujet de la conversation.

— Non, pas encore, il y a une personne en particulier avec qui je dois d’abord régler certaines choses, répond Hermès avec un sourire crispé à la question de son acolyte.

Avant qu’Asphi, inquisitrice, n’ait le temps de le questionner plus, il s’arrête devant une taverne.

L’établissement est imposant et donne sur la Grand-Rue Ouest. Une large enseigne trône au-dessus de la porte d’entrée, avec les mots « À LA FERTILE MAÎTRESSE » marqués dessus en koinè.

À cette heure de la journée, la terrasse de la taverne déborde de clients. Hermès et Asphi la traversent et passent le pas de la porte.

— Bienvenue, miaou ! Mais… Ch’est vous, Seigneur Hermès, miaou ? !

— Je te salue, Chloé ! Ça faisait si longtemps que je ne t’avais vue ! Excuse-moi de couper court, mais pourrais-tu appeler Mama Mia, je te prie ? demande Hermès avec un sourire à la jeune Fille-Chat qui est venue à sa rencontre.

Après avoir dévisagé successivement le dieu et la jeune femme qui se tient derrière lui, Chloé accède à la requête divine avec bonne humeur.

— Tout de suite, miaou ! Attendez un instant ! s’exclame-t-elle en disparaissant au fond de la taverne.

Après quelques secondes, la grande Naine apparaît comme par enchantement.

— Bon sang, qu’est-ce qu’il me veut ce dieu, encore ! Et en pleine journée, en plus !

— Ne fais donc pas grise mine, Mia. C’est dommage, tu as un si charmant visage.

— Arrête de dire n’importe quoi ou je t’arrache la tête. Je suis occupée, figure-toi. Dépêche-toi de me dire ce que tu me veux ! Rétorque la tenancière de la taverne au dieu sans la moindre trace de révérence à son égard.

Les menaces qu’elle profère à son encontre font rougir de colère les joues d’Asphi, qui se tient toujours derrière Hermès.

Ce dernier n’a pas l’air de s’en formaliser et s’accoude au bar avec un grand sourire.

— Très bien, alors sans plus tarder… pourrais-tu organiser un rendez-vous avec maîtresse Freya ? demande-t-il à voix basse en plantant son regard dans celui de Mia, de l’autre côté du comptoir.

La Naine lui rend son regard sans broncher, levant un sourcil dubitatif.

Le regard citrouille du dieu et celui de Mia s’affrontent un moment.

Puis finalement, elle pousse un reniflement sonore.

— Si tu crois que j’ai plaisir à me faire mener par le bout du nez par un ramassis de dieux idiots, tu te trompes. Si tu tiens à parler à cette déesse, débrouille-toi tout seul, refuse-t-elle d’un ton ferme, sans adoucir d’un iota son attitude intraitable.

La Naine géante pousse un dernier reniflement retentissant avant de repartir au fond de la taverne. Hermès la suit du regard un instant avant de se retourner vers Asphi et de lui lancer un sourire penaud, signifiant sa défaite.

Elle lui répond par un froncement de sourcils exaspéré.

— Seigneur Hermès ? l’appelle une tierce personne.

— Hum ? Ooh ! C’est toi, ma petite Syl ! Ça faisait longtemps ! Comment vas-tu ? s’exclame ce dernier en se retournant.

Il adresse un large sourire à la jeune serveuse qui était jusqu’ici en pause et qui vient d’entrer dans la taverne, sa chevelure gris cendre ondulant au gré de ses pas.

— Bonjour, Seigneur Hermès. Je suis heureuse de vous trouver en excellente santé.

— Aaah ! C’est si rafraîchissant de se trouver face à une citadine bien élevée. Qu’est-ce que tu dirais de sortir avec moi, ma petite Syl ? Maintenant que Mia m’a repoussé avec si peu de ménagements, j’ai besoin de consoler mon cœur meurtri ! Mais arrête ! Aïe ! Aïe ! Ouille, je te dis, Asphi ! Arrête de me tirer l’oreille comme ça !

Syl contemple avec un sourire en coin le dieu qui tente de prendre son échec comme prétexte pour lui faire du charme, pendant que son acolyte lui inflige une correction tout en le tançant d’un regard noir.

— Non merci, je préfère m’abstenir, répond-elle avec politesse.

Pendant qu’Hermès se frotte l’oreille, elle les conduit à une table de la taverne.

— Je vous en prie, veuillez prendre place…

Hermès passe devant les sièges qu’elle indique sans leur jeter un seul regard et se dirige tout droit vers une place tout au bout du bar, dans un coin.

Puis il s’assoit lourdement sur le siège où Bell a l’habitude de s’installer et qui lui est en quelque sorte réservé.

Devant la stupéfaction de la jeune fille, Hermès lui adresse un sourire.

Dans le brouhaha des clients et des serveuses qui vont et viennent à leurs tâches et qui ne se gênent pas pour leur lancer des regards inquisiteurs, une discussion très privée s’engage.

— Je peux te poser une question, ma petite Syl ?

— Que voulez-vous savoir ?

— Tout ce que tu sais à propos de Bell Cranel, si tu veux bien me l’apprendre.

Les épaules de la jeune fille tremblent un instant.

Après quelques secondes, un sourire neutre se peint sur le visage de Syl, bien décidée à cacher ce qu’elle pense réellement au dieu qui lui en retourne un triomphant.

— Pourquoi me posez-vous donc une telle question ?

— Parce que j’ai entendu dire qu’il fréquente souvent cette taverne, répond Hermès en se tournant un instant vers Asphi, avant de poser à nouveau son regard sur Syl. Ce fameux Little Rookie m’intéresse aussi terriblement. Ne t’en fais pas, je n’ai pas l’intention de lui faire un mauvais coup. Donc ? Que peux-tu m’en dire ?

— Je n’ai pas la moindre intention de vous dire quoi que ce soit, Seigneur Hermès, lui répond-elle avec un sourire, en le regardant droit

dans les yeux et en refusant clairement sa requête.

Le dieu hausse les épaules d'un air comique.

— Tu ne me fais pas confiance, c'est ça ?

Le sourire que la jeune fille lui adresse s'élargit encore.

— Absolument pas.

— Chigusa ! s'écrie un homme, appelant sa compagne.

Son cri de détresse monte puis s'éteint, sa voix se transformant en un écho qui résonne le long de l'interminable couloir rocheux.

La jeune femme qui vient de brandir l'énorme hache qu'elle portait posée sur son épaule s'effondre sur le dos avec un bruit sec, sans dire un seul mot.

Un jet de sang frais scintille dans la lueur des torches et inonde le sol couvert de graviers.

Les hurlements perçants des monstres, excités par la chute d'une de leurs proies, s'élèvent de plus belle.

— Que quelqu'un couvre la position de Chigusa !

— D… Dépêchez-vous de la soigner ! Sa blessure est vraiment profonde !

L'équipe combat un troupeau de monstres du 13e sous-sol.

Le sceau qui se devine sur leurs armures et leurs armes, une épée fichée dans le sol, est l'emblème de la Familia de Takemikazuchi. Le groupe de six aventuriers — maintenant cinq — debout en cercle, est réduit à la défense contre les vagues d'attaques impitoyables de sept Almirajs.

Il a fallu moins d'une seconde d'inattention pour qu'ils prennent l'avantage.

Les lagomorphes aux bonds si rapides ont réussi à semer la confusion au sein de l'équipe en arrivant à la cerner de toutes parts. Puis, en un rien de temps, ils sont parvenus à neutraliser un des membres du groupe d'un violent jet de tomahawk.

Rien de plus simple pour ces monstres habitués à manier les armes naturelles fournies par l'Arsenal du Donjon.

— Kyuuah !

— Argh ? !

Les Almirajs changent d’un coup de formation. Ils profitent de la confusion visible de l’équipe de la Familia de Takemikazuchi pour lancer leur prochain assaut.

Ils prévoient les mouvements de l’adversaire, chose dont les monstres des strates supérieures sont bien incapables. Bien qu’ils ne soient pas bien plus forts qu’eux, leurs capacités intellectuelles les surpassent amplement.

Les éclats du métal des épées contre la pierre des tomahawks retentissent dans le long tunnel rocheux, rapidement suivis par les cris de douleur des aventuriers.

En voyant l’étau formé par les Almirajs se resserrer petit à petit sur eux, le groupe s’enflamme d’une rage attisée par l’adrénaline.

— Râââh !

— Kyuuih ? !

L’assaut des monstres est d’une violence inouïe, forçant les membres du groupe à reculer, brisant leur formation.

Une jeune fille se précipite en avant, sa queue-de-cheval noire flottant derrière elle.

Elle pare l’attaque qui allait atteindre son camarade placé à l’avant-garde et, plus rapide que l’éclair, elle abat de sa lame un coup invisible à l’œil nu sur l’Almiraj le plus proche.

— Chef ! Nous devons battre en retraite ! Je vais vous couvrir ! s’exclame Mikoto, la jeune fille à l’armure violette, d’une voix claire et retentissante.

— Merci ! Je compte sur toi !

Ôka, le chef du groupe donne l’ordre de faire retraite pendant que la jeune fille se place derrière eux pour joindre le geste à la parole.

Son épée à lame courbe fait plus de quatre-vingt-dix cerchis de longueur.

Mikoto se retourne pour faire face aux monstres qui se sont lancés à leur poursuite, ses deux mains bien serrées autour de la poignée de son arme.

— Râââh !

Aussi vive qu’une flèche, elle se précipite à la rencontre du premier Almiraj en poussant un hurlement retentissant. Elle évite son attaque avec aisance tandis que son propre coup tranche la chair. Bien que les monstres

soient plus nombreux qu'elle, aucun ne parvient à outrepasser le barrage qu'elle forme.

Elle se déplace avec une grâce et une précision très différentes de celles des autres aventuriers et à mille lieues des mouvements des monstres qui l'entourent. Mikoto, qui est au niveau 2, est de taille à faire face à tous les dangers du 13e sous-sol du Donjon.

Même les Almirajs, connus pour leur agilité hors pair parmi les monstres des strates intermédiaires, sont incapables de suivre ses mouvements.

— Roooh !

Mais soudain, la situation s'inverse à nouveau, au grondement rappelant celui d'une violente coulée de sable, qui semble se diriger droit sur eux du fond du tunnel.

Mikoto et les Almirajs se tournent pour voir ce qui provoque ce fracas.

Ils aperçoivent deux corps massifs qui roulent vers eux à toute vitesse, comme deux énormes rochers lancés dans une course folle.

Des Cuirassés !

Ces monstres sont impossibles à vaincre dans les strates supérieures tant leur défense est impénétrable. D'ailleurs, le petit bouclier que Mikoto porte sur son dos est fait des écailles qui recouvrent leur corps.

En voyant les deux canons de chair se précipiter vers eux, la jeune fille reste sans voix. Elle jette un rapide coup d'œil à ses compagnons, dont celle gravement blessée, et remarque qu'ils n'ont pas encore pu battre en retraite.

Les Cuirassés sont quasiment invulnérables contre les attaques physiques lorsqu'ils sont enroulés sur eux-mêmes. La plupart des lames ne font rien d'autre que rebondir contre leur carapace sans les arrêter ne serait-ce qu'un instant.

Seulement, elle n'a pas d'autre choix que de les arrêter !

Mikoto se force à ne plus reculer à la suite de son équipe et plante ses deux pieds solidement dans le sol.

Le troupeau d'Almirajs survivants saute en toute hâte de part et d'autre de la trajectoire des deux tatous qui, de leur côté, accélèrent.

Devant cette scène qui ferait fuir à toutes jambes n'importe quel aventurier, la jeune fille consolide sa position en brandissant son bouclier de ses deux bras et en fronçant furieusement les sourcils dans sa détermination.

Elle plie les genoux, abaissant son centre de gravité, et s'élance à la rencontre des deux monstres.

— Gnnn ! !

Elle se précipite et heurte le premier tatou de plein fouet de son épaule protégée par son armure et de son bouclier. L'impact est terrible et génère une onde de choc continue.

Un crissement insupportable né du frottement de son armure contre les écailles du tatou assaille ses oreilles.

Sa vision et son corps tremblent au rythme du corps tourbillonnant du monstre. Mais Mikoto tient bon, arc-boutée sur ses jambes et poussant de toutes ses forces avec son bouclier pour contrer l'attaque.

Mainte… nant !

La force seule lui permet d'effectuer son prochain mouvement.

Elle détourne le tatou de sa trajectoire implacable, le forçant à entrer en collision avec le second, qui est sur le point de la dépasser.

Les deux corps massifs rebondissent l'un contre l'autre et sont précipités dans deux directions contraires. Mikoto, emportée elle aussi par la puissance du choc, est projetée en arrière.

Cependant, son pari risqué a porté ses fruits. Les deux tatous sont projetés contre les murs du tunnel rocheux et s'effondrent, immobiles. Peut-être leur crâne a-t-il heurté la muraille, car les deux monstres sont allongés chacun de leur côté, les corps déroulés et l'air d'avoir vu trente-six chandelles.

— Mikoto ! Ça suffit ! Rejoins-nous !

— Oui, j'arrive !

L'appel vient de son équipe, qui a pris une avance considérable.

Son armure en piteux état, Mikoto roule sur elle-même, se relève, et, tournant le dos aux quelques Almirajs survivants, elle s'élance à toute vitesse.

— Tu n'as rien ?

— Ça va ! Je peux encore me battre ! Dis-moi plutôt, comment va Chigusa ? questionne Mikoto pendant qu'un de ses camarades, après une incantation, projette une boule de feu pour arrêter les monstres restants.

La jeune guerrière dépasse ensuite l'arrière-garde pour aller se placer à l'avant.

— Pas très bien, je le crains. Les potions que nous avons pourraient bien la sortir d'affaire, mais nous avons besoin de nous retirer quelque part où nous serons en sécurité. Ici, c'est bien trop dangereux, l'informe une de ses camarades qui soutient la victime des Almirajs.

Si seulement une simple potion de guérison instantanée était suffisante pour traiter la blessure, le problème ne se poserait pas. Malheureusement, la plaie de Chigusa est bien trop profonde et nécessite plus de temps.

Impossible de prévoir quand de nouveaux monstres vont surgir des murs. Les chances de finir à nouveau encerclés sont bien trop élevées s'ils décident de s'arrêter sur place pour la soigner.

S'ils se retrouvent obligés de combattre les monstres tout en protégeant une blessée et son guérisseur, les forces seront bien trop inégales face au danger de cet étage. Il leur faut à tout prix trouver un endroit où ils pourront s'arrêter en toute sécurité.

— Dans ce cas… commence Mikoto.

— Nous n'avons pas le choix. Nous devons retourner jusqu'au 12e sous-sol. Désolé. Notre protection repose presque entièrement sur toi, s'excuse Ôka, le chef de groupe.

— Ne dis pas d'idioties pareilles ! Nous faisons tous partie de la même équipe ! Il est normal de s'entraider entre camarades.

Le bruit précipité des bottes frappant le sol résonne dans les airs. Les hurlements des monstres continuent à poursuivre avec acharnement l'équipe de la Familia de Takemikazuchi dans le long tunnel rocheux.

Tout en prenant soin de leur dissimuler la douleur lancinante qui déchire son épaule gauche, qu'elle a utilisée pour arrêter la course folle des Cuirassés, Mikoto observe à la dérobée ses camarades.

Deux de ses compagnons se soutiennent mutuellement, s'entraidant pour tenir le rythme, tout en traînant entre eux une troisième. Cette dernière a un tomahawk primitif toujours profondément enchâssé dans l'épaule, et son armure est couverte de sang. Seul le mouvement léger de sa poitrine indique qu'elle s'accroche encore à la vie.

Mikoto grimace devant l'état de sa partenaire, mais ne détourne pas les yeux lorsque cette dernière, entre deux halètements laborieux, rencontre son regard.

Les yeux de la jeune fille, d'habitude effacée, semblent lui demander pardon, derrière la frange qui couvre en partie son visage.

Mikoto secoue la tête en signe de dénégation.

— Oh non ! s'exclame le jeune homme en arrière-garde.

— Que se passe-t-il ? demande Ôka.

— Il y en a de plus en plus ! Des Molosses Infernaux se sont joints à la chasse !

Des exclamations étouffées d’horreur s’élèvent.

Mikoto fait immédiatement volte-face et aperçoit, en plus du groupe d’Almirajs qui sautent à leur poursuite, quatre silhouettes noires de chiens géants. Leurs yeux de braise scintillent avec férocité.

Dans leur désespoir, il n’est pas difficile aux membres de l’équipe d’imaginer leurs corps calcinés par les boules de feu ardent qui s’échappent de la bouche de ces monstres.

L’équipe de Mikoto commence finalement à ressentir le désespoir qui s’élance vers eux des tréfonds du labyrinthe.

— Plus vite ! ordonne Ôka d’une voix blanche, pendant que ses compagnons se forcent à accélérer le rythme.

Les pas des Mikoto se font eux aussi plus rapides.

Puis ils débouchent enfin dans une salle au bout du tunnel. Au lieu d’être carrée, celle-ci forme un dôme. Son plafond s’envole très haut, parsemé d’énormes stalactites rocheuses .acérées à sa voûte, qui semblent prêtes à s’abattre au sol au moindre choc. Les parois rocheuses irrégulières sont parsemées d’énormes balafres accompagnées de tas de roches à leurs pieds, comme si un grand nombre de monstres venaient à peine de s’en échapper faisant éclater la surface de l’intérieur.

Le fracas d’une violente bataille résonne dans cette énorme salle capable d’accueillir de nombreuses équipes d’aventuriers.

On dirait… qu’ils ne connaissent pas très bien le 13e sous-sol.

En effet, une équipe combat une troupe de monstres dans un coin de la grande salle.

L’équipe n’est composée que de deux jeunes humains et une Prum. C’est une formation qu’elle n’avait encore jamais observée jusqu’à aujourd’hui, malgré ses expéditions précédentes ici.

Mikoto en déduit que c’est leur première incursion à cet étage.

— On va passer tout droit là-bas ! murmure Ôka.

Mikoto se tourne soudain, comme frappée en plein élan.

Elle n’a pas besoin d’une explication pour comprendre le sens de ses mots.

Passe-parade.

C’est une des stratégies de combat utilisées dans le Donjon. En quelques mots, il s’agit de se débarrasser d’un groupe de monstres en détournant son attention sur une autre équipe qui se trouve dans le coin.

Quand on parle des règles implicites du Donjon, on nomme souvent celle qui veut qu'on ne se mêle pas des affaires des autres. Seulement parfois, il arrive que la situation demande un sacrifice. Après tout, un accident est si vite arrivé dans le labyrinthe qu'utiliser une autre équipe pour sauver la sienne n'est qu'une technique de survie comme une autre.

— Attends une seconde ! Si nous faisons ça, ils n'auront aucune chance…

Faire une passe-parade dans la situation présente signifie sacrifier l'équipe qu'ils peuvent apercevoir devant eux.

Il est facile de voir que les trois aventuriers sont déjà sur la corde raide. Ils se battent de toutes leurs forces contre un troupeau d'Almirajs, comme le groupe de Mikoto, quelques minutes plus tôt.

Si jamais l'assaut contre eux se fait plus violent, l'équilibre précaire qu'ils ont réussi à maintenir pour le moment s'effondrera à coup sûr. Si la Familia de Takemikazuchi leur envoie de nouveaux monstres…

— La vie de mes camarades compte plus à mes yeux que celle d'un groupe d'étrangers ! Si ça te dégoûte, tu n'auras qu'à me sermonner plus tard, rétorque Ôka, le visage figé.

En entendant l'ordre ignoble mais catégorique, Mikoto lève sur lui un regard désemparé, comme celui d'une enfant brusquement séparée de ses parents.

Ses yeux se posent ensuite sur sa camarade épuisée, sa respiration laborieuse et son corps ensanglanté.

L'emblème de sa Familia, maculé de sang, brille d'un rouge cramoisi presque noir.

Les larmes montent aux yeux de Mikoto.

Pardon !

Le chemin est tout tracé, plus rien ne peut le changer. L'équipe d'aventuriers et le groupe de monstres approchent à grande vitesse.

Tout en posant le regard sur l'aventurier aux cheveux blancs qui manie ses armes avec fougue, elle ne peut que lui présenter ses excuses en silence.

Les cris des Almirajs assaillent les oreilles et hérissent les poils de Bell de toutes parts.

Les vagues de monstres qui ne cessent de se précipiter sur eux ne laissent aucune place à la moindre hésitation.

— Même pas le temps de respirer, bon sang ! s'exclame Welf en faisant virevolter sa large épée, dispersant des gouttes de sueur autour de lui.

— Ni de faire des réflexions inutiles ! rétorque Lili en arrière-garde qui tire carreau après carreau sur l'ennemi.

Les trois camarades luttent vaillamment en dépit du nombre de monstres qui les cernent.

A part pour son agilité, les statistiques de Welf sont toutes bien au-dessus de celles des Almirajs, auxquels il fait face sans trop de problèmes. Grâce à l'aide de Lili, il parvient à maintenir sa position en avant-garde, pendant que Bell s'active à réduire le nombre de leurs adversaires.

Il est d'une telle rapidité qu'il lui suffit d'un seul coup ou presque pour terrasser un Almiraj. Les monstres n'arrivent pas à suivre ses mouvements qui, grâce à son passage au niveau 2, sont légèrement plus vifs que les leurs.

— Welf ! Baisse-toi ! s'écrie Bell en direction du forgeron qui affronte deux Almirajs en même temps.

Puis il saute au-dessus de lui.

— Ouah ? !

Il porte un coup en diagonale de sa lame, après un coup violent de son bouclier. Le flot de ses actions successives est d'une fluidité parfaite et met K.-O. les deux monstres.

Ouf, ça a été juste…

Voyant que ce combat difficile s'éternise, Bell commence à s'inquiéter.

La fatigue se fait sentir dans ses jambes. Jamais dans les strates supérieures il n'avait ressenti à ce point le poids de ses quatre membres.

Lors des combats en équipe, il est normal pour l'aventurier le plus puissant de donner du sien pour alléger le fardeau de ses compagnons, mais cette fois, ce sont à la fois le nombre et la nature des monstres de ce sous-sol qui l'écrasent.

Dans un coin de sa tête, quelque chose lui murmure que son endurance baisse sensiblement. Sentant un frisson glacé lui remonter le dos en réalisant qu'il s'est lancé au secours de Welf avec quelques secondes de retard, Bell comprend qu'ils ont besoin de se reposer.

Il vient de voir le forgeron terrasser un Almiraj de plus quand ses yeux tombent sur une scène inédite.

Un groupe de cinq, non, six personnes. L’équipe d’une autre Familia se précipite dans leur direction à toute allure.

Les épaules de Bell sont secouées par un sentiment proche de la confusion. D’habitude, les différents groupes s’efforcent de rester à distance pour éviter les conflits. Peut-être que celui-ci vise l’entrée de cette salle qui se trouve derrière les trois aventuriers, mais bizarrement, il semble se diriger droit sur eux.

C’est comme s’ils tentaient de les atteindre.

Comme si l’équipe, qui compte au moins un blessé, entrait délibérément dans leur zone de combat.

À la seconde où ils dépassent leur groupe, le regard de Bell croise celui d’une aventurière à la queue-de-cheval noire.

Les yeux rubis s’attachent aux yeux améthyste embués de larmes.

— Oh non ! ! Ils veulent nous donner leurs monstres !

À ces paroles, Bell tourne son regard au loin.

Seule Lili a reconnu la tactique adoptée par cette équipe inconnue et s’en inquiète.

La jeune Prum, qui a fréquenté d’innombrables équipes d’aventuriers à l’époque où elle était une voleuse, a de très mauvais souvenirs de ce tour particulier.

— Hein ?

— Ils nous donnent en pâture aux monstres qui ne vont sans doute pas tarder à arriver ! s’écrie-t-elle d’une voix terrifiée devant l’expression d’incompréhension totale qui se peint sur le visage de Bell.

En effet, la seconde suivante, une troupe bruyante de créatures féroces débouche à l’autre bout de la salle.

Elle est composée d’un nombre d’Almirajs au moins deux fois supérieur à ceux qu’ils affrontent déjà et de Molosses Infernaux. Les visages de Bell et Welf se défont à la vue de cette soudaine apparition.

Bell se retourne juste à temps pour apercevoir le dernier membre de l’équipe inconnue qui disparaît au fond de l’entrée de la salle.

— Nous devons nous replier, Maître Welf ! Vite, dans le couloir de droite !

— Nan, mais c’est pas vrai ! C’est une blague ou quoi ?

L’équipe se met en branle, malgré la confusion.

Welf, qui n’arrive pas à cacher sa terreur, effectue un large arc devant lui de sa longue épée. Le coup n’est pas assez puissant pour tuer l’Almiraj

qui bouche le passage, mais il est suffisant pour le faire reculer. L'entrée du passage maintenant dégagée, il suit les ordres de Lili et se précipite dedans, ses deux compagnons sur les talons.

Ils vont nous rattraper !

Plus ils avancent, plus l'étroit passage s'élargit et plus la peur s'inscrit sur le visage de Lili. Bell est le premier à se douter du sort qui les attend.

Les monstres sont bien trop rapides. Il sait qu'il pourrait leur échapper, mais il sait aussi qu'une porteuse comme Lili avec ses statistiques trop basses n'a aucune chance de semer les monstres des strates intermédiaires dans ce type de passage en ligne droite.

Les créatures qui les poursuivent sont si nombreuses que leurs pattes cachent le sol et leurs corps mêlés bouchent la vue en arrière. Ce tableau est si horrible que d'aucuns préféreraient s'évanouir sur place plutôt que de le contempler.

Courant à côté de Lili, Bell jette un coup d'œil en arrière, sur ce spectacle dantesque.

Il lui faut moins d'une seconde pour prendre sa décision.

— Maître Bell ! s'exclame la petite porteuse.

— Hé ! Bell ! renchérit le forgeron.

— Partez devant ! répond le jeune garçon.

Ignorant les supplications de Welf et de Lili, il leur tourne le dos et fait face à la masse grouillante qui se précipite vers lui.

Il tend devant lui le bras qui supporte son bouclier et s'écrie d'une voix tonitruante :

— Fire Bolt !

Des flammes magiques s'élancent dans le passage.

Les trois boules écarlates emplissent entièrement le tunnel encore étroit. Elles incinèrent les monstres sur leur passage avec un rugissement violent.

Cette mer de flammes génère un maelstrom d'air brûlant capable d'incendier tout autre aventurier qui se serait trouvé aux alentours.

C'est pourquoi ce type d'attaque est interdit dans les couloirs étroits du Donjon, mais la situation est désespérée.

Bell se tient immobile devant le brasier qui illumine son visage d'une lueur rougeoyante. Malheureusement, une seconde plus tard son regard vacille.

Quatre silhouettes traversent en bondissant le mur de flammes.

Je n’ai pas réussi à les arrêter !

Ce sont les quatre Molosses Infernaux.

Les autres monstres ont succombé au brasier. Leurs carcasses calcinées sont effondrées sur le sol du tunnel. Néanmoins, les Molosses semblent avoir une résistance hors norme au feu et même être fortifiés par les flammes qui leur lèchent le corps tout entier. Probablement parce qu’ils sont eux-mêmes capables de cracher des boules de feu.

Leurs yeux couleur lave sont chargés d’une folie furieuse et leurs gorges calcinées sont secouées d’un grognement menaçant.

— Grooorhhh ! !

Tout en portant un coup de son glaive au premier qui bondit sur lui, il arrête le second de son bouclier.

Les deux dogues restants le doublent sans lui prêter la moindre attention.

Si les deux monstres l’ont dépassé sans s’intéresser à lui c’est parce qu’ils galopent à toute allure en direction de ses deux camarades.

— Lili ! Welf !

Ceux-ci, un instant surpris par le cri d’avertissement, réagissent au quart de tour.

Lili se tourne à demi pour se protéger derrière son énorme sac à dos sur lequel la longue épée de Bell est attachée.

Quant à Welf, il se place solidement à l’arrière et brandit sa claymore pour attendre le choc.

— Graaarh ! !

— Aaah ! crie Lili.

— Viens un peu par là si tu l’oses ! ! provoque Welf.

C’est l’impact.

Le sac couvert de la lame effilée est suffisant pour arrêter l’attaque du premier Molosse, mais la collision envoie la petite porteuse s’affaler au sol, incapable d’encaisser la force du choc.

Le forgeron croise la trajectoire du second, sa grande épée à la main.

Le premier monstre, les pattes avant solidement plaquées sur le sac à dos, tente d’atteindre Lili avec ses crocs, mais Bell, débarrassé de ses propres assaillants, lui inflige un coup de pied décoché avec la force d’une flèche.

Le monstre, touché en plein milieu du poitrail, est envoyé au sol au moment où celui qui a croisé l’épée de Welf s’écroule lui aussi.

— Vous n’avez rien, tous les deux ? ! demande le garçon aux cheveux blancs.

— N… Non… répond Lili d’une voix hésitante.

Elle se relève en trébuchant tandis que Welf sourit légèrement en se tenant le bras.

— On a réussi tant bien que mal à s’en tirer. Quelles saloperies !

Les griffes de son ennemi ont dû l’atteindre, car, sous ses doigts, sa peau est couverte de sang.

Bell ne peut s’empêcher de se sentir coupable de ne pas avoir réussi à les protéger, mais, voyant ce qui arrive derrière Lili et Welf, il écarquille à nouveau les yeux d’horreur.

— En… En voilà d’autres ! lance-t-il à ses camarades en apercevant de nouvelles silhouettes monstrueuses se précipiter vers eux au fond du passage.

Au même moment, ses deux comparses regardent derrière Bell et constatent d’une voix terrifiée :

— On est pris entre deux feux…

— Essayons de garder la tête sur les épaules…

Une nouvelle fournée d’Almirajs se précipite vers eux au travers du passage incendié, dont les flammes se sont beaucoup calmées.

Les trois aventuriers se placent en triangle dos à dos.

Leurs visages sont tendus, malgré les cadavres des quatre dogues qui les entourent.

— C’est dingue la vitesse à laquelle ces monstres se précipitent à l’attaque dans les sous-sols moyens. On n’a même pas le temps de se reposer, se répète le forgeron.

— Ça ne serait pas les strates intermédiaires si ce n’était pas le cas ! rétorque la porteuse.

— Ha ! Ha ! Ha !

Lili leur passe les potions qu’elle vient de sortir de son sac.

Elles peuvent bien sûr restaurer leurs forces physiques, mais elles ne peuvent rien contre la fatigue mentale et le manque de concentration qui pèsent sur eux.

Leur cerveau ploie de plus en plus sous l’épuisement qui le gagne.

— Maître Bell, Maître Welf, je pense que fuir est la seule solution. Nous devons trouver un endroit où nous reposer puis décider quoi faire. Si nous continuons à nous battre, ça n’en finira jamais.

— Je ne suis pas contre, mais comment faire ? demande Welf, désemparé.

— Tenter de passer en force… d’un côté ? propose Bell.

— Je pense que c’est en effet la meilleure solution, répond Lili en hochant la tête.

Les monstres sont maintenant très proches.

Après avoir discuté rapidement à voix basse, les trois comparses réalisent qu’il ne leur reste plus de temps et réunissent toutes leurs forces.

— Très bien, alors…

— Bien.

— Allons-y !

Progressivement, le Donjon vole à l’équipe de Bell le peu de forces qu’il lui reste.

Car ce dédale ne laisse jamais passer la moindre erreur et profite de la plus petite brèche que laissent entrevoir les aventuriers.

Le Donjon est rusé. Il ne laisse jamais voir qu’il les attend au tournant en se léchant les babines. Il se tapit en silence et, de loin, s’attache à réduire petit à petit l’endurance de sa proie.

En lui faisant parvenir parfois les échos des hurlements de ses monstres…

En dérobant le sol sous ses pieds par des secousses et des tremblements…

Ou en donnant naissance à une créature bien plus violente que les autres après avoir coupé le chemin de sa retraite.

Toutes ces petites choses s’accumulent et se transforment en une avalanche aussi imprévisible qu’inévitable.

Il est bien plus facile de faire s’écrouler un château de sable en s’attaquant d’abord à ses fondations. Les forces physiques que la proie perd prennent du temps pour revenir. Et lorsqu’elle réalise à quel point son corps est épuisé, il est déjà trop tard.

A la seconde où elle laisse échapper un soupir, un gémissement de douleur, à l’instant où elle montre sa faiblesse, le Donjon choisit alors de montrer les crocs.

Crac !

Le son fatidique s’élève et retentit aux oreilles épuisées des trois camarades.

Dans leur fuite entrecoupée de combats contre les monstres qui les pourchassent sans pitié, ils se retournent pour chercher aux alentours l'origine de ce son.

Malgré le bruit qui vient de les alerter, les murs du Donjon semblent parfaitement intacts. La matrice qui donne naissance aux monstres garde le silence.

Et pourtant, les craquements continuent. *Crac ! Crac ! Crac !*

Ce son annonciateur de malheur résonne à présent de manière continue.

Que…

Bell est le premier à réaliser ce qui se passe.

Le craquement provient d'au-dessus de leur tête. Welf et Lili suivent le regard de Bell, puis ravalent une exclamation.

Les crevasses qui lézardent le plafond sont tels les fils d'une toile d'araignée. Elles couvrent toute la zone du tunnel où les trois aventuriers se sont arrêtés. Une zone incroyablement large.

Le nombre de fissures se multiplie. Des bouts de roches commencent à tomber et le plafond se met à gémir, comme s'il souffrait sous la pression.

Les trois compagnons, immobiles comme des statues, sentent le sang affluer à leur visage.

Les monstres arrivent.

À la seconde où cette pensée leur traverse l'esprit, plusieurs dizaines de Chiroptères Délétères tombent du plafond avec un craquement retentissant et prennent leur envol.

— Kriiih ! !

Les monstres volants nouveau-nés poussent des cris aigus tout en se dispersant dans les airs. La faible lueur du tunnel est obscurcie par d'innombrables silhouettes.

La petite équipe est tout à coup plongée dans les ténèbres, tandis que le plafond, criblé de trous, perd sa stabilité…

Puis s'effondre sur eux.

Bell, Lili et Welf, les yeux écarquillés, s'élancent du plus vite qu'ils le peuvent pour évacuer les lieux.

Ils n'ont pas d'autre choix que de fuir cette avalanche mortelle à toutes jambes pour éviter les énormes plaques rocheuses qui tentent de les écraser comme des insectes.

La pierre pleut sur leurs corps. L’avalanche de sable, torrent qui menace de les engloutir, se précipite vers eux à une vitesse aussi absurde qu’impitoyable, dans un grondement si puissant qu’il pourrait presque leur déchirer les tympans.

Ils n’ont même pas le temps de s’en faire pour leurs camarades. Ils courent de toutes leurs forces, sans se préoccuper de rien d’autre que d’échapper à la colère brutale du Donjon.

— Gaaah… Rhaaah !

Enfin, la tempête de roches semble se calmer.

Bell entend Welf non loin, assailli par une toux violente à cause du nuage de poussière qui a presque entièrement envahi le tunnel.

Il n’a pas besoin de vérifier pour comprendre à sa toux grasse qu’il est gravement blessé.

Plus loin, il perçoit également la respiration saccadée de Lili.

Bell essuie son visage couvert de poussière et découvre que son front blessé saigne abondamment. Il est sur le point d’appeler ses camarades pour leur demander comment ils vont lorsque soudain…

— Grrr…

Sa voix se coince dans sa gorge sèche, avant qu’il n’ait le temps de crier.

Le nuage de poussière se dissipe petit à petit et le couloir se dévoile.

Tout au fond du tunnel, là où les roches et le sable se sont entassés pour former un énorme tas, plusieurs silhouettes noires se détachent distinctement.

Une meute de Molosses Infernaux.

Cette fois, Bell perd vraiment la voix.

— Groaaarhhh…

Tous les molosses aplatissent leur poitrail au sol.

L’intérieur de leur gueule se met à rougeoyer.

Une fumée blanche s’échappe entre leurs crocs pointus et les premières lueurs d’un feu apparaissent.

Oh non…

Lili devient livide.

Elle vient de comprendre avec désespoir ce qui est sur le point de leur arriver.

On n’aura jamais le temps !

Welf serre les dents comme pour maudire son manque de chance.

C’est trop…

Bell écarquille des yeux ahuris.

À cause du nombre incalculable de monstres qu’ils ont dû affronter.

A cause de la cruauté infinie du Donjon à leur égard.

A cause de cette absurdité sans fin qui fait brutalement trembler tout son corps.

Enfin, les Molosses relèvent la tête comme un seul homme.

Ils ouvrent grand leurs gueules ardentes et relâchent leur attaque sur les trois aventuriers.

Les boules de feu concentré vacillent un instant, menaçantes, puis s’élancent d’un seul coup dans les airs.

Bon sang de sous-sols intermédiaires ! !

Une énorme explosion retentit.

© Suzuhito Yasuda

Chapitre 2 Combien de mètres encore pour survivre ?

Une silhouette de petite taille se précipite dans le Panthéon, le quartier général de la Guilde.

Ses deux couettes noires dansant derrière elle, la jeune femme s'oriente dans le grand hall de marbre blanc et se faufile entre une foule d'aventuriers souvent deux fois plus grands qu'elle.

La sueur qui couvre le corps d'Hestia lui importe peu pendant qu'elle se dirige à toute vitesse et à bout de souffle vers le comptoir qui occupe un coin du hall.

— Mademoiselle la conseillère !

— D… Déesse Hestia ? ! s'exclame Eina en écarquillant les yeux d'effarement en voyant comment la jeune femme manque d'entrer en collision avec le comptoir derrière lequel elle se tient.

Sans attendre que la Demi-Elfe se reprenne, Hestia lui demande aussitôt d'une voix désespérée :

— Est-ce que Bell est venu te voir, hier ?

— Il est passé juste avant de descendre en expédition dans le Donjon. En revanche, je ne l'ai pas revu depuis.

Une grimace d'anxiété intense tord les traits d'Hestia.

Devant la confusion visible d'Eina, elle lui explique pourquoi elle a posé cette question.

— Il n'est pas rentré hier. Et apparemment, personne n'a revu sa porteuse et l'autre membre de son équipe non plus. Pas depuis qu'ils sont descendus dans le Donjon, en tout cas.

Welf fait partie de la Familia d'Héphaïstos. Lili est logée par un Gnome qui tient un magasin d'antiquités.

Hestia a déjà vérifié auprès d'eux pour voir s'ils avaient des informations sur Bell et son équipe, mais comme elles, ils sont sans nouvelles depuis le matin du jour précédent.

En écoutant les explications d'Hestia, le visage d'Eina pâlit à vue d'œil tandis que ses yeux émeraude s'écarquillent de stupeur.

Elle s'excuse auprès de la déesse et s'éloigne rapidement du comptoir pour y revenir quelques instants plus tard.

— Je viens de demander au comptoir d’échange. Apparemment, aucune personne correspondant à la description de Bell ou de ses amis ne s’y est présentée depuis.

En entendant les nouvelles informations d’Eina, Hestia se fige.

Cela veut-il dire que l’équipe de Bell n’est pas revenue de son expédition dans le Donjon ?

Bien sûr, ils peuvent aussi très bien avoir rencontré des problèmes avant d’y être descendu le matin précédent, ou bien après leur retour. C’est probablement bien plus facile d’envisager ce cas de figure.

Cependant, elle n’oublie pas qu’hier marquait leur toute première descente dans les strates intermédiaires.

Bell l’a même annoncé directement à Hestia avant de partir.

Elle lui a fait promettre de toujours l’avertir dès qu’il revient d’un nouveau sous-sol. Et voilà qu’il ne le fait pas le jour même de sa descente à cette profondeur ?

Hestia n’est pas stupide ou irresponsable au point de ne pas saisir qu’il y a un problème.

De toute évidence, Bell et son équipe n’ont pas réussi à remonter.

Son intuition divine, qui la taraude depuis le lever du soleil, semble elle aussi étayer cette thèse.

— Mademoiselle la conseillère, peux-tu tenter de savoir si Bell et son équipe ont été vus dans le Donjon, je te prie ?

— Compris, je vous promets d’essayer. Je vais interroger d’autres aventuriers pour voir ce qu’ils peuvent me dire, répond Eina après avoir poussé un profond soupir, comme pour calmer son appréhension.

Ressentant une profonde reconnaissance à l’égard de la Demi-Elfe, qui n’hésite pas à aller au-delà de son simple devoir, Hestia lui demande une chose de plus.

— Je voudrais aussi émettre une quête dans le but de retrouver l’équipe de Bell.

Elle n’a pas le temps de faire dans la subtilité et choisit de recourir aux aventuriers.

Eina, qui a deviné son intention, acquiesce et part à son bureau, duquel elle rapporte une feuille de parchemin. Elle s’empare d’une plume et se met à noter à toute vitesse le contenu, de la mission.

— Que voulez-vous offrir en récompense ?

— Quatre cent mille varis. Toute la fortune de ma Familia, répond Hestia.

Elle discute ensuite avec Eina des détails de la quête.

Enfin, elle appose sa signature avec fébrilité sur le parchemin, finalisant la demande.

— Je vais demander la permission de mes supérieurs. Ça prendra environ une heure avant que la quête ne soit affichée sur le tableau, je vous préviens.

— Bien. Je te remercie.

Eina s’excuse brièvement puis se lève et passe à l'action. Hestia de son côté lui tourne elle aussi le dos et s’élance pour sortir du bâtiment.

Elle franchit la grande porte de la Guilde et se retrouve dans la cour d’entrée pavée de marbre, sur laquelle vont et viennent une foule d’aventuriers qui entrent et sortent du Panthéon. Le ciel est d’un bleu éclatant, contrairement à la violente tempête qui fait rage dans la poitrine d’Hestia. Un brouhaha paisible lui parvient de la Grand-Rue.

Miach et Nahaza l’attendent, debout à côté du monument qui marque le centre de la grande cour.

— Alors, comment ça s’est passé ?

— Ça n’a servi à rien. De toute évidence, Bell et les autres ne sont pas remontés du Donjon, répond Hestia en secouant la tête en signe de dénégation.

Miach et Nahaza restent muets.

La déesse leur a déjà demandé conseil et ils comprennent parfaitement la gravité de la situation. Ils ont tous à l’esprit la possibilité que l’équipe ait été massacrée.

Comme pour chasser ce silence de mauvais augure, Hestia s’exclame :

— En tout cas, Bell est toujours vivant ! Ma bénédiction n’a toujours pas disparu !

Grâce au Falna qu’elle a gravé de son propre Ichor sur le dos de son seul et unique acolyte, Hestia est capable de sentir au travers de ce lien qu’il est encore en vie.

Sa certitude redonne de la vigueur au regard de Miach, qui hoche la tête avec conviction. Puis ils discutent de la marche à suivre.

— Avez-vous fait la demande de quête, Maîtresse Hestia ? interroge la jeune apothicaire.

— Oui, comme vous me l’avez suggéré tous les deux. Je viens de la remplir.

Avec si peu d’informations pour juger de la situation de l’équipe de Bell, si Hestia a pensé à ajouter la quête à son panel limité d’actions, c’est grâce à l’insistance de la Familia de Miach.

Si elle se révèle finalement inutile, ils pourront toujours en rire plus tard. Seulement, la Familia de Miach, qui a autrefois failli perdre Nahaza dans les strates intermédiaires, s’est reposée sur cette malheureuse expérience pour lui conseiller d’agir avant qu’il ne soit trop tard.

— Dans ce cas, allons maintenant voir Héphaïstos et Takemikazuchi. Autant demander leur aide au plus grand nombre possible, propose le dieu.

— D’accord ! accepte Hestia.

Ils tournent le dos au quartier général de la Guilde pour se précipiter dans l’immense cité.

Une heure plus tard, comme Eina l’a annoncé, la quête proposée par Hestia est affichée sur le tableau de la Guilde.

Une foule d’aventuriers se réunit devant pour lire les nouvelles, et parmi eux, une silhouette s’arrête devant la quête fraîchement placardée et la lit avec attention.

Puis elle arrache d’un coup la feuille de parchemin et la fixe avec une concentration renouvelée.

— C’est terrible… Je dois prévenir maître Hermès.

Vingt heures plus tôt.

Le labyrinthe est plongé dans le silence. Aucune trace de la présence de monstres aux alentours. Un air humide qui baigne la grotte aux murs gris colporte l’odeur de la pierre.

Le tunnel rocheux est faiblement illuminé par une lueur tombante, qui vacille légèrement à hauteur du plafond comme autant de feux de camp lointains et intermittents. Seul des bruits de pas lourds résonnent dans les ténèbres qui engloutissent le fond du couloir.

Bell avance dans le Donjon, pas après pas, son profil illuminé par la vague et silencieuse lueur.

Des gouttes de sueur coulent sur son visage maculé de poussière brune, coulant le long de ses joues jusqu'à son menton pour finalement aller s'écraser au sol.

De longues traces de sang séché tombent de la blessure de son front, qui a enfin coagulé.

Sa respiration saccadée résonne dans le tunnel, pendant qu'il réajuste sur son épaule le corps qu'il transporte sur son dos.

— Désolé… murmure une voix faible à son oreille.

— Non… répond succinctement Bell.

Le visage du forgeron, couvert de sueur, est déformé par une grimace de douleur. L'aventurier aux cheveux blancs tourne légèrement la tête pour jeter un coup d'œil derrière lui, en direction de Lili, qui semble tout aussi épuisée et défaite. Remarquant qu'il la regarde, elle lui lance un sourire tremblant et sans force pour le rassurer.

Ils ont réussi de justesse à survivre à l'attaque enflammée des Molosses Infernaux.

Après avoir subi l'attaque rangée du groupe de monstres, ils ont battu en retraite à toutes jambes, réussissant à s'échapper sains et saufs.

Malheureusement, ils ont lourdement payé pour se sortir de ce mauvais pas. Welf, que Bell transporte à présent sur son dos, a eu une jambe cassée dans l'effondrement qui les a surpris au 13e sous-sol et ne peut quasiment plus marcher seul. Même si Lili ne présente aucune blessure apparente, en tant que membre le plus faible de l'équipe, on voit sur son visage qu'elle a presque atteint son point de rupture après les rebondissements à répétition auxquels ils ont dû faire face. D'ailleurs, l'énorme sac à dos qu'elle porte est à moitié déchiré. Ils ont sans aucun doute perdu un grand nombre de leurs potions et une partie de leurs gains.

Bell, dont la respiration est saccadée, baisse son regard vers son propre corps, après avoir pris la mesure de l'état de ses compagnons.

Sans la laine de Salamandre, nous étions morts… réalise Bell avec un frisson d'horreur.

En voyant que sa peau ne porte pas plus de traces de l'attaque qu'une légère rougeur, Bell remercie intérieurement Eina de son excellent conseil.

Elle leur a sauvé la vie.

— Lili, que nous reste-t-il d'utilisable ?

— Quatre potions, deux antidotes, mais plus aucune potion majeure.

La réponse de Lili n’encourage pas Bell, qui cherche comment faire pour échapper aux strates intermédiaires.

Même en se creusant la tête pour trouver une solution, leur stock d’objets utilisables est bien trop maigre pour être d’une aide quelconque. Non seulement les armes et l’équipement s’usent à une vitesse bien plus rapide à ces sous-sols, mais Lili et Bell sont épuisés et Welf a la jambe cassée.

La plupart des potions servent à restaurer la condition physique. Toutefois, celles qui referment les plaies, stoppent les hémorragies et peuvent même réparer les os brisés sont les potions majeures ou bien les élixirs. La jambe gauche de Welf, dont l’abondant écoulement s’est heureusement arrêté, est néanmoins écrasée en dessous du genou, et présente un aspect qui laisse à croire que les os ont été réduits en bouillie. Il faudrait autre chose que ce qui reste à son équipe pour guérir cette masse pitoyable maculée de rouge et de noir.

Maintenant que leur groupe a perdu son avant-garde, leurs chances d’échapper aux sous-sols moyens sont presque inexistantes.

Et puis… nous sommes tombés dans un trou…

Bell lève un regard vacillant vers les orifices qui apparaissent çà et là dans le plafond du tunnel, au fur et à mesure de leur progression.

Ils se trouvent à présent à la 14e strate.

Ils sont tombés. Dans cette cavité ouverte dans le sol du tunnel après l’éboulement du plafond et leur fuite éperdue devant les Molosses Infernaux au sous-sol précédent.

Leur attention entièrement focalisée sur les monstres qui les poursuivaient, ils n’ont pas remarqué la brèche et se sont précipités droit dedans. Le choc qui s’est propagé dans les jambes de Bell après une chute qui lui a semblé interminable lui a donné de nouvelles sueurs froides.

Au-dessus de sa tête, il peut voir des séries de trous alignés régulièrement les uns à la suite des autres. Malheureusement, les murs de pierre qui y montent sont bien trop lisses, sans la moindre protubérance où s’agripper, pour qu’il puisse envisager d’y grimper. Décidément, le Donjon est d’une profonde cruauté envers eux.

Tombée dans l’un de ses pièges les plus classiques, la fine équipe est désormais dans la pire situation possible.

— Bell, Lili-portion… Si jamais vous devez fuir… Laissez-moi…

— Qu’est-ce qu’il raconte comme idioties, maintenant ? l’interrompit Lili.

— Je ne pourrai jamais faire ça… refuse Bell.

L’échange est dépourvu de toute énergie. Tous trois se traînent lamentablement, puis le garçon réajuste à nouveau le poids de son ami sur son dos.

Pour le moment, le Donjon reste silencieux, ils n’ont encore rencontré aucun monstre. Seuls les bruits que font les trois comparses résonnent dans le tunnel, se répercutant le long des parois rocheuses. Les petits points de lumière qui parsèment irrégulièrement le plafond sont leur seule source de luminosité, leur lueur indifférente tombant sur leurs lamentables silhouettes.

Les battements de son cœur résonnent bruyamment dans les oreilles de Bell.

À chaque pas, il sent son corps se crisper un peu plus sous la tension.

À travers le trou, ils sont arrivés dans un sous-sol inférieur à celui où ils se trouvaient. Bien sûr, la puissance des monstres qui s’y trouvent est encore supérieure à celle de ceux du 13e, qu’ils avaient initialement l’intention d’explorer. Qui sait quels monstres se préparent à surgir des couloirs adjacents en poussant des rugissements terribles. Le cœur de Bell se contracte avec douleur en imaginant la scène. Sa langue s’est asséchée sans qu’il s’en rende compte, et il rêve désespérément de quelques gouttes d’eau pour étancher sa soif. Il monte à présent sur une pente, virant tantôt à gauche, tantôt à droite dans ce labyrinthe. Les trois aventuriers sursautent et dirigent de concert leur tête vers le bruit soudain d’un caillou qui tombe de la paroi rocheuse, le frisson de terreur qui les parcourt amenuisant le peu de force qu’il leur reste.

Le bruit de sa propre respiration résonne dans les oreilles de Bell. Le halètement irrégulier n’est pas juste dû à son épuisement physique.

Il est provoqué par la peur pure et simple qui s’est emparée de lui.

Par cette situation, par les ténèbres qui régissent le Donjon.

Par la façon dont cet endroit se moque si facilement de la confiance qui avait envahi Bell après être monté d’un niveau et après avoir acquis des camarades et une petite notoriété. Est-ce Eina qui l’avait prévenu que plus un aventurier s’imagine que les choses avancent bien, plus la chute qui l’attend dans le Donjon est rude ?

Et voilà que la sienne l’a précipité au fin fond des enfers. Tout ça à cause d’un simple trou dans le sol. Quelle absurdité !

Dans ce lieu que les rayons du soleil n’atteignent jamais, les ténèbres semblent lourdes au point de les écraser.

— Un cul-de-sac… souffle Bell, en se retenant au dernier moment d’ajouter : « *Encore !* ».

Ils sont complètement perdus, l’une des choses qu’il faut à tout prix éviter dans le Donjon.

Le seul point de repérage dans un sous-sol est l’escalier, le passage qui le relie à l’étage supérieur ou inférieur. À cause de leur dégringolade dans le trou, la petite équipe n’a plus aucun moyen de se repérer pour savoir où elle se trouve par rapport à ce point d’ancrage. Sans compter que tout équipement de navigation qui se fonde sur le champ magnétique, comme le compas, est inutilisable dans le Donjon, en raison de l’adamantite et de la foule d’autres métaux de toutes sortes qui se trouvent dans ses murs.

Ils ne sont pas capables de situer leur position actuelle sur une carte, et encore moins de savoir quel tunnel prendre pour avancer.

Après être tombés sur plusieurs culs-de-sac à la suite, Bell et Welf commencent à se sentir particulièrement frustrés.

— Bon, arrêtons-nous un moment pour nous calmer, déclare Lili avec un profond soupir, alors que ses deux compagnons se tiennent immobiles, fixant la paroi rocheuse qui leur fait face.

Les deux garçons se retournent. Le visage de Lili est couvert de sueur, mais elle fait un effort pour paraître sereine.

Le calme de son regard suffit à doucher la panique qui montait au sein de ses deux compagnons. Devant l’insistance de la jeune Prum, bien plus petite qu’eux, ils s’assoient au sol.

Sous la direction de Lili, ils entament une discussion comme si de rien n’était, en plein milieu du Donjon.

— Commençons par faire état de l’équipement qu’il nous reste. Il me reste quatre potions et deux antidotes. Et vous ?

— Moi ? Il ne me reste plus rien.

— Et moi, j’ai encore quelques potions dans l’étui à ma cuisse.

Lili sort les potions de son sac et les distribue à ses compagnons.

La plupart atterrissent dans les mains de Welf qui en a le plus besoin, s’ils considèrent sa position dans l’équipe et ce qui les attend encore.

— Ensuite, les armes. J’ai perdu mon arbalète dans l’éboulement. Maître Welf a encore sa claymore…

— Bell, tu as perdu ton épée longue, la courte et ton bocle, c’est ça ?

— O… Oui.

Plus la conversation avance, plus le jeune garçon se sent inquiet.

Tous trois sont assis tout au bout d’un cul-de-sac dans le Donjon. Si jamais l’ennemi s’engage dans le tunnel, ils n’auront nulle part où s’enfuir. Et même si ce n’est pas le cas, ils sont entourés de murs dont des monstres peuvent naître à tout moment. Bell s’efforce de réprimer son anxiété grandissante, bien qu’il se doute que Lili et Welf ressentent exactement la même chose.

Tout en utilisant la conversation pour tenir sa peur à distance, il ne peut s’empêcher de porter les mains à sa taille, pour vérifier la présence rassurante de sa Dague d’Hestia et de Foug’Auroch.

— Par contre, j’ai toujours mes deux dagues.

— Et notre laine de Salamandre n’a pas encore rendu l’âme.

— Très bien. Ce que je suggère si nous voulons retourner sains et saufs à la surface, compte tenu de nos limitations actuelles en matière d’armement et d’équipement, c’est d’éviter à tout prix d’avoir à nous battre contre des monstres. Si la situation le permet, il faut systématiquement choisir la fuite.

Welf hoche la tête en signe d’assentiment. Comme il ne peut plier qu’une seule jambe, il est assis par terre, son dos couvert de sueur appuyé contre Bell qui le soutient avec un genou au sol.

Lili, assise en face d’eux, ouvre ensuite la bouche avec une certaine hésitation.

— Maître Bell, Maître Welf. Surtout, ne paniquez pas. D’après mes observations… il est fort possible que nous soyons en réalité tombés au 15e sous-sol.

Ses deux compagnons sont estomaqués. Elle continue sans leur laisser le temps de s’exclamer :

— Si je prends en compte le temps que nous avons pris pour toucher le sol après notre chute, il est très possible que nous soyons descendus de deux strates au lieu d’une seule. Quant aux particularités des tunnels, leur largeur, leur aspect et la luminosité, ils ressemblent bien plus à ceux du 15e sous-sol que des 13e et 14e.

Bell se souvient d’avoir en effet trouvé le temps de sa chute long. C’est largement suffisant pour le convaincre que Lili a raison.

Mais avec cette certitude, vient aussi celle de l’impossibilité d’un retour à la surface. Bien sûr, la situation n’est pas tellement plus désespérée

qu’un hypothétique retour à partir du 14e souterrain. Dans l’état dans lequel se trouve leur équipe, remonter aux strates supérieures semble tout aussi impossible, que ce soit à partir des 13e, 14e ou 15e sous-sols. Les monstres sont bien trop puissants, le Donjon est bien trop immense et leur épuisement se fait bien trop sentir.

Echec et mat, se dit aussitôt Bell, le corps traversé d’un frisson glacé.

Après un instant de silence, Lili continue :

— Ce que je vais vous dire à présent est extrêmement important. Je ne nierai pas que nos chances de retourner à l’air libre sont à peu près inexistantes. Cependant, il nous reste une autre option, celle d’abandonner l’idée de remonter… et de descendre à la place. Nous pouvons nous réfugier au 18e sous-sol.

Au début, Bell et Welf ne comprennent pas de quoi elle parle.

Lili continue ses explications.

— Le 18e sous-sol est l’un des rares où les monstres ne peuvent pas naître. C’est un palier sécurisé toujours utilisé par les équipes comme étape pour les expéditions dans les strates inférieures. Si nous pouvons y arriver, je vous promets que nous serons sauvés.

C’est le premier sous-sol de ce genre depuis l’entrée du Donjon et, comme le fait remarquer Lili, il est certain qu’un grand nombre d’aventuriers bien plus puissants qu’eux s’y trouveront. S’ils peuvent convaincre une équipe qui remonte à la surface de les prendre avec eux, ils sont sûrs de pouvoir rentrer chez eux sains et saufs.

— A… Attends une seconde, Lili. On ne sait déjà pas si on peut sortir de ce sous-sol en vie et tu nous demandes de descendre encore plus bas…

— Nous utiliserons les trous, justement. Il en existe tellement dans les strates intermédiaires, qu’il nous suffit d’en trouver un pour passer d’un coup à un sous-sol inférieur. Ce sera bien plus efficace que de tourner en rond pour trouver l’escalier qui nous permettrait de remonter.

Bell se racle la gorge en réalisant que les arguments de Lili sont imparables.

Welf surmonte la douleur de sa jambe pour entrouvrir les yeux un instant et poser une question.

— Qu’est-ce qu’on fait pour le Boss ? C’est bien au 17e sous-sol qu’il y en a un super dangereux.

Il parle du Monster Rex, un être infiniment plus dangereux que les monstres habituels.

Cependant, Lili a déjà une réponse toute prête pour le problème que pose l'un des obstacles les plus difficiles à surmonter pour l'exploration du Donjon.

— Le jour où maître Bell a vaincu le Minotaure, il y a deux semaines, la Familia de Loki venait juste de commencer une expédition. Pour protéger un groupe de cette taille, il est absolument certain qu'ils ont dû vaincre le Monster Rex du 17e sous-sol, plutôt que de tenter de l'éviter.

— Co… Comment peux-tu en être aussi sûre ?

— Parce que j'ai entendu dire que le Goliath, le Monster Rex de cette strate, apparaît juste devant l'entrée du passage qui mène au 18e sous-sol. Avec le nombre d'aventuriers de Première Classe qui appartiennent à la Familia de Loki, il n'y a pas le moindre doute que terrasser directement ce monstre est pour eux la solution la plus simple. Car, continue Lili, le laisser en vie mettrait en danger les membres les plus faibles de l'expédition. Or, le Goliath renaît toutes les deux semaines environ, nous avons donc une chance de passer au palier sécurisé avant qu'il n'émerge à nouveau.

Mais ce, uniquement s'ils se dépêchent.

— T'es sérieuse, là ? s'écrit Welf, estomaqué.

Descendre, au lieu de remonter.

Se lancer dans un danger encore plus grand dans le but de revenir en vie.

Le silence tombe sur le petit groupe.

Bien que sceptique, le forgeron se sent profondément impressionné que la petite Prum soit capable d'un calcul aussi audacieux, malgré la situation désespérée dans laquelle ils se trouvent.

Où est-ce qu'elle cache un tel courage et un tel aplomb dans un corps aussi petit ? se demande Bell, de son côté.

— Bien sûr, ce n'est que l'un des choix possibles. Comme vous l'avez dit, Maître Bell, il est probablement infiniment plus sûr de tenter de trouver l'escalier qui nous permettra de remonter. Sans compter qu'à force de tourner en rond, nous pourrions tomber sur une autre équipe qui acceptera peut-être de nous aider.

En réalité, ce serait plutôt confier leur sort à la chance.

Contrairement aux strates supérieures, où les aventuriers sont très nombreux, les intermédiaires sont beaucoup moins peuplées, car bien moins de personnes sont capables de s'y aventurer. Le fait que le Donjon soit également bien plus large et bien plus complexe n'arrange pas les choses.

Que ce soit trouver la voie pour remonter ou bien tomber sur une autre équipe, le taux de hasard est bien trop important pour pouvoir compter dessus. C'est pour cette raison que Lili a préféré conseiller d'atteindre le 18e sous-sol.

Une fois son opinion donnée, Lili regarde Bell dans les yeux et termine :

— Maître Bell, vous êtes le chef de cette équipe. C'est à vous de décider.

Il s'arrête de respirer.

Les mots de la porteuse viennent d'allumer au fond de lui un feu plus brûlant que ce qu'il a connu jusqu'ici.

Ses pores s'ouvrent d'un seul coup et la sueur coule à grosses gouttes le long de ses joues.

Il se retourne vers Welf, qui lui adresse un sourire vacillant au travers d'une grimace de douleur.

— Ça me va. A toi de décider. Quoi que tu choisisses, je ne t'en voudrai pas.

Ses propos sont la preuve du lien et de la confiance qui les unissent.

Toutefois, ils enlèvent aussi à Bell tout moyen d'échapper à son devoir.

Les battements de son cœur s'accélèrent.

Chef d'équipe. En effet, Bell est le seul à pouvoir exercer ce rôle.

Lili est une porteuse, Welf, un forgeron, tous deux soutiennent Bell de leurs efforts. Car cette équipe est la sienne, il n'y a pas le moindre doute là-dessus.

C'est à lui de se dresser pour les protéger.

Son cœur bat si fort à présent qu'il semble vouloir s'échapper de sa poitrine.

La pression de cette décision, qui va déterminer le destin de toute l'équipe, est insoutenable. Son choix mettra peut-être fin à l'existence de ses camarades.

Cette terreur l'écrase, lui donnant envie d'éclater en sanglots, de fuir, de leur demander pardon parce qu'il est incapable d'endosser une telle responsabilité.

Cependant, malgré cette peur qui le paralyse, il comprend que c'est son devoir de chef d'équipe.

C'est un poids bien différent de celui qu'endosse un aventurier en solo. Diriger une équipe c'est se voir confier la vie de ses comparses.

Pour autant, il n’est pas seul. Lili et Welf eux aussi ressentent cette même responsabilité. Il ne peut pas tourner le dos à ceux qui le protègent avec tant de dévouement.

Ils l’ont choisi et lui font confiance. Il ne peut pas fuir devant ceux qui ont accepté de lui donner la main. Ce serait un véritable sacrilège. S’il y a un moment pour confirmer la confiance que Lili et Welf mettent envers lui, c’est bien celui-ci.

Il serre les dents et les poings, puis prend une inspiration profonde et tremblante.

Il est enfin résolu, il s’est forcé à s’y résoudre. Il ne lui reste plus qu’à prendre la décision.

Retourner, ou bien avancer.

S’abandonner au hasard, ou bien ouvrir le chemin de ses propres mains.

Partir ou non à l’aventure.

Il ferme les yeux… puis les rouvre.

Et il déclare avec confiance, sous le regard de ses deux compagnons :

— Descendons.

Les aiguilles de l’horloge indiquent que le soir est sur le point de tomber.

Hestia se tient debout à l’intérieur de la Pharmacie Bleue, le quartier général de la Familia de Miach.

C’est dans cette masure en bois qu’ils vendent leurs potions, mais aussi d’autres objets de toute sorte. Comme l’endroit est souvent fréquenté par des aventuriers, c’est un lieu idéal pour y accrocher son offre de quête. Pour le moment, elle est en pleine réunion pour organiser l’expédition de sauvetage de l’équipe de Bell.

Héphaïstos, la déesse aux yeux et aux cheveux écarlates, a également rejoint Hestia, Miach et Nahaza.

L’autre groupe qui se tient à leurs côtés est composé de Takemikazuchi et de ses acolytes, avec Mikoto en tête.

— Je te demande pardon, Hestia. Il est fort possible que ce soit la faute de mes Enfants, si le tien n’est pas revenu.

Hestia croise les bras et ferme les yeux. Les protégés de Takemikazuchi, placés derrière leur divinité, gardent les yeux rivés au sol, l'air profondément contrit.

La passe-parade est au centre de la conversation.

Lorsque Hestia est arrivée au quartier général de la Familia du dieu coiffé en *mizura* pour lui demander son aide, ses Enfants sont devenus livides en entendant la description de l'équipe de Bell, et ont aussitôt tout avoué à leur dieu sans omettre un seul détail.

Même si son équipe se trouvait en effet dans une situation désespérée, Takemikazuchi a bien sûr été contraint de demander pardon à Hestia pour le comportement de ses acolytes. En réalisant que cette tactique était probablement la cause de l'absence des trois comparses, la déesse s'est tue pour garder jusqu'ici un lourd silence.

Sous leur regard coupable, elle rouvre lentement ses yeux bleus et dévisage les membres du groupe, les uns après les autres.

— Si jamais Bell ne revient pas, je vous serai hostile pour le restant de mes jours, mais je m'efforcerai de ne pas vous haïr, je vous le promets.

Mikoto et ses camarades écarquillent les yeux.

Devant la profonde mansuétude de la déesse et le regard résolu qu'elle pose sur eux, leur cœur est ému pour la toute première fois par une divinité autre que la leur.

Après leur avoir offert son pardon, Hestia continue :

— Accepteriez-vous de me prêter main-forte ?

— Nous sommes à vos ordres ! répondent en chœur les six membres agenouillés de la Familia de Takemikazuchi, en s'inclinant profondément devant elle.

En voyant avec quelle détermination le groupe, Ôka en tête, est prêt à rendre au centuple la générosité de la déesse, Takemikazuchi et Miach posent sur eux un regard bienveillant.

Héphaïstos, de son côté, sourit en voyant comment son amie offre à ces Enfants une occasion de se racheter.

— Très bien, nous devrions prendre une décision. Il n'y a pas de temps à perdre, déclare Miach en s'avançant.

Hestia hoche la tête.

— Nous parlions d'envoyer une expédition de sauvetage, c'est ça ? Hestia, tu es sûre que l'Enfant est encore en vie ? demande Takemikazuchi.

— Oui, certaine. Et pour toi, Héphaïstos ? Qu’en est-il de Welf ?

— Une seconde, veux-tu ? J’ai tellement d’Enfants à mon service, ce n’est pas facile de séparer sa force vitale du reste. Je crois bien qu’il est toujours en vie, en effet. D’autant plus que le nombre de mes faveurs divines ne semble pas avoir diminué, répond la déesse en fermant son œil gauche tout en touchant son front de son index.

Sans pouvoir utiliser son Arcanum, c’est pour elle la façon la plus rapide de compter le nombre de ses acolytes.

— Héphaïstos, peux-tu nous prêter un de tes Enfants ? lui demande aussitôt Miach.

— Le problème c’est que j’ai fourni beaucoup de membres à l’expédition de Loki et ce sont les meilleurs que j’avais, surtout pour une virée dans les strates profondes. Ceux qui me restent ne sont malheureusement pas qualifiés pour descendre aux sous-sols intermédiaires. Désolée, ajoute la déesse.

Hestia secoue la tête pour lui signifier que ce n’est pas grave.

— De toute évidence, il va falloir compter sur l’équipe de Take.

— Ça n’est pas un problème. Je propose Ôka, Mikoto… et Chigusa ? Si tu es prête à redescendre en tant que porteuse ?

— Euh… oui ! répond aussitôt la jeune fille aux yeux à moitié cachés sous sa frange, en hochant la tête.

Les seuls aventuriers supérieurs de la Familia de Takemikazuchi sont Ôka, le chef d’équipe, et Mikoto. La jeune fille du nom de Chigusa n’est encore qu’au niveau 1, d’où sa position de soutien dans ce groupe.

Avec ces trois participants, l’unité de sauvetage prend forme.

— Ôka et Mikoto sont les deux seuls à pouvoir faire face aux monstres des sous-sols moyens. Les autres ne feraient que les retarder.

— D’autant plus que la rapidité est la chose la plus importante dans une expédition de sauvetage, précise Nahaza.

— Elle a tout à fait raison. Ça ne servirait à rien d’ajouter plus de monde s’ils ne sont pas à la hauteur. Ça pourrait même jouer contre nous, ajoute Miach.

— D’un autre côté, trois personnes, c’est vraiment peu… remarque tout de même Héphaïstos.

De toute évidence, l’équipe est bien trop restreinte. Hestia, qui aimerait bien se lancer elle-même au secours de Bell, croise les bras sous sa généreuse poitrine en grinçant des dents.

Quand tout à coup…

— J’arrive à la rescousse, Hestia !

La porte d’entrée s’ouvre à la volée, dévoilant un dieu resplendissant.

— Hermès ? ! Qu’est-ce que tu viens faire ici ! s’exclame Takemikazuchi avec animosité.

— Merci pour l’accueil. Je me précipite pour aider une amie dans le besoin, quelle question ! répond le dieu d’un ton léger avec un sourire, s’avançant pour se tenir en plein milieu de l’échoppe sous le regard surpris de Miach et Nahaza.

Asphi entre à sa suite, silencieusement.

— Salut, Hestia, ça faisait un bail, reprend le dieu en se plantant devant son amie de longue date.

— Hermès, comment as-tu su ? interroge Hestia, tout aussi étonnée que ses compagnons.

Hermès tire un parchemin de sous ses habits : l’offre de quête d’Hestia.

— Tu as un problème, n’est-ce pas ? dit-il en agitant légèrement la feuille sous son nez.

Hestia reste silencieuse, ne sachant que répondre.

— Et pourquoi voudrais-tu te lancer à l’aide de Bell Cranel, Hermès ? Réponds !

— Hé oh, c’est bon, Takemikazuchi. Si ma copine a des problèmes, je suis prêt à tout pour l’aider !

— Ali bon ? Pourtant, tu n’es pas venu la voir une seule fois depuis qu’elle est descendue en ce bas monde, rappelle Héphaïstos.

— Ce n’est pas exactement exemplaire, pour un soi-disant meilleur ami, renchérit Miach.

— Ha ! Ha ! Vous êtes sévères, dites donc !

Le nouvel arrivant essuie les remarques acerbes qui s’élèvent à la suite de celle de Takemikazuchi. Les Enfants présents ouvrent des yeux stupéfaits, devant la scène presque comique qui se déroule sous leurs yeux.

— Oui, bon, d’accord ! Sachez quand même que je veux vraiment aider Hestia. Moi aussi, je veux sauver Bell, continue Hermès en arrêtant ses simagrées et en adoptant un ton bien plus sérieux.

Son éternel sourire encore plaqué sur ses lèvres, il écarte les mains comme pour jeter les armes, puis se tourne et dévisage tous les occupants de la pièce les uns après les autres pour finalement s’arrêter devant Hestia.

— Qu’est-ce que tu en penses ? lui demande-t-il avec un sourire en haussant exagérément les sourcils.

Après avoir échangé un long regard avec les yeux ambrés, elle pousse un petit soupir.

— D’accord, je te remercie, Hermès.

— Sans problème ! Tu peux compter sur moi !

Le dieu lui adresse un nouveau sourire vainqueur en recevant sa permission.

Reprenant son attitude habituelle, il se dirige droit vers Miach dont l’un des yeux est aussitôt pris d’un tic nerveux, pour lui tapoter l’épaule avec enthousiasme.

— Tu es sûre, Hestia ? demande Takemikazuchi, toujours sceptique.

— Pour l’instant, le plus important est de sauver Bell. Et c’est vrai que nous manquons de monde.

— D’accord. Si tu le dis, acquiesce-t-il à voix basse, semblant s’être fait une raison, mais le regard encore rivé sur Hermès.

— Donc, ça signifie que les acolytes d’Hermès vont se joindre à nous. Est-ce que ça sera suffisant ? demande Miach.

— Tous les membres de sa Familia ou presque sont au niveau 2, si je ne m’abuse.

— C’est vrai ça, Hermès ? interroge Hestia.

— Oui, Héphaïstos a raison. Malheureusement, ils sont tous occupés pour le moment. Donc cette fois, nous emmenons Asphi ! C’est la meilleure de toute ma Familia de toute façon, ne vous en faites pas !

La Familia d’Hermès est célèbre pour la façon dont ses membres trempent dans tous les moyens possibles pour se faire de l’argent, en plus de l’exploration du Donjon, à laquelle ils s’adonnent également. C’est aussi une Familia de rang *F*.

Après qu’Hermès leur a assuré qu’Asphi est descendue jusqu’au 19e sous-sol, les autres dieux décident de l’ajouter à l’équipe déjà composée des Enfants de Takemikazuchi.

De son côté, Asphi pousse un profond soupir en entendant son dieu la porter volontaire.

— Nous partirons dès que nous serons prêts. Probablement ce soir.

— Hum, oui, certainement.

— Ôka, Mikoto, Chigusa ! Commencez vos préparatifs, ordonne la divinité coiffée en *mizura*.

— À vos ordres ! répondent les trois acolytes en chœur.

Pendant que les dieux continuent de discuter, Asphi s'approche d'Hermès et lui demande à mi-voix :

— Maître Hermès, est-ce que j'ai bien entendu tout à l'heure ? Vous avez dit : « *nous emmenons* » ? Ne me dites pas que vous…

— Si, j'y vais moi aussi.

Asphi rattrape du bout du doigt ses lunettes, que la surprise a fait glisser de son nez.

— Je vous rappelle que les dieux n'ont pas le droit d'entrer dans le Donjon !

— Il suffit de prendre quelques précautions. Du moment que la Guilde n'est pas au courant et que je reviens rapidement, c'est dans la poche. Et puis, moi aussi, j'ai envie d'aider Bell !

— Ne me dites pas que c'était votre intention dès le départ ? C'est pour ça que vous m'avez portée volontaire ?

— Ha ! Ha ! Ha ! Je crains que tu doives encore jouer les nounous, Asphi ! Je compte sur toi !

La jeune femme hausse ses sourcils, et une moue de colère se peint sur son visage, pendant que le dieu lui susurre sa réponse avec un sourire espiègle.

Hestia, qui a assisté à l'échange avec un agacement palpable, tourne la tête brusquement en direction du couple. Ses couettes sursautent puis, animée par la volonté de leur maîtresse, s'enroulent avec force autour du cou d'Hermès.

— Gargl ? !

— Je viens avec toi, Hermès.

Le buste d'Hermès se penche en arrière, entraîné par les couettes qui l'étranglent. Asphi contemple la scène avec stupéfaction.

La petite déesse s'approche au plus près du visage de son ami et déclare sur un ton péremptoire :

— Moi aussi, je pars pour sauver Bell. Je ne peux pas rester sans rien faire pendant que je confie son sauvetage à d'autres.

— A… Attends une seconde, Hestia ! Calme-toi ! s'exclame Hermès avec panique, tentant tant bien que mal de dénouer les cheveux qui l'entravent pour se tourner vers elle.

Puis il la regarde dans les yeux et déclare d'un ton conciliant :

— Le Donjon est dangereux. Toi et moi ne pouvons pas y utiliser nos pouvoirs. Si jamais un monstre nous attaque, il ne fera qu'une bouchée de nous. Et surtout, si jamais on apprend que nous sommes descendus là-dedans, tu sais bien que nous aurons de graves problèmes.

— Je le sais très bien, rétorque aussitôt Hestia, mais si tu y vas, quelle différence cela fait-il d'emmener une divinité de plus ?

— Argh…

— Donc, c'est décidé. Je viens aussi. Compris ? termine-t-elle en imposant sa volonté pour couper court tout désaccord.

En comprenant qu'il ne peut rien dire pour la faire changer d'avis, une moue défaite assombrit le visage d'Hermès.

— Non, mais vraiment, Hestia… grommelle Héphaïstos, irritée car elle partage l'opinion d'Hermès.

— Essaye de ne pas en faire trop quand même, ajoute Takemikazuchi avec un sourire en coin en voyant qu'Hestia ne changera pas d'avis.

— Tout ira bien ! répond cette dernière en balayant d'un geste l'inquiétude de ses deux meilleurs amis.

Son cœur s'enflamme déjà à l'idée de secourir Bell.

Miach en profite pour l'interpeller et pour s'approcher d'elle, accompagné de Nahaza.

— Qu'y a-t-il, Nahaza ?

— Tenez, Maîtresse Hestia, dit la jeune fille en lui tendant un sac où sont fourrés un grand nombre de potions.

À la vue des préparations rouges, bleues, vertes et de bien d'autres couleurs encore, la déesse écarquille les yeux de surprise.

— C'est la seule chose que je peux faire pour vous. Je suis vraiment désolée de ne pas pouvoir vous suivre. Pardon…

— Ne t'en fais pas, c'est largement suffisant. Je te remercie, Nahaza, répond Hestia en s'emparant du sac empli de potions.

En voyant le visage de la jeune Femme-Chien, profondément traumatisée par son expérience contre les monstres, s'assombrir, la déesse lui sourit.

— Sois rassurée, je les lui donnerai moi-même.

Puis c'est au tour d'Héphaïstos de lui remettre un objet étrange : une barre longue, enveloppée dans un tissu blanc. Il est si lourd qu'Hestia manque de le lâcher.

— Oh ! Ooh ? !

Elle parvient néanmoins à se redresser de toute sa taille, mais fait glisser au passage le tissu qui enveloppait l'objet, révélant une lame d'épée d'un rouge profond. Toutefois, la lame est si épaisse qu'elle semble incapable de couper quoi que ce soit.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Une réalisation de Welf. C'est moi qui l'avais, jusqu'à présent, répond la déesse forgeronne aux cheveux écarlates, pendant que le regard d'Hestia passe de la lame au visage de son amie. Tu peux l'utiliser si jamais tu te retrouves en danger et, si tu le retrouves, donne-la-lui, s'il te plaît. Dis-lui aussi de ma part qu'il ferait mieux d'arrêter de mettre en danger ses camarades à cause de sa fierté.

Hestia hoche la tête en signe d'assentiment.

Elle remercie ensuite ses compagnons de leur soutien et de leur bon vouloir, souriant à tous ceux qui l'entourent.

— Ça ne m'arrange pas du tout, ça… murmure Hermès qui se tient à l'écart du cercle.

Tout en observant la scène émouvante qui se déroule sous ses yeux, il pose une question à son acolyte.

— Asphi, est-ce que tu pourras nous protéger tous les deux ?

— Ça va dépendre du comportement des membres de la Familia de Takemikazuchi, à vrai dire. Car si jamais ils me mettent des bâtons dans les roues, ça sera plutôt difficile. Je peux vous protéger sans problème, mais avec la déesse Hestia en plus, je ne peux rien vous garantir, Maître Hermès, répond-elle avec honnêteté. L'équipe n'est pas assez forte pour l'instant.

Hermès se tait un petit moment, réfléchissant à ses paroles, puis pousse un petit soupir et déclare :

— Très bien, je crois que je vais devoir nous trouver une personne de plus.

Le soleil entame sa descente vers l'ouest, le ciel commence à se teinter de rouge.

C'est l'heure à laquelle les premiers aventuriers remontent du Donjon et sortent de la tour de Babel. Les tavernes de la ville s'affairent pour

accueillir ceux qui représentent la majorité de leur clientèle du soir. La Fertile Maîtresse ne fait pas exception.

Les Femmes-Chats et les humaines vont et viennent derrière la porte d'entrée en bois où pend encore le panneau indiquant « FERMÉ ». Certaines remettent en place les tables rondes et les chaises, d'autres sont sorties pour faire les achats nécessaires, pendant que le reste s'affaire dans une cuisine qui commence à ressembler à un champ de bataille.

La lueur rouge du couchant qui filtre par les fenêtres illumine les longues oreilles pointues et le visage sculptural d'une Elfe occupée à faire sa part du travail.

Au son de la clochette placée au-dessus de l'entrée, elle tourne la tête.

— Désolé d'entrer sans prévenir, lance à la cantonade un dieu élancé en pénétrant dans la taverne.

Ses cheveux orangés qui reflètent le crépuscule se parant d'une couleur cuivrée, Hermès esquisse un sourire éclatant tout en avançant dans la salle, Asphi à sa suite.

— Je suis désolée, Seigneur Hermès, mais nous n'avons pas terminé les préparatifs. Si vous voulez bien patienter un peu et revenir plus tard.

— C'est à moi de m'excuser, Lunoa. Je n'en ai pas pour longtemps, ne t'en fais pas, répond le dieu en passant outre aux objections de la jeune humaine, se dirigeant tout droit vers sa cible.

Les autres serveuses mettent leur travail en pause et observent sa progression.

Il avance jusqu'au centre et se plante devant Ryû.

— Que me voulez-vous ?

— J'ai besoin de ton aide, ma petite Ryû, répond Hermès en écarquillant ses yeux effilés, Asphi à ses côtés. J'ai une quête pour toi et j'aimerais que tu l'acceptes, car j'ai besoin de ta puissance, Ô Lionne des Ouragans.

Cette épithète est celle de Ryû du temps où elle était aventurière. Un titre tombé en disgrâce.

Un silence de plomb tombe aussitôt sur la salle.

Puis un sifflement de mauvais augure résonne dans les airs. Anya, Chloé, Lunoa et toutes les jeunes femmes qui les entourent fixent le dieu et son acolyte d'un regard menaçant.

Ils sont cernés de toute part. Asphi s'efforce de contenir la sueur froide qui menace de couvrir tout son corps sous le poids inimaginable de la

pression qui pèse sur elle. Les employées de la Fertile Maîtresse n'ont qu'une réponse envers ceux qui menacent leurs camarades : l'hostilité et la mort.

Une atmosphère tendue comme la corde d'un arc envahit la salle illuminée d'une lumière rougeâtre.

— Essaieriez-vous de m'intimider ? demande Ryû, les sourcils relevés, toisant Hermès.

Elle veut savoir s'il a l'intention de révéler au grand jour son passé, que peu de personnes connaissent réellement, si jamais elle refuse sa demande.

Elle fait un pas pour s'approcher du dieu, le regardant droit dans les yeux.

— Ce n'est pas du tout mon intention, répond aussitôt Hermès en levant les deux mains en geste de dénégation, c'est pour sauver ce garçon, Bell Cranel et son équipe, ajoute-t-il en expliquant ensuite la situation et son désir d'ajouter Ryû à l'équipe de sauvetage.

Une fois mise au courant, l'Elfe étrécit ses yeux bleu ciel et demande avec suspicion :

— Et pourquoi moi ?

— J'ai besoin de quelqu'un capable de protéger deux déités en même temps, et tu es la seule que je connaisse qui ne fasse pas partie d'une Familia. Et puis…

Hermès hésite, puis lance un regard vers un coin de la salle.

— Parce que tu es l'amie de Syl, je suppose.

La jeune fille aux cheveux gris cendre se tient debout devant la porte du fond, comme figée sur place.

Ryû, devinant à son expression qu'elle est entrée juste à temps pour entendre le nom de Bell, fronce les sourcils.

Satisfait de voir que sa remarque hasardeuse a finalement fait mouche, les lèvres d'Hermès se recourbent en un sourire.

— Nous partons ce soir à huit heures. Rejoins-nous si tu veux venir. Nous t'attendrons, termine-t-il à mi-voix à l'oreille de Ryû, avant de s'éloigner.

Puis, le regard menaçant de l'ensemble du personnel de la taverne toujours braqué sur lui, le dieu s'éclipse rapidement par la porte d'entrée, Asphi à sa suite.

— Ryû… commence Syl en s’approchant de l’Elfe qui a suivi le départ d’Hermès avec une expression pensive sur le visage.

— Syl…

L’Elfe se tourne pour faire face à la jeune fille pâle comme un linge. Elles échangent un long regard en silence.

— Pardonne-moi Ryû. Mais je t’en supplie, sauve Bell, déclare tout à coup Syl.

Son interlocutrice ne détourne pas son regard des yeux gris de la jeune fille, au fond desquels elle peut lire l’inquiétude et la peur de perdre quelqu’un à qui elle tient. Un sourire contrit se dessine sur ses lèvres en voyant le léger tremblement qui secoue le corps de son amie.

— Il est vrai que je te dois beaucoup, Syl. Comment pourrais-je refuser cette demande ? De toute façon, moi non plus, je n’ai pas envie de laisser Cranel mourir, déclare-t-elle sans le moindre détour.

Syl se confond une nouvelle fois en excuses et la remercie enfin avec force.

Finalement, les autres employées, qui ont observé l’échange sans rien dire, entourent les deux jeunes femmes pour s’adresser à elles en souriant.

— Je me charge de te remplacher ici, miaou ! J’aurai qu’à dire à Mama que t’as mal au ventre, miaou ! s’exclame Anya avec enthousiasme.

— Ça m’embête de te voir céder devant Hermès, mais je suppose que tu n’as pas le choix pour cette fois, ajoute Lunoa avec un sourire.

— Miaha ! Ha ! Ha ! Ryû ! Si tu le sauves, il aura une dette envers toi, miaou ! Tu pourras le faire casquer autant que tu veux, miaou ! gouaille Chloé en s’esclaffant à gorge déployée, au milieu des encouragements du reste du groupe.

Les filles qui officient en cuisine et qui ont elles aussi passé la tête par la porte avec curiosité approuvent en levant le pouce dans sa direction.

Ryû contemple ses camarades les unes après les autres pour finir par Syl, qui sourit faiblement. Puis elle fait une petite moue embarrassée.

— Merci, je compte sur vous, dit-elle en tirant sur le ruban de son uniforme, noué sur sa poitrine, avant de se précipiter à l’extérieur.

Une nouvelle goutte de sueur glisse le long de ma joue puis s'écrase au sol.

L'air terriblement humide des strates intermédiaires y est sûrement pour quelque chose, pour autant, je pense que ma situation précaire en est presque l'entière responsable. Car même si nous parvenons à atteindre notre but, rien ne dit que nous en sortions.

L'air humide et presque chaud court sur ma peau pendant que j'avance dans les sombres tréfonds du Donjon, prêtant mon épaule à Welf pour le soutenir. J'observe sans cesse les alentours, priant de toutes mes pathétiques forces pour ne pas tomber sur le moindre monstre. J'ai laissé la totale surveillance de nos arrières à la pauvre Lili.

Nous avons beaucoup avancé depuis notre conciliabule improvisé où j'ai finalement décidé que nous tenterions d'atteindre le 18e sous-sol. Pourtant, nous n'avons toujours pas réussi à trouver un trou qui nous conduira plus bas.

Tentant de réprimer l'épouvante qui monte du fond de mes entrailles, je me force à conserver mon calme.

Paniquer serait la pire chose possible, seuls comme nous le sommes dans ces tunnels à moitié plongés dans l'obscurité, tenaillés par la peur et sursautant au moindre bruit. Nous sommes sur la corde raide. Si nous perdons la tête, c'en est fini de nous.

Nous marchons dans le tunnel rocheux pendant encore un moment, quand soudain nous distinguons dans la pénombre qu'il se sépare en deux un peu plus loin.

« *Il faut toujours tourner à droite lorsqu'on est perdu.* »

Comme Lili l'a conseillé lors de notre conciliabule, je prends celui de droite.

Les halètements de ma porteuse, que j'entends derrière moi, trahissent son profond épuisement. Quant au corps de Welf, dont le flanc est collé au mien, il semble brûlant de fièvre. Ça ne l'empêche pas d'avancer en serrant les dents, refusant à tout prix de nous retarder.

— Lili-portion, tu ne peux pas faire quelque chose pour cette odeur ? demande Welf, tournant légèrement les yeux vers l'arrière.

— Il va falloir vous y habituer. Et puis, je vous signale que c'est moi qui subis le plus cette puanteur, répond aussitôt Lili, avec un regard qui semble sévère à première vue, mais qui n'est finalement que terne à cause de son épuisement.

Le relent dont Welf se plaint émane d’une poche que Lili a pendue autour de son propre cou.

Elle est d’une pestilence telle qu’elle me fait monter les larmes aux yeux.

— Même si cette odeur est horrible pour nous, elle est comme un poison pour les monstres. Tant qu’elle nous protège, il faudrait vraiment quelque chose d’extraordinaire pour forcer un monstre à nous approcher.

Cet objet fétide appelé « morbleu » est la seule raison pour laquelle nous n’avons encore rencontré aucun monstre.

Nous pouvons témoigner de son efficacité, car aucun des monstres violents des sous-sols moyens ne s’aventure près de nous.

— C’est Nahaza qui te l’a donné, c’est ça ?

— Oui. Je lui avais demandé d’en fabriquer pendant que nous explorions encore les strates supérieures.

Sans grand espoir de réussite, Lili cherchait à obtenir quelque chose pour tenir les monstres à distance, avant que nous n’avancions jusqu’aux sous-sols intermédiaires.

Nahaza, qui a l’habitude de récupérer des ingrédients en dehors d’Orario, a apparemment créé le morbleu en associant par hasard des ingrédients de l’extérieur avec ceux du Donjon.

— D’ailleurs lorsqu’elle a testé elle-même son odeur pour la toute première fois, elle est tombée au sol devant mes yeux et s’est mise à rouler comme une folle.

En frottant son nez pour essayer de se débarrasser de l’odeur, d’après ce que nous raconte Lili. Je grimace en m’imaginant la scène.

En tout cas, grâce à la poche pendue au cou de Lili, nous avons jusqu’ici pu éviter toute attaque de monstre. Même si notre stock de morbleu n’est pas infini, je suis content de l’avoir pendant que nous errons sans fin dans les sous-sols intermédiaires.

Tout en distinguant au loin la présence et les grognements des monstres, nous continuons à avancer sans avoir à nous battre.

Quand tout à coup, devant nous, plusieurs paires d’yeux écarlates flottent dans la pénombre tout au bout du tunnel.

Trois monstres ont débouché à cet endroit, nous ont aussitôt repérés et nous fixent à présent de leur regard menaçant. Ce sont des Molosses Infernaux.

Ils se sont arrêtés juste hors d’atteinte de la puanteur qui nous entoure et se trouvent à environ trente mètres devant nous. Ils secouent la tête et grattent le sol de leurs pattes puissantes, se préparant à lancer leur attaque enflammée.

Oh non. Je réalise aussitôt le danger dans lequel nous nous trouvons.

S’ils parviennent à nous atteindre, cette fois, c’en est fini de nous. Je sens Lili se figer derrière moi.

Dois-je me lancer à l’assaut avec peu d’espoir de les vaincre, ou bien utiliser mon Fire Bolt ?

J’hésite un moment en me demandant si la distance entre nous peut être suffisante pour limiter la puissance de leur attaque.

Quand soudain…

— Bon, j’ai pas vraiment le choix, je crois. Laisse-moi faire, murmure Welf, toujours soutenu par mon épaule.

Je contiens une exclamation de surprise juste au moment où il brandit son bras droit devant lui en direction des trois chiens qui se préparent à nous incendier, leur poitrail plaqué au sol. La rapidité de son geste fait claquer le tissu écarlate de sa tunique.

— Brûle tout sur ton passage, retour karmique !

L’incantation est relativement courte.

L’air devant sa main se met à frémir comme sous l’effet de la chaleur puis une onde transparente en jaillit avec force.

Comme éjectée d’un canon à eau, Fonde se propage silencieusement à toute vitesse dans les airs et s’abat sur les Molosses qui se préparaient à envoyer leurs boules de feu.

— Will O’Wisp !

A la seconde suivante, trois détonations retentissent, comme si les dogues venaient d’imploser.

— Un Ignis Fatuus ? ! s’écrie Lili avec stupéfaction.

En voyant de quelle façon les monstres explosent avant d’avoir eu le temps de décharger sur nous leur feu mortel, j’écarquille moi aussi des yeux ébahis. Les dogues se sont abattus au sol, leurs carcasses calcinées et fumantes tournant vers nous des yeux morts.

Ignis Fatuus.

C’est le nom donné à un phénomène magique se produisant lorsque la puissance magique d’un sort échappe au contrôle de son utilisateur.

Dans les Temps Anciens où les dieux n’étaient pas encore descendus en ce bas monde, les humains et les Elfes, avançant à tâtons au gré de leurs découvertes, avaient déjà commencé à réfléchir à comment manipuler la magie au moyen d’incantations.

On raconte que nombre d’explosions et d’incidents résultaient de l’apprentissage de la maîtrise d’un sort. Il n’était donc pas rare d’assister à des scènes similaires à celle qui se déroule à présent sous nos yeux.

Grâce au Falna, la bénédiction divine, chacun développe à présent une magie qui lui est propre, tout en ayant également les moyens de la contrôler. Il est très rare de se retrouver confronté à un Ignis Fatuus.

Et il est sans précédent de voir une telle chose arriver à des monstres.

— Ça a marché, on dirait…

— W… Welf ! Qu’est-ce que c’était ?

— Ma magie est assez spéciale. Il semblerait qu’elle réagisse en présence d’une autre magie et s’en serve comme étincelle pour la faire exploser.

Will O’Wisp. Un feu d’anti-magie.

Avec le bon timing, Welf peut forcer la magie de son ennemi à se retourner contre lui chaque fois qu’il tente de l’utiliser pour attaquer. Plus le sort ennemi est puissant, plus l’explosion est violente. Dans un sens, c’est un sort qui permet de se débarrasser de la magie de l’adversaire.

La nature de ce sort semble être parfaitement adaptée à un forgeron comme Welf, qui préfère se battre face à face avec des armes plutôt que d’utiliser la magie.

— Je l’avais jamais testé contre les montres. En tout cas, il vient de nous sauver la peau, ajoute Welf en grimaçant un sourire, pendant que je cligne des yeux à répétition.

Il nous explique qu’aucune bête utilisant des attaques magiques, comme les Molosses Infernaux, n’existe dans les strates supérieures.

Lorsque nous étions au 13e sous-sol et sur le point de nous faire griller par le Dragonneau, il a laissé le timing lui échapper et n’a pas réagi à temps.

Malgré son incantation plutôt courte, le sort a pris un certain temps à se lancer. La magie de Welf ne semble pas être parfaite en tout point.

— Jamais contre des monstres ? Tu veux dire… que tu l’as déjà essayé contre des humains ?

— Oui, j’ai demandé aux membres de ma Familia de me tester. Ça a fait une belle explosion.

— Maître Welf, c’était…

— Je sais ! Je n’aurais pas dû ! Mais bon, je leur ai demandé de m’aider à la tester et ils savaient parfaitement que je n’avais aucune idée de ce qui se passerait. Bon, d’accord, je suis probablement le seul responsable ! ajoute-t-il avec un rictus précipité, se sentant visiblement coupable, pendant qu’une expression profondément désapprobatrice se peint sur le visage de Lili.

Je commence à me demander si ses camarades n’apprécient pas Welf uniquement à cause de son appartenance au clan Crozzo ou s’il existe une autre raison.

Malgré tout, avec ça, notre futur s’éclaire sensiblement. Être capable de stopper les Molosses Infernaux de cette façon est un avantage décisif.

Guidés par ce faible espoir, nous dépassons les corps des monstres, encore agités d’un faible soubresaut. Terrassés par l’explosion, ils ne font pas mine de se relever ou de nous poursuivre.

Nous continuons notre route en réservant le même sort aux monstres que nous rencontrons ensuite.

Grâce à Lili, qui résiste avec courage à l’odeur infecte qui émane du sac pendu autour de son cou, nous évitons une majorité d’attaques, et je me charge d’écraser avec mon Fire Bolt ceux qui osent nous approcher.

Welf, de son côté, se charge de neutraliser les attaques à distance des chiens en laçant sur eux son sort d’anti-magie pendant qu’ils se préparent à lancer sur nous leurs boules de feu.

— Tiens, Welf, dis-je en lui tendant un tube empli d’une potion bleu foncé que j’ai sorti de l’étui pendu à ma cuisse.

— Qu’est-ce que c’est ? Une potion magique ? demande-t-il.

Il en avale la moitié sans attendre.

— Ah non, ce n’est pas que ça, n’est-ce pas ? Je me sens léger, tout à coup.

Je viens de lui donner la potion double créée elle aussi par Nahaza. Elle vient de restaurer à la fois les forces physiques de Welf, mais aussi ses forces psychiques. Il l’a bien mérité, après avoir avancé si longtemps malgré sa jambe cassée et après avoir lancé tant de fois son sort.

Soulagé de voir son effet sur lui, je lui explique les vertus de la décoction et il m’adresse un sourire.

— Ça, c’est du bon remède. J’espère que tu me montreras où je peux m’en procurer pour la prochaine fois.

— Sans problème, si jamais on arrive à rentrer, dis-je avec un rire, avant d'avaler le reste de la potion, qu'il m'a rendue.

Même si ce n'est pas complètement, elle restaure aussitôt une grande partie de mes capacités physiques et mentales.

— Maître Bell. Pouvez-vous partager cette potion avec moi aussi ?

— Hein ? Bah, tu viens d'en finir une. Pas la peine de gaspiller.

— C'est pas juste ! Pourquoi seuls maître Welf et vous buvez à cette bouteille ?

— Qu'est-ce que tu racontes ?

La tension qui pesait sur toute l'équipe s'allège un peu au gré de cette petite chamaillerie. Tout en restant sur nos gardes, nous nous permettons de relâcher un peu le stress qui nous tenaillait jusqu'ici.

Je prête à nouveau mon épaule à mon camarade, puis, nos arrières protégés par Lili, nous continuons notre exploration.

Pas après pas, sans perdre espoir, nous avançons dans le ventre du labyrinthe, jusqu'à ce qu'enfin…

— En voilà un.

A un tournant, je passe la tête en reconnaissance et aperçois un trou dans le sol, en plein milieu du couloir. Comme pour séparer le couloir où nous nous trouvons de celui qui le suit, l'orifice déformé bée.

Welf toujours accroché à mon épaule, je m'approche jusqu'au bord et nous lançons un regard anxieux dans ses profondeurs. Lili l'observe elle aussi, et nous voyons qu'il relie en effet cet étage à celui qui se trouve en dessous.

À juger par sa profondeur, c'est probablement le 16e sous-sol.

Nos visages faiblement illuminés par les lueurs qui brillent dans l'obscurité, nous échangeons un regard, puis hochons tous la tête.

J'ancre mon bras droit solidement autour de la taille de Welf, tout en passant mon bras gauche autour du sac de Lili. Lili et moi prenons une légère inspiration… puis nous sautons.

Une lune dorée brille dans le ciel.

Le soleil est maintenant couché sur Orario, laissant place au bleu profond du firmament nocturne. La lueur des lampes magiques

brille comme autant de pierres précieuses scintillant au travers de la ville. Dressée dans le parc qui marque le centre de la ville, la haute et blanche tour domine ces rues chatoyantes où règne un joyeux brouhaha : Babel.

Au dernier étage de cet édifice où seules certaines divinités privilégiées ont le droit de résider, une déesse s'avance.

Ses pas résonnent sur le sol, pendant qu'elle repousse sa chevelure argentée derrière ses épaules d'un geste négligent des mains. Après avoir parcouru un long couloir puis ouvert la monumentale porte en chêne qui le termine, Freya, déesse de la Beauté, apostrophe sans attendre ses visiteurs.

— Vous ai-je fait attendre ?

La grande salle est décorée d'étagères et de meubles en tout genre d'un luxe incroyable. Elle est accompagnée d'Ottar, son acolyte. Ils font face à un dieu et sa compagne.

— Pas du tout, voyons. C'est à moi de m'excuser d'une telle intrusion, honorable Freya.

Hermès, installé à une large et étrange table de bois dont les pieds sont sculptés en forme de pomme, l'accueille d'un ton aimable. Asphi assise à ses côtés est extrêmement tendue.

Après leur avoir lancé un coup d'œil, Freya prend à son tour place à la table, s'asseyant sur la chaise qu'Ottar a tirée pour elle.

Chacun de ses gestes est d'une grâce fascinante. Sa poitrine est mise en valeur par le généreux décolleté de sa robe noire. Le siège émet un minuscule grincement lorsque la déesse s'appuie en arrière d'un mouvement de sa taille souple, sa chevelure argentée frôlant la blancheur de marbre de son cou.

Asphi, qui a suivi chacun de ses mouvements avec une fascination empreinte de désir, rougit brutalement et détourne le regard. Pendant que son acolyte succombe aux charmes de la déesse, Hermès maintient le même sourire charmant.

Séparées par la grande table, les deux divinités accompagnées de leur acolyte se font face.

— Et donc, c'est à quel sujet ? demande-t-elle, sans le moindre préambule.

Devant l'attitude ouverte et assurée de la déesse, qui leur fait face, sans même croiser les jambes, Hermès écarquille légèrement ses yeux effilés.

— Je suppose que vous êtes déjà au courant, honorable Freya, mais Bell Cranel n’est pas encore remonté du Donjon. Hestia et moi sommes sur le point de partir à sa rescousse.

— Et… ?

— J’ai pensé qu’il valait mieux venir vous prévenir.

— Pourquoi donc as-tu pensé une telle chose ? Crois-tu avoir besoin de ma permission ? répond-elle sans changer d’expression, le même sourire sur le visage.

Hermès fait de même.

— La manière dont vous l’avez protégé au dernier Denatus ne m’a pas échappé, honorable Freya. Si cet aventurier a attiré sur lui votre éblouissant regard, vous ne pouvez m’en vouloir de m’intéresser à lui.

En effet, dix jours plus tôt, Freya a bel et bien défendu Bell. Plus exactement, elle est intervenue pour empêcher Loki, qui cherchait à découvrir pourquoi le jeune garçon avait évolué si rapidement, de fouiller dans sa vie privée en faisant savoir aux autres dieux présents qu’elle trouvait une telle intrusion contraire aux règles.

La plupart des dieux de sexe masculin qui assistent au Denatus sont incapables de résister à Freya. Sa beauté les subjugue à moitié, les poussant à agir comme elle l’entend sans jamais se poser de questions sur ses motifs cachés.

Ce jour-là, Hermès a pourtant bien agi comme les autres.

— Je suis bien sûr moi aussi l’esclave de vos charmes infinis. Mais pas au point d’ignorer ce qui se passe juste sous mon nez.

Simplement, l’impression qu’il donnait lui aussi d’être subjugué par la déesse n’était que comédie.

Fixant le dieu tout sourire qui se tient devant elle, Freya laisse échapper un murmure de dépit.

— J’ai également constaté que votre stratégie est très différente des fois précédentes, au point que très peu d’autres dieux semblent s’être rendu compte de ce que vous êtes en train de faire.

Freya est célèbre pour sa manie de collectionner les hommes. Toutefois, d’habitude, elle agit sans attendre et insiste pour capturer elle-même sa victime.

Normalement, elle se lance à l’attaque de sa proie avec vigueur, c’est pourquoi il est évident qu’elle se conduit de manière très différente pour ce

qui est de Bell. Elle ne prend généralement pas des chemins aussi détournés.

La façon dont elle reste à distance du garçon a probablement échappé à la majorité des dieux.

— Assez, réplique la déesse d'un ton chargé d'ennui.

Abandonnant toute idée de cacher son intérêt pour Bell, elle défie Hermès du regard, comme pour lui signifier d'arrêter de tourner autour du pot.

— Je n'ai pas l'intention de porter la main sur votre jouet. Tout ce que je souhaite, c'est voir de mes propres yeux ce dont il est capable, explique Hermès avec sérieux.

Expression aussitôt remplacée par un sourire suppliant et des yeux embués de larmes.

— Alors je vous en supplie, honorable Freya, ne vous mettez pas en tête de vous en prendre à ma pauvre Familia, d'accord ?

Un visage froid accueille les singeries du dieu. La Deusdea le fixe avec le dégoût qu'elle réserve habituellement aux pires insectes.

La Familia de Freya est, avec celle de Loki, la plus puissante d'Orario. Si jamais il lui prenait l'envie de s'attaquer à une Familia comme celle d'Hermès, cette dernière disparaîtrait aussitôt.

Elle se doute que c'est la véritable raison de sa visite. Hermès est venu s'assurer que rien n'arrivera à sa chère Familia.

Malgré son honnêteté, elle devine qu'il ne lui a pas tout dit.

Freya est capable de le sentir. Elle tente de détecter ce qui se cache derrière son but affiché de voir de ses propres yeux le pouvoir du jeune homme, puis finalement renonce.'

Elle pousse un soupir en se disant qu'elle perd son temps.

— Très bien, comme tu voudras, finit-elle par acquiescer en se promettant de garder un œil sur Hermès.

Elle ne sent aucune hostilité envers Bell.

Ayant reçu cette permission le dieu semble visiblement soulagé.

— Je vous remercie, ô honorable Freya ! C'est une grande dette que je vous dois là ! Si jamais vous avez un problème, n'hésitez surtout pas à m'en parler, je verrai ce que je peux faire pour…

— A une condition, interrompt Freya en se levant soudain de son siège.

Elle s'approche du dieu qui a repris son attitude loufoque et pose la main sur son épaule. Elle se penche pour lui murmurer à l'oreille d'une

voix mielleuse :

— N’oublie jamais que la seule personne autorisée à m’amuser à ses frais… c’est moi.

Alors qu’Hermès est pris d’une terreur incontrôlable, sa respiration se bloque une seconde dans sa poitrine.

Ses lèvres se courbent dans un sourire froid.

— C… Compris. Je vous en fais le serment.

— Parfait. Veille à garder cela en tête.

Hermès hoche la tête, le visage couvert de sueur, tandis que Freya se relève et s’éloigne avec un sourire et un dernier regard en coin. Puis elle désigne la porte d’un geste de la main et les invite à la franchir.

Hermès bat en retraite avec précipitation, coupant court les formules de politesse, tout en murmurant à Asphi, elle-même écrasée par la présence d’Ottar : « *J’ai cru que j’allais y passer…* », pendant que Freya observe leur départ en silence.

La porte à doubles battants se referme derrière eux avec un claquement retentissant.

— Vous êtes certaine que c’est ce que vous voulez ? interroge Ottar. C’est ce qu’il dit maintenant, seulement, il se peut qu’il ait déjà manigancé autre chose dans notre dos. Je ne tiens pas à vous embêter avec mon opinion personnelle, mais ce dieu m’a toujours semblé louche.

Freya laisse échapper un petit rire guttural.

— Nous verrons le temps venu. Si jamais il vient, répond-elle avant de s’éloigner du centre de la pièce pour se tenir devant la fenêtre.

La lueur de la lune filtre à travers l’immense panneau de verre et baigne les pieds de la déesse.

— Ishtar me surveille d’un peu trop près ces derniers temps. Je préfère ne pas trop attirer son attention pour le moment et éviter les questions gênantes. Quoi qu’Hermès ait l’intention de faire, ça m’est égal, explique-t-elle à Ottar en se souvenant de l’autre déesse de la Beauté qui l’a prise à partie lors du dernier Denatus.

Il lui suffit de savoir qu’Hermès ne cherche pas à blesser Bell.

Du haut de la tour de Babel, son regard porte sur l’ensemble de la ville d’Orario. Le peuple qui va et vient n’est pas plus grand que des grains de poussière, à une telle hauteur. Son flot passe d’une Grand-Rue à l’autre. Les centaines de points lumineux qui bordent ces artères scintillent comme la Voie lactée.

Freya baisse lentement les yeux vers le parc central au pied de la tour où un petit groupe de personnes se forme devant une de ses entrées.

Elle sourit doucement.

— T’en as mis du temps, Hermès ! l’apostrophe Hestia avec colère alors qu’il vient tout juste de sortir de la tour.

Ils se trouvent devant la porte ouest. L’obscurité de la nuit confère au parc central, bien moins fréquenté qu’en pleine journée, une atmosphère solitaire.

Les arbres à large feuille qui y poussent se tiennent immobiles.

Les préparatifs de l’expédition de sauvetage sont déjà terminés depuis longtemps. Hestia a mis un long manteau fruste pour cacher le fait qu’elle est une déesse et porte un petit sac à dos. Elle ressemble à Lili la porteuse. Mikoto et les deux autres membres de la Familia de Takemikazuchi sont là. Tous sont fin prêts au départ.

En voyant que l’impatience d’Hestia atteint son comble, Hermès, accompagné d’Asphi, lui lance un sourire crispé.

— Excuse-moi, j’avais quelques affaires pressantes à régler. Tu sais ce que c’est. Désolé pour le retard, ajoute-t-il d’un ton contrit après avoir lancé un coup d’œil épuisé en direction du haut de la tour.

Hestia, morte d’impatience, est sur le point d’annoncer le départ, lorsque…

— Maîtresse Hestia, l’appelle Mikoto après s’être approchée d’elle.

La petite déesse se retourne.

Elle découvre une mystérieuse silhouette qui s’approche de leur groupe.

Elle porte une cape qui lui tombe jusqu’aux reins, accompagnée d’une capuche si profonde qu’elle cache entièrement le visage de l’inconnue hormis ses lèvres. En effet, à en juger par les jambes fines et féminines vêtues d’un sort et de longues jambières qui lui montent à mi-cuisse, il s’agit bien d’une femme.

Une longue épée de bois est pendue à sa ceinture, dépassant de sous sa cape, tandis que deux petits sabres, des *kodachi*, sont attachés à chacune de ses cuisses.

L’aventurière, prête au combat, vient se planter juste devant Hestia.

Hermès lance un sourire à la troupe qui s’approche de l’intruse d’un air menaçant.

— Elle est là pour nous aider. Elle est très forte, vous verrez. Vous n’avez pas à vous en faire.

Hestia se tourne un instant vers Hermès avec curiosité, avant de rediriger son regard vers la nouvelle arrivante pour la dévisager.

Les yeux qui rencontrent les siens du fond de la capuche sont d’un bleu transparent comme le ciel.

Avec l’addition de cette aventurière, la troupe se met en marche et passe la porte de Babel.

Hestia et ses amis s’engagent dans l’immense labyrinthe souterrain dans l’espoir de retrouver l’équipe de Bell.

© Suzuhito Yasuda
Chapitre 3
Raid mortel
au cœur du labyrinthe

Les hurlements féroces du monstre se changent rapidement en cris de douleur.

L’air siffle, comme traversé par un objet long et fin, le son se répercutant à l’infini. Le sabre de bois bouge à une telle vitesse qu’il laisse une trace presque tangible sur ses alentours, menant une danse unilatérale et invulnérable.

La cape claque violemment dans l’air brassé par ces mouvements d’une rapidité inimaginable. Seuls deux yeux bleu clair sont illuminés par les points de lumière qui parsèment le plafond.

Tel un tourbillon, l’aventurière met en pièces la dizaine de monstres qui l’entourent sans manifester le moindre effort.

— Kwiii ? !

— Gaaah ? !

D’une trajectoire impeccable de son épée, elle tranche en moins d’un instant un Almiraj, incapable de réagir lorsqu’elle s’avance sous sa garde, puis un second et un troisième.

La tentative des monstres pour la cerner a été vaine. Suivre les mouvements bien trop rapides de l’aventurière encapuchonnée, dont la bouche est désormais couverte d’un masque, leur est impossible. Un Molosse Infernal tente de sauter sur son dos découvert, la salive tombant de ses crocs, mais tombe aussitôt, la mâchoire brisée, sous un coup de l’épée de bois qui virevolte comme une toupie.

— Kyuwah ! !

Deux Almirajs se précipitent à leur tour en poussant des cris aigus, armés chacun d’un tomahawk grossier fourni par le Donjon.

L’aventurière encapuchonnée dévie sans effort le premier lancer, tactique favorite de ces lagomorphes, puis attrape le second d’une main et le renvoie d’un geste prompt vers son propriétaire.

Le tomahawk s’enchâsse dans la gueule ébahie de l’Almiraj qui bascule en arrière et s’effondre au sol.

Le seul monstre survivant semble stupéfait de la disparition soudaine de son compagnon, qui se trouvait juste à ses côtés, quand la sombre

silhouette se dresse soudain et lui porte un coup de l'épée de bois en plein front. La créature pousse un petit cri de surprise, ses yeux écarlates exorbités, puis s'effondre à son tour.

— Que… Qu'est-ce qu'elle est forte.

— Elle s'en est chargée toute seule malgré leur nombre.

— Eh ben…

Mikoto, Ôka et Chigusa, les membres de la Familia de Takemikazuchi, contemplent la bataille d'un air ahuri, chacun exprimant la même stupeur à sa façon.

Ils se trouvent à présent au 13e sous-sol du Donjon.

Il n'a fallu que quelques heures à l'expédition de sauvetage menée par Hestia pour traverser les strates supérieures et entrer dans les intermédiaires. La rapidité de leur progression dépasse de très loin ce qu'ils avaient prévu au départ.

La cause de cette progression si rapide n'est nulle autre que l'aventurière à la capuche.

Jusqu'ici, aucun autre membre de l'équipe n'a eu à intervenir. Elle a décimé tous les monstres qu'ils ont rencontrés. Cette aventurière aussi surnommée l'Ouragan se tient à un stade autrement plus élevé que celui de Mikoto et ses compagnons. Elle est en réalité au niveau 4.

Même Asphi, main droite d'Hermès, n'est pas à la hauteur de la facilité et la vitesse inimaginable avec laquelle l'aventurière en capuchonnée se débarrasse des monstres des sous-sols supérieurs et moyens.

— Oooh ! !

Avec un bruit de roulement infernal, un Cuirassé se précipite sur eux du fond du tunnel.

L'Ouragan fait calmement face à la boule de chair géante et tire un de ses *kodachi* en silence. Elle feinte la charge de la bête au tout dernier moment et, rapide comme l'éclair, plante la lame blanche de son petit sabre au passage dans son flanc.

Sans cesser sa course folle et sans comprendre le coup fatal qui vient de lui être porté, le monstre continue droit devant lui avant de s'affaler, son corps soudain déroulé coupé en quatre morceaux qui dévalent jusqu'au pied des protégés de Takemikazuchi, effarés.

— C'est vrai que ça arrange bien les choses. On peut la laisser se charger de dégager le chemin pour nous même dans les strates intermédiaires et… Oups.

Asphi, qui commentait les actions de leur puissante avant-garde, vient de remarquer quelques monstres qui débouchent d'un tunnel adjacent donnant sur celui-ci. Les membres de la Familia de Takemikazuchi se retournent avec une exclamation de surprise et serrent les rangs pour protéger Hestia et Hermès.

— Veuillez m'excuser, mais… par ici, lance Asphi.

Ignorant les deux Molosses Infernaux, elle attrape l'épaule de Chigusa, qui porte un sac à dos, pour la tirer en arrière.

— Hein ? ! s'exclame cette dernière, qui se tenait près du mur du tunnel.

Aussitôt, une protubérance se forme dans la paroi, là où elle se tenait, comme poussée de l'intérieur par une taupe.

Asphi brandit son épée courte, pendue à sa taille sous son manteau d'un blanc immaculé.

L'instant suivant, un Dungeon Worm surgit de la paroi. Ce monstre qui ressemble à un ver géant muni seulement d'une énorme bouche remplie de crocs se tord dans les airs, la moitié de son corps hideux tentant toujours de s'extirper du mur. Asphi attaque de front le prédateur qui se déplace en creusant les parois du Donjon pour bondir sur ses proies et le tranche sur toute sa longueur.

Des giclées de sang s'envolent du corps coupé en deux. Chigusa se fige à la vue des deux parties égales du monstre partant dans deux directions opposées.

— Je me charge du reste, ne vous en faites pas, ajoute Asphi en tournant aussitôt son attention sur les deux Molosses.

Elle porte à nouveau la main à sa taille vers l'épaisse ceinture de cuir qui l'entoure. En plus du fourreau de son épée courte, plusieurs étuis y sont attachés dans lesquels sont rangés divers objets.

De l'un d'eux, elle sort une petite bouteille emplie d'un liquide couleur vert mousse. Elle la lance sur les deux monstres.

— Gruuuh ? !

La fiole s'écrase au sol libérant un liquide qui éclabousse la gueule des deux dogues. Épaisse et collante comme un gel, la substance englue et scelle la gueule des deux monstres qui se préparaient à lancer leur boule de feu.

Les monstres canins se mettent à sauter sur place et à griffer leur propre gueule de leurs pattes, pour tenter d'enlever la substance

vert mousse. Cette fois, Asphi tire d'une gaine deux fléchettes ornées d'une spirale et les lance sur les monstres.

Elles les frappent chacun en plein front, les tuant sur le coup.

— Je pense pouvoir m'en tirer seule sans problème pour couvrir nos arrières.

Les regards de la Familia de Takemikazuchi se posent sur la jeune femme qui a su utiliser son équipement avec une précision et un résultat si remarquables pour se débarrasser de ses attaquants.

Asphi Al Andromeda est une aventurière supérieure appartenant à la Familia d'Hermès. L'épithète que les dieux lui ont donnée est Persée, spécialiste en tout genre.

Elle est l'une des très rares personnes à Orario à posséder non seulement la capacité avancée *Mysticisme*, mais aussi la très rare compétence qui permet de fabriquer des objets magiques.

— Hermès ? Je croyais que tes Enfants étaient tous au niveau 2, lance Hestia avec un regard courroucé.

— Ha ! Ha ! Ha ! Ah oui, c'est vrai ! J'ai oublié de prévenir la Guilde qu'elle avait changé de niveau ! répond ce dernier comme si de rien n'était.

D'après la facilité avec laquelle Asphi a vaincu ces monstres des sous-sols moyens, il est tellement évident qu'elle n'est plus au niveau 2 qu'Hermès n'a d'autre choix que de le reconnaître aussitôt.

Non pas que sa Familia n'apprécie pas de se faire remarquer, mais tous ses membres préfèrent de loin éviter la visibilité qui vient avec la gloire et se contenter de conserver une position intermédiaire.

Ils n'aiment pas diriger, ils préfèrent garder une certaine neutralité, exactement de la même façon qu'Hermès.

Hestia, qui connaît le dieu depuis le temps où ils vivaient au ciel, remarque cette ressemblance en silence.

— Qu'est-ce qu'il fait sombre, dit-elle tout haut, ses mots ricochant sur les parois humides du 13e étage pendant qu'ils reprennent leur avancée une fois l'attaque terminée.

Au contraire des sous-sols supérieurs, qui sont abondamment illuminés, les strates moyennes baignent dans une semi-obscurité. Hestia découvre dans quel terrible endroit les Enfants plongent, jour après jour.

Avec des statistiques qui augmentent leurs cinq sens, les aventuriers n'ont peut-être besoin de rien de plus que cette faible lueur pour conserver un large champ de vision. Cependant, pour Hestia, dont l'Arcanum, le

pouvoir divin, a été scellé et dont les facultés physiques atteignent à peine celles du plus faible aventurier, ces tunnels sont à la fois profondément obscurs et terriblement inquiétants. Elle distingue difficilement ce qui se trouve à ses pieds et aurait probablement trop peur pour courir dans de telles conditions.

Cette pénombre écrase son corps et son esprit, instillant en elle une anxiété constante. Peu importe qu'elle soit une déesse. Pour tenter de calmer sa respiration paniquée, elle promène autour d'elle la lumière de la lampe qu'elle porte, pour observer les alentours.

La lumière tombe sur une paroi grise et un énorme rocher contre celle-ci. Un de ceux qui peuvent être brisés par les monstres pour se procurer les armes naturelles du Donjon. Puis un peu plus loin, elle détecte l'éclat métallique d'une lame d'épée brisée. Intriguée, elle dirige la lumière de la lampe dans cette direction et tombe soudain sur le corps ensanglanté et sans vie d'un Molosse Infernal, dont les yeux vides sont levés vers elle. Elle pousse un cri et bouscule Hermès en reculant.

— Hé ! Ça va… rassure ce dernier en retenant la petite déesse de ses paumes.

Le monstre allongé au sol est bel et bien mort. Son cadavre, qui était abandonné sans que quiconque s'occupe de récupérer sa pierre magique, a conservé sa forme. Il doit être là depuis un certain temps, car une odeur de putréfaction plane autour de lui. Hestia se retourne vers Hermès, tentant de contrôler les battements affolés de son cœur. Le dieu lui adresse un sourire contrit.

Hestia ne peut s'empêcher d'envier un peu Hermès, qui a l'habitude des voyages et qui, paraît-il, voit très bien dans le noir. Une moue boudeuse commence à se former sur son visage quand une idée la traverse brusquement. Elle se tourne alors pour observer ce qui se trouve à ses pieds.

Une épée brisée et le cadavre ensanglanté d'un monstre. C'est donc le lieu d'un affrontement entre un ou plusieurs aventuriers et ce monstre. De toute évidence, ils étaient bien trop pressés pour récupérer sa pierre magique.

Profondément inquiète pour Bell, Hestia ne peut s'empêcher d'ajouter la silhouette du jeune homme à la scène qu'elle a sous les yeux.

— Andromeda. Où devons-nous chercher ? demande Ôka, pendant qu'un très léger gémissement monte dans la gorge d'Hestia. Ça ne nous

servira pas à grand-chose d’errer au hasard. Je doute que nous trouvions Bell Cranel et son équipe de cette façon.

Après avoir jeté un œil dans la direction de l’aventurier à la prestance indéniable, avec ses larges épaules et son mètre quatre-vingt-dix, Asphi se tourne pour faire face au bout du tunnel.

— Bell Cranel et son équipe n’étaient équipés que pour une expédition d’une journée. Ils n’avaient certainement pas la possibilité de séjourner plus longtemps dans le Donjon. Il est naturel de penser qu’il a dû leur arriver quelque chose qui les a empêchés de battre en retraite.

— Comme un accident ?

— Oui. Sinon le fait qu’ils sont encore dans le labyrinthe alors qu’ils ont réussi à échapper à la mort ne fait aucun sens. Je me demande si par hasard, ils ne seraient pas tombés par un de ces trous. Ce sont de vrais pièges… constate-t-elle en remontant ses lunettes sur son nez, pendant que Mikoto et Chigusa écarquillent les yeux. Ce qu’il faut déterminer, c’est ce qu’ils ont décidé de faire s’ils sont tombés si bas qu’ils ne pouvaient plus remonter. Je doute fortement qu’ils aient choisi d’errer dans le labyrinthe tout en s’exposant aux attaques de n’importe quel monstre. A mon avis, une équipe qui aurait pris une décision aussi stupide n’aurait jamais survécu aussi longtemps.

Après s’être tue un instant, elle continue :

— Je pense qu’il serait bon de considérer l’hypothèse qu’ils ont abandonné toute idée de remonter et ont plutôt choisi de descendre jusqu’à l’aire de repos du 18e sous-sol.

— C’est une idée de fou. Comment pourraient-ils y arriver ? s’exclame Ôka sans en croire ses oreilles.

Tous ceux qui ont fait l’expérience terrible du Donjon savent à quel point il est dangereux de s’y aventurer sans la moindre idée des dangers qui vous y attendent. Si Bell et son équipe sont tombés dans un de ces trous, nul doute qu’ils se sont retrouvés exactement dans cette situation.

— Moi, c’est ce que je ferais, déclare une voix cristalline.

L’aventurière encapuchonnée s’exprime pour la toute première fois.

Les protégés de Takemikazuchi se tournent d’un coup vers l’aventurière, qui fidèle à son poste d’avant-garde, leur tourne toujours le dos.

— En outre, je suis certaine que tous trois… ou plutôt que ce jeune aventurier, qui a déjà dû surmonter un si terrible obstacle, n’hésiterait pas à

aller de l’avant sans se retourner, termine-t-elle, sa voix tintant telle une clochette aux oreilles du reste de l’équipe.

Asphi contemple le visage masqué de l’aventurière pendant quelques instants, puis se tourne vers Hermès.

— Qu’en pensez-vous, Maître Hermès ?

— Ton raisonnement me paraît juste, Asphi.

— De toute façon, moi aussi… je sens que Bell est en dessous de nous. En tout cas, c’est l’impression que ça me fait, révèle Hestia, debout à côté du dieu, en plaçant ses mains de chaque côté de sa tête.

Même avec la perception de sa bénédiction, elle n’est pas capable d’indiquer sa position exacte. Réduite à ses facultés humaines, mais tout de même capable de sentir le lien avec son acolyte, Hestia envoie son esprit parcourir les tréfonds pour trouver des traces de sa faveur divine.

Elle ferme les yeux et fronce furieusement les sourcils pour se concentrer. Ses couettes tressautent et finissent par pointer vers le sol avec décision, parcourues par un frémissement visible.

— Quatre personnes pour. C’est donc décidé, dirigeons-nous vers le 18e sous-sol, annonce Asphi en se comptant parmi les votes.

Ce faisant, elle ignore Ôka, Mikoto et Chigusa, qui n’ont pas osé s’interposer. Ils se remettent en formation et partent à nouveau à la recherche du passage vers l’étage inférieur.

L’aventurière encapuchonnée est toujours en tête, tandis qu’Asphi surveille les arrières, protégeant Hermès et Hestia par la même occasion. Cette formation puissante n’a pas le moindre mal à couper au travers de nombreux monstres qui les assaillent, avançant droit dans le Donjon tout en laissant aux aventuriers le soin de protéger le centre des autres attaques.

Mikoto et Ôka sont armés de lances et de boucliers fournis par Chigusa qui fait office de porteuse. Ils renforcent le milieu de la formation et se protègent mutuellement des attaques, bénéficiant parfois du support à distance ou rapproché d’Asphi. Cette équipe n’a pas un seul point faible.

— Quand même, il faut une sacrée audace à une équipe qui vient à peine de découvrir les strates intermédiaires pour décider de descendre jusqu’à la 18e, remarque Mikoto, admirative.

— Tout à fait, acquiesce Asphi. Je devine qu’il y a dans cette équipe quelqu’un qui a non seulement le ventre bien accroché, mais aussi une grande intelligence.

Leur conversation résonne le long des parois du Donjon, juste avant que leur groupe ne débouche dans une large salle.

C’est une de ces pièces rondes surmontées d’un dôme qu’ils ont déjà rencontré plusieurs fois auparavant. Mais son sol est constitué de larges gradins irréguliers qui mènent à un orifice où s’enfonce un escalier.

Celui qui mène au sous-sol inférieur.

— Donc, nous voilà arrivés au passage officiel. Est-ce que ça n’aurait pas été plus rapide de sauter dans l’un des trous que nous avons croisés ?

— Non, Maîtresse Hestia. Les trous des strates moyennes se forment et se ferment de manière totalement irrégulière. Ils apparaissent totalement au hasard. Sauter dans l’un d’eux signifierait perdre toute orientation. Nous serions à notre tour pris au piège du Donjon.

— Et puis, nous ne pouvons pas abandonner la possibilité que Bell ait décidé de remonter. Si nous voulons avoir une chance de tomber sur lui, il vaut cent fois mieux rester sur le chemin habituel. Pour sortir du Donjon, il faut obligatoirement emprunter les escaliers, c’est une règle que suivent tous les aventuriers. C’est le meilleur moyen d’éviter de dépasser son équipe sans la voir et le plus rapide d’avancer, explique Asphi.

Hestia hoche la tête d’un air appréciateur, pendant que l’aventurière encapuchonnée se remet en marche.

Le reste du groupe s’élance à la suite de sa cape flottante, en direction des sous-sols suivants.

L’air tout autour est plus tendu que la corde d’un arc tirée au maximum.

— C’était notre dernier sac de boules puantes, avise Lili d’une voix parcourue d’un frémissement presque imperceptible.

Welf a la sensation que le mince fil par lequel il tenait encore vient de lâcher.

Ils se trouvent dans un tunnel du 16e étage. Après avoir marché au hasard pour trouver un trou de communication vers le sous-sol inférieur, l’équipe s’est arrêtée en plein centre du couloir. Ils ne peuvent pas avancer plus loin.

L’air est terriblement lourd. Leur respiration est en feu. La tension est à son comble.

La puanteur étrange qui jusqu’ici les protégeait des attaques directes des monstres vient de disparaître, remplacée aussitôt par une sensation de pure malveillance dirigée droit sur eux.

Cette pression qui pèse sur eux alors qu’ils sont à découvert au point de s’en sentir presque nus dépasse tout ce que Welf a pu jusqu’ici supporter. La manière dont son champ de vision tremble au gré des battements de son cœur est une chose dont il n’avait jamais encore fait l’expérience. Sa conscience est en lambeaux, son attention sautant d’un bruit à l’autre. Il serre les dents comme un fou pour tenter de rassembler le peu de contrôle qui lui reste.

Le corps de Bell, qui le soutient d’une épaule, est brûlant. Lili détache la dernière poche puante de son cou d’une main tremblante et le sac tombe au sol avec un petit bruit sec, se désagrégeant aussitôt.

Les yeux de toute l’équipe sont rivés sur le bout du couloir qui s’étend devant eux.

La présence invisible qu’ils détectent dans les ténèbres emplissant le fond du tunnel fait s’emballer leur cœur de terreur et extirpe de leur corps une sueur épaisse accompagnée de longs frissons. Elle exerce sur eux une pression absolument écrasante.

C’est impossible qu’une telle chose existe, c’est une plaisanterie ou quoi ?

Les mots s’emballent dans le cerveau fatigué de Welf.

Il ne sait pas ce que c’est et il ne veut pas le savoir. Jamais, il en est certain, il n’a été confronté à un phénomène aussi incompréhensible. De quel monstre peut bien émaner une telle aura meurtrière ? Si seulement quelqu’un pouvait lui donner la réponse.

Finalement, des pas lourds résonnent.

Les tremblements du sol se dirigent dans leur direction, du fond des ténèbres.

C’est comme s’il était pris dans un cauchemar où une guillotine s’approche inéluctablement.

Cette chose… Cette chose… c’est…

Une énorme sonnette d’alarme retentit en Welf. Pour lui résister, il se saisit de la poignée de l’énorme épée qu’il porte sur son dos, la serrant au point de faire blanchir ses articulations.

Il fronce les sourcils et se force à jeter un regard de glace en direction des ténèbres qui rodent tout au bout du tunnel… quand enfin, grâce à la faible lumière qui tombe du plafond, il distingue clairement un corps couvert d'une toison rouge.

La bête aux muscles massifs renâcle avec colère et frappe violemment le sol de ses énormes sabots.

Le monstre apparaît enfin devant eux, brandissant avec fierté ses cornes imposantes et magnifiques.

Un corps humain à tête de taureau de plus de deux mètres de haut.

Le taureau monstrueux domine l'équipe de toute sa hauteur, tenant dans ses deux mains une hache de guerre fruste et imposante, sans aucun doute une des armes de l'Arsenal naturel du Donjon.

Sa toute première rencontre avec un Minotaure coupe le souffle de Welf.

— Mouuuh ! !

Impossible de se battre contre une chose pareille, songe-t-il tout d'abord. Sa volonté se brise d'un coup, toute velléité de défense ou de simple affrontement disparaissant sans laisser la moindre trace.

Un mugissement violent retentit dans les airs.

La terreur qu'instille en lui ce terrible son le cloue aussitôt sur place. Au cri du Minotaure, monstre de niveau 2, Welf, qui n'est qu'au niveau 1, est aussitôt paralysé. Sa main posée sur la poignée de son épée est figée sur place, incapable de tirer l'arme de son fourreau.

Sans attendre, le monstre se précipite sur eux en écrasant le sol de ses sabots, brandissant au-dessus de sa tête sa hache de pierre.

La mort !

Welf ne peut que se résoudre à l'inéluctable fatalité devant l'attaque approchante du monstre.

Mais à la seconde suivante, il trébuche.

Son champ de vision est brusquement secoué.

L'épaule qui le soutenait jusqu'ici vient de disparaître.

C'est Lili qui, voyant qu'il a perdu d'un seul coup son équilibre, s'avance pour le retenir au dernier moment et pour l'empêcher de s'affaler au sol. Welf, tombé à genoux, relève immédiatement la tête.

Il aperçoit une silhouette de dos qui se précipite vers la bête.

— Mouuuh ! !

Le jeune homme aux cheveux blancs s’élance pour percuter de plein fouet le Minotaure, qui pousse un long mugissement.

Plus rapide que l’éclair. Plus leste qu’un lièvre.

Welf écarquille des yeux ronds comme des soucoupes, mais avant qu’il n’ait pu pousser un gémissement, un arc brillant et vif comme une flèche tranche les airs.

— Mouuoh ? !

Le coup touche la bête en plein centre et le corps parcouru de tremblements, elle laisse tomber sa hache de pierre, de longs jets de sang s’échappant de sa blessure. Sans attendre, le jeune homme repart à l’attaque, sa dague noire dans la main droite et la dague rouge dans la gauche.

Il tranche dans le vif à une vitesse inimaginable.

— Mouuurgh ? !

L’éclat de ses lames danse autour du corps du Minotaure, chaque coup décrivant un arc coloré : violet, rouge, puis violet à nouveau. Les deux lames déchiquettent le corps du monstre dont les lamentations sont stoppées avant même de franchir sa gueule.

Welf, qui observe la scène avec stupéfaction, devine qu’un déclic s’est produit en Bell.

Il s’est lancé sur un adversaire d’une telle puissance sans montrer la moindre trace d’hésitation. La vitesse de ses mouvements n’a plus rien à voir avec celle dont il faisait preuve auparavant. Elle est presque trop rapide, même. A tel point que ni les yeux de Welf ni ceux de Lili ne sont capables de suivre la danse des deux lames au sein de cette tempête, tandis que le Minotaure ne peut que l’encaisser sans rien faire.

Cette rafale de coups est d’une vivacité inimaginable.

Un nombre incroyable d’attaques infligées à une vitesse extraordinaire, voilà ce qu’est la furie du lièvre.

Le Minotaure au corps en lambeaux recule d’un pas sous un dernier coup éclair, puis parcouru d’un tremblement irrépressible, il pousse un très faible mugissement en basculant en arrière.

Son corps s’affaisse au sol, puis le silence retombe.

Sans prêter attention à Welf et Lili, qui contemplent le cadavre d’un air hébété, Bell se dirige vers la hache de pierre, la ramasse puis se met en garde. Au bout de son regard, trois nouveaux Minotaures viennent d’apparaître au fond du tunnel et se précipitent vers eux.

Les meuglements multiples coupent le souffle du forgeron. Comment le jeune aventurier serait-il capable de vaincre trois de ces monstres en même temps ?

Pour autant, le jeune homme refuse de tourner les talons.

À la place, un tintement léger s'élève dans les airs, emplissant graduellement l'ensemble du tunnel, tandis que des étincelles blanches et brillantes entourent sa main serrée autour de la hache de pierre.

C'est…

Welf a à peine le temps d'extirper le phénomène de sa mémoire que les trois Minotaures sont déjà presque sur eux.

La charge nécessite une dizaine de secondes, mais une fois ce laps de temps écoulé, Bell se précipite à leur rencontre, la hache brandie au-dessus de son épaule droite.

L'écart qui les sépare disparaît en un instant. Le coup terrible tombe sur les trois créatures qui se ruaient les cornes en avant.

L'impact produit une lumière blanche éblouissante.

Une fois chargée au maximum, la taille portée avec la hache est non seulement suffisante pour stopper la ruée des monstres, mais les vaporise aussi instantanément dans un grondement de tonnerre retentissant, emportant avec lui une partie du tunnel.

Des éclairs effilés se sont échappés de la conflagration circulaire pour monter le long des parois, de la même façon que lors de l'attaque de Bell contre le Dragonneau. Roches et poussière tombent et volent en tous sens dans le tunnel.

Finalement, la pluie de cailloux finit par se calmer et le nuage de poussière disparaît.

La hache de pierre se fragmente en millier de morceaux qui tombent au sol.

Aucune trace des monstres ne subsiste.

Welf et Lili sont figés sur place, silencieux comme si leur voix s'était elle aussi envolée.

Les épaules de Bell, qui leur tourne le dos, se soulèvent au rythme de sa respiration saccadée.

Il vient de vaincre plusieurs Minotaures à la suite.

C'est un exploit qui dépasse de loin toutes les mesures de niveau ou de capacités, reposant sur la maîtrise de ses techniques et sur sa stratégie.

A ce moment précis, Welf acquiert la certitude que l’histoire du garçon qui a vaincu un Minotaure à lui tout seul n’est pas une simple rumeur.

Il mérite le surnom de tueur de taureaux que certains aventuriers lui ont donné, se dit-il en avalant sa salive et en contemplant en silence le dos du jeune homme.

— Vas-tu enfin me dire quelles sont tes véritables intentions, Hermès ? chuchote Hestia avec calme.

L’expédition continue son avancée dans la pénombre du Donjon. La lumière de la lampe magique que tient Hestia se balance au gré de ses pas et illumine tour à tour Ôka, Mikoto et Chigusa.

La lueur finit par se poser sur Hermès, faisant ressortir le contraste des ombres sur son visage.

— De quoi veux-tu donc parler ?

— De la raison pour laquelle tu tiens tant à sauver Bell.

La formation de l’équipe est pour ainsi dire centrée sur la protection des deux divinités, avec une aventurière à l’avant, Ôka et Mikoto de chaque côté, puis Chigusa derrière eux et Asphi en arrière-garde.

Hestia, qui est placée au centre, se tourne vers Hermès et le tance du regard.

— Arrête ! Je te l’ai déjà dit ! Je considère comme tout à fait normal d’aider une amie !

— Laisse tomber la comédie, tu veux ? Tu n’as plus besoin de ça, au point où on en est. Dis-moi la vérité, Hermès, insiste la petite déesse avec sévérité, son regard bien plus sérieux que d’habitude.

Cloué par son regard, n’osant pas détourner le sien, son ami finit par céder après quelques instants, affaissant ses épaules avec un sourire contrit.

— D’accord, d’accord, Hestia.

La tension s’adoucit autour de ses yeux effilés et les coins de sa bouche s’arquent à nouveau lorsqu’il commence à parler.

— En réalité, si je suis rentré en urgence de mon voyage, c’est parce que quelqu’un m'a demandé de lui accorder une faveur.

— Laquelle ?

— On m’a demandé de venir voir comment Bell se débrouillait, continue-t-il, baissant encore plus le ton pour ne pas être entendu de leurs compagnons.

Il explique ensuite que comme Takemikazuchi l’a bel et bien deviné, il n’avait pas du tout l’intention de rentrer aussi vite à l’origine.

— Et qui est l’auteur de cette requête ?

— La personne qui a élevé Bell. Ou du moins, c’est ce qu’il prétend.

Hestia écarquille les yeux à sa réponse.

Il doit s’agir de cet homme dont elle ne connaît ni le visage ni la voix et qui revient si souvent dans les histoires de Bell. Son grand-père.

Seulement voilà, d’après son protégé…

— Je croyais que le grand-père de Bell était décédé ?

— Apparemment, il avait de graves raisons pour laisser croire à son cher petit-fils qu’il était mort, sans être en mesure de lui expliquer pourquoi, déclare Hermès en haussant les épaules.

Hestia, qui sait pertinemment à quel point Bell adore son aïeul, fait une grimace perplexe.

— Tout ce que je sais, c’est qu’après leur séparation, il a choisi de vivre reclus. Seulement, tu te souviens comment, lors du dernier Denatus, Bell a non seulement reçu son épithète, mais a aussi été nommé nouveau détenteur du record mondial de rapidité ? Eh bien, notre vieux bonhomme l’a découvert alors qu’il dégustait un petit thé. Il paraît qu’il s’est à moitié étranglé en entendant la nouvelle, poursuit Hermès avec humour. Le vieux s’en faisait beaucoup. Malheureusement, il ne pouvait pas agir lui-même. Comme je me trouvais par hasard sur place, il m’a chargé de m’en occuper, étant donné que je passe mon temps à entrer et à sortir d’Orario. Voilà, simple, non ?

Hermès remue ses longs doigts comme pour indiquer la fin de son discours.

À l’avant, l’aventurière encapuchonnée est occupée à régler leur compte à un nouveau troupeau de monstres fraîchement apparu. Pendant que les bêtes sont massacrées, le reste des aventuriers observent les alentours avec attention pour éviter toute attaque-surprise.

Pendant que l’équipe tout entière est immobilisée, Hestia, qui est restée silencieuse pendant les explications de son ami, demande d’une voix étouffée :

— Peu de dieux peuvent te traiter ainsi comme un simple messager. Ne me dis pas que c’est…

— Je n’ai jamais dit qu’il s’agissait d’un dieu, je te signale. D’un autre côté, tout ça est censé rester secret, alors ça ne me dérange pas le moins du monde que tu ailles t’imaginer ce genre de chose, répond aussitôt Hermès avec un agaçant sourire en coin.

Bien qu’il détourne la question, Hestia juge que ses paroles sont sincères. Comme la déesse de la Beauté l’a fait précédemment, elle conclut que le dieu ne veut aucun mal à Bell.

Sans compter que si ce qu’il vient de lui dire est vrai, il serait probablement très ennuyé s’il arrivait quoi que ce soit de grave au jeune homme.

— Je comprends mieux la situation dans laquelle tu te trouves, Hermès. Pourtant, il me semble que ce n’est pas dans tes habitudes de te déplacer en personne, surtout si c’est pour venir dans un endroit pareil. Tu aurais eu tout autant de chances de remplir ta mission sans avoir à descendre dans le Donjon. Je ne comprends pas ce que tu fais là.

Elle sait qu’Hermès lui a dit la vérité pour éviter de s’attirer ses foudres, ou du moins pour lui montrer sa bonne volonté. Seulement, elle ne peut s’empêcher de remarquer que malgré son aveu, il a évité de révéler ses motivations personnelles.

Hestia lève sur lui un regard interrogateur, se demandant quelles intentions divines se cachent derrière ce visage aux traits si réguliers.

— En effet, j’agis sur commande dans ce cas précis, mais aussi parce que Bell m’intéresse personnellement, répond Hermès avec un petit rire.

Néanmoins, cette fois, sa réponse est accompagnée d’un visage dont le calme laisse transparaître sa nature divine.

— Il y a une chose que je veux observer et confirmer de mes propres yeux, Hestia, ajoute-t-il en écarquillant ses yeux cuivrés.

Il approche son visage au plus près de celui de la petite déesse pour lui murmurer à l’oreille :

— Je veux savoir s’il est vraiment le héros qui saura porter le futur de ce monde sur ses épaules.

Les explosions violentes se succèdent.

Un groupe de Molosses Infernaux explose et s'abat au sol au milieu des étincelles. Je ne compte plus le nombre de fois où nous avons assisté à cette scène. Le bras droit de Welf vacille dans les airs après avoir lancé une fois de plus son feu anti-magie sur les monstres.

Sa respiration hachée et épuisée résonne doucement à mon oreille.

— Welf ? !

Sa tête s'effondre d'un coup et au même instant, l'énergie semble quitter tout son corps, m'obligeant à en soutenir tout le poids sur mon épaule. Je rassemble toutes les forces qui me restent dans les reins et les jambes, évitant de justesse de nous précipiter tous deux au sol.

Mon regard tombe sur son visage pendant que j'essaie de retrouver mon équilibre. Ses paupières closes sont couvertes d'une sueur épaisse et anormale.

Épuisement mental…

Nous lui en avons bien trop demandé. De toute évidence, les demandes psychiques et physiques de l'utilisation à répétition de sa magie ont complètement drainé à la fois son esprit et son corps. Les larmes me montent aux yeux en voyant mon camarade évanoui de cette manière.

Il ne me reste plus aucune potion magique et encore moins de potion double. Je n'ai plus aucun moyen de restaurer les forces de Welf.

— Ah…

Un minuscule gémissement accompagne le bruit d'une chute derrière moi. Je tourne la tête et découvre le corps évanoui de Lili affaissé au sol derrière moi.

— Lili !

Je me traîne jusqu'à elle et m'agenouille à ses côtés. Comme Welf, elle a totalement perdu connaissance.

La tension et l'épuisement des sous-sols intermédiaires, si différents des supérieurs, sont finalement venus à bout de son petit corps.

Tout ce temps, elle a nous a fourni ce qu'il restait de provisions et de potions en se servant rarement pour elle. Avec les statistiques les plus faibles de notre équipe, sa force physique a pourtant dû depuis longtemps atteindre ses limites.

À l'instant où je n'entends plus que ma propre respiration, j'ai l'impression que le tunnel devient encore plus sombre qu'avant. Mais ce

n’est qu’une illusion. Le Donjon n’a pas changé d’un iota.

Cette impression exprime sans nul doute mon état d’esprit du moment.

Mes camarades ne peuvent plus rien pour moi, et je dois faire face à la terreur et au désespoir qui remontent des tréfonds de mon propre cœur, seul.

J’entends mon sang battre à mes tempes. Je plisse les paupières tout en m’imaginant qu’un courant d’air froid vient s’enrouler autour de moi.

Je serre les dents au point de me faire mal.

J’attrape les petites mains de Lili, effondrée à côté de moi, et agrippe avec force le corps de Welf, toujours suspendu à mon épaule.

Puis je rejette avec force la terreur qui tente d’écraser mon pauvre cœur.

Je n’ai pas le temps d’avoir peur. Il faut que je bouge, que je me relève, que j’avance !

Parce que nous allons tous rentrer à la maison, sains et saufs !

— Pardon !

L’épée géante de Welf, le sac de Lili, j’abandonne tout ce qui m’alourdit, soit la quasi-totalité de notre équipement d’aventuriers.

Je ne garde que l’attirail le plus basique et me relève tout en portant les corps de mes camarades : mon forgeron accroché à l’épaule droite, ma porteuse sous le bras gauche.

— Gnnnh ! !

Les bras inertes de Welf et Lili oscillent devant moi tel le balancier d’une horloge.

Une personne évanouie est extrêmement lourde. Pourtant, j’arrive à les porter. J’arrive à bouger. Grâce à mes statistiques, mon corps bien qu’assez frêle est capable de se déplacer en portant le poids mort de deux individus.

Ma respiration est saccadée, mes jambes moulinent furieusement, frappant le sol avec violence.

À chaque pas, les jambières métalliques que porte Welf claquent avec un bruit d’enfer.

Il faut à tout prix que je trouve un trou de communication avant que de nouveaux monstres ne nous tombent dessus !

Si jamais des créatures nous attaquent maintenant, c’en est fini de nous.

Elles n’auront probablement aucun mal à m’écraser avant même que j’aie le temps de me mettre en garde. Je ne pourrai protéger ni Lili ni Welf. Et je ne suis même pas sûr de pouvoir m’enfuir.

La sueur coule à flots le long de mon corps qui grince sous la douleur de cet effort physique. Je vais de l'avant sans réfléchir à la direction que je prends, concentrant toutes mes forces dans ma progression.

En voilà un.

Après avoir tourné à droite à un croisement, une dizaine de mètres plus loin, dans un tunnel qui semble se terminer en cul-de-sac gît un trou ouvert à la fois dans le sol et dans la paroi.

Je tourne la tête en tous sens pour vérifier qu'aucun monstre ne se trouve aux alentours, puis je m'approche à pas rapides du trou, comme attiré irrésistiblement.

Je jette un rapide coup d'œil dans ses profondeurs, puis je me place tout au bord et saute sans la moindre hésitation.

— Uh ? !

L'air siffle un petit moment à mes oreilles, puis c'est l'impact.

Je rate mon atterrissage et tombe en avant, projetant à terre les corps de Welf et de Lili qui roulent plus loin.

Du sable collé à mes joues, j'ignore les secousses de douleur qui parcourent mon corps en fronçant les sourcils. Puis je place mes mains tremblantes sur le sol et le pousse pour me relever et rejoindre mes deux compagnons sans faire de bruit.

Je m'empare à nouveau d'eux, puis je me remets en marche dans cette grotte obscure : un des couloirs du 17e sous-sol.

Je n'arrive même plus à concentrer mes forces…

Je prends conscience de la pesanteur de mes membres, plus lourds que du plomb.

Je ne vais plus bien du tout. La dégradation progressive de ma condition physique, dont j'avais jusqu'ici réussi à réprimer l'évidence, m'apparaît à présent claire comme de l'eau de roche.

Et je sais quelle en est la cause.

C'est Argonaute.

Le pouvoir de la compétence que j'ai utilisée pour vaincre les Minotaures. Après avoir utilisé cette charge pour porter mes coups, j'ai eu la vive sensation que mon corps tout entier se vidait de ses forces, mentales et physiques.

C'est normal après tout. Une attaque d'une telle puissance se paye forcément d'une manière ou d'une autre. Je me force tout de même à avancer, tentant d'ignorer les effets délétères d'Argonaute sur mon corps.

— Han… Han…

Depuis combien d’heures errons-nous dans le Donjon ? J’ai perdu toute notion du temps. Un jour entier ? Probablement plus ? Je n’ai aucun moyen de le savoir. C’est la première fois que je souhaite aussi ardemment revoir la lumière du soleil.

J’ai la nette impression que le 17e sous-sol est un peu plus sombre que le niveau supérieur. Je n’ai encore vu aucune créature, alors je me concentre sur ma respiration et me force à relever le menton encore et encore en suppliant mes genoux de tenir encore un peu.

Malgré les cris lancinants que pousse mon corps tout entier.

Un bourdonnement sourd retentit à mes pauvres oreilles, mon cerveau ne pense à rien d’autre qu’à être délivré de la stupide douleur qui l’assaille. Je continue d’avancer en cherchant une sortie invisible, seul au plus profond de ces ténèbres épaisses, alors que je ne sais même pas si j’y trouverai la lumière, si jamais j’y parviens.

L’envie de tout abandonner et de m’affaisser au sol me tenaille.

C’est une idée séduisante et douce, que j’ai envie d’embrasser de toutes mes forces…

— Vous… Vous vous foutez de moi ou quoi !

Je renforce ma poigne sur les corps de mes camarades, avec l’impression d’avoir adopté une des expressions favorites de Welf.

Il n’y a plus que moi, maintenant. Le lien avec mes compagnons est la seule chose qui me permet de surmonter ces circonstances des plus extrêmes.

Je vais de l’avant, traversant l’air lourd du Donjon, le moindre bruit minuscule se transformant en cloches annonçant notre fin. Je sens sur ma nuque comme un murmure constant et insistant qui me suit en permanence.

Poussé dans mes derniers retranchements, je réalise une chose.

A la seconde où je céderai à la tentation, je serai mort.

Comme les centaines de milliers d’aventuriers qui ne sont jamais remontés du Donjon.

Le chemin… correspond à ce qu’elle a décrit…

Les tunnels que je parcours sont de plus en plus larges, au point qu’une compagnie entière d’aventuriers pourrait à présent s’y déplacer sans aucun problème. Le couloir avance désormais en ligne droite, presque sans la moindre bifurcation, comme la bouche grande ouverte d’un serpent géant.

Le plafond est si haut que les points de lumière qui y brillent me paraissent à présent minuscules.

Je me dirige dans la direction dans laquelle le couloir s'élargit. Je sais qu'en ce faisant, et conformément aux instructions que m'a données Lili avant que nous partions pour le 18e sous-sol, je finirai par arriver dans la dernière et la plus large salle de cet étage.

Le Donjon est silencieux comme une tombe.

— Comment ça se fait ?

Ce 17e sous-sol est bien trop calme.

Sans m'en rendre compte, je murmure cette question qui me tenaille, alors que ma voix résonne au loin avec un écho. Mon pied envoie un caillou rouler au loin. Le son est aussitôt englouti par les ténèbres silencieuses.

Pas un seul monstre n'apparaît.

Malgré leur présence que je ressens vaguement depuis tout à l'heure, ils semblent se retenir d'attaquer. Nous n'en avons pas rencontré un seul, et je trouve ça franchement bizarre.

C'est comme s'ils attendaient quelque chose, ou plus exactement, comme s'ils craignaient la naissance d'une terrifiante créature et préféraient se tapir à l'écart, le souffle coupé et morts de peur.

Un frisson glacé me parcourt le dos.

Je refuse de m'arrêter pour autant.

Je combats mon instinct de toutes les forces qui me restent, me forçant à avancer plus vite, un pas après l'autre. Je fustige mon corps, allant le plus vite possible. Car tant que ce silence règne, nous avons encore le temps.

Je manque plusieurs fois de trébucher, traversant à toute vitesse et sans même prendre le temps d'observer ce tunnel de toute évidence créé pour un monstre géant.

Quand tout à coup…

Enfin.

… je débouche dans une salle absolument immense.

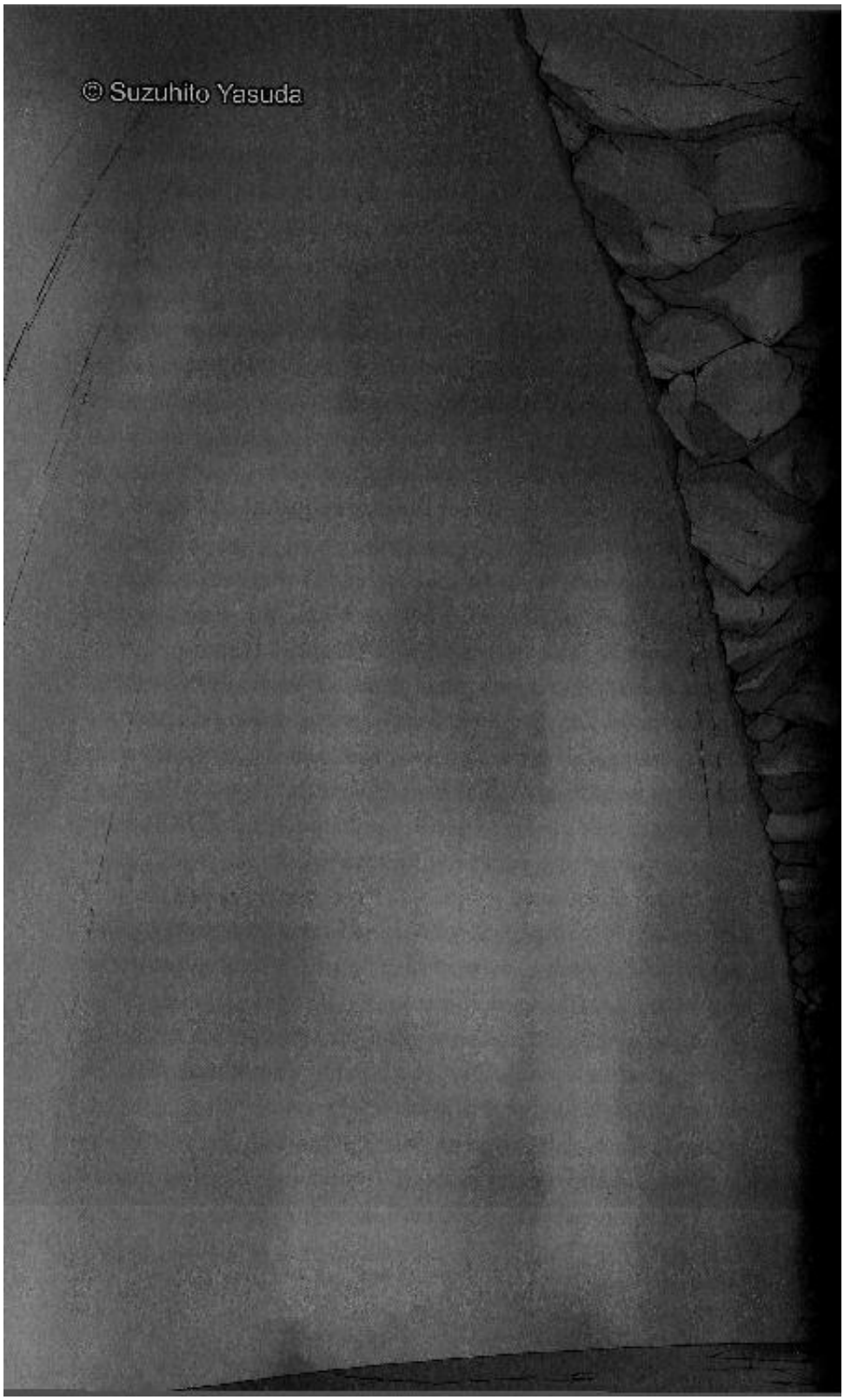
La forme de cette salle est complètement différente de toutes celles que j'ai traversées jusqu'à présent dans les strates moyennes, pourtant déjà assez étranges. L'entrée circulaire dans laquelle je me tiens débouche dans une chambre d'environ deux cents mètres de longueur. Elle est encore plus profonde que le Garde-manger du Donjon que j'ai visité auparavant. Elle fait une centaine de mètres de largeur et une vingtaine de hauteur.

Les parois et le sol sont constitués de rochers irréguliers et protubérants assemblés les uns aux autres. En revanche, le mur qui se trouve à ma gauche est totalement différent.

Sa surface est si lisse qu'elle semble avoir été polie à la main. On ne distingue pas le moindre joint sur cette immense surface plate qui s'étend sur toute la longueur d'un côté de la salle.

Je contemple d'un air ahuri ce mur à la fois magnifique et totalement incongru dans un endroit pareil.

— C'est le fameux grand mur des Lamentations…



Je suis un instant écrasé par la majesté du lieu.

Tous les aventuriers, qui sont parvenus jusqu'ici et qui ont réussi ensuite à remonter à la surface, qualifient cette salle du dernier obstacle à surmonter au 17e sous-sol.

Ce mur, qui domine les lieux, est celui qui donne naissance à l'unique et très spécial monstre qui règne en maître sur cette salle.

J'avale bruyamment ma salive tout en arrachant mon regard de la paroi et m'avance sans plus attendre.

L'endroit est tout aussi vide de monstre que le reste de cet étage. Mon attention constamment attirée par la présence de l'immense paroi qui court sur ma gauche, je m'efforce de traverser la chambre le plus rapidement possible, le cœur battant à tout rompre. Mes doigts qui s'enfoncent avec force dans les corps inertes de Welf et de Lili semblent être bloqués dans cette position.

Il est encore temps.

Nous avons encore le temps de traverser l'endroit sans y laisser notre peau.

Il me suffit d'arriver jusqu'au tunnel que je distingue dans le mur du fond. Mais comme pour moquer l'espoir qui s'est soudainement élevé en moi en distinguant la sortie…

Crac !

Un son résonne dans les airs.

Ce son que je connais si bien.

Je tourne d'un coup la tête sur le côté.

J'écarquille les yeux avec horreur, en voyant ce qui se profile devant moi.

Une énorme fissure court de haut en bas sur le mur, comme le présage funeste d'un éclair.

Mon cerveau se vide un instant, puis je me mets à courir.

J'agrippe les corps de Lili et Welf de toutes mes forces pour ne surtout pas les perdre et je pousse mes lourdes jambes dans leurs derniers retranchements.

Je n'ai même pas encore traversé la moitié de la salle. C'est loin, bien trop loin.

Comment la sortie peut-elle se trouver aussi loin ? me demandé-je en la fixant de mon regard vacillant, désespérant d'arriver à réduire la distance.

Pendant ce temps, les craquements continuent de retentir de plus en plus fort sur le mur.

Petit à petit, ils se transforment en hurlements chargés de douleur et de rage, faisant trembler la salle tout entière. Mes tympans frémissent de douleur sous l'assaut de cette vague fracassante.

Les cris montent, de plus en plus puissants, tandis que les fissures s'accumulent et grandissent à vue d'œil. C'est comme si un tremblement de terre s'attaquait au 17e sous-sol.

À l'approche du point culminant, une secousse plus puissante que les autres semble frapper la paroi de l'intérieur et à la seconde suivante…

… un craquement assourdissant explose dans la salle.

J'en ai le souffle coupé.

Des fragments de murs s'envolent en tous sens, s'écrasant au sol de toute part derrière moi.

Et brusquement… *Womp !*

Une chose d'une taille inimaginable surgit du mur pour atterrir avec un bruit retentissant.

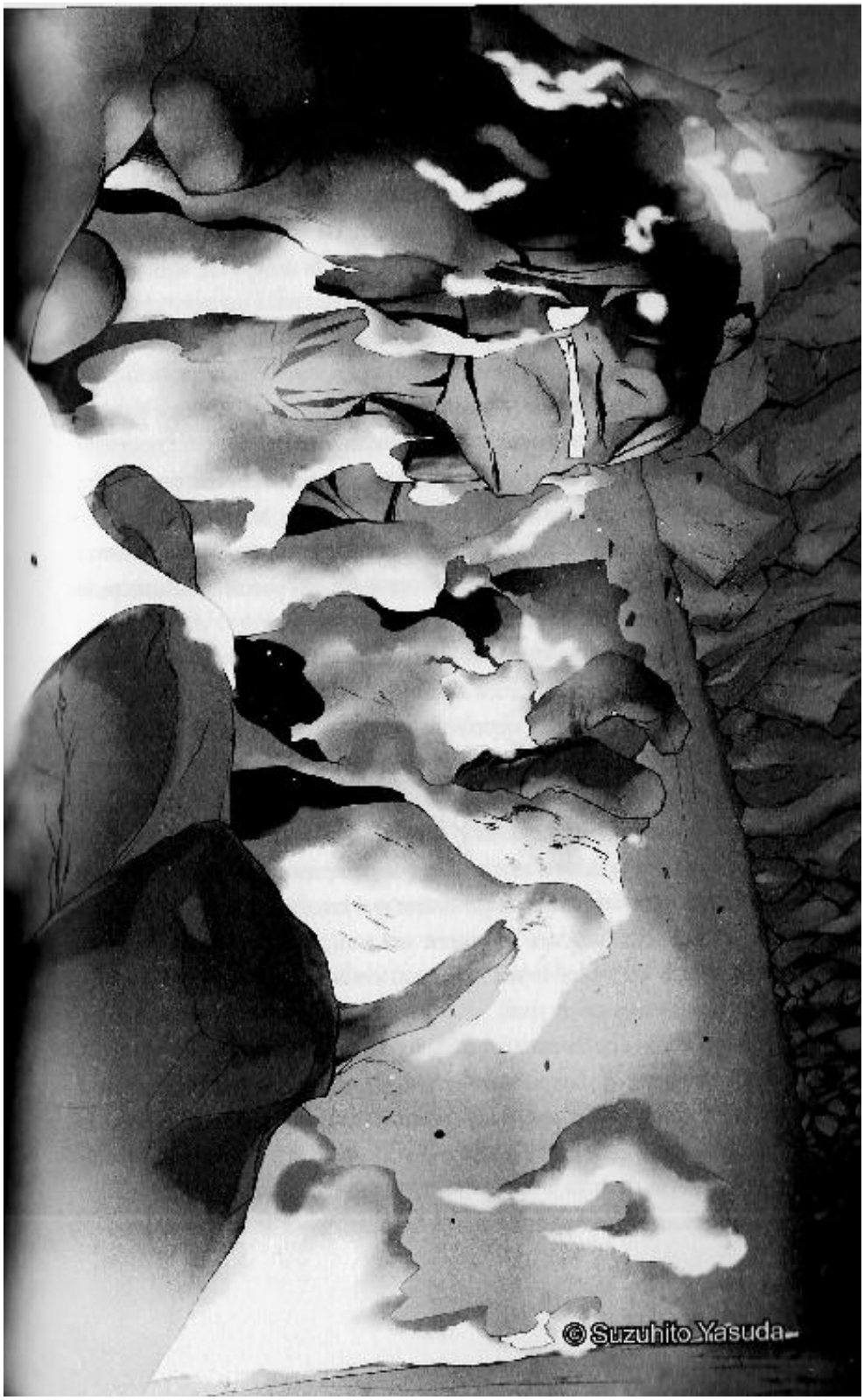
Comme retenues par des fils invisibles, mes jambes se sont arrêtées de courir.

Non, arrête ! Ne regarde pas !

Ignorant les cris paniqués de mon cerveau, mon cou se tourne, comme animé d'une volonté indépendante.

Dans le calme soudain qui a envahi les lieux, je me retourne.

Le nuage de poussière se dissipe et je découvre le monstre.


© Suzuhito Yasuda

Il est d’une envergure saisissante. Son cou, ses épaules, ses bras, ses jambes, tout son corps est d’une épaisseur incroyable, comme la caricature d’un corps humain. Dans la seconde qui me suffit pour prendre la mesure de cette silhouette, j’ai le temps de voir sa peau brune tirant sur le gris.

Une foison de longs filaments lisses, noirs, épais et luisants pendent de l’arrière de son crâne jusqu’à ses épaules.

Je peux affirmer sans la moindre hésitation que l’être que j’ai sous les yeux est le plus énorme que j’ai jamais vu.

D’irrépressibles frissons d’horreur parcourent mon corps.

Contrairement à mon affrontement avec le Minotaure, ce n’est pas une peur née d’un traumatisme passé.

Non, la terreur que je ressens en ce moment précis est d’une puissance et d’une nature bien différente.

C’est une peur mêlée de révérence. Le sentiment d’avoir sous les yeux un être d’une puissance absolue.

C’est donc ça, un Boss de niveau.

Ce géant fait plus de sept mètres de hauteur.

C’est un Monster Rex, et son nom est Goliath.

— Oooh…

Ses yeux de la taille d’une tête humaine se sont mis en mouvement de l’autre côté du nuage de poussière qui retombe.

Les prunelles géantes se posent sur moi, reflétant ma silhouette, puis faisant trembler le sol à chacun de ses pas, il commence à se diriger lentement vers moi.

Mon corps s’enflamme à nouveau d’un seul coup.

La clochette d’alarme qui s’était tue quelques instants se remet à tinter de toutes ses forces dans mon cerveau, fracassant au passage la paralysie qui s’était emparée de moi.

— Roooh ! !

Je m’élance à toutes jambes, m’éloignant le plus vite possible.

Le Goliath pousse un terrible hurlement de rage et se lance à ma poursuite. Chaque fois qu’un de ses pieds massifs s’abat, un craquement s’élève et résonne dans toute la salle, comme si le sol criait de douleur.

Je ne pense qu’à courir, courir, courir, comme un dératé.

Sentant la pression de cette énorme présence qui gagne sur moi avec une rapidité inouïe, je cours littéralement comme si ma vie en dépendait, car c’est le cas. J’oublie mon épuisement, je laisse toute réflexion derrière

moi et me concentre sur la sortie tout au bout de la salle, agrippant comme un fou les corps de mes camarades.

Les côtés de la grande salle défilent pendant que le tunnel qui conduit au 18e sous-sol approche à toute allure. Malheureusement, la poursuite effrénée du géant est encore bien plus rapide.

— Cours, cours, cours, cours, COUUURS ! ! crié-je à pleins poumons, entendant à peine le son de ma propre voix, sous les hurlements fracassants du Goliath.

Je sens brusquement une rafale derrière moi et devine que le monstre a levé d'un coup ses deux énormes bras au-dessus de sa tête, se préparant à m'écraser comme une mouche.

Je m'efforce de courir plus vite, d'allonger mes enjambées pour gagner quelques pas et quelques précieuses secondes.

Toutes mon énergie est concentrée dans mes jambes qui battent frénétiquement le sol.

Dans l'espoir d'atteindre mon but, dans l'espoir d'échapper au danger.

Je m'élance comme une flèche dans le tunnel.

— ROOOH ! !

Le monstre abat ses deux puissants bras massifs comme deux barres de métal.

J'ai réussi de justesse à m'engouffrer dans le tunnel pour échapper au coup qui s'abat juste derrière moi avec un fracas et une puissance si grands qu'ils me projettent en avant.

— Gaah ? !

Je m'envole.

La terrible bourrasque frappe mon dos de plein fouet, envoyant mon corps dans les airs comme un projectile.

A l'instant suivant, un énorme bruit sourd résonne.

Mon corps propulsé de travers vers la paroi du tunnel, refuse de s'arrêter et continue sa course en heurtant avec intermittence toutes les surfaces du couloir.

— Argh ! Gah ! ! Ouille ? !

Plafond, mur, sol, je roule en rebondissant à n'en plus finir, deux fois, trois fois. Les nombreux impacts me font lâcher les corps de Lili et de Welf.

Nous continuons à rouler tous les trois, projetés plus profond dans le tunnel.

À force de coups et de douleur, je sens que je perds connaissance, tout en ayant vaguement l’impression d’être attiré vers le bas.

Notre course folle continue dans le couloir en pente douce, quand finalement…

— Waaah ? !

Shtoup !

Nous sommes éjectés d’un trou qui fait probablement office d’entrée et après avoir décrit une longue parabole, nous atterrissons.

Mon corps s’abat puis glisse quelques mètres sur le sol avant d’enfin s’immobiliser pour de bon. Je n’ai même plus la force de bouger le cou d’un cerchi.

Le paysage qui s’étend dans mon champ de vision est de travers et teinté de rouge.

J’ai mal partout et je suis probablement couvert de blessures en tout genre. La blessure de mon front s’est rouverte, et je sens le sang couler le long de mon visage.

Cette sensation souple sous mon corps… J’ai dû atterrir sur de l’herbe.

Les alentours sont clairs, et la température est douce, comme si l’endroit était baigné par les rayons du soleil. Comment ça se fait ? Je n’en sais rien.

En entendant avec surprise le doux bruissement des feuilles d’arbre, je cherche mes compagnons.

Lili et Welf sont bien là. Je peux même voir qu’ils respirent faiblement. J’ai l’impression que nous sommes effondrés les uns à côté des autres.

Je sens que je suis sur le point de m’évanouir, mais je me force à rester éveillé. Je n’en ai pas encore le droit.

Je dois d’abord sauver Welf et Lili… Vite… Je dois trouver le moyen de les guérir.

Je me concentre pour forcer mon corps raidi comme la pierre à bouger, quand soudain je détecte un bruissement qui m’indique que quelqu’un approche.

Le bruit s’arrête à mes côtés et une silhouette se penche légèrement vers moi.

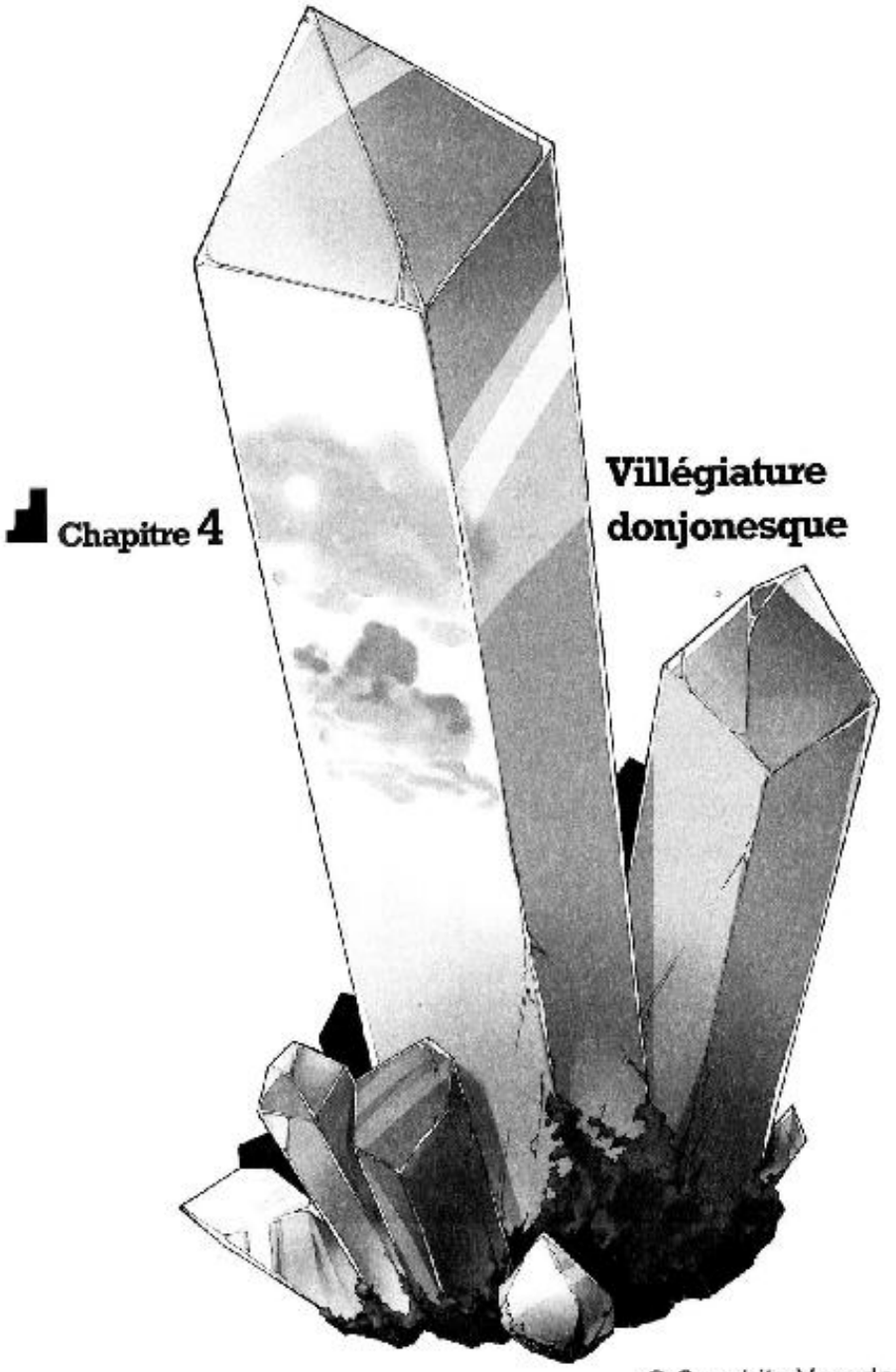
En un instant, je concentre mes toutes dernières forces et lève ma main droite pour saisir la jambe de la personne qui se tient devant moi.

Tout en sentant le mouvement de surprise qu’effectue la botte de cuir que j’ai agrippée, j’articule d’un ton désespéré, les lèvres tremblantes :

— Je vous en supplie… Sauvez… Sauvez mes camarades !

Incapable de bouger plus, je tourne les yeux vers le visage qui se tient au-dessus de moi.

J’ai la vague impression d’apercevoir une chevelure dorée. Ma main retombe, et je perds connaissance.



Chapitre 4

Villégiature donjonesque

© Suzuhito Yasuda

La première sensation que je remarque est l’engourdissement immense de mon corps.

J’ai l’impression d’être enfoncé dans de la boue jusqu’au cou. Ma conscience va et vient à la frontière du réveil sans jamais arriver à émerger, se débattant vaguement contre une sensation insistante d’étouffement. Après un petit moment, je reviens enfin à moi, lentement.

J’ouvre les yeux, ma vision est trouble.

Je passe un petit moment la tête vide, clignant doucement des yeux deux ou trois fois, attendant qu’ils s’habituent à ce nouvel environnement.

Le plafond est fait de toile tendue. Je dois être sous une tente.

Constatant que je suis allongé sur le dos, je reste encore un moment à regarder en l’air.

Puis mes pensées se rassemblent enfin et au moment où il me vient enfin à l’idée de regarder autour de moi, j’écarquille les yeux d’un seul coup.

— Lili ! Welf !

Tout me revient en un clin d’œil. Notre fuite au travers des strates intermédiaires, l’apparition du Goliath, le 18e sous-sol.

Je tente immédiatement de me lever, voulant vérifier l’état de mes deux compagnons.

Seulement, à la seconde où je me redresse, une douleur intense me traverse de toute part.

Je retombe aussitôt pour me recroqueviller sur moi-même, ouvrant la bouche pour pousser un hurlement sourd de douleur.

Mon corps tout entier se révolte contre le traitement infernal et cruel qui lui a été imposé tout au long de notre longue descente du 13e étage à celui-ci. J’ai abusé trop longtemps de mes capacités mentales et physiques et j’en paie à présent le prix.

Je me tords silencieusement en tous sens, comme si j’avais perdu l’esprit.

— Ça va ?

Je rouvre les yeux sur-le-champ.

En entendant cette voix cristalline juste à côté de moi, je reste un instant interdit, persuadé que j'hallucine, puis je relève la tête.

La première chose que je vois est le mur de tissu blanc d'une tente, puis la longue chevelure d'une aventurière assise au sol à côté de moi.

— Hein ? Ah ! Mais comment…

Je bafouille comme un idiot.

— Tu vas mieux ? me demande-t-elle en fronçant légèrement les sourcils sur un ton plus inquiet qu'elle n'en a l'habitude.

C'est… C'est Aiz ? Aiz Wallenstein !

Je ne rêve pas, c'est bien elle !

Les questions assaillent mon esprit. Que fait-elle à côté de moi ? Pourquoi ? Comment peut-elle se trouver ici ? Puis, je me souviens de ce que j'ai vu quelques secondes avant de m'évanouir.

Je revois la superbe chevelure dorée qui a traversé ma vue vacillante.

Je déglutis avec peine en réalisant que la personne que j'ai suppliée de nous aider était Aiz !

Ne me dites pas que c'est sa botte que j'ai attrapée de cette façon ? À cette pensée, un embarras brûlant s'empare de mon corps tout entier.

Puis je demande d'une voix tremblante :

— Que… Qu'est-ce que tu fais ici ?

— Nous sommes sur le chemin du retour. Après notre expédition, nous avons décidé de faire une pause au 18e sous-sol.

C'est vrai, la Familia de Loki, à laquelle elle appartient, était partie en expédition de longue haleine dans les strates profondes, pour découvrir des zones encore inconnues. Ils font maintenant demi-tour et une halte à l'aire de repos qui se trouve à ce sous-sol.

Ça fait environ deux semaines déjà que l'expédition est partie. Les prédictions de Lili étaient donc justes.

Je réfléchis furieusement, le cœur battant à tout rompre à cause de la présence d'Aiz assise à mes côtés.

— Et mes camarades ? Ils n'ont rien ? questionné-je d'un coup en secouant les épaules.

Je me relève pour regarder autour de moi en m'appuyant d'une main au sol et manque de m'affaler quand elle cède sous mon poids.

Les yeux exorbités, je bascule en avant. Mon corps meurtri n'arrive pas à suivre mes mouvements et refuse de répondre à ma volonté.

Je perds totalement l'équilibre, basculant la tête la première.

Aiz, assise au sol, tente de me retenir en levant les mains en avant.

Pof.

Les deux mains d'Aiz sont posées sur mes épaules. Pour autant, mon visage est tombé à plat sur sa poitrine.

Mon nez est écrasé sur une surface métallique.

Le plastron de son armure a retenu ma chute.

Jamais je n'ai été aussi content de me heurter à l'armure de quelqu'un d'autre, mais ce n'est vraiment pas le moment de penser à ce genre de choses.

— Pardon ! !

Je bondis aussitôt en arrière, m'éloignant le plus rapidement possible, le visage enflammé, et ignorant les protestations de mon corps pétri de douleur.

Bien sûr, mon mouvement est tellement précipité que je tombe dans l'autre sens cette fois. L'arrière de mon crâne vient frapper le sol, et je vois trente-six chandelles, me maudissant au passage de ma sempiternelle bêtise, le corps traversé d'éclairs de douleur fulgurants. Mes mains serrées autour de mon ventre, je pousse un gémissement plaintif. Devant Aiz en plus… je n'ai vraiment pas de chance.

Je reste là, à me tordre d'embarras et de souffrance quand quelque chose vient m'effleurer les cheveux.

— Ah… W…

Juste devant ma tête posée au sol, je découvre le forgeron, endormi sous une couverture. Je serre les dents et me lève à nouveau pour regarder autour de moi. Cette fois, j'aperçois Lili, un peu plus loin.

À la vue de leurs visages assoupis, la tension quitte soudain mes épaules, et je me sens tout à coup rassuré.

— Ils vont bien tous les deux. Rivéria et les autres les ont soignés.

A y regarder de plus près, je constate en effet que la jambe droite de Welf et les nombreuses blessures de Lili ont été guéries. Ils sont couverts de bandages, et leurs plaies plus légères ont aussi été traitées avec les moyens du bord.

— Leurs dommages étaient très sévères. Les tiens n'étaient pas mal non plus…

Je réalise enfin que ma tête aussi est envahie de gazes. Aiz tend la main et écarte ma frange pour caresser doucement celle qui panse mon front.

Je rougis aussitôt en sentant ses doigts passer doucement dans mes cheveux et sur le haut de mon visage.

— Tu as mal ? interroge-t-elle en penchant la tête sur le côté.

Elle m'achève avec ces simples mots. Le rouge doit me monter des pieds à la tête.

— Ah ! Merci… Merci de nous avoir sauvés… vraiment… articulé-je enfin en réussissant à m'éloigner de ces doux doigts.

— De rien, répond Aiz en ramenant sa main à elle avec un mouvement de tête.

Sa réplique me remplit d'un bonheur inexprimable et vaguement incompréhensible.

Je reste là, à contempler ses prunelles dorées, sans bouger ni me demander ce que je suis censé faire à présent.

Puis Aiz tourne lentement la tête pour regarder en direction de l'entrée de la tente.

— Tu te sens capable de bouger ?

— Euh… O… Oui !

— Finn… Enfin, mon chef a demandé à être prévenu de ton réveil. Viens avec moi.

Je hoche la tête, et elle se lève.

Je tente de l'imiter, en vain. En voyant qu'elle me tend la main, ma fierté prend le dessus et, serrant les dents, je refuse son aide. Je grimace intérieurement en voyant qu'elle fronce les sourcils, mais je réunis mes forces et tente de me relever seul.

Ignorant de mon mieux les élancements qui me parcourent le corps, je sors de la tente à la suite d'Aiz.

— Ouah !

Un énorme campement s'étend devant mes yeux.

Une myriade d'arbres nous entoure, formant une grande clairière autour de nous, dans laquelle des tentes sont dressées de part et d'autre. Elles forment un cercle, où de nombreuses caisses de transport sont posées entre les racines d'un grand arbre.

Naines, Femmes-Bêtes, Elfes, je suis légèrement étonné par le grand nombre d'aventurières que j'aperçois tout autour de nous, certaines s'affairant avec un visage sérieux, d'autres, plus détendues, conversant en petits groupes avec leurs compagnons. Deux Hommes-Bêtes sont assis l'un à côté de l'autre sur l'herbe, tandis qu'un homme est appuyé contre le tronc

d’un arbre, les bras croisés, à discuter vivement avec une Naine qui agite les mains. Malgré les égratignures de leur équipement, la manière dont leurs armures brillent encore indique qu’elles ont été fabriquées par quelqu’un d’une grande habileté.

C’est là l’expédition de la plus puissante Familia d’Orario. Mon corps se tend instinctivement devant tous ces aventuriers supérieurs. Le bruit léger de leurs conversations bourdonne autour de moi.

Soudain, ils se rendent compte de ma présence.

Leurs regards tombent tout d’abord sur Aiz, puis sur moi et sont loin de tous êtres sympathiques. Ce qui est normal après tout, quand on pense aux relations parfois tendues entre Familias. Cependant, je suis étonné de sentir parmi ces regards une aura décidément meurtrière. D’ailleurs, Aiz elle-même penche la tête d’un air surpris.

Je commence à me demander avec des sueurs froides si ce n’est pas parce qu’elle s’est beaucoup occupée de moi, quand elle se met en marche. Je la suis avec précipitation, pour ne pas la perdre de vue.

Les regards inquisiteurs m’accompagnent un petit moment, suivant ma progression, pendant que, les yeux levés en l’air, je confirme intérieurement que nous nous trouvons bien dans une forêt.

Nous marchons sous un dôme de branches et de feuilles au travers desquelles filtrent des rayons de soleil.

Je sens la chaleur de cette lueur lorsqu’elle touche mes joues. Et je peux distinguer des bouts de ce qui ressemble à un ciel bleu au travers des feuilles.

Nous sommes pourtant bien au sein du Donjon, là où jamais la lumière du jour n’est censée pénétrer. Je continue à regarder en haut, totalement mystifié.

Est-ce bien le ciel qui s’étend au-dessus de ces arbres et le soleil qui y brille ?

— Qu’est-ce qu’il y a ? demande Aiz en se tournant vers moi, après avoir remarqué mon effarement.

— Euh… Rien, c’est juste…

Je balbutie un instant, un peu perdu, puis je me décide finalement à lui poser la question qui me taraude en indiquant le ciel du regard.

— Nous sommes bien au 18e sous-sol, n’est-ce pas ? À l’intérieur du Donjon. Alors d’où vient toute cette lumière ?

Eina ne m’a encore jamais rien expliqué sur cet étage, car bien sûr, elle ne s’imaginait pas que je me retrouverais dans les strates moyennes, et encore moins à ce palier sécurisé aussi rapidement. Je n’ai donc aucune connaissance sur le sujet. Aiz me fixe quelques instants, puis imitant mon mouvement du menton, elle lève la tête à son tour.

— Faisons un petit détour, m’enjoint-elle finalement avec un hochement de tête, après m’avoir à nouveau fixé un instant.

Nous changeons légèrement de direction pour nous éloigner du campement. Dans cette partie de la futaie qui ne semble pas entretenue, les arbres sont très hauts et largement espacés, donnant une impression d’abandon.

Je suis la chevelure dorée d’Aiz pendant un petit moment, puis nous débouchons soudain sur un panorama époustouflant.

Une forêt de cristaux.

De superbes cristaux, transparents et brillants d’une lueur intérieure d’un bleu pur.

Certains ne sont pas plus hauts que mon pied, tandis que d’autres sont si grands qu’ils pourraient m’avaler tout entier et ressemblent à des épées pour géants.

Leurs formes sont tout aussi diverses et parsèment tout le paysage, bordant la forêt.

Je tourne la tête en tous sens, fasciné. Des poches de cristaux d’un bleu étincelant de toutes tailles émaillent la forêt l’illuminant d’un feu azur au sein d’un silence profond. Le sol même du sous-bois est parsemé de petits cristaux qui poignent au milieu des racines et des tapis de mousse.

C’est une vision de rêve, une expérience presque mystique.

J’écarquille les yeux de stupéfaction.

Puis je distingue de légers clapotis de l’eau qui coule. Les membres de la Familia de Loki prennent de l’eau à l’un des nombreux ruisseaux qui parsèment la forêt. Une Elfe aperçoit Aiz et lui adresse un salut de la main.

On dit que les Elfes habitent au plus profond des forêts.

Même si je n’ai jamais vu ces endroits, je ne peux m’empêcher d’imaginer que c’est à ce paysage magnifique qu’ils ressemblent.

— Ah…

Nous émergeons de sous les arbres.

Aiz s’est remise en marche et s’est dirigée vers une arche ouverte dans les arbres, illuminée par une lumière blanche éblouissante. Je lève

instinctivement la main pour me protéger les yeux.

Je les rouvre lentement, et là…

— Incroyable…

Un panorama naturel immense s'étend sous mon champ de vision.

La première chose que je remarque est une immense plaine herbeuse, une vallée verte d'une taille inimaginable, même pour la surface. Les silhouettes noires qui s'y meuvent sont probablement des monstres. Là encore, les cristaux sont omniprésents.

À ma gauche s'étend une large étendue d'eau, assez grande pour être qualifiée de lac, je suppose. Sa surface lisse et d'un bleu profond est superbe. Un assemblage d'énormes pierres, ou plutôt d'îles rocheuses, flotte en son centre.

À ma droite, la forêt continue en une série de larges taillis, indiquant l'immensité de son étendue. Et devant moi, en plein milieu de l'immense plaine herbeuse, je distingue clairement un arbre géant.

Je suis du regard ses branches qui s'étendent fièrement vers le ciel.

— Ah, mais ce sont…

— Oui, rien que des cristaux, répond Aiz, finissant la phrase que la surprise m'a empêché de finir.

Comme elle vient de le dire, le plafond tout entier de ce palier est recouvert d'une masse de cristaux scintillants.

Ils poussent en cercles concentriques, organisés autour d'un centre unique, tels les pétales d'un immense chrysanthème.

Les cristaux sont de deux couleurs différentes. Les plus grands, situés au centre, sont d'un blanc pur qui m'évoque le soleil, tandis que ceux qui les entourent sont d'un bleu transparent proche de l'azur du firmament.

Non, il n'y a pas de ciel dans les tréfonds du Donjon.

Mais cette masse de cristaux l'imite à la perfection.

— Leur lumière baisse en fonction de l'heure… ce qui veut dire qu'une sorte de nuit tombe ici aussi.

J'écarquille à nouveau les yeux en entendant ces explications.

D'après Aiz, les cristaux s'illuminent et s'éteignent au rythme des heures, même s'il semble exister une différence notable avec le rythme de la surface. En ce moment, nous nous trouvons en plein après-midi.

En continuant à observer ce ciel de cristaux qui n'a de toute évidence rien à voir avec celui de la surface, je me dis que c'est comme si le Donjon avait décidé de le reproduire au mieux.

C’est donc ça l’aire de repos du 18e sous-sol.

Un monde souterrain fait de nature et de cristaux, aussi surnommé « villégiature donjonesque ».

Aiz debout à mes côtés, je contemple la plaine herbeuse et le lac sous le ciel d’azur.

Nous nous dirigeons vers une tente plus large que les autres, tendue tout au fond du camp installé dans la forêt.

Un drapeau portant l’emblème de la Familia de Loki flotte au-dessus.

Nous entrons, et je me retrouve en face de l’un des aventuriers les plus célèbres d’Orario.

— Aiz m’avait déjà parlé de toi, mais jamais je n’aurais imaginé que tu apparaîtrais soudain à notre campement.

Ses cheveux sont d’une couleur dorée assez semblable à ceux de la Princesse à l’épée. Ses yeux sont d’un bleu profond comme la couleur du lac et son visage est adouci par un sourire en coin.

Malgré l’expression avenante du jeune Prum, je ne peux m’empêcher de me raidir.

Il n’est pas la seule cause de ma réaction. Les deux semi-humains qui l’entourent y sont aussi pour quelque chose. Mon regard passe de l’un à l’autre avec nervosité.

— Ooh ! C’est donc là le jeune aventurier dont tu m’as parlé, Rivéria ?

— C’est exact, Gareth. Voici le jeune Bell Cranel.

Le Nain à l’allure massive s’adresse à une Elfe d’une beauté époustouflante. La façon dont ils semblent m’évaluer accroît encore ma tension.

Finn Dimner est l’aventurier le plus important de la Familia de Loki, et aussi son commandant. Gareth Landrock est un Nain réputé pour sa sagesse et sa puissance. Quant à l’Elfe, il s’agit de Rivéria Ljos Alv, la magicienne la plus puissante de toute la Cité-Labyrinthe.

J’ai devant moi les trois aventuriers les plus fameux de tout Orario.

— Je… Je… Je vous remercie de nous avoir sauvés ! V… Vous avez vraiment toute ma reconnaissance ! !

Pour moi, qui viens à peine de devenir aventurier supérieur, ces trois personnes évoluent dans des sphères qui me sont inaccessibles. Tout comme Aiz, d’ailleurs.

Je m’incline profondément pour exprimer toute ma gratitude, craignant que mes balbutiements ne les agacent. Aiz, assise à mes côtés, observe mon

comportement embarrassé d’un air curieux.

Sous la laine de Salamandre écarlate, je me sens si gêné que mon corps tout entier doit avoir à peu près la même couleur.

— Inutile de faire autant de manières, détends-toi un peu. Je sais que ce n’est pas l’habitude, mais dans ce genre de situation, on peut bien s’entraider entre aventuriers, me dit Finn Dimner en haussant légèrement les épaules. Et puis, je ne pouvais pas rester sans rien faire alors que je sais que tu es un ami d’Aiz. Elle m’en aurait voulu jusqu’à la fin des temps. Nous ferons tout pour vous aider à passer la nuit tranquillement, tes amis et toi.

Son ton léger m’arrache un sourire involontaire. Je me reprends aussitôt, mais la tension qui pesait sur moi s’allège sensiblement.

En voyant le regard que la Princesse à l’épée lui lance comme pour protester, je me sens beaucoup plus à l’aise grâce à l’atmosphère bon enfant qui existe entre eux.

Remarquant mon relâchement, Finn m’adresse un sourire plus digne d’un garçon de son âge.

— Je crois comprendre à peu près ce qui vous est arrivé, mais voudrais-tu bien nous raconter tout ça plus en détail ? En échange, nous t’expliquerons quelle est notre situation actuelle. Prends ça comme un échange d’informations, si tu veux.

— D’accord, acquiescé-je en me rendant compte qu’il a su habilement me diriger sur cette voie.

Bizarrement, ça ne me dérange pas. Je suppose que c’est l’un de ses talents de chef. Je hoche la tête, et me lance dans mon récit.

Je leur raconte sans rien dissimuler les événements qui nous ont conduits jusqu’au 18e sous-sol.

— Muha ! Ha ! Ha ! Vous vous retrouvez au palier sécurisé lors de votre toute première expédition dans les strates moyennes ? ! Finn ! Rivéria ! Je comprends mieux maintenant ! Vous avez raison, ce gosse est vraiment intéressant ! s’esclaffe le Nain à gorge déployée.

— Gareth, un peu de discrétion, je te prie. Cette conversation n’est pas exactement privée, le reprend aussitôt l’Elfe en clignant d’un œil.

En réalité, c’est surtout grâce à Lili que nous avons décidé de descendre ici. Le guerrier nain semble n’en avoir cure et me félicite d’avoir réussi à échapper au Monster Rex de l’étage précédent avec un tel enthousiasme que je ne peux m’empêcher de sourire moi aussi.

— Quant à nous, comme tu le vois, nous faisons une petite pause pour le moment. Normalement, nous ne nous arrêtons pas de cette façon au 18e sous-sol quand nous revenons de nos expéditions de longue haleine. Nous remontons à la surface d'une seule traite. Malheureusement, nous sommes tombés sur des monstres au poison très dangereux, sur le chemin du retour.

D'après ce que me raconte Finn, ils ont été attaqués par un groupe de monstres qui ont réussi à empoisonner tous les membres de cette campagne à part ceux de Première Classe comme Aiz. Tous les autres sont à présent incapables de se déplacer seuls.

Comme l'expédition était sur le chemin du retour, leur stock d'antidotes était presque épuisé et largement insuffisant pour guérir tout le monde. Ils se sont donc retrouvés immobilisés.

— Nous avons envoyé Bête, le membre de notre Familia le plus rapide, à la surface pour rapporter de quoi soigner tout le monde. Nous l'attendons demain au plus tôt, mais tant qu'il n'est pas revenu, nous sommes cloués sur place.

Je comprends que la personne qu'ils ont dépêchée dans la cité est partie juste avant notre arrivée au 18e sous-sol. Nous ne l'avons pas croisée parce que nous avons utilisé les trous de communication au lieu d'emprunter le chemin habituel.

— Nous n'avons plus beaucoup de provisions non plus, à vrai dire. Nous vous donnerons ce que nous pourrons. Malheureusement, ça risque de ne pas être grand-chose.

— O… Oh si ! Bien au contraire, nous acceptons avec reconnaissance !

Même la tente qu'ils ont mise à notre disposition abritait certains des membres empoisonnés de leur équipe. Je ne peux que m'incliner à nouveau devant tant de générosité.

— C'est uniquement pour quelques heures, mais considérez-vous comme nos invités. Tant que vous ne causez aucun problème à nos membres, n'hésitez pas à utiliser la tente comme vous l'entendez. Toute l'équipe a été mise au courant.

— Je vous remercie du fond du cœur pour tout ce vous faites pour nous.

Je m'incline à nouveau en m'efforçant de mettre toute ma gratitude dans mes paroles.

Les commandants me répondent en riant que nous étions désormais leurs débiteurs, puis après les avoir remerciés une dernière fois, je quitte la

tente à la suite d’Aiz.

— Tu es sûr, Finn ? demande Rivéria une fois que Bell est sorti de la tente.

Elle secoue légèrement sa longue chevelure émeraude en baissant le regard sur le petit chef de troupe.

— Je ne mentais pas quand j’ai dit que c’était aussi parce qu’Aiz s’intéresse à lui, mais c’est aussi parce que l’équipe de Bell Cranel comprend un membre de la Familia d’Héphaïstos.

— Vraiment ?

— Oui. C’est un des forgerons qui nous accompagnent qui m’a mis au courant.

— La déesse Héphaïstos aime tous ses Enfants de manière égale. Je n’ai pas envie de m’attirer ses foudres en refusant mon aide à l’un des membres de son clan.

— C’est logique, répond Rivéria en hochant la tête à cette explication.

En voyant qu’elle approuve, Finn lève le regard sur elle.

— Et puis, je suis sûr que Bell Cranel t’intéresse, toi aussi. D’autant plus qu’il semble attirer énormément l’attention d’Aiz.

— Je ne le nie pas, en effet.

— Muha ! Ha ! Ha ! Tu te prends pour sa mère ou quoi, Rivéria ?

— Ne plaisante pas avec ça, Gareth ! rétorque l’Elfe d’un ton légèrement agacé.

Le Nain continue à glousser en secouant les épaules.

— Si elle s’intéresse à quelqu’un de son propre fait, je n’ai pas l’intention de m’y opposer. J’espère sincèrement que ce sera le déclic dont elle a besoin, rien de plus. Et toi, Finn, en tant que chef de notre Familia, qu’en penses-tu ? Dans tous les cas, je suis certaine que si Aiz sortait si tôt le matin ces derniers temps, c’était pour rejoindre Bell Cranel.

Rivéria, après les questions qu’Aiz lui a posées au sujet de l’entraînement des aventuriers avant le départ de l’expédition, a deviné tout comme Finn qu’elle retrouvait Bell le matin pour le former.

— Hum… Moi aussi, j’estime qu’un changement ferait du bien à Aiz. Toutefois, il me semble qu’il vaudrait mieux ne pas en informer Loki.

— Mon petit Finn ! Tu me laisserais faire une petite partie de catch avec ce Bell Cranel ? J’ai envie de tester un coup que Loki m’a enseigné et la puissance de ce gosse, demande Gareth d’une voix mielleuse.

— Hum… Non, je te l’interdis, ordonne Finn.

Il lui explique qu’en tant que commandants, ils ne peuvent se permettre d’engager Bell dans une activité qui encouragerait les autres membres du groupe à le défier au combat et de mettre en danger le petit lapin blanc qui suit Aiz tout autour du campement.

— Et puis, je pense qu’il vaut mieux surveiller juste de loin pour cette fois. D’autant plus que Bell Cranel n’a pas l’air d’être le genre d’humain qui crée des problèmes, conclut Finn en fixant du regard le rideau de la tente par lequel le jeune aventurier est sorti quelques minutes plus tôt.

Après avoir rencontré Finn et ses camarades, je suis Aiz dans le bivouac.

Une dizaine de tentes ont été montées sous les arbres. Je devine que chacune d’entre elles abrite plusieurs membres de la troupe encore terrassés par le poison. Une personne monte la garde devant chaque entrée.

La lumière qui filtre entre les multiples couches de branches qui poussent au-dessus de nos têtes est très douce. Nous ne sommes pas les seuls à nous affairer dans le bruissement calme des feuilles et les bruits du camp.

— Bonjour, Aiz.

— Bonjour.

Tous les membres du groupe la saluent au fur et à mesure de notre progression.

Ah oui. C’est vrai qu’elle fait partie des lieutenants de la Familia de Loki…

Je me redresse d’un coup en me souvenant de ce fait. Il est probable que ses camarades n’apprécient pas vraiment qu’un membre d’un autre clan se promène avec elle.

D’ailleurs, les regards qu’ils me lancent tous n’ont pas grand-chose à voir avec l’accueil chaleureux que l’on m’a promis. Hommes ou femmes, tous jettent sur moi des regards sévères ou même carrément hostiles.

Nous croisons une Elfe magicienne qui m’adresse un regard chargé d’une telle hostilité que j’en tressaute de peur !

Si jamais ils m’attaquent, ces aventuriers supérieurs ne feront de moi qu’une seule bouchée, me dis-je tout en faisant le tour du camp dans un état d’inquiétude extrême.

— Le 18e sous-sol…

— Pardon ?

Aiz, qui me tourne le dos, vient de murmurer quelque chose.

Je relève la tête et contemple son profil.

— Tu es déjà arrivé jusqu’ici…

— Euh… Comme je l’ai expliqué à Finn, c’est uniquement à cause d’une accumulation d’accidents. Ce n’est pas comme si j’avais eu l’intention de venir dès le départ. En… En plus, j’ai bien failli y laisser la vie, dis-je avec précipitation en tentant de deviner le sens de sa réflexion.

Je me gratte le front par-dessus mes bandages.

J’ai à peine le temps de me reprendre qu’elle s’arrête sur place et se tourne vers moi.

— Tu es passé au niveau 2 après avoir terrassé le Minotaure, c’est ça ? demande-t-elle en me fixant de son regard doré.

Intimidé, je hoche la tête.

Elle continue de me regarder intensément, puis ses yeux pivotent juste un instant vers mon dos.

Puis très doucement, je vois qu’elle se déplace imperceptiblement sur le côté, comme si elle tentait de se placer de manière à mieux voir mon dos. Je la fixe d’un œil hébété.

Est-ce qu’elle essaye de lire mes statistiques ?

Tout à coup persuadé que c’est bien le cas, je me tourne tout aussi lentement pour lui faire à nouveau face, tandis qu’elle continue de plus belle. Je change à nouveau de position. Elle recommence. Je l’imite. Qu’est-ce qu’on fait, exactement ? !

Les gens qui nous entourent commencent à nous lancer des regards éberlués. Le corps trempé de sueur, je continue un petit moment ma danse ridicule avec Aiz, qui n’a pas l’air de réaliser la bizarrerie de son comportement.

— Ça alors ! C’est vraiment l’argonaute ! s’exclame une voix énergique.

Je sursaute, surpris non seulement par la force de cet appel, mais aussi par les mots employés.

Je me retourne aussitôt dans la direction de la voix et découvre deux jeunes femmes à la peau brune qui se dirigent droit vers moi.

— Thiona, Thioné.

— Bonjour, Aiz. Il paraît que tu es déjà allée voir Finn ?

— On m’avait dit que tu étais inconscient quand on t'a transporté ici, mais on dirait que tu t’es réveillé ! T’as vraiment eu du pot, mon petit argonaute !

Les deux jeunes femmes qu’Aiz vient d’appeler Thiona et Thioné semblent être… jumelles ? Les cheveux noirs de l’une d’entre elles s’arrêtent au niveau de ses oreilles, tandis que ceux de l’autre cascadent dans son dos. Leurs tenues sont différentes, mais leur visage est exactement le même. Ainsi que leur taille.

Je devine à leur tenue légère et à leur peau mate qu’elles sont des Amazones. Celle aux cheveux longs s’adresse d’abord à Aiz, pendant que l’autre s’approche aussitôt de moi pour me parler, mais…

Le fait qu’elle a utilisé par deux fois le nom de ma compétence pour m’apostropher me trouble profondément.

Comment peut-elle savoir ? Complètement désarçonné, j’ouvre et ferme la bouche plusieurs fois de suite comme une carpe avant d’enfin demander :

— A… Argonaute ? Que… Qu’est-ce que vous voulez dire par là ? !

— Ah ! Ne t’en fais pas pour ça ! Cette idiote a décidé toute seule de t’appeler comme ça.

— Nous t’avons vu combattre le Minotaure, figure-toi ! Ça m’a rappelé cette histoire que j’adorais quand j’étais petite ! C’est pour ça ! Tu nous as vraiment impressionnés, tu sais !

Ah, je comprends mieux. Elle a associé mon combat au 9e sous-sol contre le Minotaure avec le mythe de l’argonaute. Ça n’a rien à voir avec ma compétence. Cette prise de conscience m’enlève un énorme poids de sur la poitrine.

La survie d’un aventurier repose sur ses statistiques, les sorts et les compétences qu’il maîtrise. Ils doivent à tout prix rester secrets.

Nous nous présentons.

La jeune femme aux cheveux courts qui m’a donné le surnom d’argonaute est Thiona Hiryute et celle aux cheveux longs est sa sœur Thioné. Bon sang… Les jumelles Hiryute ! Ce duo d’Amazones est au moins aussi célèbre qu’Aiz.

Je ne les avais jamais vues, donc il est normal que je ne les reconnaisse pas, mais j’aurais quand même pu le déduire !

— Si tu te trouves à ce sous-sol, je suppose que ça signifie que tu es passé au niveau 2 ? Ça, plus le Minotaure ? Décidément, tu ne cesses pas de nous étonner, toi !

— Rooh ! Il rougit ! C’est trop mignon !

Les deux sœurs me taquinent allègrement, mais je ne suis pas en état de me concentrer sur ce qu’elles disent avec ces étendues de peau brune qui n’arrêtent pas de tomber sous mon regard.

Thiona porte un pagne qui lui descend jusqu’aux genoux et une bande autour de la poitrine, laissant son nombril à l’air libre, tandis que Thioné n’a rien de plus que des sous-vêtements sur le dos. Je ne sais plus où poser les yeux, surtout avec ces deux poitrines et ces tailles fines qui n’arrêtent pas de passer dans mon champ de vision.

C’est bien trop pour moi.

Entouré de ces jeunes filles un peu plus âgées que moi, je suis sur le point de tourner de l’œil…

« *Il se prend pour qui, celui-là ? !* »

J’ai l’impression un instant de capter comme une malédiction lancée sur moi.

Et elle vient très précisément d’un coin du campement où des aventuriers de sexe masculin sont réunis et font converger sur moi des regards suffisamment tranchants pour tuer un Dragon sur place.

Je pâlis à une vitesse impressionnante.

— Euh… Je… Je vais voir comment mes camarades se portent ! !

J’entends une voix dépitée s’écrier « *Aaah, il est parti…* » derrière moi pendant que je m’éloigne à toutes jambes d’Aiz et de ses deux compagnes.

La forêt s’obscurcit petit à petit.

Les rayons qui filtrent entre les branches, ou plutôt, la lumière des cristaux qui recouvrent le plafond de la salle diminue.

L’après-midi du Donjon se termine, la nuit tombe.

C’est vrai qu’il fait sombre, maintenant, me dis-je en jetant un coup d’œil à l’extérieur de la tente.

Le ciel est passé d’un bleu dégagé à celui plus profond de la nuit, sans intervalle orangé. Ce crépuscule sans coucher de soleil est très étrange, mais je me sens soulagé par l’arrivée du soir.

Je m’éloigne de l’entrée de la tente et m’avance doucement vers le fond.

Lili et Welf sont toujours endormis. Je n’ai rien à faire, mais contempler leurs visages tranquilles me donne l’impression de prendre soin d’eux.

Le temps passe, puis les bruits du camp commencent à se faire plus animés, à l’extérieur. Je me dis vaguement qu’ils doivent préparer le dîner.

— Hum !

Le corps de Welf s’agite soudain, tandis que la couverture de Lili est secouée à son tour.

Je continue à observer leurs visages en retenant mon souffle.

— Où on est ?

— Maître Bell…

Lili et Welf ouvrent lentement les paupières. Même en sachant que leurs vies n’étaient plus en danger, je me sens tout à coup profondément rassuré.

Le soulagement détend mon visage, puis je leur réponds.

— Lili, Welf, ça va ? Vous me reconnaissez ?

— Quelle question ! Je ne vois pas très bien comment j’oublierais votre visage, Maître Bell.

— Aah… Ben, si je suis en état d’entendre Lili-portion te parler sur ce ton, je suppose que tout va bien de mon côté aussi. Hein, Bell ?

Lili étire doucement ses lèvres tandis que Welf répond avec son entrain habituel.

Je leur adresse un grand sourire en attendant qu’ils soient complètement réveillés.

Encore un peu hébétés, ils finissent par se redresser tous seuls, la tête plus claire. Ils repoussent chacun leur couverture à leurs pieds et s’assoient à terre pendant que je leur explique comment nous sommes arrivés sains et saufs au 18e sous-sol et comment la Familia de Loki s’occupe de nous.

Pendant que j’explique tout cela dans les termes les plus simples, Lili et Welf me fixent avec attention, puis brusquement, ils s’excusent.

— Je suis vraiment désolée pour tout, Maître Bell.

— J’ai été un véritable poids mort. Pardonne-moi, Bell.

— Quoi ? Mais pas du tout ! !

Mes protestations violentes les poussent au silence.

Je me lève d'un coup, comme poussé par la colère. Sans Lili, jamais je n'aurais été capable de prendre la bonne décision. J'aurais passé mon temps à les traîner en rond dans le Donjon. Et sans Welf, les Molosses Infernaux nous auraient réduits en cendres depuis longtemps.

Je les contredis avec une telle colère qu'ils en ouvrent des yeux ébahis.

— C'est uniquement grâce à vous deux ! Parce que toute l'équipe était là… que nous avons réussi à nous en sortir !

— C'est pas faux.

— Effectivement. Si l'un d'entre nous n'avait pas été là, nous étions faits.

Ils sourient tous deux d'un air contrit, puis leur visage finit par s'illuminer, tandis que je me sens à la fois rassuré, mais un peu honteux de mon explosion.

Nous éclatons finalement de rire tous les trois.

— Le repas est prêt. Tout va bien ? demande une voix à l'extérieur de la tente.

— Ah, oui ! m'exclamé-je en me redressant, lorsque Aiz écarte le rideau et entre.

Lili et Welf sont surpris par l'apparition de la Princesse à l'épée.

— M… Merci. Et désolé de vous forcer à partager vos provisions avec nous.

— Ce n'est rien. Vous êtes en état de sortir ?

La perspective d'avoir à quitter la tente est un peu intimidante, mais il serait sans doute très impoli de profiter de leur bon vouloir sans aller dire bonjour.

Après avoir hésité un instant, je me tourne et questionne Welf et Lili du regard. Ils hochent aussitôt la tête.

Je réponds positivement à la question d'Aiz puis nous la suivons à l'extérieur de la tente.

— Dis, Bell. Tu la connais, la Princesse à l'épée ? interroge Welf, à qui j'ai à nouveau prêté mon épaule.

— Euh… A vrai dire, c'est une longue histoire.

— Vous avez intérêt à nous la raconter en détail un peu plus tard, Maître Bell, ajoute Lili avec un sourire sévère qui exerce sur moi une pression certaine.

Je préférerais ne pas avoir à raconter ce qui, de mon point de vue, n’est qu’une longue série d’humiliations.

J’émets un petit rire creux puis nous partons à la suite d’Aiz. Lili et Welf tournent la tête en tous sens avec une grande curiosité. Nous arrivons rapidement au centre du campement.

Un grand nombre de personnes sont réunies en cercle autour de plusieurs lampes magiques dont la lumière semble danser comme celles des flammes d’un feu de camp.

Les membres de la Familia de Loki ne sont pas les seuls autour du cercle. J’aperçois aussi plusieurs maîtres-forgerons de la Familia d’Héphaïstos.

— Argh, ils sont là aussi eux ? grogne Welf sur un ton plaintif en apercevant des connaissances dans la foule.

Aiz lui explique alors la raison de leur présence.

— B… Bonsoir, lancé-je à la cantonade.

Sous la pression de tous ces regards, nous nous dirigeons vers un endroit vide autour du cercle pour nous asseoir.

Je m’installe, aussitôt imité par Aiz qui se place à ma droite, tandis que Lili se place à ma gauche, Welf à côté d’elle. Je me tends légèrement au vu de la hiérarchie qui semble s’être ainsi formée tout naturellement.

Aiz et moi nous sommes déjà assis côte à côte lorsqu’elle m’entraînait, mais j’ai toujours autant de mal à me faire à la proximité d’une personne que j’admire tant.

Je lui lance un coup d’œil à la dérobée, qu’elle intercepte aussitôt. Sa longue chevelure dorée est lisse, et un parfum frais émane d’elle, comme si elle venait de prendre un bain.

— Qu’est-ce qu’il y a ?

— R… Rien du tout !

Je détourne le regard avant de rougir.

— Ecoutez tous ! Je pense que la rumeur a déjà fait le tour du camp, mais ce soir, nous avons des invités. Ces aventuriers se sont soutenus avec un courage admirable pour rester en vie et pour parvenir jusqu’au 18e sous-sol. Je n’exigerai pas de vous que vous deveniez leurs amis, toutefois, je vous demanderais d’agir avec eux avec le minimum de respect dû à des camarades aventuriers. Bien, vous pouvez reprendre vos activités, annonce Finn après s’être placé au centre du cercle pour s’adresser à tous.

— Ooh, quelle habileté ! commente Lili, impressionnée en voyant comment il a pris les devants pour éviter tout conflit en faisant appel à la fierté de ses acolytes.

Le repas est enfin distribué : deux ou trois fruits par personne.

Certains sont rouges et de la forme d'une gourde. D'autres sont de couleur ambrée, gorgés d'un jus épais comme du miel et ressemblent à des boules de coton. Ces fruits que je n'ai jamais vus à la surface poussent ici apparemment. J'essaye d'abord le second, celui qui ressemble à une boule de coton ambré, appelé « brumiel ». Je mords dedans.

Ma bouche est aussitôt envahie par un suc épais si sucré qu'il me donne un haut-le-cœur.

Mes yeux se remplissent de larmes à ce goût bien trop doucereux pour moi, qui n'aime déjà pas vraiment ce qui est sucré d'habitude. Je me retiens et me force à avaler, tout en jetant un regard aux alentours.

Les femmes de la Familia de Loki semblent particulièrement apprécier le brumiel, d'après leurs expressions comblées. Un frisson d'horreur me court le long de la colonne vertébrale.

— Maître Bell. Maître Bell ? Si vous ne l'aimez pas, je suis totalement disposée à le finir à votre place, vous savez.

— D… D'accord. Tiens.

— Oh, merci… Aaah, ajoute Lili en se tournant vers moi et en ouvrant la bouche comme si elle attendait que je lui donne la becquée.

— T'en fais pas, Bell. Je vais tout manger, compte sur moi. *Miam !* T'as raison, c'est bien trop sucré !

Welf s'interpose au dernier moment, s'emparant du fruit et l'avalant d'une seule bouchée.

Lili se met à lui assener des coups de pied, rouge de fureur, tout en le tançant vertement, tandis que Welf se frappe la poitrine comme si le fruit était resté coincé dans sa gorge, faisant mine d'ignorer les vociférations de sa petite voisine.

Assise à côté de moi, Aiz observe la scène en silence, d'un air ébahi.

— En tout cas, même si j'avais déjà entendu les rumeurs, ce sous-sol est vraiment particulier, ajoute Welf en regardant autour de lui, après s'être remis de son étranglement passager.

Tous les cristaux blancs du plafond se sont éteints. Seuls les cristaux bleus continuent à émettre une lueur, couvrant toute la forêt d'un halo bleu

profond. Au-dessus des arbres règne un ciel nocturne ressemblant à celui de la surface.

Les lampes magiques posées au centre du cercle illuminent les visages d'une chaleureuse lumière orangée pendant que la compagnie mange, boit et discute avec animation au milieu des rires. J'ai l'impression de me retrouver autour du feu de camp de mes héros de légendes préférés, au fond des bois sombres par une nuit de pleine lune.

Les autres membres de l'expédition apportent à Finn, Rivéria et Gareth plusieurs fruits rouges en forme de gourde. Je ne sais pas si c'est parce que l'expédition est quasiment terminée, mais une atmosphère optimiste entoure la Familia de Loki.

Cependant, ils n'ont pas abandonné toute vigilance et plusieurs gardes sont absents du cercle et stationnés autour du campement.

— Des fruits bizarres, un ciel… Il me semble avoir entendu dire qu'il y avait aussi une ville à cet étage, c'est bien ça ? questionne Lili.

— Quoi ! Une… Une ville ? ! m'exclamé-je, surpris.

C'est déjà bien assez étrange qu'il y ait un ciel dans le Donjon, mais une ville aussi ?

Je me retourne sans réfléchir vers Aiz, qui mange un bloc nutritif. Elle hoche la tête sans rien dire.

— On peut y aller demain, si vous voulez ? propose-t-elle ensuite.

— Oh… Oh oui ! acquiescé-je d'une voix fébrile en hochant la tête à répétition.

Terriblement excité par l'idée d'une ville dans le Donjon, je tente aussitôt de m'imaginer à quoi elle peut bien ressembler, quel genre de personnes y vivent et ce qu'ils y font. Les questions tournent sans fin dans ma tête. Je me convaincs que ce sentiment d'excitation extrême est l'un des nombreux charmes du métier d'aventurier.

Aiz observe à la dérobée mon visage rayonnant… j'ai l'impression qu'un sourire très léger s'est peint sur son visage.

— Hé ! L'argonaute ! m'appelle soudain une voix que je reconnais.

C'est Thiona qui s'approche à grands pas, suivie de sa sœur Thioné. Pensant qu'elles vont venir se tenir juste en face de moi, je suis surpris lorsqu'elles s'assoient à mes côtés.

— Euh ?

— Allez, raconte-nous tout ! Après tout, on vous offre le gîte et le couvert, alors tu peux bien faire ça pour nous.

— Ah oui ! Je veux vraiment entendre ça !

Lili lance un regard éberlué sur Thioné qui s’est immiscée entre elle et moi, tandis qu’Aiz s’est contentée de pencher la tête sur le côté lorsque Thiona s’est insérée entre nous. J’ai le souffle coupé à la sensation de ces deux corps serrés contre le mien. J’imagine que ma figure est cramoisie.

Ma porteuse semble en rage et fronce furieusement les sourcils. Thiona se tourne vers moi d’un air joyeux et particulièrement excité puis me demande soudain :

— Dis-moi comment tu as fait pour monter toutes tes capacités au rang *S* !

Mon visage se fige.

Un sourire neutre plaqué sur les lèvres, je tourne la tête à ma gauche vers Thioné qui rit avec légèreté, les paupières entrouvertes, avec une expression qui m’annonce clairement qu’elle n’a pas l’intention de me lâcher tant que je n’aurai pas parlé.

Plusieurs questions paniquées m’envahissent en même temps. Combien de temps mon statut leur a-t-il été exposé ? Comment connaissent-elles mes statistiques passées ? L’affolement accélère mon cœur.

Et de toute façon, se contenteront-elles de la vérité, si je leur dis simplement que ce résultat est le fruit de mes efforts ? Que je me contente de poursuivre mon but, la personne que j’admire, avec une détermination sans faille ?

Cette personne est justement assise à côté de moi, les bras serrés autour des genoux l’air de rien, mais tendant l’oreille avec une attention évidente. Décidément, le destin est parfois bien cruel avec moi.

Un peu plus loin, Finn et Rivéria observent la scène en poussant un soupir, sans faire mine d’intervenir, pendant que Gareth caresse sa longue barbe d’un air amusé.

Welf, de son côté, est la proie des plaisanteries des maîtres-forgerons de sa propre Familia.

— Bah alors, Welfinou, on te manquait tant que tu t’es empressé de nous courir après ? Ha ! Ha ! Ha ! taquine l’un d’eux en tentant de prendre le jeune homme dans ses bras.

— Hé ! Non ! Arrête, s’exclame mon compagnon d’un air sérieusement horrifié.

Quant à Lili, elle se contente de fixer Thiona et Thioné d’un regard venimeux.

Inutile d’attendre l’aide de qui que ce soit.

Le corps parcouru d’une sueur froide, je prie de toutes mes forces pour m’évanouir et échapper à cette torture, quand…

— Gnuuuh !

Une voix résonne soudain dans les airs.

Une voix que je connais mieux que personne, mais que jamais je ne me serais attendu à entendre dans un tel endroit.

J’échange aussitôt un regard stupéfait avec Lili, qui l’a reconnue elle aussi. Elle m’adresse un hochement de tête.

— Excusez-moi, mais je dois y aller ! dis-je en me levant sans attendre la réponse de Thiona et Thioné.

Je m’éloigne au pas de course, suivi de Lili, puis de Welf qui se lance à ma suite avec un peu de retard.

Suivant la direction dont est venue la voix, nous traversons le campement puis en sortons, dépassant rapidement l’orée de la forêt. La muraille rocheuse de la salle se dresse au loin, avec l’ouverture d’une grotte en son centre. Je suppose qu’il s’agit du couloir qui relie les 17e et 18e sous-sols.

Les gardes de la Familia de Loki sont déjà réunis sur les lieux. Je tente de voir ce qui se passe en passant la tête entre leurs épaules.

— Râââh ! P… Personne ne m’avait prévenue qu’il y avait un monstre de cette taille ? !

— Ha ! Ha ! Ha ! ! J’ai bien cru qu’on allait y passer, cette fois ! !

Les yeux manquent de m’échapper des orbites en découvrant ma déesse à quatre pattes sur le sol, semblant complètement essoufflée.

Un dieu de grande taille est assis à ses côtés et s’esclaffe à gorge déployée, accompagné d’un groupe d’aventuriers qui, à voir la manière dont leur poitrine se soulève, ont l’air tout aussi hors d’haleine. L’une d’entre elles, qui porte des lunettes, a l’air tout particulièrement épuisée.

À leur regard, je devine qu’eux aussi viennent à peine d’échapper au Boss de l’étage supérieur.

— Ah.

Les membres du groupe remarquent les uns après les autres ma présence, puis le regard d’Hestia, qui a relevé la tête, se pose sur moi.

Ses yeux bleus s’arrondissent comme des soucoupes, puis elle s’élance d’un seul coup sur moi.

— Bell ! !

— Pfouh ! !

Les gens s’écartent sur son passage, et la tête de ma déesse, qui s’est précipitée en droite ligne, vient percuter ma poitrine.

Surpris par sa réaction, je suis projeté en arrière et mon derrière s’affaisse au sol.

— Bell ! Bell ! C’est bien toi ? s’exclame-t-elle en me touchant de toute part, s’emparant finalement de mes joues qu’elle tire dans tous les sens.

— Dé… Déeffe ? ! dis-je avant de m’emparer de ses mains pour la forcer à arrêter.

Je me redresse sur mes avant-bras, sur le point de lui demander ce qu’elle fait là, quand elle se précipite à nouveau sur moi et m’entoure le cou de ses deux bras avec une telle force qu’elle m’étrangle presque, écrasant son corps contre le mien.

J’écarquille les yeux, le visage complètement cramoisi.

J’ai l’impression d’être pressé tout contre des cousins doux et rebondis. J’entends presque le bruit de l’air expulsé entre nos deux corps.

Hestia a blotti son visage dans mon cou et me serre contre elle. À la sensation de sa respiration chaude qui vient caresser mon cou, mes épaules et ma colonne vertébrale sont parcourues d’une tension électrique.

J’ouvre et je referme la bouche comme une carpe.

— J’ai eu si peur.

Son murmure soulagé vient chatouiller mon oreille.

Je me détends, soudain beaucoup plus calme.

Je remarque enfin qu’Hestia tremble comme une feuille. Elle me sert encore plus fort contre elle et je l’entends pousser un léger reniflement.

Je n’ai pas besoin de lui demander pourquoi elle est là.

Elle était si inquiète qu’elle n’a fait ni une ni deux et est descendue jusqu’ici pour me chercher, au péril de sa propre vie.

Je contemple doucement sa chevelure noire si près de mon visage.

Je me sens si proche d’elle tout à coup, comme si nos corps, notre respiration et nos sentiments allaient au même rythme. La chaleur que nous échangeons remplit ma poitrine d’une chose irremplaçable.

Après un petit moment, alors qu’après moult tergiversations je m’apprête à la prendre moi aussi dans mes bras, je prends soudain conscience des regards qui nous entourent.

Ça fait déjà un petit moment que tous nous observent en silence.

Je me fige à nouveau, submergé par une vague de profond embarras, les mains en l'air sans savoir qu'en faire ni pouvoir finir mon mouvement.

— Vous avez bientôt fini vos simagrées, Maîtresse Hestia ? s'exclame Lili en lui attrapant la manche.

— Ah, mais arrête-toi ! Ne gâche pas notre réunion émouvante ! ! Tu vas me lâcher, oui ! se débat Hestia en résistant de son mieux, c'est-à-dire très peu face à Lili qui bénéficie des forces amplifiées de son statut et qui réussit tant bien que mal à la tirer loin de moi.

Libéré de l'emprise de fer de ma déesse, je contemple la scène avec trépidation.

— Je vois que tu es sain et sauf, Cranel, me murmure à l'oreille une aventurière encapuchonnée qui est venue s'accroupir à côté de moi.

— Hein… Ryû ? C'est toi ?

Je sursaute en entendant cette voix que je connais bien. Je me tourne et distingue, caché sous la capuche qu'elle replace d'une main fine, des traits réguliers et un regard bleu ciel.

Il n'y a pas le moindre doute. C'est bel et bien l'Elfe qui travaille à la Fertile Maîtresse.

— Que fais-tu ici ?

— Un dieu m'a donné une quête. Il s'agissait de joindre une expédition qui partait à ta recherche, répond-elle en détournant légèrement son regard bleu ciel à moitié caché sous sa capuche.

Je suis son regard et tombe sur le dieu qui se tenait il y a quelques minutes aux côtés d'Hestia.

Resté assis jusqu'ici, il se lève en tapotant légèrement ses habits pour les dépoussiérer. Il jette un regard aux alentours, sa chevelure orange frémissant au gré de ses mouvements.

— Très bien, je comprends mieux la situation, maintenant, déclare-t-il en regardant Aiz et les autres membres de la Familia de Loki, un sourire avenant sur le visage.

Puis remarquant que je l'observe, il s'approche de moi, son sourire toujours plaqué sur le visage, pendant que je me relève précipitamment.

— Est-ce toi, Bell Cranel ?

— Euh… Oui ?

Il me lance un long regard scrutateur de ses yeux cuivrés et effilés.

Je reste figé sur place sans rien pouvoir dire, quand il étrécit les paupières.

— Aah… il me tardait vraiment de te rencontrer, déclare-t-il en m’adressant un nouveau sourire. Je m’appelle Hermès, ravi de faire ta connaissance.

— Her… Hermès ?

— Voilà. C’est moi. Enchanté, Bell, répond-il en me tendant la main.

Je baisse les yeux un instant, puis je relève la tête et réponds à son salut.

Avec son sourire et sa poignée de main accueillants, ce dieu me fait une excellente première impression.

— Euh… Her… Hermès ? Je peux vous poser une question ?

— Oui. Je suppose que tu veux savoir pourquoi je suis venu au secours de quelqu’un que je ne connais pas. C’est ça ?

— Euh… Oui…

— C’est très simple. C’est parce que je suis un vieil ami d’Hestia et comme son souhait était de t’aider… répond-il en souriant à nouveau avec un regard vers ma déesse qui se dispute avec Lili.

— Je vous remercie ! dis-je aussitôt, les yeux écarquillés de stupeur, en m’inclinant devant lui.

C’est probablement grâce à lui que ma déesse a pu descendre jusque dans les strates intermédiaires du Donjon. Il s’est sûrement arrangé pour que tout se passe bien.

Le sourire de ce dieu est on ne peut plus sympathique.

— Ce sont les autres que tu devrais remercier. C’est grâce à eux, et en particulier cette aventurière encapuchonnée, que nous sommes parvenus en vie jusqu’ici.

Je suis le regard d’Hermès, et mes yeux tombent sur le reste du groupe, qui se tient encore devant l’entrée de la grotte.

Il est composé d’une aventurière aux cheveux bleu azur et aux lunettes cerclées d’argent, et de trois autres aventuriers, portant un équipement du même genre et de la même couleur, qui font sans doute partie de la même Familia.

— Hé, Bell. Tu vois la même chose que moi ?

Au moment où Welf me fait cette réflexion, j’ai déjà réalisé qui ils sont.

Ces trois aventuriers au visage tendu…

Je reconnais ces prunelles bleues teintées de violet. Je me souviens des larmes qui les embuaient au 13e sous-sol. C’est à cause d’eux que nous

nous trouvons à présent au palier sécurisé. Ce sont les aventuriers qui ont dérouté sur nous le troupeau de monstres qui les poursuivaient.

L'emblème étincelant qui décore leurs armures est une épée fichée dans le sol.

— Nous vous présentons nos excuses les plus profondes !

Nous nous trouvons dans la tente qui nous a été prêtée, où nous sommes retournés après avoir rencontré le groupe d'Hestia. Ryû, Hermès et Asphi, son acolyte, ne sont pas venus avec nous.

La jeune fille qui est agenouillée devant moi s'est prosternée profondément, le front collé au sol, dans la position du suppliant.

Devant une posture si éloquente, ma déesse et moi ne pouvons nous empêcher de pousser une exclamation impressionnée, le corps parcouru d'un petit frisson.

Les membres de la Familia de Takemikazuchi savent vraiment y mettre les formes quand il le faut !

— Vous pouvez vous incliner autant que vous le voulez, mais je n'ai pas l'intention de vous pardonner aussi facilement. Nous avons failli mourir à cause de vous, rétorque Lili, sans pitié.

— C'est vrai. Ce n'est pas aussi simple que ça de pardonner un acte de ce genre, ajoute Welf tout aussi froidement.

Je suis pourtant certain qu'eux aussi ont senti le profond repentir qui émane de l'aventurière.

Ôka et Chigusa, embarrassés par le sérieux et la précipitation de Mikoto, relèvent la tête et affrontent les regards accusateurs que leur lancent Lili et Welf. Mikoto se redresse à son tour, mais reste agenouillée.

— Euh… Je… Enfin… Nous sommes vraiment désolés… bredouille Chigusa en se cachant avec timidité derrière sa frange.

— Votre colère est entièrement justifiée. Quels que soient vos reproches, nous sommes prêts à les accepter, ajoute Mikoto d'un ton ferme en montrant clairement son remords.

J'ai entendu dire que la passe-parade est un acte extrêmement commun dans le Donjon. Et que c'est même une des techniques à maîtriser à tout prix si on veut y survivre. C'est quelque chose qui peut vous arriver à n'importe quel moment. Les aventuriers qui s'y adonnent ne le font pas avec des intentions fondamentalement mauvaises, c'est simplement une pratique qui est communément acceptée par tous.

Cependant, dans ce cas précis, nous avons frôlé la mort de si près qu'il est très difficile pour nous de passer facilement sur l'incident. Ma déesse observe la scène les bras croisés, en faisant un petit « *Hum*… » d'un air dubitatif.

— Le groupe n'a fait que suivre mes ordres. Et je suis toujours de l'avis que c'était la seule décision à prendre, annonce l'imposant Ôka en s'avançant devant les deux autres.

Je suis tout de suite impressionné par l'assurance qui émane de lui.

Je suis certain d'une chose : il a probablement mûrement pesé les possibilités sur le moment, avant de prendre sa décision. Et il a choisi la survie de ses camarades plutôt que celle d'étrangers.

À la seconde où l'ordre a quitté ses lèvres, il était prêt à en subir les conséquences du moment que c'était pour le bien de ses compagnons.

Je ne sais pas si ce genre d'attitude est juste ou pas. En tout cas, je me doute que c'est en tant que chef de son équipe qu'il a pris cette décision.

— T'as un sacré culot de nous dire ça en face, mon grand, rétorque Welf en venant se placer devant Ôka, le défiant du regard.

La situation est explosive. Les visages sont tendus à l'extrême, pendant que je tourne la tête en tous sens sans savoir que faire.

Ça ne peut pas continuer comme ça ! Je dois à tout prix trouver le moyen d'intervenir.

— Ohé, on est revenus ! Nous avons expliqué la situation à la Familia de Loki, annonce Hermès, qui est allé demander à Finn et ses camarades la permission de rester au camp avec Asphi. Allons bon, que se passe-t-il ici, Hestia ?

— Hum… Tout un tas de choses, comme tu peux le voir, répond cette dernière en résumant ensuite succinctement la situation.

Un sourire encore plus exagéré que d'habitude se peint sur le visage d'Hermès.

— Je ne comprends vraiment pas pourquoi vous vous cassez la tête avec tout ça ! L'équipe de Bell n'a qu'à considérer que celle d'Ôka lui doit une énorme dette ! Surtout que vous avez bien l'intention de tout faire pour obtenir leur pardon, n'est-ce pas, Mikoto ?

— Bien sûr…

— Tu entends, ma petite Lili ? Ils vont devoir se démener pour vous aider, maintenant.

— Oui… Dans ce cas, je suppose…

Après être intervenu entre Mikoto et Lili, Hermès se tourne vers Welf et Ôka.

— Welf. Certes, leurs actions ont failli vous coûter la vie, mais ils sont descendus jusqu'ici de leur propre volonté pour tenter de vous retrouver. Personne ne les y a forcés, surtout pas moi.

Le silence tombe pendant un petit moment.

Puis finalement, Welf se tourne à nouveau vers Ôka.

— D'accord, je ne ferai pas plus de reproches. Ça ne veut pas dire que je vous ai pardonné, hein.

— Bien… Ça me suffit, répond Ôka d'un air seulement à moitié convaincu, mais en hochant la tête.

Welf s'éloigne de lui pour se joindre à nous.

Il a suffi de quelques minutes à peine pour que l'atmosphère tendue qui pesait sur le groupe se dissipe. Peut-être que c'est chose aisée pour Hermès, mais je suis sérieusement impressionné par la facilité avec laquelle il a arrangé les choses.

— Dans ce cas, parlons plutôt de ce que nous allons faire ensuite ! s'exclame-t-il avec un grand sourire, comme si de rien n'était.

Complètement apaisé par son intervention, aucun d'entre nous n'y fait la moindre objection.

Hermès appelle Asphi à ses côtés.

— Tout d'abord, en ce qui concerne notre retour à la surface, je suggère que nous attendions que la Familia de Loki ait vaincu le Goliath pour entreprendre notre remontée. Inutile de nous mettre en danger si nous pouvons l'éviter.

Nous hochons tous la tête devant sa logique.

— Ensuite, il faut savoir que la Familia de Loki ne partira pas avant deux jours au plus tard.

— Ce qui veut dire que nous avons une journée entière de libre. Je propose donc que nous passions la journée de demain à visiter le 18e sous-sol ! suggère Hermès, obtenant l'assentiment de la petite assemblée.

Même si les monstres ne naissent pas à ce palier sécurisé, nous n'oublions pas que nous sommes dans le Donjon. Nous décidons de nous déplacer en groupe et d'aller tout d'abord visiter la ville, puisque Aiz m'a promis de me la montrer le lendemain.

La décision est prise en peu de temps, puis il est l'heure pour nous de dormir un peu.

— Ah, j’y pense. Welf ? s’exclame Hestia au moment où le forgeron compte sortir avec le reste des hommes du groupe, car nous avons décidé de laisser la tente aux femmes pour la nuit.

— Oui, Maîtresse Hestia ?

Ma déesse appelle Chigusa, qui lui tend un paquet qui ressemble à une arme enveloppée d’un tissu blanc.

— Héphaïstos m’a donné ceci pour toi. Elle avait aussi un message. Voyons… Ah oui : « *Tu ferais mieux d’arrêter de mettre en danger tes camarades à cause de ta fierté.* »

Après avoir reçu le paquet blanc, Welf sort de la tente sans ajouter un seul mot.

— Welf ? l’interrogé-je.

— C’est rien. T’en fais pas, me répond-il en fixant le paquet d’un air pensif.

L’étrange nuit du 18e sous-sol s’achève et son matin se lève.

Aujourd’hui encore, la Familia de Loki nous accorde un petit déjeuner, puis Aiz nous emmène visiter la ville, comme elle l’avait promis. Thioné et Thiona, qui n’ont apparemment rien d’autre à faire, nous accompagnent.

En revanche, Ryû a totalement disparu…

Je me demande où elle a bien pu aller après notre bref échange du jour précédent. Elle ne nous a pas non plus rejoints à notre tente, et Hermès m’a dit de ne pas m’en faire pour elle, car elle avait ses raisons, mais ça ne répond pas vraiment à mes questions. Je quitte néanmoins le campement à la suite d’Aiz et des autres.

La ville se trouve dans la zone du lac. Elle est située sur les îles qui y flottent. Nous traversons la forêt qui se trouve au sud du palier et nous dirigeons vers la partie ouest du lac.

— Au fait, Déesse…

— Hum ? Qu’y a-t-il, Bell ?

— J’ai l’impression que vous êtes légèrement différente, depuis hier.

Hestia s’est placée à côté de moi pour marcher. Comme les autres nous devancent, je me hasarde enfin à poser la question que je ressasse dans ma tête.

— Ah oui, me répond-elle avec un sourire. C’est parce que je réprime mon aura divine pour le moment, afin de dissimuler ma présence.

Son aura divine. C’est la chose principale qui nous indique, à nous les habitants du Monde inférieur, que la personne qui se trouve devant nous est

une divinité. Elle se manifeste comme une luminescence, dont l’éclat est amplifié lorsque les dieux utilisent leur Arcanum, leur pouvoir divin. De cette façon, les autres dieux sont aussitôt au courant de cette transgression des règles, dont la punition est l’exil immédiat au ciel.

— En fait, les divinités ne sont pas censées descendre dans le Donjon.

— Pourquoi ?

— Parce que la découverte de notre présence poserait un grave problème.

Je me demande aussitôt auprès de qui, remarquant qu’elle ne l’a pas précisé. Je penche la tête sur le côté avec curiosité, mais je m’abstiens de poser la question.

— J’ai bien compris qu’on se rendait sur cette énorme île, là-bas, mais comment sommes-nous censés traverser le lac ? demande Welf.

— Il y a un pont fait avec le tronc d’un arbre abattu. C’est ce qui va nous permettre de passer. Regarde, là-bas. Tu le vois ? répond Thiona d’un ton léger, en tendant le doigt.

En effet, au bout, on aperçoit un énorme rondin de bois débarrassé de ses feuilles et de ses branches, posé à la surface du lac.

L’île rocheuse grandit au fur et à mesure que nous nous approchons, tout comme le tronc. Je m’y engage à la suite des filles. Sa surface irrégulière est marquée par un passage constant. La progression n’est pas aisée, mais il n’y a pas de garde-fou. Au tout dernier moment, je rattrape Hestia qui manque de tomber dans l’eau et continue d’avancer avec précaution.

La lumière du matin est un peu plus faible que celle du midi, mais elle est chaude et suffisante pour me permettre d’apercevoir mon reflet dans l’eau du lac.

— Puisqu’il y a une ville, est-ce que ça n’aurait pas été mieux d’y loger, plutôt que de camper dans les bois ? demandé-je.

— Ouh là, non. On se ferait dévaliser, répond aussitôt Thioné.

Tout en m’interrogeant sur ce qu’elle a voulu dire, je mets enfin le pied sur la terre ferme.

Le chemin pour accéder à la ville, qui se trouve au sommet, est plutôt ardu. Les flancs de l'île sont raides comme ceux d’un précipice. Des arbres et des cristaux poussent de-ci de-là dans les crevasses. Nous débouchons à un endroit qui offre une vue fantastique sur l’ensemble du sous-sol.

— Ouah ! Le paysage est superbe d’ici ! s’exclame Hermès sans montrer le moindre signe de fatigue.

— Ha ! Haa… Ah… Ah oui, c’est magnifique en effet, ajoute ma déesse, pantelante et épuisée.

Le palier sécurisé s’offre tout entier à nos yeux émerveillés.

Ici, aucun couloir, aucune salle, mais un immense espace circulaire. Les parois qui marquent les frontières de l’étage sont entièrement recouvertes de cristaux qui montent jusqu’au plafond.

Le tunnel qui mène au 17e sous-sol se trouve au bord sud de la forêt. Le camp de la Familia de Loki a été établi non loin, dans cette même zone. La forêt s’étend loin à l’est, parsemée d’un grand nombre de rivières et de petites sources. Elle devient plus clairsemée au nord, où commence la plaine herbeuse. Je peux distinguer de nombreuses silhouettes noires qui ne peuvent être que des monstres, parcourant cette étendue dégagée.

— Les monstres viennent ici aussi. Comme nous, explique Aiz.

— En réalité, il serait plus juste de dire que cette strate est leur refuge, pas le nôtre, révèle Asphi en notant que les monstres sont attirés par l’abondance de fruits et d’eau fraîche.

L’arbre immense que j’ai remarqué plus tôt se dresse au centre, dominant l’ensemble du paysage. Seule l’île sur laquelle nous nous tenons, au sud du lac, rivalise avec sa hauteur.

C’est là l’ensemble du panorama qui s’étend devant nous.

— Je ne me suis jamais trop éloignée d’Orario. Cet endroit est absolument magnifique, souffle Lili.

— À vrai dire, je ne crois pas qu’il y ait beaucoup d’autres endroits au monde qui soient d’une telle beauté, ajoute Mikoto sur un ton extasié.

— Ça me rappelle les montagnes de mon pays natal, marmonne Ôka.

— C’est vrai… acquiesce finalement Chigusa.

Tous quatre semblent profondément émus, et je les comprends. Je m’efforce moi aussi de graver la vision de ce lieu dans ma mémoire.

Nous atteignons enfin le sommet, puis après avoir marché quelques instants sur le reste du chemin, nous touchons enfin au but.

— Ouah !

La première chose que nous voyons est une arche faite de deux piliers de bois entre lesquels est pendue une bannière sur laquelle est écrit en koinè : « BIENVENUE À RIVIRA, CAMARADES AVENTURIERS ! »

— Ne vous laissez pas impressionner surtout. Tout ça, c’est de la poudre aux yeux pour vous mettre de bonne humeur et vous arnaquer plus facilement, nous prévient à nouveau Thioné alors que nous passons sous l’arche.

La ville qui se situe au sommet de l'île s’étend au milieu de centaines de cristaux bleus et blancs.

Les habitations, ou plutôt les boutiques, à voir toutes les enseignes qui s’étendent devant nous, sont essentiellement constituées de planches et de toile grossièrement assemblées ensemble. Un grand nombre de devantures sont construites à l’entrée de grottes et de tunnels naturels qui s’ouvrent dans les parois rocheuses. La ville, placée sur un plateau à flanc de falaise, est à moitié édifiée sur cette dernière. Des escaliers sont placés de toute part pour permettre aux gens d’aller et de venir. Le lac d’un bleu profond et la superbe vue sur l’ensemble du palier sont présents où qu’on se trouve en ville.

Rivira est une cité étape nichée entre les roches et les cristaux.

— Ce sont les aventuriers qui gèrent la ville. Il n’y a pas de règle précise et personne ne règne sur l’endroit. Chacun est libre de commercer comme il l’entend, explique Asphi à ma déesse, Lili et Welf qui observent les alentours avec intérêt.

Cette ville, qui se tient au centre de l’immense Donjon, a été à l’origine créée par la Guilde, qui voulait y implanter une base.

Les aventuriers ont fini par s’y installer lorsque ce projet a été abandonné à cause de sa trop grande difficulté. Si elle se trouve à cet endroit, alors que le 18e sous-sol est si large qu’il offre bien d’autres possibilités d’implantation, c’est parce que le lac et les falaises offrent une protection appréciable.

À l’exception de la porte sud, par laquelle nous sommes passés, de la porte nord et de celle à l’est qui donne sur le lac, la ville est entièrement protégée par des murs faits de roches et de cristaux. Ils ne sont bien sûr pas aussi épais que l’immense enceinte qui entoure Orario, mais ils ont néanmoins l’air tout à fait solides.

La majorité des aventuriers utilisent cet endroit comme camp de base avant de descendre plus bas. Ils s’y reposent, s’y ravitaillent, descendent les strates, remontent, puis recommencent, aussi longtemps qu’ils en ont la force et les provisions pour le faire.

— Les monstres n’attaquent jamais la ville ?

— Bien sûr que si. Rien que le mois dernier, ils l'ont attaquée et failli la raser.

— On l’a vraiment échappé belle ! Nous étions là, pile au bon moment, figurez-vous ! racontent les Amazones jumelles, faisant apparaître une grimace de peur sur mon visage.

— M’enfin, les aventuriers qui vivent dans cette ville sont très doués pour s’enfuir. Il leur suffit d’attendre un peu que les monstres soient partis, puis ils reviennent et reconstruisent.

— Ils construisent, les monstres détruisent, ils reconstruisent… c’est un cycle sans fin.

D’après elles, malgré son appellation de palier sécurisé, le 18e sous-sol fait tout de même bien partie du Donjon et la ville de Rivira subit sans cesse les attaques des monstres, Et malgré la présence d’un grand nombre d’aventuriers de niveau 3 ou plus, à chacune de ces attaques irrégulières, la ville est quasiment rasée, puis construite à nouveau.

La Rivira que nous visitons est la 334e incarnation de la ville.

Elle porte le nom de Rivira Santilini, une aventurière légendaire qui a participé à la fondation de la ville autrefois.

— Dites, Maîtresse Asphi, je remarque qu’il y a beaucoup de cristaux en ville.

— En effet. Ils peuvent d’ailleurs être échangés contre de l’argent à la surface.

— Maître Bell, nous devrions en récupérer le plus possible avant de remonter ! s’exclame Lili avec une lueur intéressée dans le regard en me lançant un sourire, alors que nous arrivons sur la place principale de la ville.

— Nous devrions nous séparer en petits groupes d’exploration, pour éviter de bloquer le passage, propose Hermès en désignant de la main les alentours de la place. Nous hochons la tête et nous séparons en faisant attention de ne laisser personne seul.

— Parfait ! Bell, tu restes avec moi, on va visiter la ville ! Inutile de nous suivre, toi ! grogne Hestia à l’attention d’Aiz en s’emparant de ma main pour me tirer vers les ruelles.

— Hein ? D… Déesse ? Euh…

En raison de la nature de Rivira, pratiquement tous les bâtiments sont des établissements de commerce : magasins qui vendent armes et objets de toutes sortes, tavernes et auberges de fortune. Tout est mis au service des aventuriers.

Les passants visibles en ville sont essentiellement des aventuriers et leurs porteurs, à l'équipement de très bonne qualité puisque seuls les aventuriers supérieurs peuvent descendre jusqu'à ce sous-sol. De la même façon, tous sont équipés et armés jusqu'aux dents, pour pouvoir se lancer dans l'action à n'importe quel moment : hallebardes, épées à deux mains et armures complètes semblent être ici monnaie courante. La foule semble par conséquent bien plus imposante que les aventuriers qu'on voit d'habitude à la surface.

Seuls les monstres sont assez inconscients pour attaquer une ville remplie de ce type de personnes.

— Pourquoi tu nous suis, toi ? !

— D… Déesse, calmez-vous, je vous en supplie ! !

— Ha ! Ha ! Ha ! Plus on est de fous, plus on rit !

Sous l'étrange ciel bleu, Bell avance sur un chemin étroit tout en admirant le panorama de la ville, suivi d'Hestia qui s'emporte contre Aiz. Hermès et Asphi ferment la marche. Par endroits, le long du chemin dénivelé qui serpente à travers la ville, des arbres et des cristaux se dressent vers le ciel.

— Dis, tu ne trouves pas que les prix des objets en vente sont un peu… exagérés ? demande Bell à Aiz en observant les armes et les objets alignés aux entrées des échoppes.

— Oui, c'est une des particularités de Rivira.

Les prix sont deux ou trois fois plus élevés que ceux pour des objets similaires à la surface.

Tout en faisant le tour des boutiques, Asphi et Hermès en expliquent la raison.

— Les prix de tout ce qui se vend ici sont démultipliés, en effet. Qu'il s'agisse d'armes, de simples objets ou bien de nourriture.

— Il n'est pas facile de trouver quoi que ce soit dans le Donjon. C'est pourquoi les aventuriers sont prêts à payer n'importe quel prix.

Comme l'explique Hermès, il n'est pas facile d'acheminer de l'approvisionnement dans le Donjon. Les vendeurs de Rivira en sont

parfaitement conscients et profitent des aventuriers qui n’ont pas emporté avec eux assez de vivres ou d’équipement. *

— C’est le même système que pour l’eau, qui est extrêmement précieuse dans le désert.

Ce qui vaut une poignée de pain à un endroit précis peut coûter les yeux de la tête autre part.

C’est un choix à faire entre payer cher pour obtenir de quoi survivre, ou bien mourir parce qu’on ne veut pas dépenser son argent.

Tous ceux qui viennent à Rivira sont confrontés à ces alternatives extrêmes.

Tout est cher ici, même les lampes magiques.

— C’est inimaginable ! 20 000 varis pour un sac à dos ? Il y a vraiment de l’excès, là ! peste Lili avec colère en endossant, le nouveau havresac qu’elle vient d’acheter.

— J’ai jamais vu une pierre à aiguiser coûter aussi cher… s’étonne Welf, choqué, en voyant les prix du marchand d’armes devant lequel il s’est arrêté.

Pas un seul vendeur ne tente d’attirer le chaland. Au contraire, ils restent bien tranquillement assis derrière leurs comptoirs, à observer les passants avec un petit air narquois.

— C’est pour cette raison que nous ne séjournons jamais en ville et préférons camper dans la forêt, commente Thiona avec un petit sourire en levant les bras pour nouer ses mains derrière sa tête.

— Si nous devions coucher ici chaque fois que nous descendons en expédition de longue haleine, qui sait quelles fortunes ils exigeraient qu’on leur paye, ajoute Thioné avec un long soupir d’écœurement.

Les jumelles veillent sur les deux aventuriers, qui, ayant perdu la majorité de leur équipement dans leurs pérégrinations jusqu’au 18e sous-sol, font le tour des échoppes pour tenter de le reconstituer.

— C’est pour ça que je déteste les aventuriers ! Dès qu’il s’agit d’argent, ils n’hésitent jamais à exploiter les autres jusqu’à la moelle !

— Je pourrais en dire autant au sujet d’une certaine Prum qui est particulièrement près de ses sous… D’ailleurs, Lili-portion, je te verrais bien ouvrir un magasin dans cette ville, taquine gentiment Welf.

Alors que la jeune porteuse reste silencieuse, il reprend :

— Attends ! Me dis pas que tu prends cette idée au sérieux ? !

Il est rapidement clair pour eux qu'il est inutile de tenter de comparer les prix de ce palier à ceux de la surface.

— M… Même le bureau de change !

— Eh ben… C'est vraiment une arnaque organisée, ici…

— In… Incroyable…

Sous une enseigne de Minotaure et de cristaux violets qui attire plus l'œil que ses voisines se tient un stand qui annonce l'échange de pierres magiques et de Drop Items.

Devant Mikoto, Ôka et Chigusa qui observent avec effarement un aventurier qui tente de vendre l'énorme croc qui a dû appartenir à quelque monstre géant. L'offre qui lui est faite semble profondément déplaire à l'homme, qui s'exclame avec colère qu'il ne s'est pas embêté à remonter un objet aussi encombrant pour être payé une misère. Pour autant, le revendeur, derrière son stand, se contente de hausser les épaules et de lui dire qu'il n'a qu'à aller voir ailleurs s'il n'est pas content. Finalement, l'aventurier se résout à accepter sa proposition, et s'éloigne d'un pas furieux et le visage rouge de colère en laissant le croc géant derrière lui.

C'est un système on ne peut plus simple. L'acheteur acquiert les Drop Items à la moitié de leur valeur, puis les échange pour deux fois plus à la Guilde, une fois remonté à la surface. Les aventuriers ne sont bien sûr pas ravis d'être escroqués de cette façon. Simplement, quand ils ont bien trop de pierres magiques et de Drop Items qui les embarrassent, il est d'une certaine façon plus simple pour eux de les laisser sur place. De cette façon, ils peuvent retourner aussitôt à la récolte dans le Donjon.

Pour les revendeurs, c'est une façon de se faire de l'argent sans avoir à lever le petit doigt grâce à l'énorme bénéfice qu'ils y trouvent.

— Non, mais quelle arnaque, vraiment…

— O… Ôka… C'est vrai, mais restons prudents, quand même.

Malgré la hausse des prix, il ne semble avoir aucune compétitivité entre les vendeurs.

Car c'est la loi du plus fort qui règne. En fin de compte, ce sont les aventuriers les plus puissants qui règnent sur Rivira.

L'homme qui se tient derrière le bureau de change est d'une stature massive. Ayant remarqué que Mikoto, Ôka et Chigusa le fixaient, il leur lance un regard noir en tapotant une énorme massue sur son épaule. Les trois aventuriers s'empressent de vider les lieux.

« Acheter le plus bas possible, revendre à prix d'or. »

C’est le credo des aventuriers de Rivira.

— Hermès, comment font-ils pour l’argent ? La plupart des aventuriers ne descendent pas dans le Donjon avec de telles sommes sur eux, interroge Hestia, qui comme les autres, fait le tour des échoppes avec Bell.

Elle a une bouteille de parfum à la main, qu’elle fixe d’un regard avide alors qu’elle pose sa question.

Le dieu montre du doigt un stand où le patron vient de sortir un parchemin et de demander une signature.

— Ils écrivent des lettres de créance. Elles comportent le nom et la signature de l’aventurier, plus l’emblème de la Familia à laquelle ils appartiennent. Elles permettent de se faire payer plus tard.

A Rivira, le commerce est affaire soit d’échange, soit de crédit.

Se lancer dans l’exploration du Donjon avec de grosses sommes d’argent sur soi n’est pas une pratique réaliste. Ici, il suffit d’avoir un nom et l’emblème de sa Familia pour que l’aventurier puisse réclamer l’argent auprès du clan garant dès qu’il revient à la surface.

C’est le même système lorsqu’un aventurier vend quelque chose à Rivira. Il reçoit une preuve d’achat qu’il peut ensuite montrer à un garant à la surface pour se faire payer.

Pour cette raison, les aventuriers qui refusent de s’identifier sont considérés avec la plus grande suspicion et ne peuvent en général ni vendre ni acheter quoi que ce soit.

— Hestia, tu n’as pas encore créé d’emblème pour ta Familia, n’est-ce pas ? Tu ferais mieux d’y penser, en particulier pour le bien de Bell. C’est une forme d’identification et elle est très utile en ville pour tout un tas de raisons.

— Hum… Un emblème, hein ? Je vais y penser… répond Hestia en croisant les bras avec un regard pensif levé vers le ciel d’azur souterrain.

Certes, obtenir plus d’un seul membre est le problème qui passe en priorité, mais le cœur de Bell ne peut s’empêcher de danser à l’idée d’avoir un emblème officiel. En se disant qu’il donnerait une véritable légitimité à leur Familia, il glisse un coup d’œil envieux et admiratif sur celui brodé sur la cape d’Asphi, qui consiste en un chapeau de voyage et une paire de sandales ornés de deux ailes.

C’est peut-être aussi pour cette raison qu’il entre en collision avec un aventurier qui arrivait dans le sens opposé sur l’étroit chemin.

— Eh ben alors !

— Ah… Euh… Désolé ! ! s’excuse aussitôt Bell.

Il lève les yeux sur le visage de son interlocuteur et reçoit un choc immédiat. Ce visage effrayant traversé d’une balafre… Bell pousse une petite exclamation en se souvenant de l’homme qui se tient devant lui, au même instant où ce dernier ouvre de grands yeux surpris.

— Toi ? ! J’y crois pas…

— Si, c’est bien lui ! Mord ! C’est le mioche de la taverne ! s’exclame un des deux hommes qui l’accompagnent.

Ce sont les trois aventuriers qui ont été chassés par Ryû de la Fertile Maîtresse le soir où Bell y était pour fêter son passage au niveau 2.

Bell n’a pas le temps de se remettre de sa surprise que le visage de l’homme s’assombrit de colère.

— Qu’est-ce que tu fous ici, toi ? s’écrie-t-il en fonçant sur le garçon, le rendant visiblement responsable de la correction qu’il a subie lors de leur dernière rencontre.

Il se fige brutalement en apercevant Aiz, qui se tient derrière Bell.

Les yeux et la bouche tremblante, Mord pousse un « *Tss !*» de frustration en croisant l’impassible regard doré, puis il tourne les talons et s’éloigne avec ses deux compagnons.

— Allons bon, Bell. Ne me dis pas que tu t’es déjà fait des ennemis parmi les aventuriers ? interroge Hermès.

— Euh… Non, ce n’est pas vraiment ça, mais…

— Que s’est-il passé avec eux, dans ce cas ? Ce type avait vraiment l’air de t’en vouloir, ajoute Hestia d’un ton insistant.

Bell leur explique ce qui est arrivé d’un air légèrement embarrassé. Une fois son récit terminé, Hermès relève la tête d’un air pensif.

— C’est donc pour ça qu’ils t’en veulent… dit-il tout en contemplant d’un œil pensif le dos de Mord s’éloigner tout au bout du chemin.

De la place centrale de la ville, la vue sur l’ensemble du 18e sous-sol est encore plus belle. Le parapet se dresse au sommet d’une falaise qui tombe tout droit dans le lac. Une chute probablement mortelle

pour quiconque aurait le malheur de tomber. Enfin, je suppose qu'aucun aventurier n'est stupide au point de tenter de sauter d'un tel endroit.

Nous nous sommes à nouveau réunis après avoir terminé notre exploration en petits groupes séparés. Je me suis éloigné du groupe pour venir sur cette place, pendant que les autres ont suivi Hermès dans une auberge où il les a invités à goûter au sandwich du Donjon, une des spécialités culinaires de la ville. Apparemment, le plat utilise abondamment les fruits qui poussent à cet étage et en entendant que le brumiel en faisait partie, j'ai décidé de fuir discrètement l'expérience.

En fait, comme le Donjon a l'habitude de se reformer quand il subit des dégâts, il est impossible d'y creuser le sol ou les rochers pour y installer des bâtiments. Il est nécessaire de s'adapter au terrain et aux grottes déjà existantes. J'ai entendu dire que des aventuriers audacieux ont rapporté du matériel de construction de la surface pour construire des fours artisanaux sur place. Je ne sais pas très bien si une telle passion m'impressionne ou me semble ridicule. En tout cas, c'est grâce à ce genre de personne que la ville de Rivira est capable d'avoir du pain frais et de proposer ce genre de plats, qui se vendent très bien, aux personnes qui la visitent.

— La ville la plus profonde du monde…

Et elle est entièrement gérée par les aventuriers.

Une cité qui se tient à la frontière extrême de l'exploration du Donjon.

C'est à partir de ce point que beaucoup se préparent et se lancent à l'assaut des strates inférieures et profondes. Seuls les aventuriers supérieurs, de niveau 2 et plus, sont capables d'y descendre.

Et c'est ici qu'elle se trouve. Elle les domine de si haut que je ne peux rien faire d'autre que lever les yeux pour l'admirer.

Je jette un nouveau coup d'œil au vaste panorama du palier sécurisé, debout derrière un parapet constitué de vieilles épées rouillées et d'anciennes lances attachées les unes aux autres.

— Ah…

Je pivote en entendant des bruits de pas approcher et me fige en découvrant Aiz, seule.

Elle s'arrête devant moi, puis se tourne pour regarder elle aussi le paysage.

— Qu'est-ce que tu regardais ? demande-t-elle.

— Ah, euh… Je… Je me demandais comment on faisait pour passer au 19e sous-sol. Il y a un chemin ?

Surpris par sa question, je balbutie la première chose qui me passe par la tête.

Sans douter une seule seconde de la sincérité de mon interrogation, elle s'approche du parapet et tend doucement le doigt.

— C'est l'arbre central.

— Ah… Tu veux dire ce grand arbre, celui qui est là-bas ?

— Oui. Le passage pour l'étage inférieur se trouve entre ses racines.

Comme pour appuyer ses paroles, plusieurs minuscules silhouettes noires en surgissent soudain. Puis après avoir rapidement observé les alentours, les monstres s'éloignent aussi vite que possible, en direction des marais du nord ou de la forêt à l'est.

— Euh… Qu'est-ce que tu viens faire ici, Aiz ?

— Je t'ai suivi quand tu t'es éloigné seul. Je m'inquiétais un peu pour toi, termine-t-elle en faisant battre mon cœur à tout rompre.

Je m'empourpre d'un coup, comprenant la situation un peu en retard. Mon corps s'enflamme en réalisant qu'elle est si proche, ses yeux dorés rivés sur moi, qu'il me suffirait de tendre la main pour la toucher.

— Tu aurais préféré rester seul ?

— N… Non ! Ce n'est pas ce que je voulais dire ! Au contraire, ça me fait plaisir ! Enfin, je veux dire… paniqué-je en avouant sans réfléchir la vérité devant son visage empreint d'inquiétude.

Malgré mes bruyantes protestations, il est déjà trop tard pour tenter de noyer le poisson.

J'essaie de cacher mon visage écarlate derrière ma main droite, puis je rouvre un œil hésitant, inquiet de sa réaction. Une légère surprise se lit sur son visage, mais ses joues sont rosées, et un sourire est inscrit sur ses lèvres.

— Tu es toujours si nerveux, Bell.

Sa voix est amicale et ses paroles résonnent comme une réflexion faite à un ami. Elle vient de m'appeler par mon prénom. Je reste sans voix. J'ai l'impression que mon cœur va éclater.

Je ne savais pas qu'un cœur pouvait battre à une allure aussi vive.

Je découvre ça pour la toute première fois.

Non, je ne vais pas pouvoir tenir.

Si nous restons aussi près l'un de l'autre, je ne vais pas pouvoir m'empêcher de tendre la main.

Je vais me noyer dans la chaleur qui émane d’elle, alors que je n’ai encore rien accompli, que je n’en suis pas digne.

Et j’arrêterai ma course effrénée pour la rejoindre.

Je baisse la tête, dissimulant mon visage empourpré derrière ma frange.

Je pince les lèvres de toutes mes forces pour tenter de contenir l’exaltation qui m’emplit la poitrine.

Mon dos semble s’enflammer lui aussi.

Quand soudain, sans prévenir…

— Ouah ! Quelle vue absolument superbe !

— Hein ? !

Ma déesse vient d’apparaître, comme pour nous arracher l’un à l’autre.

Elle vient glisser son visage devant le mien par en dessous, tout en s’immisçant de force entre Aiz et moi.

Cette dernière, tout aussi surprise que moi, ouvre de grands yeux, pendant qu’Hestia profite de son effet, les paupières mi-closes et un air narquois sur le visage.

— C’est pas bien, Bell ! Tu aurais pu me prévenir que tu allais voir un tel paysage ! Après tout, je suis bien plus qu’une simple déesse pour toi ! ajoute-t-elle avec un grand sourire figé et un tic visible sur le visage trahissant sa colère.

Je m’excuse aussitôt en entendant la manière avec laquelle elle insiste sur notre relation.

— Ben voilà. T’as entendu Wallen-je-ne-sais-quoi ? Du balai, ouste ! Bell et moi voulons passer un peu de temps ensemble en privé, comme n’importe quelle famille ! continue-t-elle une main sur la poitrine d’Aiz, la poussant petit à petit en arrière.

Je me précipite pour l’arrêter.

— Euh… Non…

Seulement les grognements qu’Hestia adresse à Aiz en m’ignorant royalement me poussent à reculer sans savoir que faire.

— Tiens ? Déesse, vous ne sentez pas comme d’habitude.

— Ah ! Tu as remarqué, Bell ? s’exclame-t-elle en se retournant vers moi, une expression totalement différente sur le visage. Elle cherche quelques instants dans un sac et en tire un petit flacon transparent qui tient dans la paume de sa main.

— C’est… C’est du parfum ? C’est celui que vous regardiez tout à l’heure, c’est ça ?

— Exactement. Toute fille qui se respecte se doit de sentir bon ! Je suis certaine que tu préfères ça à n’importe quelle guerrière puante qui ne sait rien faire d’autre que de manier l’épée ! s’exclame Hestia sur un ton clairement mesquin, son corps embaumant de parfum le plus près de moi possible.

Aiz cligne plusieurs fois des yeux avant d’amener son avant-bras à son nez pour le sentir. Elle n’a pas besoin de faire ça ! Je suis certain que son odeur est pure comme de l’eau fraîche. Je ne comprends vraiment pas pourquoi ma déesse est aussi agressive, aujourd’hui.

Elle m’apprend qu’elle a acheté le parfum en empruntant l’emblème d’Hermès. Je suppose qu’après avoir passé plus d’une journée dans le Donjon, elle s’en fait un peu pour son odeur corporelle.

— Euh… Aiz, il paraît que tu as vaincu seule un Monster Rex ? dis-je pour changer de sujet et pour briser l’atmosphère incertaine qui nous entoure.

Et puis, c’est quelque chose que j’ai besoin de savoir.

Ma déesse lance un regard noir à Aiz.

— Oui, répond-elle en penchant légèrement la tête sur le côté. En réalité, Rivéria m’a un peu aidée, ajoute-t-elle.

— Quand même…

— Oui, je l’ai vaincu.

Je n’ai rien pu faire d’autre que fuir contre le Goliath.

Elle, en revanche, est venue seule à bout d’un adversaire bien plus puissant que ce monstre.

Elle se tient toujours à un niveau si éloigné que je me demande si la voir là, juste devant moi, n’est pas un mirage. La distance qui nous sépare me semble insurmontable, et j’ai l’impression que la petite notoriété que j’ai acquise fond soudain comme neige au soleil.

Je me rends à nouveau compte d’à quel point je suis encore indigne de me comparer au but que je me suis fixé.

— Inutile de paniquer Bell ! A nous deux, nous sommes capables de tout surmonter, tu verras ! s’exclame soudain Hestia.

Sa déclaration me prend de court, mais m’emplit néanmoins d’une certaine joie qui fait rosir mes joues.

Je n'ai qu’à poursuivre mon objectif et devenir plus fort.

Néanmoins, je dois aussi faire attention au danger pour ne pas trop inquiéter ma déesse, que je considère comme ma famille. Après tout, je lui

ai promis de ne jamais l’abandonner.

Je me souviens de cette promesse que je lui ai faite en dévisageant Hestia et Aiz qui se tiennent devant moi. Pour l’instant, je dois faire ce que je peux, sans paniquer et en mettant toute ma meilleure volonté.

La certitude m’envahit à nouveau.

— Bon, et toi, Wallen-je-ne-sais-quoi, ne recommence pas à essayer de me doubler ! Compris ?

— Euh… Désolée ?

Je souris avec embarras, puis avec sincérité, en observant l’échange entre Hestia et Aiz.

Quand la petite troupe retourne au camp, l’heure approche midi au 18e sous-sol.

Les cristaux bleus et blancs qui fleurissent au plafond ont atteint l’apogée de leur brillance, illuminant l’ensemble du palier d’une lumière puissante.

Les hurlements des monstres retentissent au loin, vers le nord, comme s’ils voulaient célébrer l’abondance qui leur est offerte.

— Dites, vous ne voulez pas aller vous baigner ? propose Thiona sur un ton excité dans la lumière du début d’après-midi qui illumine les alentours.

Avant que le groupe ne se sépare, elle demande la même chose à Aiz, Thioné et Hestia.

— Encore ? s’exclame sa sœur. Il faut qu’on y aille combien de fois pour que tu sois satisfaite ?

— Bah, c’est pas grave, non ? On n’a rien d’autre à faire de toute façon. Et puis ces sources sont tellement agréables !

— T’as pas peur de péter un plomb si tu vois la poitrine de maîtresse Hestia ?

— Quoi ? M… Mais non ! Pourquoi ça m’arriverait, d’abord !

Après avoir observé le petit échange comique entre les jumelles, Lili se tourne vers Hestia.

— Qu’est-ce qu’on fait, Maîtresse Hestia ?

— Hum… C’est vrai que j’aimerais bien pouvoir me laver maintenant, répond-elle en baissant les yeux sur ses habits tachés et sa peau poussiéreuse.

La descente jusqu’au 18e sous-sol n’a pas été sans lui provoquer de nombreuses sueurs froides. Et puis elle est tombée si souvent à terre que ses vêtements sont maintenant couverts de saleté. Même si elle ne peut pas grand-chose pour ses habits, elle aimerait bien au moins se sentir propre.

— Et vous ? Mikoto, Chigusa ? Ça vous dirait de venir vous baigner avec nous ?

— Bien sûr, si ça ne vous dérange pas. Qu’en dis-tu, Chigusa ?

— M… Moi ? Euh… Oui.

— Maîtresse Asphi ? demande Lili.

— Maître Hermès, réplique l’aventurière aux lunettes en jetant un coup d’œil interrogateur à son dieu.

— Oh, sans problème. Je n’ai pas besoin de ta protection pour le moment. Tu peux y aller, ne t’en fais pas pour moi, autorise-t-il en agitant la main sans même se tourner vers elle.

— Dans ce cas, je viens aussi, accepte Asphi en poussant sa monture sur son nez d’un doigt fin.

— Allons-y, Aiz ! s’exclame Thiona en sautant sur le dos de cette dernière.

— D’accord, acquiesce-t-elle en hochant la tête.

— On va aussi inviter Rine et les autres, comme ça, on pourra surveiller chacune à notre tour.

Le groupe des filles se remet en marche, suivi des autres membres de la Familia de Loki à qui Thioné a proposé de les suivre. Il est certain qu’aller se baigner sans guetter les alentours est une entreprise risquée dans un lieu envahi de monstres comme le Donjon.

La petite troupe s’enfonce dans la forêt, Thiona en tête, laissant derrière elle les membres masculins de l’expédition.

— Tadaaam ! C’est là !

— Ouah, s’exclament en chœur Hestia, Lili, Mikoto et Chigusa.

Elles viennent d’arriver devant une cascade d’une dizaine de mètres de hauteur.

L’eau tombe avec suffisamment de puissance pour former une brume légère. En moins de temps qu’il n’en faut pour le dire, leur peau est couverte de délicates gouttes de rosée.

Elles descendent vers l’étang qui s’étend au pied de la cascade, couvert par une voûte de branches feuillues et complètement cerné d’arbres et de cristaux. Baigné dans une lueur d’azur, l’endroit est empli d’une beauté presque irréelle qui rappelle l’atmosphère d’un étang sacré.

— C’est formidable, non ? On a trouvé cet endroit, il n’y a pas longtemps, en furetant aux alentours ! explique Thiona à Mikoto.

— C’est vrai que c’est réellement superbe, renchérit cette dernière.

— Maîtresse Thioné, c’est quand même bizarre. Vous savez d’où vient toute cette eau ? questionne Lili.

— Ce n’est pas exactement la même chose que l’eau qui s’échappe d’un glacier, mais il y a un énorme bloc de cristal tout au fond de la forêt. Apparemment, l’eau qui en sort est due à sa fonte graduelle. Elle est tout à fait potable et même bien plus propre que l’eau que nous avons à la surface.

Sans plus d’hésitation, le groupe s’empresse de se déshabiller tout en discutant. Thioné expose sa plantureuse poitrine et Thiona, ses courbes délicates sans la moindre timidité. Mikoto et Asphi arrangent et plient proprement leurs vêtements qu’elles posent sur le sol à côté d’elles, pendant que Chigusa, écarlate des pieds à la tête, hésite jusqu’au bout avant de se décider à se déshabiller en dernier.

Du côté d’Aiz, une série de clics résonnent pendant qu’elle détache son plastron et ses gants. Puis elle enlève ses habits sous le regard attentif d’Hestia qui remarque les jolies formes de sa voisine.

Puis la déesse s’empresse de se débarrasser avec entrain de ses propres habits.

— Humpf ! C’est moi qui gagne. Ça ne fait même pas un pli ! s’exclame-t-elle en bombant le torse avec un regard triomphant.

— C’est quel genre de compétition exactement, Maîtresse Hestia ? rétorque Lili d’un air agacé, en finissant elle aussi de se déshabiller, une jambe encore passée dans son pantalon.

Aiz, encore en sous-vêtements, baisse un regard légèrement gêné sur ses vêtements à la main.

— Tu as vu mes rubans ? C’est Bell qui me les a offerts en gage de son affection ! déclare ensuite Hestia en dénouant ses cheveux pour brandir les deux ficelles ornées de clochettes délicates.

— Vraiment ? Dites-m’en plus, Maîtresse Hestia !

Lili s’approche aussitôt avec une lueur d’intérêt dans le regard, pendant qu’Aiz les observe elle aussi d’un regard intrigué.

Dans le brouhaha joyeux des conversations, le groupe se met enfin à l’eau, entouré de plusieurs aventurières qui montent la garde avec attention.

— Bon, je crois qu’on peut y aller, murmure soudain Hermès avec un petit hochement décidé de la tête.

— Hein ? !

— Bell. Est-ce que tu veux bien me suivre ? demande le dieu en s’approchant de moi, qui n’ai à vrai dire rien à faire, abandonné à moi-même au milieu du campement.

Il parle à voix basse, comme s’il ne voulait pas être entendu.

— Ça fait un moment que j’attendais juste la bonne occasion. Pour être franc, c’est ma motivation principale pour cette aventure en profondeur : la chance de me retrouver enfin seul avec toi.

Comment ça, seul avec moi ?

Je suppose que la chose dont il veut me parler est extrêmement importante, à voir la manière dont il se comporte. Il me fixe de son regard cuivré, tout sourire.

Je ne l’avais encore jamais vu agir de cette façon. J’avale bruyamment ma salive. Je jette un coup d’œil en direction de Welf et Ôka, qui sont partis chacun de leur côté pour explorer le campement. Ils n’ont pas remarqué mon échange avec Hermès.

— Viens avec moi, ajoute celui-ci en se mettant en marche.

Nous quittons le campement sans que personne ne nous arrête et nous entrons dans la forêt.

— Euh… Hermès, où allons-nous ? demandé-je après l’avoir suivi un petit moment sans rien dire.

Il marche très vite sans se retourner. Nous nous sommes maintenant bien enfoncés dans la forêt. Il n’y a plus personne autour de nous et s’il a quelque chose à me dire, personne ne devrait être capable de nous entendre.

— Oui, je crois que c’est le bon endroit, déclare enfin Hermès en s’arrêtant devant un arbre au tronc épais et aux branches fournies à l’apparence solide.

Soudain, le dieu y grimpe, avec une telle aisance que je devine que ce n’est pas la première fois qu’il s’adonne à ce genre d’activité. Avec ses bras et ses jambes élancés, il n’a aucun problème à escalader rapidement le long du tronc.

— Allez Bell ! Monte, toi aussi ! m’invite-t-il.

Après être resté quelques instants cloué sur place par la surprise, je m’élance à sa suite. Nul doute que la scène semblerait très étrange à quiconque nous surprendrait à grimper seuls dans un arbre de cette façon, sans aucune raison.

— Euh… Hermès…

— Ah, c’est exactement comme je l’avais prévu. Regarde, Bell, ces branches sont suffisamment solides pour supporter notre poids, déclare-t-il avec une lueur étrange dans le regard, juste au moment où je crois qu’il va enfin m’expliquer ses intentions.

Je prends quelques instants pour regarder autour de moi. En effet, les bras des arbres qui entourent le nôtre sont suffisamment proches pour se toucher et forment comme un chemin secret. Je ne comprends pas vraiment pourquoi il m’a fait remarquer cela, mais au lieu de s’expliquer, il éclate de rire d’un seul coup et s’élance sur la première branche devant lui.

— Euh… Hermès… Je croyais que vous vouliez me dire quelque chose en particulier !

— Comment ? Je n’ai jamais dit ça, mon grand.

— Quoi ?

Sans tenir compte de ma protestation, le dieu écarte les feuilles et s’avance si loin qu’il passe sur l’une des branches d’un arbre voisin. Je n’ai pas d’autre choix que de le suivre. Nous avançons dans les arbres, dans la lumière qui filtre au travers des feuilles. Parfois, les branches craquent et ploient sous notre poids. C’est une traversée bien plus dangereuse que celle du pont qui mène à Rivira, et je suis obligé d’y mettre toute ma concentration pour ne pas tomber.

— Vous allez me dire ce qu’on fiche là, à la fin ?

Ma frustration est à son comble. Je suis sur le point de le rattraper lorsqu’il s’arrête d’un coup et fait volte-face.

Il m’adresse un sourire vainqueur puis, d’un geste du menton, il m’enjoint d’écouter attentivement.

Pshaaa…

On entend le bruit d’une cascade.

— Tu n’as toujours pas compris où nous allions, après m’avoir suivi aussi loin ? On est là pour espionner les filles.

Je me fige sur place, les yeux écarquillés.

Une expression étrange se peint sur son visage.

— Avec toutes ces filles qui se baignent, tu ne crois pas que ce serait un crime de ne pas en profiter ?

— Non, je ne pense pas, non !

— Allons, mon petit Bell, ne joue pas les timides. Je parie qu’Hestia te lave déjà le dos tous les jours dans la douche !

— Pas du tout ! ! contredis-je sur un ton effaré, le visage écarlate.

Ce dieu raconte vraiment n’importe quoi ! !

Voilà qu’il éclate de rire et qu’il se moque de moi, maintenant. Il n’a pas l’air de me croire et me tourne le dos en avançant de plus belle, pendant que je reste figé sur place, le visage brûlant. Puis je me lance aussi vite que possible à sa poursuite, mais il évolue sans la moindre hésitation vers la cascade, comme s’il avait l’habitude de prendre ce chemin.

Quand j’arrive enfin à le rejoindre, le son de la baignade est si proche que nous n’en sommes plus séparés que par un mince mur de feuilles.

— Nous ne devrions pas faire ça ! Allons-nous-en, Hermès ! Ce n’est pas bien.

— Bell, arrête de faire autant de bruit, sinon toutes ces aventurières de Première Classe vont nous repérer.

Avec une exclamation de peur, je plaque instinctivement mes mains sur ma bouche. Je suis le regard du dieu vers le bas et aperçois un groupe de jeunes femmes en train de monter la garde, armées jusqu’aux dents.

Je relève la tête, les yeux écarquillés et rencontre le regard moqueur du dieu qui m’observe avec un sourire en coin. Jamais je n’ai vu un sourire aussi charmeur et aussi écœurant.

Grâce à l’énorme bruit que fait la cascade, le brouhaha des voix et les larges feuilles qui nous cachent, Aiz et les autres ne se sont pas encore rendu compte de notre présence.

— Hermès ! Arrêtez ! Elles vont nous mettre en charpie.

— Tu me déçois Bell. Espionner les filles est un devoir sacré. Imagine que nous partageons une délicieuse bouteille de vin. C’est vraiment à se demander ce que tes parents t’ont appris, vraiment…

Tout en nous disputant, nous avançons petit à petit sur la branche, mais son commentaire m’ébranle brutalement.

Espionner les filles est un « *devoir sacré* » ?

Je sens quelque chose résonner tout au fond de moi, comme un écho de mon enfance. Tous les enseignements que mon grand-père n'a cessé de me répéter… Je sens une vague sombre s'élever en moi, s'emparant de ma conscience.

En entendant les voix joueuses des baigneuses, je tente désespérément de sceller ma mémoire. Seulement, c'est comme si une voix s'élevait des ténèbres pour m'ordonner de la laisser sortir. Ma volonté reprend le dessus d'un coup, et j'arrive à repousser ce sentiment méprisable. Je tends la main devant moi pour agripper l'épaule d'Hermès.

— P… Pardon, mais s'il vous plaît ! imploré-je en tentant de le tirer en arrière avec moi.

— Ah, ne t'agite pas comme ça ou bien tu vas…

Et c'est à ce moment-là que…

Un craquement plaintif s'élève de la branche sur laquelle nous nous tenons et mon champ de vision est violemment secoué de haut en bas.

La branche épaisse casse au plus près du tronc.

Hermès saute avec agilité sur la branche voisine, mais de mon côté, je suis complètement déséquilibré et, sans plus aucun support, je tombe directement dans le vide.

— Aaagh ? !

Je passe au travers des branches, puis de la brume qui s'élève de la cascade.

En un clin d'œil, j'atteins la surface de l'eau dans laquelle je plonge avec un énorme *splash.*

Je suis heureusement tombé là où l'eau est la plus profonde. J'émerge à la surface, recrachant l'eau qui a envahi sans cérémonie mes poumons, complètement désorienté.

En me débattant en tous sens, je m'efforce d'atteindre un endroit où l'eau est moins profonde, où je m'écroule à quatre pattes, en toussant comme si je voulais m'arracher les poumons.

— Kof ! Gah ! Kof ! Kof !

Je reste à quatre pattes, à bout de souffle.

— L'argonaute ?

Je me fige d'un seul coup en entendant cette voix. Un frisson me parcourt le corps.

Je prends une respiration tremblante tout en contemplant le reflet de mon visage à la surface de l'eau, puis je lève un regard peureux.

— Ben alors ? Toi aussi, tu voulais venir te baigner ?

— Eh ben. T'as pourtant pas l'air d'être capable de faire ce genre de chose. Tu m'impressionnes, là.

Nooooon ? !

Les jumelles se tiennent devant moi. Thiona s'est inclinée vers moi avec curiosité pendant que Thioné se tient légèrement en retrait, passant des doigts dans sa longue chevelure.

Elles me regardent de haut, complètement nues, sans tenter une seule seconde de cacher leur peau halée.

Décidément, les Amazones n'ont aucune pudeur ! !

— Que… Que… Que… ? balbutie Mikoto, qui se tient à ma droite, écarlate.

— Heiiin ! s'écrie Chigusa en se cachant dans l'eau.

— Ah ça, c'est encore un coup de maître Hermès, je parie ! affirme Asphi après m'avoir toisé avec un mépris écrasant.

Elle lève ensuite un regard meurtrier vers la canopée.

Les feuilles frémissent de manière suspecte autour de l'endroit d'où je suis tombé.

— Bell, comment oses-tu ? ! s'exclame ma déesse à ma gauche, le visage écarlate et la moitié de sa poitrine cachée sous la surface de l'eau.

Lili de son côté, pousse un cri aigu avant d'exploser.

— Que… Qu'est-ce qui vous prend de faire une chose pareille, Maître Bell ?

Puis, juste devant moi…

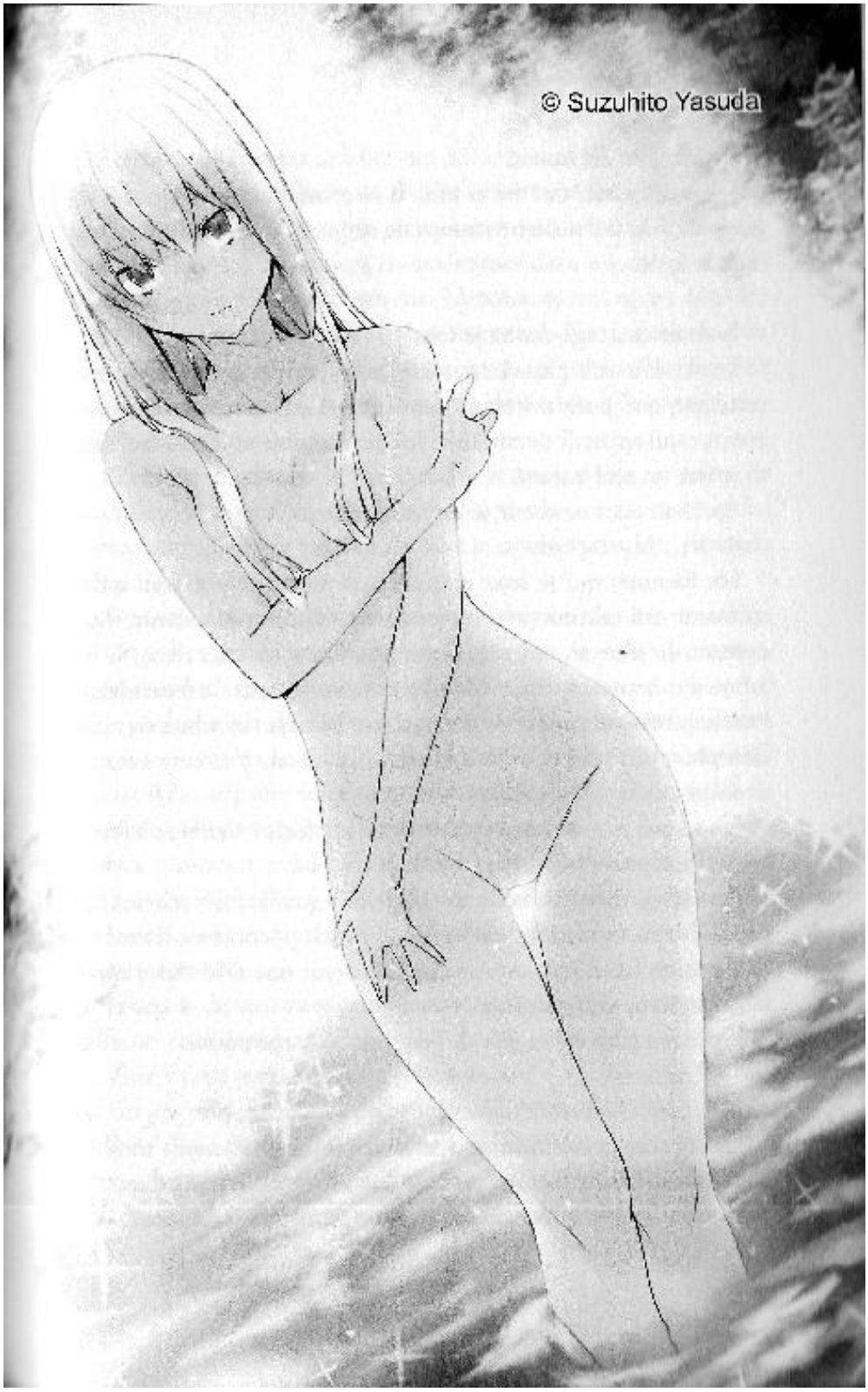
— Ah…

Aiz se tient les bras autour du corps comme pour se protéger, la cascade dans son dos, l'air profondément embarrassé.

Ses cheveux dorés courent le long de son dos et des gouttes déposées par la brume coulent le long de son corps gracieux à la peau nacrée.

Je rougis comme une tomate à cette vision qui se grave aussitôt dans mon esprit.

J'ai l'impression que mon cerveau vient d'exploser avec un bruit assourdissant.



— Pa… Pardooooon !

Je m’élance hors de l’eau et m’enfuis à toutes jambes, dépassant les gardes sans qu’elles aient le temps de réagir, m’enfonçant tout droit dans la forêt.

Je cours sans regarder où je vais.

Le plus loin et le plus vite possible, je fuis, ne déviant de ma course rectiligne que pour éviter au dernier moment un arbre au tronc énorme qui apparaît devant moi. Je cours comme un lièvre fou, sans m’arrêter un seul instant.

Après un petit moment, je réalise une chose.

— Je… Je suis perdu…

Les flammes qui se sont emparées de mon corps se sont enfin suffisamment calmées pour me permettre d’utiliser à nouveau mon cerveau. Je jette un œil aux alentours et ne reconnais rien. Ni les arbres aux branches cassées ni les champs de cristaux ne ressemblent à ceux qui étaient autour du campement. La cime des arbres est aussi bien plus clairsemée et laisse la lumière blanche du plafond passer en abondance.

Est-ce que je suis dans la partie sud de la forêt ? Ou bien à l’est ? Au sud-est, peut-être ?

J’essaye de mon mieux de me rappeler à quoi la forêt ressemblait depuis Rivira, ce matin, mais les détails m’échappent complètement. Et de toute façon, qui est capable de retenir une telle chose après seulement une demi-journée ?

Je n’ai pas la moindre idée de l’endroit où je me trouve.

— Gruuu…

Un… Un Grizzlecte ? !

Je me cache rapidement en apercevant la large silhouette sombre d’un monstre ressemblant à un ours, installé au pied d’un arbre.

Si je me souviens bien, la force et la défense des Grizzlectes sont légèrement inférieures à celles des Minotaures. Ils restent cependant très dangereux à cause de leur extrême agilité, malgré leur corps massif. Ils apparaissent pour la première fois au 19e sous-sol. Leur tactique est de coincer leurs victimes dans un coin avant de les déchiqueter. Ils sont comme des Minotaures très agiles, une idée qui me cloue littéralement sur place de terreur. Est-ce que celui-ci a faim ? En tout cas, il est complètement concentré sur les brumiels qui pendent aux plus basses branches de l’arbre. C’est probablement son mets favori.

Couvrant mon nez et ma bouche à deux mains, je tente de maîtriser les battements affolés de mon cœur tout en tournant le dos au monstre et en me cachant derrière le tronc d'un arbre. J'attends ensuite qu'il s'éloigne.

Si je reste dans cette situation, ça va mal tourner…

La peur m'envahit en réalisant le danger dans lequel je me trouve, dans cette forêt regorgeant de créatures féroces.

Je me souviens qu'Aiz m'a raconté que les aventuriers faisaient régulièrement des raids pour diminuer le nombre des monstres résidant dans le palier sécurisé. Malheureusement, je doute qu'ils se rendent aussi profondément dans les bois.

Non seulement je suis perdu, mais en plus, c'est un endroit bourré de monstres. Je réalise à quel point ma situation est dangereuse.

Je dois absolument tenter de rejoindre le campement avant que la nuit ne tombe !

Je décide de me remettre en marche, écrasé par l'impression d'être dans un cauchemar sans fin.

Tiens ? C'est quoi ces bruits d'éclaboussures ?

Un son totalement inattendu attire mon attention.

Il ne s'agit pas du clapotis discret d'un ruisseau, mais plutôt du fracas de l'eau versée au sol qui n'a rien à faire en pleine nature.

Même si je comprends que ce son est peut-être, et même très probablement, produit par un monstre en plein bain, j'avance tout de même dans sa direction, car je suis mort de faim et surtout de soif. Je décide que le risque en vaut la chandelle.

Je grimpe sur un tas de rondins qui se dresse devant moi, puis je passe dans une ouverture entre deux arbres, en faisant bien attention de ne pas glisser sur la mousse omniprésente.

Je m'approche petit à petit du son de l'eau, en entendant au loin les croassements d'un monstre qui ressemble à un corbeau.

La lumière commence à fuir la forêt, lui laissant pour unique éclairage une lueur bleutée alors qu'elle devient de plus en plus sombre.

J'avance, comme guidé par les piliers courts des cristaux qui s'élancent de part et d'autre de mon chemin.

La forêt s'ouvre enfin sur un petit lac.

Les mots me manquent lorsque mes yeux tombent sur le centre du lac.

Un esprit céleste.

Sa peau laiteuse est entièrement nue. Il me tourne le dos, occupé à laver son corps délicat. Il se penche, les mains réunies en coupe pour prendre un peu d'eau qu'il élève au-dessus de sa tête pour se mouiller les cheveux.

J'ai l'impression de me trouver dans une légende.

Je suis comme le héros qui tombe totalement par hasard sur une jolie Nymphe qui se baigne au beau milieu de la forêt.

C'est exactement comme dans les livres, me dis-je en la contemplant avec fascination, comme si le temps s'était arrêté.

Splash, splash.

Chaque mouvement de cet être surnaturel envoie une onde courir à la surface du lac avec de petits clapotis presque silencieux. La Fée a de longues oreilles effilées et un corps mince.

Je reste planté là, la main appuyée au tronc d'un arbre, à observer la scène. Ma fascination est telle que je suis vide de tout autre sentiment.

Je me souviens qu'en général, dans les mythes, la personne qui a surpris un de ces êtres au bain finit toujours transpercée d'une flèche !

— Qui va là !

Un éclair de lumière perce la pénombre.

Une voix dure s'élève au même moment qu'une lame blanche se précipite sur moi. Une dague s'enfonce dans le tronc de l'arbre juste à côté de ma tête, au-dessus de ma main, avant même que je n'aie eu le temps de repérer le sifflement de la lame coupant les airs. J'avale ma salive bruyamment.

Les yeux bleu ciel de Ryû, l'Elfe, croisent soudain mon regard.

Son bras gauche couvre sa poitrine, tandis que son bras droit est encore tendu vers moi à la suite de son lancer. Le regard qu'elle me lance est chargé d'une colère noire, mais une seconde après avoir réalisé qui j'étais, ses sourcils se froncent avec curiosité.

— Cranel ?

— Pa… Pardon !

Mes muscles se détendent d'un coup. Je fais un bond en arrière puis je m'affaisse au sol dans la position du suppliant que j'ai vu pratiquer par les membres de la Familia de Takemikazuchi.

Je colle mon front au sol pour signifier ma contrition la plus sincère.

Mais qu'est-ce que je fiche, à la fin ? Comment j'ai pu commettre deux fois exactement la même faute en si peu de temps ?

C’est la deuxième fois ! songé-je en me désavouant en silence.

Après ça, je ne peux même plus reprocher à Hermès son comportement !

Je ferme les yeux de toutes mes forces pendant que mes oreilles deviennent cramoisies. Puis j’entends un léger soupir.

Les épaules tremblant de peur, j’entends la voix de Ryû.

— Tourne-toi, s’il te plaît.

— À… À tes ordres ! dis-je en m’empressant de pivoter à genoux, la tête toujours baissée.

Je perds de vue le bord de l’étang, remplacé par des racines. Puis je me relève et m’assois, immobile comme la pierre.

Mon visage couvert de sueur, j’entends des froissements de tissus derrière moi. Je rougis à nouveau pendant que Ryû s’habille.

— Tu peux te retourner.

Tout doucement, je pivote à nouveau, assis à genoux. Ryû a revêtu la tenue de combat qu’elle portait le jour précédent.

Un short accompagné de bottes qui lui montent à mi-cuisse, une cape au-dessus de son haut et sa capuche rabattue sur la tête. Cette fois, elle n’a pas mis son masque. Sa beauté elfique, révélée sans fard, me frappe à nouveau comme pour la première fois.

— Commençons par ton explication.

— O… Oui, d’accord ! Je… Euh… C’est-à-dire…

En voyant qu’elle vient se planter devant moi, je me lève à mon tour en bafouillant pour essayer de lui expliquer ce qui s’est passé. Je me tais au dernier moment, trop honteux des événements qui m’ont amené jusqu’ici. Je ne vais quand même pas lui dire que je me suis retrouvé involontairement à espionner deux fois de suite des filles au bain !

Je cherche désespérément une excuse, un mensonge, n’importe quoi, mais je m’arrête.

Ce serait ignoble de ma part de tenter de lui mentir, d’autant plus que je suis certain que son regard bleu ciel lit en moi comme dans un livre ouvert.

J’ouvre et referme la bouche plusieurs fois de suite comme une carpe, puis je finis enfin par lui raconter ce qui s’est vraiment passé. Ryû ne bouge pas d’un poil et ne dit pas un mot tout en écoutant mon interminable confession.

Une fois mon récit terminé, je m’incline profondément devant elle, vidé de toutes mes forces.

— Je comprends ce qui t’est arrivé, Cranel. Je vais te raccompagner au campement de la Familia de Loki.

— Tu… Tu ne m’en veux pas ?

— Je n’ai rien à te pardonner. Ce n’était pas ta faute. Je ne vois pas très bien ce que je pourrais te reprocher.

— Tu… Tu ne me soupçonnes pas de mentir ?

— Cranel, la modestie est certes une vertu, mais arrête de constamment te rabaisser. C’est une de tes mauvaises habitudes, rétorque Ryû, légèrement agacée.

— Pa… Pardon, bégayé-je.

Me rabaisser ? Pourquoi est-elle en colère pour une telle chose ?

Pendant que je reste planté sur place, surpris, Ryû s’éloigne pour récupérer ses armes, qu’elle avait déposées pour se baigner.

Pour finir, elle pend un petit sac à sa ceinture, sous sa cape.

— Euh… C’est un peu tard pour te le dire, mais… merci d’être descendue pour me sauver. Surtout aussi profond…

— De rien, ne t’en fais pas pour ça. J’avais l’intention de descendre jusqu’à cette strate dans peu de temps, de toute façon.

J’ouvre grand les yeux devant une réponse à laquelle je ne m’attendais vraiment pas.

— Je dois d’abord passer quelque part, si ça ne te dérange pas, continue-t-elle.

— Euh… Oui, aucun problème.

— Merci, répond-elle brièvement avant de se mettre en marche.

Tout en jetant un coup d’œil intrigué à son profil, je la suis.

— Euh… Ryû, ça veut dire… que tout ce temps, tu es restée dans la forêt ?

— Oui.

— Pourquoi ? Tous les autres sont venus au campement. Pourquoi rester seule avec tous les monstres qui rôdent aux alentours ?

— Parce que j’avais une chose importante à faire. Et aussi… parce que je ne voulais pas qu’on me reconnaisse, répond-elle de son ton neutre habituel.

Je me souviens alors qu’Hermès m’a prévenu que Ryû avait ses propres raisons pour agir de cette manière.

— Est-ce qu’Hermès t’a déjà tout raconté à mon sujet ?

— Non, il ne m’a rien dit…

— Vraiment ?

— Euh… Oui…

— Ah, je suis allée trop vite en besogne, alors… dit-elle sur un ton qui me laisse deviner son sourire amer. Enfin, au point où nous en sommes, je ne vois pas l’intérêt de te cacher quoi que ce soit plus longtemps. Viens.

C’est étrange. Je sens qu’il y a quelque chose de particulièrement lourd derrière ses paroles.

En me souvenant qu’elle m’a dit qu’elle avait autrefois été une aventurière, je n’ai pas d’autre choix que de suivre sa cape.

J’ai l’impression qu’elle connaît bien cet endroit. La manière décidée avec laquelle elle avance, tournant en angle droit au niveau de tel arbre ou de telle formation de cristal, m’indique qu’elle suit un chemin qu’elle seule a déjà emprunté. Nous continuons pendant une vingtaine de minutes, sans rencontrer le moindre monstre, puis nous arrivons à notre destination.

— Mais… c’est…

Après avoir émergé d’un étroit tunnel entre les arbres, nous venons de déboucher dans un cimetière.

C’est une petite clairière, entourée d’arbres aux troncs élancés et de formations cristallines d’une beauté à couper le souffle.

Plusieurs croix de bois assemblées avec des cordes sont plantées dans le sol, dans la lumière qui tombe d’entre les feuilles des arbres.

— De temps en temps, Mama Mia me donne un congé pour que je puisse descendre y déposer des fleurs, explique Ryû en faisant le tour des tombes et en déposant délicatement une fleur devant chacune d’entre elles.

Je me demande si la chose qu’elle avait à faire était de trouver ces fleurs blanches dans la forêt.

Ensuite, elle attrape le petit sac de sous sa cape et en sort une petite bouteille, puis verse quelques gouttes sur chaque tombe.

— Ryû… Quel est cet endroit ?

— Ce sont les tombes de mes compagnes, tout ce qui me reste de la Familia à laquelle j’appartenais, répond-elle doucement en me regardant.

J’ai l’impression de me perdre un instant dans la profondeur insondable de son regard bleu ciel.

— Maintenant que tu as rencontré quelqu’un qui connaît mon passé, je suppose que ce n’était qu’une question de temps avant que tu ne le

découvres. Je préfère amplement tout te dire moi-même plutôt que d'avoir à regretter que tu l'apprennes autrement. C'est un peu égoïste de ma part, mais acceptes-tu de m'écouter ? demande-t-elle.

Je hoche la tête. Mais les mots que j'entends ensuite sont incroyables.

— Je suis sur la liste noire de la Guilde, vois-tu. Il y a déjà longtemps que m'a été enlevée ma position d'aventurière. D'ailleurs, pendant un temps, il y avait même une récompense pour ma capture.

C'est donc pour cette raison qu'elle cachait son visage et qu'elle a préféré rester à l'écart plutôt que de risquer d'être reconnue au campement ?

— J'appartenais à la Familia d'Astrée, la déesse de l'Ordre et de la Justice. À l'époque, j'avais déjà une petite notoriété.

Son nom était Ryû Fion. Et son épithète, la Lionne des Ouragans. Une aventurière encapuchonnée à l'origine mystérieuse et dont le nom complet était inconnu.

— En plus de l'exploration du Donjon, ma Familia s'occupait de capturer les fauteurs de trouble d'Orario. Bien sûr, cette activité nous attirait de nombreux ennemis.

D'après Ryû, jusqu'à cinq ans plus tôt à peine, Orario était sous le coup d'une terrible menace.

Ayant prêté serment à Astrée et parées de leur emblème portant l'épée et les ailes de la justice, Ryû et ses camarades parcouraient la ville pour contrer le mal et protéger les opprimés.

— Seulement, un jour, une Familia ennemie nous a tendu un piège dans le Donjon. Je suis la seule à y avoir échappé. Je n'ai même pas pu ramener les corps de mes compagnes. J'ai récupéré ce que je pouvais et j'ai tout enterré ici.

— Alors, ces tombes…

— J'ai choisi cet endroit, car c'était leur préféré. Elles disaient souvent en plaisantant que c'était ici qu'elles voulaient être enterrées… explique Ryû en baissant le regard, les lèvres serrées, semblant très affectée par le souvenir de ses camarades. Une fois remontée du Donjon saine et sauve, je suis allée voir ma déesse et lui ai tout raconté. Je l'ai ensuite suppliée de quitter Orario, encore et encore, jusqu'à ce qu'elle finisse par accepter.

— E… Est-ce que tu as réussi à l'aider à fuir ?

— Non, ce n'est pas ça, m'interrompt-elle brutalement. Mes motivations n'étaient pas aussi nobles que tu le crois. Je ne

voulais simplement pas qu’elle voie le monstre gouverné par la haine que j’étais devenue.

Elle se tait un instant, comme pour échapper à ce souvenir.

— Sous le coup de la rage qui me dominait, j’ai juré de venger mes camarades en éliminant la Familia qui les avait tuées.

— T… Toute seule ? !

Peu importaient les moyens. Elle me raconte comment, à coups d’attaques sous le couvert de l’obscurité, de pièges et d’embuscades, elle a poursuivi chaque membre de cette Familia jusqu’à ce qu’il n’en reste plus un seul.

Une Elfe seule a réussi à détruire de ses propres mains une Familia parmi les plus puissantes de tout Orario.

— Toutefois, mes actions étaient loin d’être justes. Tout ce qui m’importait, c’était de me venger. J’ai poursuivi chacun des membres de cette Familia et je les ai abattus, avec ceux qui supportaient leur organisation, alors qu’ils n’avaient rien à voir avec tout ça… Je me suis débarrassé sans discrimination de tous ceux qui me semblaient suspects. Et c’est comme ça que je me suis retrouvée sur la liste noire de la Guilde. Mes actions ont attiré l’hostilité de trop de gens : aventuriers, marchands, forgerons, habitants d’Orario, qui avaient tous été mêlés à ma quête sanguinaire sans le vouloir. Ils ont fini par mettre une récompense sur ma tête.

C’était le prix à payer pour des actes aussi spectaculaires. Sachant parfaitement quelles étaient les circonstances qui entouraient ses actes, la Guilde n’a pas eu d’autre choix que de la punir.

En particulier une fois qu’elle s’en est prise aux commerces qui étaient en rapport avec cette Familia.

Même avec Astrée en sécurité à l’extérieur de la ville, le statut qu’elle avait accordé à Ryû restait le même, et l’ouragan de sa colère a continué à secouer la ville pendant un bon moment.

— Ensuite ? Qu’est-ce qu’il s’est passé ?

— Après avoir éliminé toutes mes cibles, je me suis retrouvée à bout de forces. Seule, dans une ruelle sombre.

Je suppose qu’elle n’avait jamais prévu d’en réchapper.

Une fois sa vengeance accomplie, sa déesse partie, ses camarades disparues, il ne lui restait plus rien pour l’en empêcher.

— J’étais couverte de sang et de boue… Une fin appropriée pour quelqu’un qui avait commis de telles atrocités. Seulement…

« *Ça va ?* » avait demandé une voix pendant qu’une main chaude s’emparait de la sienne. C’est comme ça que Syl avait rencontré Ryû, effondrée au fond d’une sombre ruelle, et qu’elle l’avait sauvée.

C’est grâce à ses soins, ou plutôt, d’après Ryû, à sa façon de toujours se mêler de ce qui ne la regardait pas qu’elle était, lentement, mais sûrement revenue vers la lumière.

— Après m’avoir aidée, Syl a convaincu Mama Mia de me prendre à son service à la Fertile Maîtresse, et elle m’a juste forcée à me teindre les cheveux, termine Ryû d’une voix douce.

Comme elle avait toujours porté une capuche et un masque lorsqu’elle était aventurière, il lui suffisait d’abandonner son nom de famille et de changer la couleur de ses cheveux pour éviter d’être reconnue.

— Pardonne-moi de t’avoir obligé à écouter un récit aussi désagréable.

— N… Non, pas du tout !

— En bref, l’Elfe qui se tient devant toi est une criminelle violente et impénitente qui a trahi la confiance que tu mettais en elle, Cranel, dit-elle en me lançant un regard impassible, malgré la confession incroyable qu’elle vient de me faire.

J’avale bruyamment ma salive. Ne sachant comment répondre, je dis la première chose qui me passe par la tête.

— Ryû ! Arrête de constamment te rabaisser. Sinon, moi aussi, je vais me mettre en colère.

Ses yeux bleu ciel s’écarquillent légèrement.

Elle se tient immobile quelques instants, avant de finalement répondre.

— Eh bien… on dirait que je viens de me faire prendre à mon propre jeu, dit-elle avec un léger sourire.

Il n’atteint pas son regard, mais adoucit nettement son expression.

Je n’ai pourtant rien fait d’autre que de lui renvoyer ses propres mots. Malgré tout, sa réaction m’emplit de satisfaction, car j’ai réussi à enlever un peu de sa froideur à son visage habituellement fermé.

Sous la lueur qui filtre entre les feuilles et celle qui s’échappe des cristaux tout autour, nous nous tenons en silence pendant un petit moment, dans l’atmosphère de paix qui enveloppe le cimetière.

— Dis-moi…

— Oui ?

— Qu’est-ce qui t’a amené à Orario la première fois, Ryû ?

J’ai l’impression de pouvoir tout lui demander, à présent.

Je veux savoir quel était son but pour se joindre ici à la foule de ceux et celles qui suivent leurs rêves et espoirs.

La raison pour laquelle elle et moi nous sommes rencontrés.

Elle entrouvre les lèvres, puis lève les yeux au ciel, les fermant à moitié en rencontrant la lumière qui filtre entre les branches.

— Les Elfes sont une race célèbre pour leur beauté, dit-elle en baissant à nouveau ses yeux mi-clos pour parcourir vaguement le sol du regard.

Puis elle continue enfin.

— La beauté apporte une notoriété certaine. Et puis, après tout, n’est-ce pas la vérité ? Nous sommes une race si fière, si pure… que nous autorisons rarement les autres races à nous toucher. Certains d’entre nous méprisent les autres races au point de considérer qu’elles sont d’une laideur insoutenable, tant à l’extérieur qu’à l’intérieur. Ces Elfes quittent rarement le fond de leurs forêts. C’est dans un tel lieu que j’ai grandi… Cependant, en voyant la manière dont mes compagnons refusaient de reconnaître tout ce qui n’était pas Elfe et le méprisaient, j’ai fini par me poser des questions.

Ryû tourne lentement son regard en direction des rayons qui filtrent au travers des branches.

— J’ai fini par me demander si après tout, à force de nous considérer comme les êtres les plus beaux de ce monde, nous n’étions pas en fait devenus les plus laids…

Sachant à quel point les Elfes ont tendance à valoriser une pensée unique, je me doute que nourrir ce genre d’opinion n’a pas dû être facile pour elle. Seule au milieu de ces Elfes pétris de fierté, seule à questionner, seule à détester ce point de vue…

— Une fois que cette idée s’est fait jour en moi, il m’a été impossible de revenir en arrière. Mortifiée par le comportement de mon pays natal, je l’ai quitté pour errer pendant longtemps à l’extérieur, puis j’ai fini par atterrir à Orario.

— Par hasard ?

— Non. J’avais entendu dire que dans cette ville, dieux, esprits célestes, humains et bien d’autres races encore vivaient tous ensemble. J’ai cru pouvoir y trouver ce que je cherchais… non, ce n’est pas tout à fait ça, se corrige-t-elle en baissant les yeux sur ses mains, comme

pour se souvenir de quelque chose. Ce que je cherchais, c'était des compagnons que je pouvais respecter et qui me respecteraient en retour.

La seule chose qu'elle n'avait pas pu trouver en grandissant dans la culture elfique.

Des camarades pour qui sa race ou sa beauté importait peu. Des camarades qui l'apprécieraient pour la personne qu'elle était et qui riraient avec elle.

— J'étais pleine d'espoir en arrivant à Orario, mais en définitive, je me suis retrouvée avec une capuche et un masque qui dissimulaient mon visage, sans jamais exposer ma peau aux regards des autres à part mes camarades. J'ai repoussé toutes les mains secourables à part les leurs.

Je suppose que le poids de la culture dans laquelle elle avait grandi était bien trop lourd pour y échapper.

Contrairement à l'indifférence que sa beauté suscitait dans son pays natal, ici, elle attirait tous les regards. C'était pour elle insupportable. Les Elfes n'autorisent à les toucher que ceux à qui ils font entièrement confiance. Elle était sans cesse tourmentée par le fait que ces préceptes avaient été si profondément gravés en elle qu'elle n'arrivait pas à s'y soustraire.

— C'était à en pleurer de rire. Moi qui avais quitté mon pays natal parce que je ne pouvais pas supporter le comportement de mon propre peuple, voilà que j'agissais exactement comme eux une fois à l'extérieur. Dans mon déni, j'ai construit un mur autour de moi.

C'est la raison pour laquelle elle n'a jamais enlevé son masque à Orario.

Son désespoir en découvrant qu'elle n'était pas différente des Elfes qu'elle avait laissés au fin fond de la forêt était irrépressible.

Finalement, elle aussi se sentait supérieure.

Son mépris pour les autres races avait fini par remonter à la surface. Une révélation qui la blessait encore plus profondément.

— Je n'ai pas réussi à changer. En fin de compte, je ne serai jamais rien d'autre qu'une Elfe.

— Ryû…

— Cependant… ajoute-t-elle soudain sur un ton complètement différent, en s'approchant de moi pour me prendre doucement la main.

— Euh…

— J’ai découvert qu’il existait des gens capables de prendre ma main dans la leur et de la serrer, de cette façon, dit-elle en étreignant la mienne.

Je rougis légèrement à la sensation de ses doigts si fins et si délicats, à la peau si douce que j’ose à peine les serrer dans les miens de peur de les briser.

— C’est la seconde fois. Est-ce que tu te souviens ?

— Euh… Oui !

Ma surprise est telle qu’au début, je ne comprends pas de quoi elle parle, mais la sensation de sa main dans la mienne suscite un souvenir. Le jour où Lili, déguisée en Fille-Chien, a volé ma Dague d’Hestia. C’est à ce moment-là qu’elle fait référence.

Je me souviens clairement comment, dans ma joie, j’ai pris ses mains dans les miennes pour la remercier d’avoir retrouvé mon arme.

— Tu n’as pas idée de ma surprise à ce moment-là. Non seulement à cause de ce que tu as fait, mais parce que je n’ai pas violemment repoussé ce contact soudain, ajoute-t-elle avec une expression moqueuse que je n’avais encore jamais vue sur son visage.

Je réalise tout à coup que j’ai eu une chance immense de ne pas me retrouver tranché en deux à ce moment-là. Un sourire figé déforme mes joues empourprées.

— Tu es la troisième personne dont je n’ai pas repoussé la main, continue-t-elle en continuant de serrer la mienne.

« *Comment ? Tu t’appelles Ryû ? C’est bien trop difficile à prononcer, ça ! À partir de maintenant, je t’appellerai Lion.* »

La première main tendue était celle d’une très jeune aventurière, qui venait avec vivacité de l’inviter dans sa propre Familia.

« *Ça va ?* »

La seconde main était chaude tel le cœur de la jeune fille qui lui offrait un refuge, et avait réchauffé son propre corps glacé.

Et la troisième main…

— Ne fais donc pas une telle tête. Je vais finir par me sentir embarrassée, moi aussi.

— Dé… Désolé !

— Je plaisante. Je t’ai observé attentivement depuis notre première rencontre. Je sais quelles sont tes faiblesses, à quel point tu es sincère et quelle est la volonté sans faille qui t’habite, me rassure-t-elle sur un tel ton que je ne peux que répondre en disant son prénom.

— Ryû…

— Tu es quelqu’un de bon, Cranel, dit-elle en fermant un instant ses yeux bleu ciel, puis en hochant la tête une fois, d’un air décidé en ajoutant, tu es un humain que je peux respecter, termine-t-elle en souriant.

Ses sourcils s’abaissent légèrement et ses lèvres se courbent. C’est comme si le froid glacial avait complètement fondu, laissant derrière lui un fin sourire, éclatant et pur comme une fleur qui vient à peine de s’ouvrir. Je rougis à nouveau profondément.

— Euh…

— Cranel ?

Un peu tard, je réalise à quel point le sourire d’une Elfe peut être dangereux.

En particulier celui d’une personne qui ne sourit jamais dans la vie courante. L’impact est brutal. Tout en sachant que mon cœur appartient entièrement à une autre, l’imbécile fini que je suis se sent soudain les genoux tout tremblants, captivé par cette arme secrète imparable.

Décidément, les Elfes sont fascinants au-delà de leur beauté physique.

Ce sourire qu’elle me montre n’est offert qu’à ceux à qui elle fait confiance.

Sous la douce lumière qui filtre entre les branches, debout au milieu de ce cimetière décoré de fleurs, et devant Ryû qui penche une tête intriguée sur le côté, je comprends soudain pourquoi les Elfes ont autant de succès auprès des autres races.

— Aïe ! ! Ouille ! Ouille ! Ouille ! ! Asphi ! Tu me le paieras si mon visage ne reprend jamais sa forme normale !

— Ce serait bien fait pour vous !

La nuit vient de tomber sur le 18e sous-sol.

Deux silhouettes, Hermès accompagné d’Asphi, sortent doucement du campement installé dans la forêt.

— Un dieu qui s’adonne au voyeurisme ! Vous n’avez pas honte ? !

— C’est un des passe-temps favoris des autres dieux, je te signale.

Bell, qui avait totalement disparu après l’incident, est revenu au campement peu avant le dîner, pour aller aussitôt se prosterner devant sa

déesse en la suppliant de le pardonner.

Heureusement pour lui, comme il était très clair qu'Hermès était le vrai coupable, Hestia s'est contentée de le gourmander, tandis que le dieu, de son côté, n'a pas échappé à une sévère punition physique.

— Et donc, allez-vous enfin me dire pourquoi nous nous éclipsons du campement de cette manière, en pleine nuit ?

— Ne me dis pas que tu n'as pas déjà deviné ? Où veux-tu qu'un dieu accompagné d'une charmante jeune femme se rende, en se faufilant ainsi en pleine nuit ?

À l'ouest, au bout de la plaine aux herbes frémissantes qu'ils traversent brillent les lumières de la ville de Rivira.

— Ah, une taverne, donc.

— Bordel de merde ! grogne l'homme en abattant avec rage sa chope sur la table.

La salle principale de cette taverne, qui n'est pas bien différente de celles qui parsèment la ville, est construite dans une grotte naturelle qui s'ouvre dans la falaise, meublée de tables et de chaises plutôt grossières et illuminées par des petites lampes à pierres magiques accrochées aux murs. Même là, des formations de cristaux poussent sur les murs et même en quelques endroits du plafond.

— Calme-toi un peu, Mord.

— La ferme ! Ce sale morveux ! Quel tour de passe-passe il a utilisé pour arriver jusqu'ici ? Pour qui il se prend, à la fin ?

— Ah, c'est juste de la jalousie alors.

Les aventuriers réunis autour d'un Mord furieux s'esclaffent en chœur.

Seuls les aventuriers supérieurs peuvent descendre jusqu'à Rivira.

Pour cette raison, la plupart des gens qui y résident et les aventuriers qui y viennent finissent par tous se connaître au moins de vue.

Les clients de cette taverne appartiennent à des Familias différentes, mais ils interagissent avec le groupe de Mord sans faire de manières particulières.

— Vous pouvez rigoler, mais ça vous concerne aussi ! Vous réalisez que non seulement ce crétin de Rookie est passé au niveau supérieur en un temps record, mais qu'en plus, il se retrouve déjà ici ? Combien de temps ça nous a pris, à nous ? Des années ! Il se fout de nous !

Même si les paroles de Mord sont aussi dues à l'humiliation qu'il a subie à la Fertile Maîtresse, elles touchent tout de même une corde sensible

dans son audience.

Après tout, les personnes présentes font toutes parties du club exclusif des aventuriers supérieurs d'Orario. L'idée qu'un petit nouveau se balade sans vergogne sur leur territoire est loin de les laisser indifférents.

Encore plus le fait que les dieux eux-mêmes semblent avoir pris un intérêt particulier à l'égard de ce petit lièvre.

Au moment où Mord finit sa tirade, un lourd silence tombe sur la salle.

— En plus, il a trouvé le moyen de s'équiper avec de la laine de Salamandre ! Faut que je lui donne une bonne leçon, où je vais éclater, crache Mord avec colère, avant d'avaler une nouvelle lampée de l'alcool spécial de Rivira.

— Le problème, c'est qu'il se balade avec la Princesse à l'épée. Ça réduit à zéro les chances de pouvoir lui donner une leçon.

— En plus, y avait aussi des gens de la Familia d'Hermès avec lui et de celle de Takemikazuchi, protestent les deux comparses de l'aventurier, assis à la même table.

— De toute façon, jamais il aurait pu descendre jusqu'ici par hasard. Si ça se trouve, il est pas si déméritant que tu le crois, le Little Rookie.

— Arrêtez de lui trouver des excuses, vous deux ! Vous voulez m'aider ou pas ? Décidez-vous ! s'énerve Mord devant les remarques plus que pertinentes des hommes qui l'entourent.

Les aventuriers présents dans la taverne se figent d'un coup, une lueur perçante dans le regard. Si l'occasion se présente, ils sont prêts, comme Mord, à brandir les armes qu'ils portent à la taille.

— Si seulement j'avais le moyen de l'attirer seul quelque part…

Bell s'est trop fait remarquer.

Son passage au niveau supérieur et sa descente aux sous-sols moyens ont été bien trop rapides. Il s'est attiré l'hostilité de ses collègues aventuriers.

— Eh ben ! Je vois qu'on s'excite pour des choses plutôt prévisibles, ici !

Tous les regards des clients de la taverne se tournent d'un coup vers l'entrée, où Hermès et Asphi viennent d'entrer avec confiance.

— Qu'est-ce que vous venez faire ici, Votre Divinité ? Si c'est de l'alcool que vous voulez, je vous conseille de remonter le plus vite possible à la surface.

— Ha ! Ha ! C’est juste que je viens, totalement par hasard, d’entendre le doux son d’une vilaine machination. Je n’ai pas pu m’empêcher de m’approcher pour en savoir plus.

Toutes les personnes présentent se rendent aussitôt compte qu’ils ne peuvent pas laisser repartir le dieu, maintenant qu’il a entendu qu’ils se proposent de faire du mal au garçon qui l’accompagne.

Ce genre de chose arrive tout le temps, en ce moment, se dit Asphi avec un profond soupir, en se retirant derrière son dieu.

— Et alors ? Qu’est-ce que vous avez l’intention de faire ? Vous vous imaginez que vous pouvez nous arrêter, juste avec votre acolyte ?

— Quelle idée ! Vous faites ce que vous voulez. Je vous en prie, ne faites pas attention à moi, continuez.

— Hein ? s’exclame Mord d’un ton ahuri.

— J’adore les Enfants comme toi, mon grand. Le bas monde serait bien ennuyeux si tout le monde se conduisait en premier de la classe, tu ne crois pas ? ajoute Hermès en levant les sourcils, sans se départir de son rire.

L’espace d’une seconde, sa véritable nature, celle qui considère le Monde inférieur et ses habitants comme des pions existant uniquement pour sa distraction, pointe le bout de son nez.

Ce n’est pas qu’Hermès accepte le bien et le mal sans distinction, c’est qu’il est lui-même l’incarnation de cette dichotomie.

Devant cet être bien plus mystérieux et dérangeant que n’importe quel monstre, Mord est totalement déstabilisé.

— Ce que tu veux, c’est attaquer Bell, n’est-ce pas ? Je peux vous dire ce que nous avons l’intention de faire, demain.

— Et on peut vous prendre à votre mot, Votre Déité ?

— Hé, oh ! À qui tu crois parler ? Je suis Hermès, mon grand. Je n’ai pas l’habitude de mentir aux Enfants.

Ignorant les avertissements qui fusent de toute part, l’aventurier passe un accord avec le dieu.

— Malheureusement, je ne peux pas t’aider directement, mais si tu as besoin d’un petit talisman pour t’aider à vaincre ton ennemi, je peux te passer quelque chose d’utile.

Sur ce, Hermès se tourne vers Asphi, qui lui tend un objet, que le dieu présente à son tour à Mord.

C’est un casque, qui ressemble plus à un chapeau présentant un bord étroit sur l’avant.

Il est noir, comme la terre qu’on trouve dans les souterrains les plus obscurs.

— Qu’est-ce que c’est…

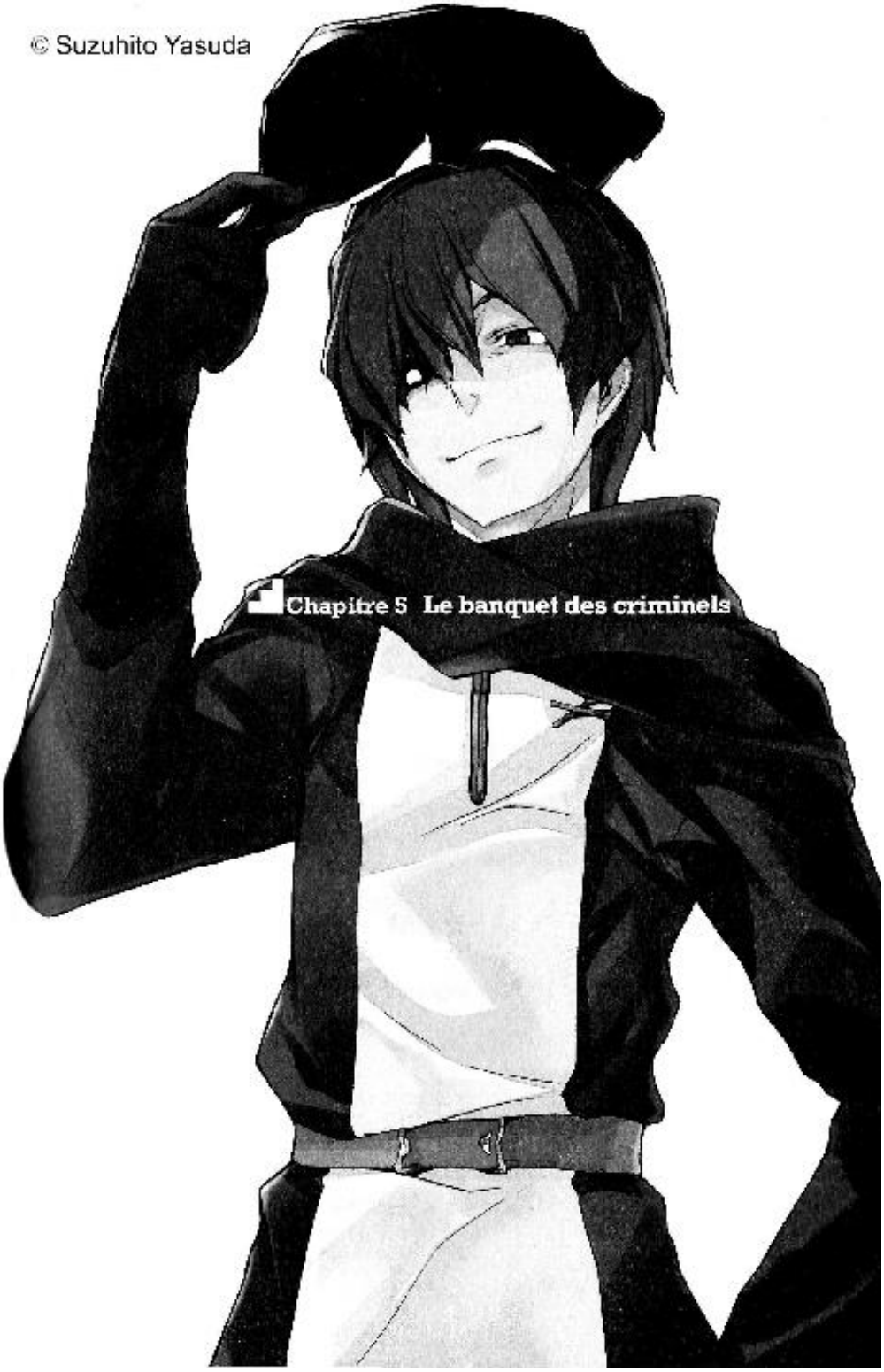
— Un objet magique forgé par nul autre que la fameuse Persée. Je te garantis qu’il marche parfaitement.

Mord avale sa salive, pendant que l’assistance observe l’échange avec une lueur d’avidité dans le regard.

Persée est l’une des artisanes d’objets magiques les plus réputés de tout Orario. Grâce à sa capacité avancée *Mysticisme*, elle est capable de conférer aux objets qu’elle crée des pouvoirs égaux à ceux que les aventuriers obtiennent au travers de leurs capacités et de la magie.

— Vraiment ? Je peux l’utiliser ? demande Mord d’une voix tremblante.

— Oui, répond aussitôt Hermès. À une condition, ajoute-t-il en fixant Mord, qui a collé d’une main le casque contre sa poitrine. Tu as intérêt à me présenter un spectacle que je n’oublierai jamais.



Chapitre 5 Le banquet des criminels

Bell Cranel : Nv. 2
Force : G - 267 > F - 365 Défense : H - 144 > G - 271
Habileté : G - 288 > F - 349 Agilité : F - 375 > E - 469
Magie : H - 189 > G - 270 Chance : 1

Sorts :
« Fire Bolt »
- Sort d'attaque foudroyante.

Compétences :
« Argonaute »
- Effet de charge pour n'importe quelle action.

Sous la tente, Hestia informe Bell de ses nouvelles statistiques, après avoir mis à jour son statut.

— Hum. Ça faisait un moment que tu n'avais pas fait un tel bond…

— C'est vrai…

Sans parchemin pour inscrire le résultat en koinè, elle a dû lui en faire part de vive voix. Et comme elle vient de le dire, c'est l'avancée la plus importante depuis que Bell a changé de niveau. De toute évidence, sa descente forcée du 13e au 18e sous-sol, ajoutée à la façon dont il a échappé au Goliath a produit plus d'Excellia que d'habitude.

— Non seulement tes capacités ont augmenté, mais on dirait que tu as amassé de l'Excellia d'excellente qualité.

— Hein ?

— Je parle de ces fameux hauts faits ! Tu t'es rapproché d'une nouvelle montée de niveau, répond Hestia avec un sourire devant la surprise de Bell.

De toute évidence, la façon dont il a survécu à la mort pour arriver au palier sécurisé a été jugée digne d'être un exploit.

Franchir un obstacle normalement insurmontable est une des conditions nécessaires pour évoluer, mais ça ne veut pas dire que vaincre

des monstres puissants est le seul moyen d'y parvenir. Bell reste pensif, la tête penchée sur le côté, tout en remettant son armure.

— Les Enfants de Loki se préparent pour le voyage retour. Nous ferions mieux de quitter cette tente le plus rapidement possible.

— Vous avez raison.

Aujourd'hui, la Familia de Loki quitte le 18e sous-sol. L'antidote est arrivé le soir précédent de la surface. Ils peuvent à nouveau partir en groupe. Les bruits du démontage du campement leur parviennent de tout autour de la tente.

Après avoir adressé un petit salut en direction d'Hestia qui range les instruments qu'elle a utilisés pour la mise à jour de son statut, Bell sort de la tente.

— Qu'est-ce qu'il fout ici, le lapin ? J'étais pas du tout au courant ! !

— On t'a rien dit parce qu'on savait que tu ferais des histoires pour rien, Bête. Allez, du balai !

— Ah ! Oh ! Lâche-moi, stupide Amazone !

Pendant que la Familia de Loki s'occupe de plier les tentes, les membres principaux du clan se sont réunis un peu à l'extérieur du camp et ont commencé à s'affairer eux aussi.

— Ah ! Aiz ! s'écrie Bell en apercevant la jeune fille aux longs cheveux dorés un peu à l'écart des autres.

Elle se tourne vers lui, entièrement équipée pour le combat avec son plastron et son épée qui pend à sa ceinture.

— Tu pars déjà ?

— Oui, je fais partie de l'avant-garde.

A cause du grand nombre de membres que nécessite une expédition de longue haleine, il est nécessaire de se déplacer en groupes séparés à partir du 17e sous-sol, pour ne pas gêner le passage. La Familia de Loki s'est donc séparée en deux parties.

Aiz a été affectée au premier groupe, avec Thioné et Thiona.

L'équipe de Bell est censée remonter avec le second.

— Euh…

Alors qu'il hésite, elle penche la tête avec une mine interrogatrice.

C'est elle, aidée de ses deux amies, qui va se charger de terrasser le Goliath qui rode à l'étage au-dessus.

Bell est envahi par un sentiment irrépressible d'infériorité en sachant qu'il ne peut rien faire d'autre que suivre le chemin qu'elle aura

préalablement dégagé pour lui et les autres.

Malheureusement, elle n’a pas grand besoin des mots qu’il lui lance ensuite.

— Fais attention à toi.

— Oui, toi aussi, sois prudent, répond Aiz, un léger sourire sur son visage d’ordinaire impassible. A plus tard, ajoute-t-elle doucement avant de rejoindre ses compagnons et de se diriger vers le passage ouvrant sur le 17e sous-sol.

Bell reste planté sur place à les observer jusqu’à ce qu’ils aient tous disparu dans le tunnel.

— Maître Bell ! Nous devrions nous préparer pour le retour, nous aussi, crie Lili, un peu plus loin derrière lui.

— Ah, tu as raison ! acquiesce-t-il en lui faisant face.

Il retourne en sa compagnie vers le centre du campement et vérifie que leurs sacs sont chargés de provisions, puis ils préparent leurs armes.

— Allez, Bell, passe-moi les tiennes aussi.

— D’accord. Merci, Welf, accepte Bell en sortant ses deux dagues de leur fourreau, les tendant au jeune homme aux cheveux écarlates pour qu’il les frotte contre une pierre à aiguiser.

La Dague d’Hestia et Foug’Auroch retrouve toute leur brillance et leur tranchant à vue d’œil.

Mikoto, déjà complètement équipée, vient se placer à côté de Bell, qui observe la tâche avec fascination.

— Excusez-moi, Sieur Welf, pourriez-vous aussi vous occuper des nôtres ?

— Sans aucun problème. C’est mon travail après tout. Trois de plus ou de moins, ça n’a aucune importance pour moi.

— Tu as acheté cette pierre à Rivira, finalement ? demande Ôka.

— Non, j’ai préféré aller m’aplatir devant les autres, là-bas, répond Welf en indiquant d’un coup de menton les maîtres-forgerons qui sont encore présents dans le campement.

Les prix de Rivira sont si exagérés que les seules choses que le petit groupe de Bell a pu acheter sont une vieille épée longue et un nouveau sac pour Lili. Les deux objets ont été achetés par Welf, grâce à son emblème de la Familia d’Héphaïstos. Pour autant, la note a été lourde pour le forgeron.

La vieille épée longue et l’arme mystérieuse enveloppée dans un tissu blanc sont toutes deux posées à côté de lui.

— Au fait, où sont maître Hermès et dame Asphi ? demande Mikoto.

— Ils ont dit qu'ils voulaient en profiter jusqu'au dernier moment pour explorer les environs. Maîtresse Asphi m'a dit que nous pouvions tous remonter sans eux. Elle avait l'air passablement épuisée en me disant ça, je dois dire, répond Lili.

— J'imagine. Ça ne doit pas être facile tous les jours pour elle, ajoute Welf.

Tout à coup, Bell se souvient de Ryû, qui elle aussi a manifesté l'intention de rentrer seule, la nuit précédente, après l'avoir escorté jusqu'au campement.

Vu ses raisons et son statut — les yeux de Bell ont failli lui sortir des orbites quand elle lui a dit qu'elle était au niveau 4 —, il n'est pas vraiment surpris de sa décision.

Tout en levant les yeux au plafond de cristal d'où tombe la lumière du matin, Bell se prend à regretter un peu la manière dont ils se séparent tous pour partir chacun de leur côté.

— Voilà, tout est rangé, annonce Hestia en quittant la tente, après avoir rangé les potions que lui a données Nahaza dans un sac.

Les branches des arbres qui s'étendent au-dessus du campement bloquent la plus grande partie de la lumière, baignant le campement dans une pénombre forestière. La plupart des préparatifs pour lever le camp sont terminés et Hestia, restée seule, s'apprête à appeler les autres pour l'aider à plier la tente qui leur a été prêtée.

— Hum ? Y a quelqu'un ? hèle-t-elle en entendant des bruissements derrière elle.

Pourtant, elle n'aperçoit personne aux alentours, juste les restes du campement désertés dans la pénombre verte des arbres. Se disant que c'était juste le vent qui jouait dans les feuilles, elle lève la tête en direction de ces dernières. Quand soudain…

— Mgfhhh ? !

… des mains viennent se plaquer sur sa bouche.

Puis elle sent des bras protégés par une armure l'entourer solidement, l'immobilisant totalement. Le plus étrange, c'est qu'elle ne peut toujours

rien voir de suspect autour d'elle. De l'extérieur, c'est comme si elle était capturée par un antagoniste invisible.

Finalement, son corps menu quitte le sol, comme hissé en hauteur, puis s'éloigne du campement.

Un… Un homme invisible !

Comme pour confirmer ce qu'elle soupçonne, un objet ressemblant à un rouleau de parchemin apparaît de nulle part et est projeté sur le sol, là où elle se trouvait auparavant. Hestia tente de se débattre, moulinant des jambes et faisant tomber plusieurs potions et autres objets du sac dans lequel elle les avait rangées.

Malgré ses cris étouffés par le bâillon, Hestia est emportée dans la forêt.

— Déesse ? Déesse ? appelle Bell en regardant de tous côtés.

Maintenant que tout est prêt pour leur retour à la surface, il est à la recherche d'Hestia. Il s'est d'abord rendu dans la tente où elle a tout à l'heure mis son statut à jour, mais ne l'y trouve pas. Puis après s'être gratté la tête, il se plante au milieu du campement en se demandant où elle a bien pu passer, en observant les alentours.

— C'est bizarre… conclut-il après avoir fait à nouveau le tour du campement à sa recherche, posant une main derrière la tête d'un air confus. Très peu de tentes sont encore dressées, laissant le regard parcourir librement les lieux. Et les arbres qui entourent le camp ne sont pas assez épais pour cacher le corps d'une déesse, même une aussi petite qu'Hestia.

Elle devrait forcément être là.

— Peut-être qu'elle est allée voir les autres ? déclare-t-il plus pour lui-même en se tournant en direction de la grotte qui remonte vers le 17e sous-sol, une confusion encore plus intense sur son visage. Une fois sorti du campement, les arbres deviennent bien plus épais, empêchant de voir très loin.

Pourquoi s'y serait-elle enfoncée sans en parler à personne ? se dit-il en continuant à la chercher.

— Hein ?

Il trouve tout de suite la réponse.

À quelques pas du campement, dans l’herbe, il découvre un rouleau de parchemin qui semble y avoir été abandonné, accompagné de plusieurs tubes de potions et d’autres affaires.

Bell s’arrête aussitôt en découvrant la scène et écarquille les yeux lorsqu’il reconnaît les objets.

— Ce… Ce sont les…

L’un des tubes qu’il ramasse contient une potion double, qui a probablement été donnée à Hestia par Nahaza. Bell tombe à genoux, la respiration bloquée. La façon dont leurs affaires sont dispersées au sol indique très clairement que quelque chose est arrivé à sa déesse.

Il relève la tête et observe attentivement les alentours, submergé par le sentiment que quelque chose de grave est arrivé à cet endroit. Puis il s’empare du rouleau de parchemin.

— « *Little Rookie. J’ai ta déesse. Si tu veux que je te la rende, viens au cristal qui se trouve à l’est de l’arbre central. Seul…* » lit Bell d’un ton incrédule.

Puis il ouvre de grands yeux ronds sous le choc et se relève d’un bond.

Serrant dans la main le parchemin où un plan grossier a été dessiné, il s’élance à toutes jambes dans cette direction.

— Ah…

La silhouette de Chigusa passe une seconde au coin de son champ de vision, mais il n’a pas le temps d’y faire attention.

Qui a bien pu faire une chose pareille ? Et dans quel but ?

Bell est envahi par une nouvelle vague de confusion intense. Ça ne peut pas être un monstre, c’est forcément l’acte d’un aventurier.

Quelqu’un de barbare au point d’oser toucher à une déesse. Le message indique clairement que ce n’est pas un jeu. Les intentions de celui qui l’a écrit sont on ne peut plus sérieuses, au point de lui donner le vertige.

Sa déesse est-elle encore seulement en vie ?

Cette question l’emplit d’un feu si violent que son corps est aussitôt couvert d’une sueur épaisse et s’élance d’autant plus vite.

Bell court. Il émerge de la forêt et s’élance au travers de la plaine herbeuse comme une flèche, en direction de l’arbre géant qui se tient au centre du sous-sol. Sa course résonne lourdement au sol, et les monstres qu’il dépasse tentent de le poursuivre, en vain. Il va bien trop vite pour qu’ils arrivent à le rattraper. Le lièvre laisse derrière lui le troupeau de monstres dans un nuage de poussière.

— Kshaaah !

Plusieurs silhouettes sombres apparaissent en travers de son chemin.

C’est un petit groupe de Scarimbrés, des monstres insectoïdes bipèdes, vers lequel il tend le bras droit sans même s’arrêter.

— Fire Bolt ! !

L’éclair enflammé surgit de sa paume, ouvrant un passage au milieu du groupe au travers duquel Bell passe, plus rapide que le vent.

— Hé ! Hé ! C’est vraiment génial ! Ce casque marche à la perfection, s’exclame Mord en retenant un nouveau rire sadique.

Il tient le casque noir que lui a donné Asphi dans les mains, le couvant d’un regard empli de convoitise tandis que son corps tremble de joie. Il ne le sait pas, mais celle qui le lui a donné est aussi l'artisane du nom de Persée et la créatrice de cet objet.

— Hé, toi ! Tu vas me détacher, oui ! Qui t’a permis de faire une chose pareille ? Je suis quand même une déesse, je te signale !

Mord jette un regard par-dessus son épaule en direction des cris.

Ils se trouvent dans la forêt au sud du 18e sous-sol. Il y a peu de cristaux aux alentours et le sol entre les arbres est couvert d’une herbe épaisse. Hestia est allongée au pied d’un tronc épais, ses mains et ses pieds attachés avec des cordes.

— Désolé, Votre Sérénité. Je me suis montré bien impoli à votre égard.

— Tu parles, je vois bien que tu n’en penses pas un mot !

Mord n’est pas seul. Plusieurs aventuriers les entourent. Ce sont ceux qui se trouvaient avec lui dans cette taverne de Rivira, le soir précédent.

Ils se tiennent de part et d’autre d’Hestia, pour la surveiller.

— La façon dont tu as disparu et reparu tout à l’heure, c’est ça, ta magie ? Pourquoi est-ce que tu m’as traînée jusqu’ici ?

— Ha ! Ha ! Ha ! Désolée, Votre Déité, je ne peux vraiment pas répondre à toutes ces questions, élude Mord tout en tenant le casque hors de vue d’Hestia, un léger sourire sur le visage.

Grâce au pouvoir d’invisibilité de cet objet que lui a confié Hermès, aucune utilisation d’énergie mentale ou même de force physique n’est requise, contrairement aux compétences. Il suffit de le garder sur la tête

pour rester invisible aussi longtemps qu'on le souhaite. Mord a utilisé cet avantage pour kidnapper Hestia et l'amener jusqu'ici.

Il lui a été très facile de trouver une ouverture une fois mis au courant de l'intention du groupe de Bell de remonter à la surface avec les membres de la Familia de Loki.

— Nous n'avons rien contre vous en particulier, Votre Sérénité, ne vous en faites. On n'est pas stupides ou inconscients au point de s'en prendre à une déesse. Alors, tenez-vous tranquille.

— Si vous dites que vous n'allez pas me faire de mal, j'ai encore moins de raison de rester silencieuse !

— Hé ! Hé ! Hé ! Pas de ça, Votre Divinité ! Sinon, je vais être obligé de couper cette si jolie chevelure… ou même ces habits, si je dois vraiment aller jusque-là pour vous faire tenir tranquille, menace Mord avec un sourire mauvais en posant la main sur l'épée longue pendue à sa ceinture pour la tirer à moitié de son fourreau.

Le cœur d'Hestia, enfoui sous sa poitrine couverte d'une simple couche de tissu, se met à trembler sous ces ignobles intimidations.

Probablement satisfait en voyant la détresse qu'ont provoquée ses paroles, Mord rentre son épée dans son fourreau, puis lui tourne à nouveau le dos, laissant à ses comparses la charge de la surveiller.

— Hé ! Je n'avais pas fini de parler ! ! Quel est ton but, à la fin ?

— Donner une bonne leçon à votre acolyte, rétorque-t-il avec un sourire sardonique en voyant les yeux d'Hestia s'écarquiller de surprise. Après tout, c'est mon devoir d'aventurier expérimenté d'apprendre au petit nouveau comment on se comporte entre collègues.

— Hé ! Tu les as trouvés ? questionne Welf en se précipitant vers Lili.

— Non, maître Bell et maîtresse Hestia ne sont nulle part, répond-elle d'une voix tremblante.

Très peu de temps est passé depuis que Bell s'est élancé à la poursuite d'Hestia. Lili a été la première à remarquer leur absence et à demander aux autres de l'aider à les chercher dans le campement et aux alentours.

A bout de souffle, elle se plie en deux, les mains sur les genoux. Mikoto et Ôka les rejoignent.

— C’est grave. Si on ne les retrouve pas très vite, la Familia de Loki va remonter sans nous.

— C’est presque déjà trop tard… disent-ils chacun à leur tour en continuant de scruter les alentours.

Bien que la Familia de Loki ait accepté que le groupe de Bell les suive pour le retour à la surface, ils n’ont pas l’obligation de les attendre puisqu’ils ne font pas officiellement partie de leur expédition. Leur demander de le faire est tout aussi hors de question, et il est probable qu’ils se soient même déjà mis en marche pour quitter le 18e sous-sol.

— Ça ne ressemble pas à Bell ni à maîtresse Hestia de disparaître comme ça au dernier moment, déclare Welf en fronçant les sourcils.

— Tu veux dire… qu’il leur est arrivé quelque chose, demande Lili, allant droit au but.

Tous quatre se tiennent en cercle, le visage tendu.

— Peut-être pourrions-nous demander l’aide de maître Hermès et de dame Asphi ?

— On ne sait même pas où ils sont partis, ces deux-là. C’est du temps perdu, surtout si on ne les trouve pas.

— Et maîtresse Ryû ? Euh… je veux dire, l’aventurière encapuchonnée ? se reprend Lili. Vous savez où elle est ?

— À mon avis, seul Bell est au courant.

Sa frustration est telle que Welf se met à jurer en croisant les bras.

Quand tout à coup, une nouvelle voix s’élève.

— Euh… Ohé, venez tous voir !

Chigusa, accroupie sous un grand arbre situé un peu à l’écart du campement, au nord-est, leur fait un grand signe de la main. Le groupe se précipite vers elle. Devant l’assaut de questions sur sa santé et sur les événements, elle leur désigne du doigt les objets épars sur le sol.

— Ce… Ce sont les potions que dame Nahaza a données à maîtresse Hestia, remarque Mikoto.

— Apparemment. Et tout à l’heure, j’ai vu Bell se précipiter hors du campement à une vitesse extraordinaire, l’air complètement paniqué, renchérit Chigusa.

— Cette fois, c’est clair, il leur est arrivé quelque chose, déclare Lili en se penchant pour inspecter les potions de plus près, à la recherche d’un indice.

— Tu as raison. Un monstre n’aurait aucune raison de s’en prendre à maîtresse Hestia. C’est probablement l’œuvre d’un aventurier.

— Un enlèvement ? Vous croyez que personne ne s’en serait rendu compte, entre la Familia de Loki tout autour et nous ?

Pendant que la conversation fuse entre Welf et Mikoto au-dessus de sa tête, Lili tend une main tremblante vers l’un des objets tombés au sol.

— Regardez…

— Le voilà ! s’exclame Bell en apercevant au travers des arbres un cristal bleu géant qui s’élève en direction du plafond.

Fourrant le plan sous sa chemise, il accélère encore le pas. D’un bond, il s’élance comme le vent à travers la forêt martelant de ses semelles le sol irrégulier couvert de racines épaisses.

Le cristal qui lui a été indiqué se trouve bien à l’est de l’arbre central et se dresse juste en face de lui.

Il plisse les yeux devant la lumière éblouissante qui s’en échappe même à cette distance. Puis en quelques instants, la forêt se fait moins dense, et il débouche d’un coup dans une large clairière inondée par la lumière du jour.

— Mord ! Il est là ! s’écrie un aventurier à couvert dans l’ombre d’un arbre en voyant le jeune garçon sortir de la forêt.

Bell s’arrête aussitôt en reconnaissant l’homme qui sort de derrière le grand cristal. C’est l’aventurier qu’il a croisé le jour précédent dans Rivira.

— Y t’a pas fallu longtemps, Little Rookie.

— Où est ma déesse ? ! crie Bell sans attendre, en devinant immédiatement que l’homme est responsable de la disparition d’Hestia.

Mord s’avance un peu plus, sortant de l’ombre du cristal, un sourire carnassier sur le visage.

— Ah ouais, la mini-déesse ? Je l’ai juste enlevée pour te forcer à venir. Je lui ai rien fait ! C’est pas très intelligent de s’en prendre aux divinités. On finit toujours par le regretter !

Bell écarquille les yeux en découvrant qu’il est la vraie cible de cette machination.

— Qu’est-ce que tu me veux, à la fin ?

— Tu devrais t’en douter un peu, non ? Me dis pas que t’es venu jusqu’ici sans en avoir une petite idée. Ça serait trop comique ! Hein ! Monsieur le lièvre le plus rapide du monde ?

La manière dont il crache ce surnom d’un ton froid et chargé de haine en dit bien assez.

Seulement, la raison pour laquelle il a enlevé Hestia pour l’attirer jusqu’ici…

— T’es vraiment venu seul ?

— Oui.

— Ah bon ? Bah, même si c’est pas vrai, on en fera de la chair à pâté de toute façon.

Avec des bruissements d’herbe, plusieurs silhouettes se montrent sous le couvert des arbres. Ils sont trop nombreux pour les compter avec précision, mais Bell devine qu’ils sont environ une vingtaine.

Le groupe de Mord avance pour cerner le garçon, qui se tend aussitôt.

— C’est bon, pas la peine de péter un plomb, ils te toucheront pas. Suis-moi ! crache le caïd avec un coup de menton par-dessus son épaule.

Bell n’a d’autre choix que d’obtempérer. Le groupe des aventuriers leur emboîte le pas, les cliquetis de leurs armes tintant sur leurs armures. Le lièvre reste silencieux, essayant d’ignorer leur excitation et les sourires moqueurs qu’ils lui lancent.

Pourra-t-il sauver Hestia dans ces conditions ? Il devine que c’est probablement impossible. Il ne sait même pas où ils l’ont cachée et bien sûr, personne ne va le laisser fureter aux alentours. Il conclut que pour le moment, il n’a d’autre choix que de faire ce qu’on lui dit.

Il a déjà combattu tant de monstres qu’il sait rester calme face au danger et ne se rend même pas compte de la façon dont ses jambes tremblent.

— Où sommes-nous ? demande-t-il lorsqu’ils s’arrêtent devant une plate-forme large et basse.

Sa surface est étonnamment lisse, malgré quelques protubérances ici et là. Légèrement surélevée par rapport au sol, la plate-forme de forme circulaire à un diamètre d’environ sept mètres. On dirait une scène créée spécifiquement pour le spectacle.

Il obéit à l’ordre qui lui est donné d’y monter, aussitôt suivi de Mord, tandis que les compagnons de l’aventurier se placent tout autour, sans

laisser suffisamment d’espace entre eux pour laisser qui que ce soit s’échapper.

— Maintenant, toi et moi allons livrer un petit duel. On va se battre.

— Se battre…

— Exactement. Et celui qui perd doit obéir à la demande du gagnant. Quand t’auras perdu, tu seras forcé de me donner ton précieux équipement pour que je remplisse ma bourse en le vendant, annonce Mord, un sourire cruel sur son visage fendu d’une cicatrice. Une fois que tu te retrouveras sans armes, t’auras plus qu’à crever la gueule ouverte.

A son ton et son regard noir, il est clair qu’il est absolument persuadé de sa propre victoire.

Forcé d’accepter une règle aussi barbare, venue des temps anciens où les duels étaient régulés de cette façon, Bell sent un instant ses jambes se dérober sous lui. Il se reprend aussitôt et fronce les sourcils d’un air décidé.

— Si je gagne, vous devrez me rendre ma déesse.

— Très bien, sans problème. Si tu gagnes, répond Mord d’un air impassible devant la confiance avec laquelle Bell annonce sa propre demande.

Puis, après un petit instant de silence, un nouveau sourire mauvais se peint sur son visage.

La surface de la plate-forme est couverte de terre et de petits cristaux à peine plus gros que des cailloux. Le cristal bleu géant qui n’est pas très loin surplombe la scène. Bell et Mord se placent au centre, tirant leurs lames de leur fourreau.

L’armement d’un aventurier trahit son style préféré de combat. Sa Dague d’Hestia dans une main et Foug’Auroch dans l’autre, il est clair que Little Rookie se bat grâce à une combinaison de rapidité et de coups répétitifs. Des sifflements appréciateurs s’élèvent autour de la scène pendant que Bell se met en position.

Mord, de son côté, tire lentement une grande épée du fourreau attaché dans son dos, ainsi que l’épée longue pendue à sa taille.

— Te fais surtout pas d’illusions, sale morveux, déclare-t-il en posant sur son épaule l’épée qu’il tient dans sa main droite et passant la main gauche derrière ses reins.

Ses yeux s’illuminent d’une lueur malveillante pendant qu’il éclate d’un rire désagréable.

— Ce spectacle, c’est celui où je t’écrase comme la larve que tu es ! termine-t-il en abattant à ses pieds l’énorme lame de métal.

La lourde épée fait un fracas d’enfer à l’impact, causant une fissure à la surface de la plate-forme. Un nuage de poussière s’élève, cachant pour quelques instants Mord aux yeux de tous. Des toux et des cris de protestation s’élèvent des aventuriers alentour, qui ont reçu le nuage en pleine figure.

Bell de son côté a fait un bond rapide en arrière et, malgré l’absence de visibilité, se prépare en restant sur ses gardes.

— Qu…

Lorsque la poussière finit de retomber, il n’en croit pas ses yeux.

La grande épée est restée à terre, mais Mord a disparu. Bell regarde en tous sens et vérifie qu’il ne s’est pas caché dans la foule qui les entoure pour essayer de le prendre à revers, mais il ne voit nulle part la silhouette de l’aventurier.

Il lève les yeux au plafond avec une exclamation quand brusquement, un coup latéral le frappe.

— Gaah ? !

La sensation est celle d’un poing fermé qui vient de l’atteindre sur le côté droit de la tête. Le coup est suffisamment fort pour envoyer Bell au sol. Il se relève tout de suite d’un bond après avoir roulé sur lui-même plusieurs fois. Il regarde une fois de plus autour de lui, tout en tentant d’ignorer la douleur qui puise dans sa tempe droite. Mais il ne voit Mord nulle part.

Complètement désarçonné, il n’a que quelques secondes de répit avant l’attaque suivante : un coup de pied sauté.

Le sifflement de l’air est immédiatement suivi par une botte à la semelle de métal, qui vient le frapper en pleine poitrine, l’envoyant une fois de plus en arrière. Bell atterrit à plat sur son dos, le souffle coupé. Il roule immédiatement plus loin en sentant que quelque chose d’infiniment violent se dirige droit sur lui. Et comme il l’a deviné, un coup s’écrase à l’endroit exact où sa tête se trouvait quelques secondes auparavant.

Bell se redresse à nouveau d’un bond, sans réaliser l’enfer qui l’attend.

Une tempête de coups d’une violence inouïe déferle sur lui.

— Rhoooh !

Le sang et la salive volent en tous sens. Bell recule petit à petit sous l'assaut, vers les aventuriers qui observent le spectacle, la bouche ouverte, les bras dansant dans les airs avec approbation devant ce tourbillon de rage furieuse.

Au sein de la pluie de coups qui déferle sur lui et qui menace de l'assommer, Bell réalise que s'il ne peut pas voir son adversaire, c'est qu'il est invisible.

Luttant pour rester conscient, il se concentre sur le phénomène qui passe sous ses yeux. Ce n'est pas une compétence, c'est forcément de la magie. Ou bien un phénomène qui lui est encore inconnu auquel il est bien trop lent pour réagir. Les coups se succèdent, provoquant une douleur intolérable.

Des gouttes de sang sont projetées dans les airs, emportées à droite et à gauche par les coups.

— Vas-y, Mord !

— C'est dingue ! Nous non plus, on peut pas le voir !

— Donne-lui une bonne correction, à ce lapin qui s'y croit !

Cependant, les bruits émis par l'aventurier n'ont pas disparu : le son de ses bottes, l'air déplacé par ses gestes.

Malheureusement, les nuisances sonores environnantes empêchent Bell de repérer les tintements et les sifflements importants. Il est incapable de prédire où Mord va le frapper ensuite.

Même lorsqu'il arrive à deviner la présence du caïd, bouger ne lui sert à rien, car il est déjà tellement affaibli que son bonus d'agilité ne lui donne plus aucun avantage contre cet aventurier d'un niveau presque égal au sien. Au lieu d'avoir quelques secondes d'avance, il réagit avec une demi-seconde de retard qui fait toute la différence et permet à Mord de le rouer de coups terribles.

— Hé ! Retourne là-bas tout de suite !

Bell, qui s'est retrouvé acculé au bord de la plate-forme, est repoussé sans ménagement au centre par les aventuriers placés autour. Déséquilibré, il titube et reçoit une fois de plus un des terribles coups de pied de Mord en plein ventre.

Sa conscience ne tient qu'à un fil. Toutefois, ce n'est pas uniquement à cause de la douleur.

C'est également le poids de la haine, de la malveillance et de la profonde hostilité qui sont concentrées sur lui.

Jamais Bell n’avait été confronté à une chose aussi horrible que ce maelstrom de ressentiments. Jamais une telle noirceur n’avait été dirigée sur lui.

Il tourne en rond, entouré de ce mur de répulsion.

Les imprécations et les injures l’entourent de toute part, accompagnées de rires malveillants et de regards venimeux.

Complètement déstabilisé, Bell commence à avoir vraiment peur. Il réalise que cet endroit n’a plus rien à voir avec le monde qu’il connaît, perpétuellement empli de chaleur et de douceur.

Ce qu’il vit est son baptême d’aventurier.

Cette violence fait aussi partie de ce monde et c’est peut-être même ce qui caractérise le mieux le métier d’aventurier.

Un banquet de criminels qui se noient dans l’alcool, les femmes, la gloire et la fortune.

A l’instant où Bell serre à nouveau les dents pour ne pas céder, un nouveau coup s’abat de nulle part sur sa joue.

Dans un cercle d’aventuriers surexcités qui s’égosillent, Mord continue à rouer de coups un Bell qui n’a aucun moyen de se défendre. Deux paires d’yeux observent ce spectacle criminel de l’extérieur.

— C’est vraiment lamentable… Ça vous amuse à ce point de voir ça ? crache Asphi en lançant un regard venimeux à son dieu.

— Ne sois pas si dure avec moi, répond Hermès en haussant les épaules.

Tous deux sont perchés dans un arbre, cachés dans ses branches pour observer la scène incognito.

— Vous m’avez dit que vous vouliez voir de vos propres yeux quel était le pouvoir de Bell Cranel… C’est pour assister à cet immonde spectacle que vous êtes descendu si bas dans le Donjon ?

— À vrai dire, j’aurais de loin préféré l’observer combattre un Monster Rex, mais ce n’est pas si simple à arranger, dit Hermès en suivant de son regard orangé le pauvre Bell roué de coups.

— Vous réalisez que ce serait encore pire ? rétorque Asphi à nouveau d’un air dégoûté. Je vais finir par croire que vous en voulez à ce pauvre

garçon. Surtout après avoir donné mon casque à un aventurier de cette sorte.

— Hum. Dis plutôt que c’est ma façon de démontrer mon amour.

— Si c’est vrai, il vaut probablement mieux subir votre courroux, plutôt qu’un tel amour !

— Ne dis pas des choses pareilles. Bell était destiné à passer par là, tôt ou tard. C’est toi qui as dit que les autres aventuriers n’appréciaient pas sa rapide évolution. Il a besoin d’apprendre que les Enfants ne sont pas tous gentils comme des agneaux. Si ça se trouve, il aura à affronter bien pire dans le futur. Ça n’a rien de lamentable de ma part de vouloir qu’il réalise l’existence de cette facette de l’humanité.

Asphi ne répond pas aux arguments d’Hermès, un dieu qui prétend connaître l’humanité dans toute sa beauté et toute sa turpitude.

Il a non seulement comploté pour séparer Bell de la Familia de Loki qui pouvait lui venir en aide, mais il a également facilité les actions de son ennemi et a fourni à ce dernier un objet magique qui le rend pratiquement invincible. Tout ça en ajoutant qu’il attendait un spectacle en échange.

Décidément, ses actions ont dépassé les bornes, même si à l’origine son intention n’était que de tester Bell.

— Bien sûr, je ne peux pas nier que je profite amplement du spectacle, d’une certaine manière. Et j’ai conscience de m’être très mal conduit envers Hestia.

— Et si jamais vos actions brisent le garçon ?

— Ça voudra simplement dire qu’il n’avait pas ce qu’il faut pour survivre, répond Hermès d’un ton léger, tout en continuant à suivre Bell des yeux.

Puis tout à coup, il relève la tête et ajoute avec un petit sourire en coin.

— Tout de même, la solidarité qui existe entre lui et ses camarades ne cessera jamais de me surprendre.

— Les voilà, ces enfoirés ! grogne Welf en apercevant le groupe d’aventuriers un peu plus loin.

Derrière lui arrivent Ôka, Mikoto et Chigusa avec son sac à dos. Ils ont traversé la plaine à toute vitesse, leur course faisant bruisser les herbes sur

leur passage, puis se sont engouffrés dans la forêt sans s’arrêter pour arriver jusqu’ici.

— La Familia de Loki nous a laissés derrière, en fin de compte, annonce Ôka.

— Nous pourrons toujours réfléchir à comment remonter une fois que nous aurons récupéré maîtresse Hestia et sieur Bell, répond Mikoto tout en prenant l’arc court que lui tend Chigusa.

— Je vous préviens, la seule chose que je peux contre ces types, c’est les empêcher de vous lancer des sorts, annonce Welf.

— C’est largement suffisant, répond Ôka en lui adressant un hochement de tête avant de rejoindre Mikoto qui s’est placée derrière l’énorme racine d’un arbre.

Ils échangent un regard, puis la jeune fille fait un bond dans les airs tout en décochant une flèche en direction du groupe d’aventuriers.

— Ouaaah !

— Qu’est-ce que c’est ? !

— C’est les copains du Little Rookie ! Comment ils ont su où on était ?

Malgré l’attaque-surprise, le groupe d’aventuriers supérieurs n’a aucun mal à repousser la volée de flèches que Mikoto et Ôka font pleuvoir sur eux à quelques secondes à peine d’intervalle. Les aventuriers cessent de regarder le spectacle sur la scène et se concentrent sur l’endroit d’où vient l’attaque.

— Peu importe ! C’est ce qu’on avait prévu de toute façon ! Écrasez-les !

— La Familia de Takemikazuchi n’est qu’une bande de morveux incapables !

Les aventuriers les plus rapides n’ont aucun mal à éviter les flèches en hurlant des insultes. Ôka est sur le point de décocher son dernier trait quand le premier assaillant passe au travers du barrage. Sans hésiter, Ôka se débarrasse de l’arc.

— Chigusa, donne-moi une lance !

— Bien ! répond-elle en lui transmettant aussitôt l’arme.

Ôka s’en empare et la manie avec habileté.

— Trop tard, minus ! ! s’écrie un Homme-Loup à l’agilité extrême, qui évite sans problème le coup qu’Ôka tente de lui porter.

Un sourire carnassier se dessine sur le visage du semi-humain arrivé en avant-garde, puis en voyant que Mikoto abandonne son arc, il se tourne vers

elle, ses griffes acérées en avant.

— Shaah !

En un éclair, la jeune fille se saisit du bras qu'il tend vers elle et, d'un mouvement fluide, l'envoie valser par-dessus son épaule pour l'abattre violemment au sol. L'Homme-Loup atterrit sur le dos, mais il n'a pas le temps de sentir la douleur qu'Ôka écrase son pied dans son estomac.

— Gweeh ? !

— T'as oublié quel genre de dieu est Takemikazuchi, pauvre cloche.

Le semi-humain frémit une seconde en réalisant avec quelle habileté les deux aventuriers se sont entraidés pour le contrer.

Takemikazuchi est un dieu du Combat et tous ses acolytes savent non seulement se servir de toutes les armes, mais aussi se battre à mains nues parfaitement. Ôka et Mikoto sont loin de se limiter à l'utilisation des arcs et des lances et sont capables d'adapter leur style de combat à n'importe quelle situation.

Avec Chigusa à leurs côtés qui distribue des armes, ils peuvent mettre en œuvre leur sens du combat et de la stratégie pour faire face à n'importe quel assaut de la part de ces aventuriers supérieurs.

— Ces trois-là sont trop difficiles à abattre ! s'écrient les aventuriers qui sont arrivés en première ligne.

— Crétin ! On est largement plus nombreux qu'eux ! On ria qu'à les encercler et leur régler leur compte ! rétorquent ceux qui arrivent derrière en poussant les autres pour les forcer à avancer de nouveau.

En voyant la masse d'aventuriers qui déferle sur eux, Welf s'écrie :

— Hé ! Ils sont bien trop nombreux !

— Il va falloir utiliser les arbres à notre avantage ! Ne vous éloignez pas, surtout ! ordonne Ôka sans paniquer en voyant la vingtaine d'ennemis qui approchent.

Les quatre compagnons se rapprochent les uns des autres et utilisent à leur avantage les spécificités du terrain pour riposter.

— Mais qu'est-ce qui se passe, ici ? s'écrie Hestia en entendant les bruits confus qui s'élèvent un peu plus loin dans la forêt.

Les sons violents du métal contre le métal, les hurlements de rage et la vibration affolée des feuilles des arbres lui indiquent qu'une bataille fait rage, l'emplissant d'une profonde crainte.

Elle s'en fait pour la leçon que Mord a dit vouloir donner à Bell. Elle devine que le garçon subit une terrible punition. Elle tente de se débattre contre les cordes qui attachent ses poignets et ses chevilles en questionnant inlassablement les gardes que Mord a placés près d'elle.

— Ah… Je suis sûr qu'ils s'amusent sans nous…

— C'est pas juste, bordel. Moi aussi, je voulais voir ça !

— Hé ! Oh ! Vous avez fini de faire comme si je n'existais pas ! s'exclame la petite déesse avec fureur devant l'absence totale de réaction à son égard des deux aventuriers accroupis qui regardent en direction du brouhaha.

Malheureusement, elle est bien trop menue pour les intimider.

— Qui va là ?

— Hein ? Quoi ? s'étonne Hestia en regardant de tous côtés en voyant les deux gardes bondir sur leurs pieds.

Leurs regards se sont fixés sur un coin du sous-bois où les buissons s'agitent de manière louche. Les deux hommes, la main placée sur la poignée de leurs armes, sont sur le point de les tirer de leur fourreau quand un lapin blanc aux longues oreilles point soudain sa tête à travers le feuillage.

— B… Bell ?

— Mais non !

— C'est une saleté d'Almiraj. Il m'a fichu une de ces trouilles…

Le monstre à l'allure de lapin tourne la tête de droite à gauche, observant les alentours, puis bondit hors du buisson. Un brumiel dans une de ses petites pattes, il passe devant les deux gardes en sautant puis disparaît dans les feuillages de l'autre côté, comme à la recherche d'autres fruits.

Un des aventuriers pousse un soupir de soulagement, puis fronce soudain les sourcils.

— Non, attends une seconde. Qu'est-ce qu'il fait ici, cet Almiraj…

Ce monstre n'apparaît qu'aux 13e et 14e sous-sols du Donjon. Comme tous les monstres attaquent tout ce qu'ils perçoivent comme une menace, y compris les autres monstres, il est presque impossible pour un simple

Almiraj de descendre aussi bas. Le garde ne peut s'empêcher de trouver ça on ne peut plus étrange.

Il s'éloigne de quelques pas d'Hestia et avance vers l'endroit où le monstre a disparu dans les fourrés.

Soudain… *Splat !*

— Hein ?

— Gwoh ? !

Un épais jus couleur miel frappe les deux gardes de plein fouet, l'un sur la poitrine, l'autre au visage.

Le temps de réaliser que des fruits sont utilisés comme projectiles, le craquement terrible d'un arbre qui s'abat retentit derrière eux.

Ils se retournent lentement, pour découvrir…

— Gruuuaaarhhh…

… trois Grizzlectes en train de les fixer, la bave tombant de leur gueule ouverte.

— Aaah ! !

— Groooh !

Les deux gardes se mettent à hurler et partent en courant dans la direction opposée tandis que les trois Grizzlectes rugissent en chœur, se lançant à la poursuite de leurs deux victimes couvertes du suc de leur mets préféré. Hestia, restée seule, cligne des yeux avec confusion, puis brusquement, l'Almiraj revient dans la clairière en sautillant tranquillement jusque devant elle.

— Nooon ! ! Je… Je te préviens, j'ai très mauvais goût !

— La cloche de minuit sonne le glas, déclare le monstre sous le regard stupéfait d'Hestia. De toute façon, même un monstre aurait la colique s'il lui prenait l'idée de vous manger, Maîtresse Hestia.

— Ma petite porteuse !

Un nuage de cendre grise a entouré le monstre, puis s'est évaporé, révélant la silhouette de la petite Prum.

Pour tromper les gardes, Lili s'est servie de sa magie Cinder Ella, qui lui permet de se transformer en n'importe quel être, même un monstre, du moment qu'il est d'une taille similaire à la sienne. Cette technique, si pratique pour elle lorsqu'elle était une voleuse, vient de lui permettre de lancer des monstres sur ses ennemis avec succès.

— Tu es seule ? ! Attends, ça n'a pas d'importance ! Comment as-tu fait pour me trouver ? !

— J’étais avec martre Welf jusqu’à ce que nous trouvions maître Bell. Si j’ai découvert où vous étiez, c’est entièrement grâce au puissant parfum dont vous vous êtes aspergée ce matin.

Ayant deviné que la déesse avait été enlevée et était probablement retenue en otage, Lili a décidé d’agir séparément des autres et de partir seule sauver la petite déesse.

Car parmi les tubes de potions éparpillés au sol un peu plus tôt, elle a aperçu la fiole de parfum achetée par Hestia à Rivira, le jour précédent.

— Ma magie me permet non seulement de copier la forme physique, mais aussi les facultés de quiconque. Je ne peux pas devenir plus forte que mon statut me le permet, mais je peux tout à coup décupler certains de mes sens.

— Ouah ! C’est vraiment pratique, comme magie ! s’exclame Hestia avec admiration.

Certains semi-humains ont un odorat naturellement développé, parfois encore renforcé par leur statut. Dans ce cas précis, Lili s’est d’abord changée en Fille-Chien pour profiter de cette aptitude.

— Maître Bell est en train de se battre au pied de cet énorme cristal bleu. Allons-y, déclare Lili en coupant les liens d’Hestia avec un coutelas.

— D’accord ! répond la petite déesse en s’élançant à ses côtés.

— Brûle tout sur ton passage, retour karmique ! s’exclame Welf, lançant son feu follet sur trois aventuriers arrêtés par l’Ignis Fatuus résultant du sort d’anti-magie.

Des boules de feu s’élèvent dans les airs et ses adversaires s’abattent sur le sol calciné, la fumée s’échappant de leur bouche ouverte.

— Un de ces minus utilise un sort bizarre !

— Faut lui faire la peau en priorité !

Les deux camarades de Mord convergent vers Welf.

— Me dites pas que vous avez l’intention de vous y mettre à deux contre un forgeron ?

Deux aventuriers de niveau 2 contre un de niveau 1. Welf a à peine le temps de se préparer qu’ils sont déjà sur lui. Ils sont si rapides qu’il ne peut rien faire d’autre que de se cacher derrière la grande lame de son épée.

Le choc des armes de ses opposants est d’une puissance inédite. Il résonne dans tout son corps et le déstabilise. Il n’a pas le temps de reprendre ses esprits que ses deux adversaires reviennent à la charge.

— Han !

Une lame décrit un arc dans les airs avant de s’abattre sur lui, tranchant sa tunique en laine de Salamandre. Seul le réflexe que Welf a eu de se pencher vers la droite a évité que le coup ne lui cause une blessure mortelle. Mais il a tranché la lanière qui retenait le fourreau de son épée pendu à son épaule droite.

Il s’abat au sol, accompagné de l’épée mystérieuse enveloppée de tissu blanc qui, au lieu de tomber à ses pieds comme le fourreau, glisse sur la pente et se perd dans la forêt derrière lui.

Welf se fige, mais il ne peut pas se lancer à sa poursuite. Un coup de pied vient l’atteindre en plein ventre, l’abattant au sol.

— Gwuufh ! !

— C’est fini pour toi !

Welf, affalé sur le dos, ne peut que fixer la lame sur le point de s’abattre sur lui.

C’est alors qu’un coup de vent s’élève soudain.

— Gaargh ? !

Une épée de bois s’abat sur son assaillant.

Welf, les yeux exorbités, observe l’aventurier, attaqué par-derrière, s’effondrer en avant.

— Je me disais bien que cette forêt était trop bruyante, tout à coup. C’était donc pour ça.

— Toi !

L’aventurière encapuchonnée vient de secourir Welf.

Son épée de bois pointée vers le sol, elle défie du regard le second aventurier.

— Qui… Qui t’es toi, encore ! Une copine de ce type ? s’écrie l’homme en brandissant à nouveau son épée.

Calmement, la jeune femme lève les mains sur sa capuche, qu’elle repousse en arrière.

— Décidément, vous n’apprendrez jamais la leçon. J’aurais dû vous écraser la dernière fois, au lieu de vous laisser partir.

— Gaaahhh ! !

En découvrant le visage de Ryû, l’homme pousse un tel hurlement de terreur qu’on croirait qu’il vient de voir sa propre mort.

L’Elfe est non seulement l’une des serveuses qui l’ont maîtrisé et jeté dehors avec Mord et son autre camarade le soir où ils ont eu la mauvaise idée d’aller boire à la Fertile Maîtresse, mais c’est aussi la plus effrayante et la plus violente du lot. Et voilà qu’elle apparaît à nouveau devant lui.

Le désespoir se peint sur le visage de l’homme, qui se retourne pour s’enfuir. Seulement, Ryû, sans pitié, lui bloque le passage et l’abat aussitôt.

— Je suis désolée d’arriver aussi tard. Je vais vous prêter main-forte.

— Ah… Euh… D’accord. Merci.

L’Elfe remet sa capuche et son masque puis, d’un coup de cape, elle se tourne vers le groupe qui s’en prend à Ôka et Mikoto. Quelques secondes plus tard, des hurlements de terreur et le bruit des corps qui s’abattent au sol parviennent de cette direction.

En voyant que le nombre d’assaillants n’a pas l’air de ralentir l’Elfe une seule seconde, Welf se dirige vers la forêt, examinant le sol à la recherche de l’épée enveloppée de tissu blanc.

Il avance jusqu’à l’extrémité de la pente, qui descend à pic jusqu’à la forêt.

Puis il reste quelques instants à contempler la pente avec une haine vengeresse, les sourcils furieusement froncés.

Enfin, il fait volte-face avec décision et s’élance vers Ôka et Mikoto.

Des coups puissants à briser les os retentissent dans les airs.

Tout en titubant, Bell résiste, ses bras douloureux relevés en défense devant lui.

Plus aucun aventurier n’entoure la plate-forme à présent. Non loin dans la forêt, la Familia de Takemikazuchi, avec l’aide de Welf et de Ryû, se bat de toutes ses forces, au milieu des échos métalliques des armes et des cris de bataille. Cependant, sur la scène à présent entourée de silence, l’affrontement dénué de spectateurs continue entre Bell et Mord.

Les cris s’élèvent, parvenant jusqu’à eux, indiquant la chute des aventuriers, les uns après les autres.

Les attaques qui assaillent Bell sont invisibles. Le sifflement d’un poing épais au bout d’un bras musclé déchire le silence. Bell pare en levant à nouveau les bras.

Il remarque un temps d’arrêt presque imperceptible chez son adversaire. Quelque chose qu’il devine justement parce qu’il ne peut pas le voir. Après chaque assaut, Mord prend un instant pour changer d’angle d’attaque, déchaînant cette fois une série de coups de pied violents.

Que Bell bloque chaque fois, encore et encore.

Même s’il est loin d’être au point, il commence à lire le rythme de son adversaire, et à pouvoir déduire où il se trouve. Il se contente de parer de toutes ses forces. Malgré les coups sans fin, le corps du garçon refuse de s’effondrer.

Ses yeux rubis sont fixés sur l’endroit où Mord, pourtant invisible, se trouve.

Son adversaire s’arrête de nouveau, un peu plus longtemps cette fois. Les pas résonnent à nouveau et, comme pour se débarrasser d’un problème soudain, s’éloignent de Bell, mettant une nette distance entre eux. Tel un assassin, Mord efface tout son qui pourrait trahir sa présence. Sa respiration, les pas, jusqu’à l’aura de sa présence physique.

Vérifiant une dernière fois que les yeux rubis ne l’ont pas suivi, l’homme se penche vers la droite et attaque par-derrière, dans l’angle mort du garçon.

Au même instant, Bell fait d’un coup volte-face et projette sa jambe droite avec une confiance stupéfiante.

La jambe vêtue de bottes armées décrit un large cercle, semblant couper dans les airs, sans raison.

Tchac ! Le bout métallique de la botte effleure le menton de Mord.

La confusion puis la panique s’emparent de ce dernier. La présence invisible recule précipitamment en tremblant, pour éviter un nouveau coup de pied, lancé avec la même précision. Envahi par la rage Mord hurle en direction du garçon.

— Espèce de petite merde ! Comment tu peux me voir ? !

Mais Bell ne le voit pas.

La fureur et la confusion assaillent la plate-forme. Little Rookie se tient devant le caïd, les sourcils relevés, le regard braqué sur l’endroit exact où il se trouve. En réalité, le jeune aventurier se fie au poids du regard que l’homme fait peser sur lui.

Un regard sans retenue, sans limites, comme celui qu'il a déjà ressenti quelques fois auparavant.

Ces deux derniers mois, Bell a souvent perçu une paire d'yeux argentés se poser sur lui. L'impression d'être constamment observé n'a fait qu'aiguiser sa sensibilité. Il ne sait pas qui lui donne cette impression qui frappe le plus souvent au hasard, le faisant sursauter et entourer sa poitrine de ses propres bras comme pour se protéger.

Le regard intense de la déesse a agi comme une bénédiction divine, aiguisant les sens du lièvre peureux qu'il est.

Même en cet instant, il n'a aucun mal à distinguer à la fois le regard haineux de Mord, ainsi que les deux paires d'yeux qui pèsent sur lui du haut des arbres.

Non seulement il détecte le regard de l'ennemi, mais aussi sa position et la direction dans laquelle il est tourné.

Peu importe qu'il soit invisible, Bell est capable d'utiliser son regard pour déterminer avec précision l'emplacement de Mord.

— Bon sang de bordel de merde ! !

Un bruit métallique sonne dans les airs.

Mord, qui s'est amusé tout ce temps à faire pleuvoir les coups sur Bell, prend enfin le combat au sérieux et vient de tirer son épée de son fourreau. L'arme reste tout aussi invisible que lui.

Bell écarquille les yeux et sentant l'ennemi charger, il plonge sur le côté, juste avant que le coup ne tombe. Le sifflement de la lame tranche les airs à l'endroit précis où il se tenait.

Il roule sur lui-même à la surface de la plate-forme et s'empare discrètement d'une poignée de poussière et de cristaux étalés à sa surface.

Mord s'élance à nouveau droit sur lui, l'épée brandie.

— Avec cette épée, je vais te découper en…

Bell rectifie sa position grâce au regard de l'aventurier, puis, en serrant le poing, il réduit à l'état de poudre ce qui s'y trouve pour le lancer sur son attaquant.

— Que…

La silhouette de l'assaillant invisible apparaît enfin dans le nuage de poudre de cristaux bleus. Ces derniers se déposent sur lui allant même jusqu'à révéler la longue épée qu'il tient, dévoilant avec exactitude la position de Mord.

L’homme invisible, soudain illuminé par cette aura scintillante et superbe, se tient face à Bell.

— Pfouh !

— Râââh !!

Mord abat son épée longue sur le lièvre blanc qui vient de tirer Foug’Auroch de son fourreau.

Evitant la lame scintillante qui s’abat en diagonale sur lui, il la pare de sa dague écarlate tenue dans sa main gauche.

La collision des deux lames fait s’envoler des étincelles. Les crissements du métal résonnent. Un claquement sonore retentit, et un bout de la lame bleue valse dans les airs. Mord est projeté en arrière par le choc puis se fige sur place, tenant dans sa main droite la poignée de son épée brisée.

Pour autant, Bell n’en a pas terminé avec lui.

Plantant son pied gauche juste devant l’homme il utilise l’élan de son coup précédent pour pivoter et lui décocher plusieurs coups de pied successifs.

C’est la technique qu’Aiz lui a apprise.

— Râââh ! !

Son talon vient s’écraser sur le crâne de l’aventurier.

— Gaargh ? !

De sa botte à la semelle armée, il vise d’abord sa tempe droite, le même endroit où Mord a frappé Bell la première fois.

La force destructive du coup est telle que Mord est projeté en arrière. Plusieurs craquements inquiétants s’élèvent au même instant, venant du casque, appelé « Tête d’Hadès », que porte l’aventurier.

L’objet magique est parcouru de multiples fissures, puis éclate d’un coup en mille morceaux. Au même instant, le corps de Mord réapparaît soudain sur la plate-forme, soustrait à son invisibilité.

Il est allongé sur le côté, tremblant de rage, les mains appuyées au sol.

— Gnn… Gaaah… Sale… petit… morveuuux ! !

Il tente de se relever, le corps vacillant, la tête dans les mains, son regard haineux injecté de sang fixé sur le garçon.

Bell, qui est lui-même dans un piteux état et hors d’haleine, se prépare à un nouvel assaut.

Les bruits de la bataille continuent à faire rage autour d’eux. Leurs regards se croisent. Il est temps de terminer ce combat pour de bon.

— Ça suffit !

Les bruits de combat tarissent brusquement.

Bell et Mord, qui étaient sur le point de s'élancer l'un contre l'autre, se figent eux aussi sur place, les poings levés. Puis ils regardent autour d'eux, à la recherche du propriétaire de la voix qui vient de s'élever.

Hestia se tient là, Lili à ses côtés, couvrant du regard le champ de bataille.

— Bell et vous autres, comme vous le voyez, je n'ai rien ! Cessez immédiatement ce combat inutile ! Déposez tous les armes !

À la voix d'Hestia, le corps de Bell est aussitôt parcouru d'un soulagement irrépressible. Ses bras s'abaissent presque d'eux-mêmes.

Ses alliés rangent leurs armes, obéissant sans mot dire aux ordres de la déesse.

En revanche, Mord, la rage toujours inscrite sur son visage, est loin d'en faire autant. Il se retourne pour aboyer en postillonnant en direction de ses compagnons.

— Qu'est-ce qu'on a à cirer des ordres d'une déesse ? Faites-leur tous la peau !

En réalité, la plupart des aventuriers de son groupe gisent déjà au sol, se tordant de douleur après la correction que Ryû leur a infligée. Ceux qui sont encore debout resserrent toutefois les mains sur leurs armes, en se disant qu'il est à présent bien trop tard pour faire marche arrière. Quant à Mord, il se retourne vers Bell, se préparant à fondre sur lui.

Cependant…

— Arrêtez-vous.

À ces quelques mots calmes d'Hestia, l'air semble se solidifier.

Comme paralysé par une main invisible, Mord et ses camarades se figent en plein élan. Le visage blême, ils tournent un regard terrifié vers la petite déesse, un gémissement sourd au fond de la gorge. Bell et ses camarades sont eux aussi réduits au silence par l'expression impassible qui a envahi le visage d'Hestia.

C'est là le pouvoir qui contraint les humains à courber l'échine devant les dieux. La force irrépressible des Deusdea.

Hestia vient de libérer son pouvoir divin, non pas dans son propre intérêt, mais pour empêcher ces Enfants de continuer à s'entre-tuer.

— Rangez vos armes.

— Uh… Aah…

Jamais auparavant Bell ne l’a entendue utiliser ce ton. Jamais il ne l’a vue avec cette expression sur le visage. Jamais il ne l’a vue s’adresser aux autres d’une telle manière.

Mord et ses comparses n’ont d’autre choix que d’obéir et de reculer en gémissant vaguement sous le poids du pouvoir qui réside dans le regard bleu de la déesse.

— Aaah ! s’écrie enfin un des aventuriers en tournant d’un coup les talons pour s’enfuir à toutes jambes.

Il est aussitôt suivi d’un second, puis d’un troisième, pendant que les autres réfléchissent à leurs options. Soudain, la troupe entière fait retraite comme un seul homme.

— Attendez, bande de bons à rien ! s’écrie Mord, avant de s’élancer pour les rejoindre.

Le calme profond qui suit une tempête retombe sur la forêt.

— Bell, tu h as rien ?

— Aargh ? !

Bell, qui est resté paralysé, retrouve l’usage de ses membres au moment où la déesse se précipite sur lui. En pleurant, Hestia extirpe une des potions majeures de son sac, débouche le tube et asperge le visage de Bell avec son contenu. Ce dernier tousse de surprise, pendant que la potion au goût sucré soigne les blessures de son visage et de son corps, lui redonnant toutes ses forces par la même occasion.

— Ouiiin ! Pardon, Bell ! C’est ma faute s’il t'a mis dans cet état !

— Euh… Non… Déesse. Au contraire, c’est moi qui n’ai pas été capable de vous protéger. Alors… euh… arrêtez de pleurer ? balbutie Bell sans trop savoir comment consoler la petite déesse éplorée dont le visage est écrasé sur sa poitrine.

Il lève lentement ses bras pour les mettre autour d’elle, tentant de la réconforter comme il le ferait pour un enfant. Jamais il n’aurait osé faire une chose pareille normalement, mais il est terriblement dérouté par le contraste entre l’Hestia en pleurs contre lui et la déesse impassible qu’il a vue quelques minutes auparavant.

Même sans la présence de leur Arcanum, les dieux ne suscitent pas moins le respect des humains.

S’ils savent se refréner de faire courber la tête à tous ceux qui se trouvent autour d’eux par le biais de leur pouvoir divin, c’est parce que,

pour eux, la vie dans le bas monde n’est qu’un jeu. Toutefois, c’est aussi et surtout à cause de l’amour infini qu’ils portent aux Enfants du Monde inférieur et du respect qu’ils ont pour la façon dont ils mènent leur vie.

En baissant le regard sur cette jeune femme qui s’efforce de vivre comme une humaine ordinaire, sans utiliser son pouvoir pour son propre gain, Bell ne peut s’empêcher de ressentir d’un coup une profonde tendresse.

— Ça va, Bell ? demande le jeune homme aux cheveux rouges en s’efforçant de sourire.

— Welf…

— Maître Bell ! Même si je comprends pourquoi vous l’avez fait, veuillez à l’avenir ne pas vous précipiter seul vers le danger ! Vous auriez quand même bien pu nous demander notre aide ! le réprimande la petite porteuse.

Pendant qu’Hestia continue à pleurer en frottant son visage contre la poitrine de Bell, Welf et Lili sont tous deux montés sur la plateforme. Bell leur présente ses excuses et les remercie pendant que la Familia de Takemikazuchi observe la scène d’un peu plus loin, un sourire sur les lèvres en voyant le lien profond qui unit cette équipe.

Hestia s’arrête enfin de pleurer et se relève, décidant enfin de se conduire en déesse.

— Aaah… Il a fallu que je mêle aussi les Enfants de Take à cette histoire. Vraiment désolée.

— Pas du tout, Maîtresse Hestia. Ça ne nous pose aucun problème, rassure Mikoto.

— Merci à toi aussi, capuche, reprend Hestia.

— Capuche ? murmure Ryû interloquée pendant que tout le monde se relaxe enfin.

Le silence léger qui a envahi la forêt après la bataille fait planer un petit sourire sur tous les visages.

Puis, à l’instant exact où Hestia se prépare à reprendre la parole…

— Que…

… le sol se met à trembler.

Ou plutôt, c’est comme si le sous-sol tout entier était secoué.

— Un… Un tremblement de terre ? s’exclame Chigusa.

— Non, c’est plutôt… hésite Mikoto.

— C’est le Donjon tout entier qui tremble ? termine Ôka, tous trois le regard rivé sur le sol.

Les secousses sont de plus en plus violentes, secouant les arbres tout autour et faisant bruisser brutalement leurs feuilles.

— Ces secousses ne me disent rien qui vaille… chuchote Ryû, au moment où Bell réalise une chose.

Un événement totalement inattendu est sur le point de se produire. Les secousses n’en sont que l’annonce qui le précède.

Le 18e sous-sol tout entier tremble autour d’eux. Puis brusquement, une ombre vient recouvrir la lumière qui tombe du plafond, plongeant les alentours dans l’obscurité.

— Hé ! C’est quoi, ce truc ? s’exclame Welf, le nez en l’air.

Le plafond de cet étage est entièrement recouvert de cristaux, et au centre du soleil qui d’habitude illumine cette strate se tient le plus énorme de tous.

À l’intérieur, on aperçoit à présent une forme indistincte, se débattant lentement. Tel un kaléidoscope inquiétant, les facettes du cristal géant répètent cette sombre et grotesque silhouette à l’infini.

La chose monstrueuse bloque la lumière qui d’ordinaire s’échappe du cristal, chacun de ses mouvements projetant une ombre sur le sous-sol.

Comme les autres, Bell a remarqué cet étrange phénomène et l’observe avec attention, alors qu’une secousse encore plus violente que les précédentes se produit. Le groupe des aventuriers qui étaient autour de la plate-forme s’est arrêté en pleine fuite et tous se tiennent immobiles dans une position de défense, leurs mains instinctivement posées sur leurs armes.

Puis tout à coup, un craquement assourdissant résonne.

Une fissure apparaît.

La ligne épaisse court sur l’ensemble de la surface du cristal géant, au sein duquel la silhouette sombre continue de s’agiter.

— Une fissure ! C’est un monstre ? s’écrie Chigusa.

— Impossible. Cet étage est un palier sécurisé ! contredit Lili d’une voix tremblante, tandis qu’elles observent plusieurs éclats qui se détachent du corps principal et plongent au sol tout en scintillant doucement.

Les fissures se multiplient pour recouvrir toutes les surfaces du cristal géant. La masse noire qui gesticule à l’intérieur se bat à présent avec violence, tapant des poings et des jambes, semblant grandir un peu plus chaque seconde.

— Argh, non… Ne me dites pas que c’est ma faute, grogne Hestia.

Tous se retournent vers elle avec surprise.

— C’est une plaisanterie ? J’ai à peine utilisé mon pouvoir divin… dit-elle d’un air incrédule, le regard toujours rivé au plafond.

Les craquements sont de plus en plus puissants, comme si la chose à l’intérieur du cristal tentait de le briser de l’intérieur.

— Je me suis fait repérer ?

— Non. Ce n’est pas la faute d’Hestia, dit Hermès, toujours perché dans son arbre, observant lui aussi le spectacle.

— Maître Hermès, qu’est-ce que vous avez encore fait ? ! s’écrie Asphi avec suspicion.

— S’il te plaît. Mes petits divertissements n’ont pas le pouvoir de déclencher un événement de cette envergure, répond-il en continuant à surveiller la silhouette noire. Aaah… Ouranos… Où sont passées mes prières ? Ça n’était pas du tout prévu, ça !

Il crache sa frustration, le regard étréci, comme si la fin du monde approchait.

— Arrêtez de parler tout seul et expliquez-moi ce qui se passe ! Qu’est-ce que c’est que cette chose ?

— Juste une petite perte de contrôle. On dirait qu’il est encore plus sensible que d’habitude. Et il a remarqué notre présence, continue mystérieusement Hermès en ignorant les supplications paniquées d’Asphi. Vois-tu, le Donjon nous hait. Il ne supporte pas le fait que nous, les dieux, l’ayons enfermé aussi profond.

Sous le regard incrédule d’Asphi, Hermès continue à observer le phénomène. La jeune femme est sur le point de répliquer lorsqu’un craquement assourdissant l’interrompt.

Au même moment, tous les monstres présents dans la forêt se mettent à hurler en chœur en direction du ciel. Le vacarme des craquements et des cris résonne dans toutes les directions.

— Asphi, retourne à Rivira et appelle des renforts.

— Des renforts ? Ne me dites pas que vous voulez combattre cette chose au lieu de faire retraite vers un autre sous-sol !

— Si, je crois… répond Hermès sans finir sa phrase.

Comme pour lui renvoyer ses paroles, le grondement d'un éboulement s'élève, se mêlant au tohu-bohu.

Asphi tourne la tête dans sa direction. Ses yeux s'écarquillent d'effroi derrière ses lunettes.

— Le tunnel d'accès vient de s'effondrer… De toute évidence, le Donjon n'a pas l'intention de nous laisser nous en tirer aussi facilement, commente Hermès.

— Bon sang, cette fois c'en est trop ! Je vous préviens, Maître Hermès, si jamais je meurs à cause de ça, vous me le paierez ! s'exclame Asphi avec colère en sautant de l'arbre pour s'éloigner.

Le dieu la regarde s'en aller avec un petit haussement d'épaules de regret, puis il relève les yeux au plafond.

— Bon…

Les fissures sont de plus en plus larges, le cristal se désagrège.

Au centre de l'immense fleur de lotus blanche, un visage monstrueux point, entouré d'éclairs.

Hermès contemple la chose avec fascination, puis un sourire joyeux teinté d'embarras se peint sur son visage.

— Ah là, là, je le savais, c'est un Monster Rex.

Ayant réussi à briser le cristal, le monstre se montre enfin, la tête la première.

C'est comme si un énorme visage venait d'apparaître au plafond du 18e sous-sol, ses énormes yeux bougeant de part et d'autre se posant sur tout ce qui bouge en dessous. Ensuite, c'est au tour de ses épaules, puis de ses bras d'apparaître, puis tout le haut de son corps. Le monstre ouvre grand son énorme bouche.

— OOOH ! !

Son rugissement terrible résonne dans toute la strate comme le cri d'un horrible nouveau-né. Le Goliath, pourtant strictement assigné au 17e étage, vient briser l'interdit pour naître dans le palier sécurisé du Donjon.

Le monstre brise les restes du cristal qui l'entourent pour s'étirer jusqu'à la taille, puis laissant ensuite la pesanteur faire son œuvre, il tombe

du plafond tel un météore noir, emportant au passage une pluie d'éclats de cristal d'une taille bien supérieure à celle d'un humain normal. En pleine chute, il tourne sur lui-même pour écraser de ses deux pieds l'arbre géant qui se tient au centre de cet étage, provoquant une explosion fracassante.

Un bruit horrible s'élève de l'arbre qui, écrasé par l'impact, s'enfonce à demi dans le sol, le tronc à moitié déchiqueté. Les éclats de cristal s'écrasent aux alentours à la suite du Goliath, déchirant tout sur leur passage et se fichant profondément dans le sol.

Le ciel bleu du jour a complètement disparu. Les cristaux blancs qui se tenaient en son centre pour fournir la lumière à l'ensemble de la strate ont été pulvérisés par le monstre.

Le sous-sol est à présent plongé dans la pénombre. Seule subsiste la lueur des cristaux bleus qui baigne le paysage dans la demi-obscurité d'une nuit de pleine lune.

La masse qui se tient au centre se redresse, dévoilant à tous la vision totalement inattendue d'un Monster Rex.

La créature relève la tête et descend des restes de l'arbre écrasé.

— Que… Quoi ?

Aux premières loges pour observer la chute du Goliath se trouve le groupe de Mord, qui traversait la plaine herbeuse après avoir quitté la partie est de la forêt, juste devant l'endroit où le monstre a atterri.

Normalement, la peau du Goliath est gris cendre. Celui-ci est d'un noir profond, et ses yeux énormes sont sanguinolents. Il se tient là, observant Mord et ses camarades, impassible.

— Ooorhaaah ! !

— N… Nooon ! !

Tous les membres du groupe de Mord ont l'habitude d'attendre que d'autres équipes se chargent de vaincre le Goliath, avant de passer par le 17e sous-sol en toute sécurité. Ils savent qu'ils ne sont absolument pas de taille à faire face à ce monstre. Leur terreur est telle que la seule idée qui leur vient est de fuir.

— Qu'est-ce que c'est, cette chose ? ! s'exclame Welf avec surprise.

— Un Goliath noir ? s'étonne Lili.

L'équipe de Bell, qui a atteint l'orée de la forêt de l'est, est, elle aussi, stupéfaite par la vision qu'elle découvre.

Le monstre se met brusquement à la poursuite de Mord et ses hommes. Même à cette distance, Bell se rend compte que ce Goliath est bien plus

rapide et agile que celui auquel il a échappé à l'étage précédent.

— Je pense… que ce monstre a été envoyé pour me tuer… Ou alors, il est venu pour Hermès et moi. C'est un assassin envoyé par le Donjon pour se débarrasser de nous, dit Hestia, se doutant que le mystérieux labyrinthe a donné naissance au monstre après avoir senti la présence des deux dieux en lui.

Malgré les explications d'Hestia, le groupe ne comprend pas vraiment de quoi elle parle, mais chacun déglutit bruyamment en entendant que le monstre est là pour la tuer.

Cependant, malgré sa vitesse et sa puissance apparente, il semblerait que sa naissance précipitée ait paré le Goliath d'une intelligence plus que minime, car il se contente d'attaquer ce qui bouge autour de lui.

— Nous… devons aller les aider… Vite ! s'exclame Bell.

En entendant les hurlements de terreur de la petite troupe de Mord, il se prépare à voler à leur secours.

— Attends.

La main de Ryû surgit par-derrière pour le retenir.

Elle vient se placer en face du garçon, son regard bleu ciel brillant sous sa capuche.

— As-tu vraiment l'intention d'aller les sauver ? Juste aidé de ce groupe ? demande-t-elle d'un ton si neutre qu'il en paraît presque froid.

La question mérite d'être posée.

L'équipe de Bell contient moins de cinq aventuriers supérieurs. C'est une force largement insuffisante pour résister à un monstre de niveau 4 comme le Goliath.

Et surtout, pourquoi diable iraient-ils risquer leur vie pour sauver un groupe de criminels ?

Bell est assailli un instant par le doute.

Mais pas plus.

— Oui, sauvons-les.

Les yeux de Ryû se ferment à demi à sa réponse presque instantanée.

— Tu n'es pas digne de diriger une équipe, dit-elle d'un ton sévère.

Bell sent son cœur se briser devant son regard profondément désapprobateur.

À la seconde suivante, avant qu'il n'ait le temps de se morfondre, elle lui sourit.

— Toutefois, tu n’as pas tort, termine-t-elle, son sourire réchauffant à nouveau la poitrine de Bell.

Elle lâche le jeune garçon, se détourne et se met à courir vers le Goliath, sa cape flottant au vent. Elle se précipite la première à la rescousse du groupe de Mord.

Bell, réconforté par ses paroles, pivote lui aussi avec confiance vers ses camarades.

Il regarde chacun tour à tour, recevant un hochement de tête décidé de Lili, Welf, Mikoto, Ôka, Chigusa et finalement Hestia.

— Pardon… et merci, murmure-t-il.

Puis il s’écrie :

— Allons-y !

Les sept silhouettes s’élancent hors de la forêt, courant à travers la plaine.

Elles se dirigent vers le centre du sous-sol, à l’endroit d’où s’élèvent explosions et hurlements de terreur.

L’équipe de Bell se lance dans la bataille contre le monstre titanesque.

© Suzuhito Yasuda

Chapitre 6 L'ode aux héros

Le plafond a perdu sa lumière, plongeant le sous-sol dans une pénombre bleutée.

Les aventuriers de Rivira se sont précipités sur la place centrale de la ville et grâce à leur position élevée, ils n’ont aucun mal à observer les événements de l'île située à l’ouest du lac.

— Qu’est-ce que c’est que cette chose, encore…

Au loin, au centre du sous-sol, une silhouette noire s’agite en tous sens, comme si elle chassait quelque chose. Les aventuriers de Rivira ne peuvent pas distinguer ses victimes, mais la position de la place au bord de la falaise leur permet d’entendre les hurlements effrayants qui proviennent de la plaine.

Jamais cet étage n’a vécu un événement aussi aberrant. Les habitants de Rivira, célèbres pour leur capacité à se protéger, ne savent pas comment réagir. Ils se contentent d’observer cet affreux spectacle, immobiles, sans savoir que faire.

— Bors ! Bors ! Quelqu’un a vu Bors ? !

— An… Andromeda ? ! D’où est-ce que tu sors ? ! Je rêve ou bien tu viens de tomber du ciel, là.

— Pas le temps pour ça ! Bors, tu dois dire à tous les aventuriers de la ville de réunir leurs armes ! On doit à tout prix abattre ce Monster Rex ! ordonne Asphi d’une voix désespérée à l’aventurier qui tient le bureau d’échange de Rivira. L’homme massif au bandeau sur l’œil qui se tient devant elle déglutit avec surprise.

— Comment ça, l’abattre ? Ne raconte pas n’importe quoi, Andromeda. On ne va quand même pas gaspiller nos stocks d’équipement à s’en prendre à cette chose ! C’est bien plus intelligent de s’enfuir !

— Et par où ? Tous les chemins sont coupés ! Le tunnel au sud s’est effondré, nous ne pouvons même plus remonter à la surface ! rétorque Asphi d’un ton péremptoire.

L’homme écarquille les yeux et se tourne d’un coup vers le sud pour constater qu’un nuage de poussière s’y élève avec consternation.

— On… On pourrait tenter de gagner du temps pendant qu’on dégage le tunnel et qu’on arrive à s’extirper d’ici.

— Tu plaisantes, j’espère. Même d’ici on peut voir à quel point l’effondrement est sérieux. Combien d’heures t’imagines-tu que ça nous prendra pour dégager ça ? Une demi-journée ? Un jour entier ? Et pendant ce temps, qui s’occupe de détourner l’attention du monstre ? Tu t’imagines vraiment qu’on peut rouvrir le passage avant d’être écrasés comme des mouches ? J’aimerais bien voir ça.

— C’est… C’est juste un Goliath… Inutile de tous se précipiter à l’attaque…

— Vraiment ? Regarde et dis-moi que c’est un Goliath normal, que tu vois, répond Asphi en dirigeant son regard au-delà de la falaise, en direction de la silhouette noire en train de faire des ravages dans la pénombre.

Chaque fois que les poings du monstre s’abattent au sol, l’impact se propage jusqu’à eux.

— Ce n’est qu’une supposition, mais j’ai l’impression que l’apparition du Goliath et notre confinement sont liés. Tant que nous ne l’aurons pas vaincu, nous ne pourrons pas sortir d’ici. Je vous conseille à tous de renoncer à attendre des secours.

— Bon sang… grogne Bors, semblant finalement se rendre à l’évidence.

Sans perdre un seul instant, l’homme à l’apparence si effrayante se retourne vers la foule et lève les deux bras en l’air pour attirer leur attention.

— Bon, vous tous ! ! Vous avez entendu ? On part abattre cette saloperie ! N’essayez pas de vous dérober maintenant, parce que sinon, je vous jure que vous ne remettrez jamais les pieds dans cette ville ! s’écrie-t-il d’une voix forte.

À ces ordres, les aventuriers semblent enfin se résoudre à l’action. Les habitants s’élancent à la recherche de leur équipement puis en direction de la plaine.

Après avoir contemplé quelques instants l’agitation soudaine qui s’élève autour d’elle, Asphi s’approche du garde-fou qui borde la place.

— Il est temps pour moi aussi d’y aller, dit-elle après avoir jeté un œil en direction du monstre.

Puis elle pose une main sur la barrière et s’élance par-dessus sans la moindre hésitation, droit dans le vide.

La bataille qui fait rage sur la plaine herbeuse s’est transformée en scène infernale.

Le Goliath est concentré sur le groupe de Mord. Ceux qui ne courent pas assez vite sont projetés avec violence vers le ciel par les poings géants. Et ceux qui parviennent à éviter ce sort valsent tout de même dans les airs comme des marionnettes au moment de l’impact des poings du monstre sur le sol.

Les hurlements s’élèvent les uns après les autres, mais les aventuriers sont trop occupés à courir pour se soucier de leurs camarades. Tous tournent le dos au monstre pour tenter de s’éloigner au plus vite du géant noir. Leur fuite est totalement désordonnée.

— Ooohhh…

En voyant ses victimes s’enfuir en tous sens, une grimace se peint sur le visage du Goliath.

Le monstre géant a à peu près la même morphologie qu’un Orc. Ses jambes sont courtes et épaisses et les deux tiers de son corps sont dévolus à un torse massif. Son dos constamment voûté est recouvert de longs cheveux qui descendent de son crâne.

Le regard du Goliath passe d’une silhouette à l’autre et s’arrête sur place, cessant de les poursuivre. Avec une soudaine lueur meurtrière dans le regard couleur sang, il se penche légèrement vers l’avant.

Puis à la seconde suivante, il ouvre grand la bouche où une énorme explosion se déclenche.

— Aaah ! !

Dans un rugissement assourdissant, une onde destructive s’échappe de ses mâchoires.

L’onde atteint le sol au pied de l’aventurier qui se trouvait le plus loin de lui. L’homme n’a même pas le temps de crier qu’il est propulsé dans les airs avec une partie de l’herbe et du sol de la plaine. Ses comparses ne peuvent rien faire d’autre que regarder son corps s’abattre au sol comme une poupée de son. Une terreur indicible s’empare d’eux.

— C’est… C’est une Mortehurlée ?

Ce n’est pas un simple cri d’intimidation. C’est une attaque magique qui transforme la gorge du Goliath en un canon dévastateur dont la puissance et l’envergure dépassent de loin ceux des Molosses Infernaux.

Réalisant l’enfer dans lequel ils sont coincés, les aventuriers félons pâlissent à vue d’œil.

— Oooh !

Le Goliath rugit à nouveau, la tête rejetée en arrière. Le cri du Monster Rex résonne jusque dans les moindres recoins du sous-sol quand soudain, des centaines de cris lui répondent. Les autres créatures ont entendu son appel.

— Quoi ? !

Ils viennent de partout : de la forêt, de la plaine, des marais.

Tous les monstres présents à cet étage se mettent en marche vers le Goliath. Les aventuriers se figent en voyant les troupeaux de monstres se précipiter dans leur direction.

La vague meurtrière s’avance sur eux des quatre points cardinaux au milieu des rugissements et des cris de toutes sortes.

— N… Nooon !

Les aventuriers n’ont d’autre choix que de brandir leurs armes pour se défendre, pendant que le Goliath reprend sa progression avec un calme effrayant. Méthodiquement, il commence à relâcher une succession de Mortehurlée, projetant sans discrimination dans les airs les aventuriers et les monstres qu’ils combattent, se dirigeant vers un aventurier en particulier.

L’Homme-Bête en est réduit à frémir de peur sous le regard rouge sang, pendant que l’ombre du Goliath arrive sur lui.

Le monstre lève son poing épais en arrière pour abattre le coup meurtrier en rugissant.

À cet instant, une aventurière arrive dans un grand coup de vent.

Sa cape flottant derrière elle, Ryû profite de l’angle mort du Goliath pour se précipiter et lui porter un coup puissant de son sabre de bois qu’elle enfonce dans son genou gauche. Un énorme craquement résonne et la jambe du géant est prise de tremblements. Déséquilibré, le géant manque sa cible et son poing s’abat trop loin de l’Homme-Bête pour le blesser.

Ôka et Mikoto arrivent à leur tour sur les lieux, tentant désespérément de dissimuler leur terreur tandis qu’ils doublent l’aventurier cloué sur place pour se précipiter eux aussi sur la créature.

— Oooh !

— Râââh !

La hache et le sabre s’abattent eux aussi sur le genou gauche du monstre, mais une mauvaise surprise accueille les deux aventuriers.

Une douleur intense parcourt leurs poignets. La hache de guerre d'Ôka est brisée par l'impact, tandis que la lame du sabre de Mikoto se brise en deux.

La peau du Goliath, plus dure que l'acier, s'en sort sans la moindre égratignure.

— Vite ! En arrière ! ordonne Ryû, sa voix tranchant au travers de la surprise qui a figé sur place les deux aventuriers.

Ôka et Mikoto se reprennent d'un coup et se retournent pour fuir sous le regard haineux du Goliath, qui les observe passer sous sa main gauche puis sous sa main droite. Le monstre se cabre brusquement en projetant ses bras derrière lui.

— Gnn… Oooh !

Puis il balance son bras droit de toutes ses forces, opérant un tour complet sur lui-même, son poing fauchant au passage tout ce qui se trouve autour de lui, dont des blocs entiers de terre. Il projette ainsi au loin Ôka et Mikoto, qui ont échappé d'un cheveu à l'attaque.

Sans perdre un instant, le Goliath ouvre la gueule une fois de plus, visant les deux aventuriers effondrés sur l'herbe de la plaine.

— Brûle tout sur ton passage, retour karmique !

La tête du monstre est prise dans une énorme explosion avant même qu'il n'ait le temps de pousser sa Mortehurlée.

Welf, qui vient de lancer son sort d'anti-magie, se tient le bras tendu vers le monstre qui tousse de la fumée.

L'assaut magique du monstre a été coupé net. Welf reste debout à observer le nuage qui enveloppe le monstre quand soudain un regard malfaisant se pose sur lui, apparaissant derrière la poussière.

Welf a à peine le temps de réagir que le monstre s'est déjà placé de manière à relancer la même attaque, sans se soucier une seule seconde de son visage et de sa bouche brûlés.

— Gaah !

— Guuh ? !

Le cri que pousse le Goliath rate sa cible, car le forgeron est sauvé au dernier moment par Ryû qui en dévie la trajectoire.

Elle a profité de l'inattention du monstre pour sauter sur son dos, grimper les sept mètres environ que fait le monstre et finalement lui envoyer un coup de pied violent à l'arrière du crâne. Pour finir, elle profite

de son élan pour infliger une dernière ruade à la joue du monstre puis atterrit de nouveau au sol.

— Il est solide… et rapide. Décidément, c'est loin d'être un Goliath ordinaire, murmure-t-elle en fronçant les sourcils sous sa capuche, tout en se mettant à distance du monstre.

Le Goliath qui apparaît au 17e sous-sol est à peu près de niveau 4. Celui-ci est cependant bien différent de ceux qu'elle et ses camarades ont vaincus encore et encore. La résistance de sa peau est telle que les mains de Ryû lui font déjà mal, et il est armé d'une attaque à distance qu'il ne devrait normalement pas posséder. Et, plus que tout, sa rapidité et ses réflexes sont trop élevés pour un monstre aussi massif.

Aucun doute, la puissance de cet ennemi atteint facilement le niveau 5, conclut-elle enfin.

Tout en sentant le désespoir s'instiller doucement en elle, elle tente de réfléchir au moyen de terrasser seule un tel adversaire.

Faire retraite ne servira à rien. Ses longues années d'expérience lui disent que tous ceux qui tournent le dos à ce monstre ou qui perdent la volonté de lui résister se font aussitôt dévorer.

Alvus Lumina, son épée de bois, à la main, une arme faite dans le bois sacré de son pays natal, la belle guerrière elfe tente de détourner l'attention du monstre en se lançant dans un assaut contre ses jambes.

— Wuuooohhh aaahh ! !

Les attaques de Ryû, qui est au niveau 4, semblent être les seules capables de faire ressentir au monstre la moindre douleur. L'Elfe est si rapide qu'il n'arrive pas à suivre ses mouvements. Elle court autour de lui comme une ombre sans cesse en déplacement.

Le Goliath agite les bras en tous sens, avec un rugissement agacé, tentant de se débarrasser de cet insecte bien embêtant.

À une centaine de mètres de l'endroit où Ryû combat le monstre géant, le groupe de Mord est engagé dans une bataille contre une troupe de monstres.

— Scott ! Gaïl ! Où vous êtes ? Aidez-moi ! Aidez-moi, je vous en supplie ! ! s'écrie le caïd d'une voix paniquée au milieu des

rugissements des créatures de toute sorte et des hurlements des autres aventuriers.

Il crie les noms de ses deux compagnons, mais personne ne lui répond.

Scarimbrés, Grizzlectes, Libellules Revolver, Minotaures, une foule de monstres en tout genre des strates intermédiaires l'assaille de toute part à coups de crocs, de griffes ou de cornes. Mord s'est jusqu'ici arrangé pour les repousser à l'aide de son épée longue, mais la charge continue sans faire mine de s'arrêter.

Devant, derrière, à droite ou à gauche, les monstres fondent sur lui, le poussant dans ses derniers retranchements.

— Graaarh !

— Gaah ? !

Un Grizzlecte vient de lui assener un puissant coup de patte derrière l'épaule, ses griffes arrachant au passage une partie de son armure. Le choc le force à lâcher son épée qui décrit un arc dans les airs avant de retomber. Mord lui aussi est projeté au sol.

Il se redresse avec difficulté en se tenant l'omoplate, pour voir trois Grizzlectes se précipiter sur lui.

Les monstres sont déjà si proches que le visage de l'aventurier se fend d'une grimace de terreur qui lui donne l'air d'un vieil homme.

La gueule déjà ouverte d'anticipation, les trois créatures se ruent sur lui, les crocs découverts.

— Non, arrêteeez ! !

Avant que l'écho de son hurlement hait le temps de résonner, quelque chose passe devant lui à la vitesse de l'éclair.

— Que… ?

Un aventurier s'empare de l'épée longue de Mord et tranche en quelques gestes le cou d'un des trois monstres. C'est le garçon aux cheveux blancs.

Puis il se place devant Mord pour le protéger et fait face aux deux adversaires restants. Profitant de l'élan de son coup précédent, il envoie la lame plonger dans la poitrine de l'un d'eux. Elle transperce la pierre magique du monstre, qui se désagrège aussitôt.

Le Grizzlecte restant lance une patte vers la tête du garçon, qui l'évite pour lancer aussitôt sa contre-attaque.

— Pourquoi… Pourquoi toi ? murmure Mord, stupéfait.

Une nouvelle créature se joint au combat. Le jeune homme s’est aussitôt retourné pour l’affronter.

Puis tout à coup, un poing ferme s’empare du col du scélérat au niveau de sa nuque.

— Vous allez gêner maître Bell, alors je vous emmène ailleurs !

— Gargl ! Aaargh ? ! Qui… Qui t’es toi ! Ouille ! Mes fesses ! s’écrie Mord, emporté sur le dos à la suite de la personne mystérieuse, sa vision complètement brouillée.

C’est Lili la porteuse qui, avec son énorme sac sur le dos, s’est emparée de lui et le tire sans façon à sa suite de la même manière qu’elle traîne d’habitude les cadavres des monstres. L’aventurier se met à crier de douleur chaque fois que son arrière-train rencontre les cristaux pointus qui poussent un peu partout sur la plaine.

Toutefois, la Prum continue sa course avec une précision parfaite. Grâce à sa spécialisation, elle a l’habitude de repérer avec exactitude les positions des aventuriers et des monstres, tout en sachant rester à l’écart des combats pour remplir son rôle. Elle se faufile avec agilité entre les échauffourées, Mord à sa suite, jusqu’à ce qu’ils se retrouvent hors de la zone de combat.

— Si vous n’êtes plus capable de vous battre, cachez-vous ou bien fuyez, c’est comme vous le souhaitez. Mais essayez au moins de ne pas gaspiller la vie que maître Bell vient de sauver, déclare Lili en relâchant le col de l’aventurier dans une partie de la plaine vierge de la présence des monstres.

L’homme se redresse aussitôt avec surprise et lui demande :

— Hé… Hé ! Attends ! Pou… Pourquoi vous nous aidez ?

Plus loin sur la plaine, Bell, ses cheveux blancs volant au vent et l’épée longue à la main, continue de se battre, tendant le bras pour lancer sur les monstres ses éclairs magiques, atteignant sa cible quelle que soit la distance et sauvant à chaque coup un nouvel aventurier.

Lili se retourne vers Mord, qui a posé sa question tout en observant le combat du garçon.

— Vous devriez lui être reconnaissant d’être quelqu’un d’aussi profondément bon ! rétorque-t-elle en lui tirant la langue, avant de se précipiter à nouveau vers les combats.

Les bruits de ses pas s’éloignent puis disparaissent, laissant Mord tout seul.

— Je comprends rien à ce qui se passe… murmure-t-il finalement, le visage complètement défait.

Seuls les tintements des épées lui parviennent en guise de réponse.

— Chigusa, tu es sûre que nous avons eu raison de les laisser ?

— Hein ? Oh, oui… D'abord, nous devons réunir des armes de rechange.

Hestia et Chigusa courent à toutes jambes en direction du lac, traversant la plaine à l'ouest pour s'éloigner des combats. Chacune porte un sac débordant d'objets de toutes sortes qui tintent au rythme de leur course.

— Je n'en ai jamais fait l'expérience moi-même, mais… les autres m'ont raconté que lors d'un combat contre un Boss de niveau les armes et les boucliers se brisent presque tout de suite et qu'il faut absolument avoir de quoi les remplacer… halète Chigusa, ses yeux à moitié cachés derrière sa frange.

À ses explications, Hestia se frappe la paume de la main en signe de compréhension. Chigusa a raison. Un combat qui dure aussi longtemps contre un monstre aussi puissant doit forcément nécessiter beaucoup d'équipement.

Chigusa et Hestia sont en route pour Rivira, dans l'espoir de persuader les aventuriers de la ville de leur céder des armes et tout autre équipement pour le combat. Comme Chigusa n'est qu'au niveau 1 et qu'Hestia n'a pas de statut, elles ne feraient que gêner les autres si elles restaient sur le champ de bataille. Lili soutient l'équipe de Bell, tandis qu'elles se chargent de cette tâche qui a l'avantage de les éloigner des combats.

— Argh ! ! Chi… Chigusa !

Au moment où elles arrivent enfin en vue du pont qui traverse le lac pour mener à la ville, un Grizzlecte se précipite sur elles. Jusqu'ici, elles ont réussi à avancer sans être repérées par les monstres, mais impossible d'échapper à celui-ci. En voyant comment la créature les charge à quatre pattes, Chigusa saute devant Hestia, l'air décidé à se sacrifier s'il le faut quand une flèche se fiche dans l'œil de la bête.

— Oh !

Un archer elfe vient de s’occuper du monstre, l’arrêtant net. Il n’est pas seul. Les aventuriers de Rivira avancent en masse, passant de chaque côté d’Hestia et Chigusa, courant en direction du combat qui a lieu de l’autre côté de la plaine.

— Regarde, Chigusa ! Ce sont les renforts !

— Les aventuriers de la ville ! s’écrient-elles en les regardant passer, les joues rouges d’excitation.

Certains s’indiquent une direction précise. Les signes de main s’enchaînent et s’échangent avec rapidité puis, après plusieurs hochements de tête, les aventuriers se séparent en trois groupes distincts, un pour s’occuper des monstres, un pour aller au secours du groupe de Bell, et un troisième pour prendre le Goliath d’assaut.

Les aventuriers s’élancent avec un cri de guerre, leurs épées tirées.

— C’est seulement dans ce genre de circonstances qu’on peut compter sur eux ! grogne Asphi en arrivant la première au secours de Ryû et des autres.

En entendant le cri de guerre s’élever de l’autre côté de la plaine, elle s’élance au milieu des herbes. Elle sort des fioles du sac attaché à sa ceinture et les lance sur le Goliath.

Le géant, toujours occupé à suivre les mouvements rapides de l’Elfe, reçoit les flacons en plein sur la joue. Elles explosent violemment au contact de sa peau.

— Oooh ? !

— Rââh, ce n’est pas possible ? Même pas une petite brûlure de rien du tout ?

N’importe quel autre monstre des strates intermédiaires aurait été réduit en cendres avec une de ces fioles d’huile explosive, la spécialité d’Asphi en tant qu’artisane. Malheureusement, les deux grenades ne semblent pas avoir causé la moindre blessure au Goliath.

Le monstre déclenche un de ses hurlements dans sa direction, mais Asphi l’évite sans problème pour rejoindre Ryû.

— Lion ! Je ne pense pas avoir à te l’expliquer, mais les renforts vont lancer une attaque simultanée. Tu peux continuer à détourner son attention,

pendant ce temps ?

— Bien. Dans ce cas, mettons-nous-y à deux.

— Hein ? Ah non, attends…

— Parfait vous tous ! Andromeda se charge de servir d'appât ! Vous pouvez commencer vos incantations !

— Bors ? ! Bon sang, tu me le paieras ! ! s'écrie Asphi d'un ton plaintif en se voyant chargée du rôle le plus dangereux de toute l'opération.

Elle s'élance dans la direction opposée de celle de Ryû, pour mettre le géant entre elles deux. Grâce à leur rapidité, elles sont le fer de lance de cette attaque.

— En plus, on a toutes les armes qu'on veut à notre disposition, bon sang ! Dès que la vôtre cède, venez nous voir pour la remplacer !

À l'écart du champ de bataille, au sommet d'une petite colline qui se trouve au sud, entre l'arbre central écrasé et le tunnel fermé par l'éboulement, les aventuriers de Rivira sont occupés à préparer et placer des armes de toute sorte. Épées et boucliers appuyés aux rochers, lances plantées dans le sol, et tout un stock préparé à l'arrière. Humains et semi-humains vont et viennent sans façon, s'emparant d'armes et de boucliers pour repartir avec vers la bataille. Hestia et Chigusa arrivent sur les lieux en plein milieu du remue-ménage.

— Je… Je crois qu'avec ça, on devrait pouvoir trouver ce qu'on cherche !

— In… Incroyable…

Les deux jeunes femmes observent les aventuriers de toutes les Familias confondues s'équiper puis aller entourer le monstre géant, dans la plus grande coopération.

— Encerclez-le ! Il faut le cerner complètement !

Les aventuriers se placent de manière à former un périmètre complet autour du Goliath, unissant leurs efforts malgré leurs différences, s'espaçant de manière à ne pas être les uns sur les autres.

Elfes et autres mages se sont réunis dans un petit groupe à l'écart et ont entonné leurs incantations. Des cercles magiques de toutes tailles, de formes et de couleurs variées apparaissent aux pieds de certains d'entre eux. Ce sont des mages de haut rang, comme le prouve la capacité avancée *Voie magique* qui leur permet d'augmenter la puissance et l'envergure des sorts de tout type de magie.

Les longues incantations se succèdent, préparant une attaque d’une puissance formidable.

Un groupe de Nains portant des boucliers se charge de les protéger pendant qu’ils sont sans défense, occupés à tisser ensemble leurs magnifiques sortilèges.

— Aaaoooh !

Ayant remarqué leur présence, le Goliath lance une de ses Mortehurlées contre le groupe d’aventuriers le plus proche. Cependant, le mur formé par les boucliers des Nains tient bon contre l’attaque, à tel point que rien n’atteint les mages.

Il est vrai que son cri n’a pas une puissance équivalente à un coup direct de ses poings géants. Tant que le monstre reste trop loin pour les frapper physiquement, les boucliers des Nains sont suffisants pour parer n’importe quelle attaque à distance.

C’est pour cette raison que les aventuriers presque tous au niveau 3 qui forment le mur de défense laissent à Ryû et à Asphi le soin d’attaquer directement le monstre.

— Allez l’avant-garde ! A l’attaque ! Écrasez-moi cette chose et faites-vous une réputation !

Des aventuriers plus impétueux que les autres passent entre les mages et le mur défensif puis se séparent en groupes de quatre ou cinq pour se lancer à l’attaque en lançant des imprécations pour se mettre du cœur au ventre.

Le premier groupe attend quelques instants que Ryû et Asphi aient terminé leur assaut pour charger à leur tour en visant l’une des jambes du monstre. Ce dernier hausse les sourcils en sentant épées longues, marteaux de guerre et autres haches s’écraser sur son membre inférieur, mais Asphi choisit ce moment exact pour lancer une autre de ses grenades d’huile explosive en plein dans ses yeux, le rendant temporairement aveugle. Le monstre rugit de colère pendant que six groupes différents d’aventuriers continuent de s’attaquer à ses jambes.

— Bell, tu n’as rien ?

— Welf !

Le garçon, qui a été secouru avec le reste du groupe de Mord par les aventuriers arrivés de Rivira, arrive tout juste sur les lieux du combat. Plutôt impressionné par le brouhaha des incantations mêlées aux cris de

guerre des aventuriers, il contemple la scène d'un air éberlué jusqu'à ce que Welf arrive à ses côtés en courant.

— Où sont Mikoto et Ôka ?

— Ils vont bien. Ils se battent avec les renforts contre les autres monstres.

Certes, comme l'accès aux sous-sols supérieur et inférieur a été obstrué, aucun nouveau monstre de plus ne peut apparaître au 18e sous-sol. Malheureusement, un grand nombre de créatures féroces étaient déjà présentes. Bell laisse courir son regard sur le champ de bataille et trouve rapidement les silhouettes de Mikoto et Ôka, se battant aux côtés d'aventuriers et de mages qui font tout ce qu'ils peuvent pour défendre leur territoire.

— Qu'est-ce que tu veux faire ? On va les aider, nous aussi ?

— Moi ?

Bell se tait un instant, quand une voix résonne soudain derrière lui.

— Hé, le lapin ! Reste pas planté là comme ça et viens nous aider ! Ou bien t'as trop peur, c'est ça ? !

La voix un peu malicieuse vient d'un des groupes des attaquants d'avant-garde se préparant à repartir à l'attaque.

Ils ont tous entendu parler de Bell et lui lancent un défi à la manière des aventuriers.

— Vas-y. Montre-leur que l'aventurier avec qui j'ai passé un contrat est un tueur de Monster Rex ! s'exclame Welf avec un sourire en lui poussant légèrement l'épaule.

— D'accord ! acquiesce Bell en hochant la tête.

Ils se souhaitent mutuellement bonne chance et se séparent, partant chacun de leur côté.

Bell se lance à la poursuite du petit groupe, puis se joint à eux. Un homme massif avec un bandeau sur l'œil lui adresse un sourire carnassier en guise de bienvenue.

— Hé, Little Rookie ! C'est tout ce que t'as comme équipement ? Tu vas t'en sortir avec si peu ?

— Il me faudrait une épée longue ! La meilleure que vous avez, s'il vous plaît !

— Parfait ! Prends celle-là, répond l'un des aventuriers avant de lui tendre celle attachée sur son dos.

Bell la prend avec un remerciement dans sa main droite, appuie la lame sur son épaule et entouré des trois ou quatre autres attaquants, se lance à la rencontre du Goliath.

Ce dernier les repère aussitôt et s'élance à leur rencontre.

— Bordel !

— Hein ?

Le groupe d'assaillants change aussitôt sa trajectoire, laissant Bell sur place. Contrairement au débutant qu'il est, ils ont aussitôt détecté le danger et s'empressent de se placer en dehors de la trajectoire du monstre.

Bell se retrouve soudain seul, se demandant s'il ne serait pas par hasard tombé dans un piège. Il continue sa trajectoire, fonçant droit sur le Goliath qui observe son approche de son regard rouge sang.

L'effet est écrasant et lui donne des sueurs froides. Bell tente désespérément de résister à l'aura malfaisante du monstre quand tout à coup l'image d'une chevelure et d'un regard dorés lui traverse l'esprit.

La jeune fille qui a déjà vaincu un monstre du calibre de celui qui se tient devant lui. La guerrière dorée qui se tient encore si loin de lui.

Bell lève ses yeux rubis et fronce les sourcils, agrippant plus fort la poignée de son épée. Puis il accélère le pas et charge le monstre.

— Oooh ! !

Il se précipite droit sur la créature dont les bras géants déchirent les airs. Il abandonne toute idée d'éviter les coups en louvoyant et se rue sur lui à toute vitesse, comme pour se convaincre de se battre au lieu de s'enfuir. Sa vitesse est telle qu'il passe de justesse sous le poing du monstre qui provoque une explosion de terre et de cristaux en s'abattant au sol juste derrière lui.

Ses jambes accélèrent encore, et il tente sa chance. Il est passé sous les défenses du Goliath, mais se garde bien d'oublier sa menace. Il reste aux aguets tout en fondant sur sa cible : la jambe gauche du monstre. Il saisit à deux mains la poignée de l'épée et l'abat en un violent arc de cercle.

— Argh !

Un bruit sourd résonne. La peau du monstre est trop solide pour être percée de cette façon. Mais l'impact lui a infligé une légère blessure. Le monstre tremble imperceptiblement après l'impact. Il commence à plier sous le poids des attaques que les aventuriers font pleuvoir sur lui.

Imitant leur tactique, Bell s'échappe en passant entre les jambes de la créature pour émerger derrière lui, accueilli par les acclamations des autres

aventuriers qui ont eux aussi remarqué que leurs actions semblent porter des fruits.

— Cranel. Ce que tu viens de faire était très dangereux.

— R… Ryû…

— Tu risques franchement d’y passer si tu recommences, déclare l’Elfe qui court à ses côtés.

Bell rentre les épaules comme un enfant qui vient de se faire réprimander en sentant le regard sévère se poser sur lui du fond de sa capuche.

— Je t’enverrai un signal. Suis-moi pour attaquer, et seulement pour ça. Avec ta vitesse, tu ne devrais pas avoir de mal à le faire, déclare-t-elle ensuite en tournant son regard vers l’avant.

— Pas de problème, répond Bell avec un hochement de tête énergique.

Tous deux se lancent à nouveau dans une série de coups contre le Monster Rex, comme un apprenti et son maître.

Les aventuriers s’entêtent à viser les jambes de la créature, car c’est le seul moyen pour la faire tomber au sol et l’immobiliser. Bien qu’ils ne parviennent pas à la blesser à cause de l’épaisseur de sa peau, ils font en sorte de la maintenir en place. Leurs attaques à répétition commencent à porter leurs fruits, et les mouvements du Goliath sont de plus en plus lents.

Puis finalement vient le tour des mages qui ont achevé leurs incantations.

— Que tout le monde batte en retraite ! Le prochain sort va être énorme !

Obéissant à l’ordre qui fuse, Ryû accompagnée de Bell, puis Asphi et le reste des aventuriers s’éloignent du géant. Le monstre, guidé au centre du cercle des mages, réalise en écarquillant ses yeux rouge sang que la magie s’accumule autour de lui. Il est bien trop tard pour reculer, les mages ont déjà levé leur sceptre.

L’énorme cercle magique scintille, puis à la seconde suivante une vague d’ensorcellements s’en échappe avec violence.

Elle est composée de tous les types de magie à disposition. Boules de feu et éclairs meurtriers comme des lances sont envoyés sur la bête, au sein

d’une tornade et d’une pluie de longues et épaisses stalactites de glace. Un groupe de guerriers équipés d’armes magiques renforce le tout en y ajoutant le pouvoir destructeur de cet arsenal au maelstrom de poussière et d’explosions qui enveloppe le Goliath.

Puis la charge prend fin. Tous les aventuriers se tiennent là, le fracas bourdonnant encore à leurs tympans, leurs yeux fixés sur le pilier de fumée qui s’élève au milieu du champ de bataille. Alors que la poussière retombe lentement, le Goliath s’abat enfin à genoux au sol avec un bruit sourd. La moitié de sa tête est gravement blessée, et sa peau est arrachée en de nombreux endroits, révélant des flots de sang, de la chair et des muscles.

Un nuage de vapeur blanche s’échappe en grande quantité de sa gueule ouverte, indiquant l’étendue des dommages internes.

Les aventuriers poussent des cris de joie.

— Allez vous autres, on lui fait la peau pour de bon, cette fois ! ! Faites-en de la chair à pâtééé ! !

Les aventuriers de l’avant-garde fondent sur le monstre de tous côtés, bien décidés à l’achever.

La plupart visent la tête du monstre qui pend au bout de son cou.

— Ryû ?

Bell, dont le visage est fendu du même sourire triomphant que le reste des aventuriers, remarque la façon dont sa compagne vient de se figer. Il écarquille les yeux en voyant avec quelle intensité elle observe la scène.

— Woooh…

A peu près au même moment, les autres aventuriers remarquent la même chose.

Le Goliath, qui ne devrait pas être en état de bouger, vient de relever la tête. Et les blessures qui recouvraient son visage ont disparu.

Le long de son corps, le reste de ses blessures sont enveloppées d’une aura rouge scintillante qui les guérit à vue d’œil. Au bout de quelques instants, la peau du monstre est entièrement soignée.

Le Goliath se relève d’un coup de reins énergique.

— Il se régénère ! s’exclame Asphi avec incrédulité.

Le Goliath, qui vient de guérir à une vitesse incroyable, braque son regard sur les aventuriers qui se sont risqués le plus près de lui, puis sur le groupe de mages horrifiés avant de dresser les bras au-dessus de sa tête.

Il écrase le sol à ses pieds de ses deux poings fermés.

Une énorme crevasse apparaît au centre de la plaine avec une explosion retentissante.

Le choc de l'impact fait déferler un tsunami de débris sur les aventuriers qui entourent le monstre. Il avale en un instant l'avant-garde puis les mages, tandis que les Nains du mur de défense sont projetés dans les airs.

— Que… ?

Bell, qui a eu le temps de reculer rapidement avec Ryû, n'en croit pas ses yeux.

Le mur de défense des aventuriers a été détruit en un instant.

Les attaquants de première ligne ont subi la majorité des dégâts et la plupart sont effondrés au sol. Les mains et les genoux tremblants, beaucoup d'entre eux tentent désespérément de se relever.

De la fumée s'élève de la crevasse qui transperce la plaine couverte de corps.

— Non seulement il a un pouvoir magique, mais en plus il peut l'utiliser pour se régénérer ?

Les cristaux survivants du plafond illuminent le champ de bataille d'une lueur bleutée fantomatique au sein de laquelle le corps du Goliath scintille d'une aura écarlate. Les centaines de braises qui volettent autour de lui sont produites par la combustion de sa propre énergie magique.

La même énergie qu'il utilise pour la Mortehurlée sert de carburant pour sa propre guérison.

Asphi pose un regard incrédule sur le cauchemar que représente ce Monster Rex qui est non seulement affublé d'une puissance incroyable, mais possède en plus le pouvoir de se régénérer.

Les quelques aventuriers encore debout contemplent eux aussi le Goliath, dont le corps est entouré de tant de particules rouges qu'il semble brûler comme un charbon ardent dans la pénombre.

Aux yeux de Bell, la créature apparaît comme les feux infernaux de Sodome s'abattant sur les criminels pour les punir.

— Aaah !

Sans prévenir, le monstre reprend son offensive, lançant ses cris sur tout ce qui bouge, achevant d'immobiliser les aventuriers survivants qui sont tour à tour projetés en tous sens et mis hors d'état de nuire.

— Argh ! ! Bors ! Il faut reformer les équipes et reprendre l'assaut ! s'exclame Asphi.

— T’es folle ou quoi ?

La confusion la plus complète règne sur le champ de bataille. Entre ceux qui ont momentanément battu en retraite, ceux qui s’occupent de soigner leurs camarades et ceux qui ont recommencé à entonner leurs incantations, plus personne n’agit de manière coordonnée.

Comme pour profiter de cette opportunité, le Goliath relève la tête.

— Oooh ! !

— C’est pas vrai ! Il appelle encore d’autres monstres !

Tous ceux encore vivants au 18e sous-sol répondent aussitôt à sa deuxième sommation par leurs propres rugissements. Aussitôt, une nouvelle vague de monstres apparaît dans la plaine.

Les aventuriers survivants se retrouvent submergés par cette nouvelle attaque.

— Cranel, reste ici. Aide les autres à combattre les monstres.

— Mais… et toi, Ryû ? ! s’exclame Bell avec inquiétude.

— Je vais tenir le Goliath à distance avec Andromeda, répond-elle en se tournant vers le monstre géant. Si nous ne pouvons pas le maintenir en place, il écrasera tout le monde. Il faut à tout prix gagner du temps pour organiser la prochaine attaque magique. Bonne chance à toi.

Après ce bref encouragement, elle s’élance vers l’avant-garde.

Bell observe quelques instants sa progression sans réagir, puis pivote pour regarder autour de lui.

Le sol est couvert d’armes et d’équipement brisé. Les attaquants et les défenseurs tentent désespérément de se relever tandis que le reste des aventuriers se bat pour les protéger. Les cris et les tintements de métal résonnent sur le champ de bataille.

Malheureusement, ils n’ont aucune chance de la gagner. Même s’ils arrivent à organiser une nouvelle attaque en règle, ils ne sont pas certains de terrasser le Goliath.

Un gémissement sourd monte dans la gorge de Bell en comprenant à quel point la situation est désespérée. Il baisse le regard sur sa main droite.

Il n’a pas le choix.

Il doit utiliser Argonaute, la compétence qu’il possède et qui est censée lui permettre de renverser une situation.

Malheureusement, c’est une compétence qui requiert l’utilisation d’une quantité énorme d’énergie physique et mentale. Une fois le coup porté, Bell

ne pourra certainement plus faire quoi que ce soit, et encore moins continuer à se battre. Il n’a qu’une seule chance d’agir.

Si jamais ça ne fonctionne pas… Si jamais il ne peut plus se battre…

Son esprit est assailli de doutes qu’il repousse aussitôt, se concentrant sur la charge de sa main.

— Vite… Plus vite…

Il ne peut pas se permettre de foncer avec une demi-charge. Le coup qu’il doit porter doit être à sa puissance maximum.

Il serre les dents, tentant d’ignorer les hurlements de douleur qui s’élèvent autour de lui, pendant que de petites particules brillantes dansent autour de sa main droite.

— Oh non ! s’écrie Lili, en route pour le camp de réapprovisionnement, en voyant l’état désastreux du champ de bataille.

Le Goliath continue son assaut comme si rien ne s’était passé, au centre d’une plaine jonchée de corps. Pire encore, des vagues de monstres se précipitent de toute part pour achever les survivants. Lili se précipite de toutes ses forces vers la petite colline.

— Est-ce qu’il vous reste encore des armes et de l’équipement ?

— Mademoiselle la porteuse ! s’écrie Hestia en la voyant.

— Amenez-moi tout ce que vous avez ! Je me charge de tout distribuer ! ordonne Lili à toutes les personnes présentes au camp de fortune.

Comme la jeune Prum, il s’agit essentiellement de personnes qui ne peuvent pas se battre. Ils se contentent de protéger cette position et de soigner autant de blessés que possible.

Depuis tout à l’heure, ils sont tous plantés sur place, à regarder le champ de bataille avec une expression de désespoir sur le visage.

— Comment ça, les distribuer ? Tu es sûre d’en être capable ?

— Personne d’autre ne va le faire à ma place ! Il vaut mieux que ce soit moi plutôt que quelqu’un qui reste cloué sur place par la peur !

Car non seulement les gens présents au camp et les blessés ne peuvent fuir nulle part, mais retourner sur le champ de bataille où ils ont failli mourir est presque impossible pour la plupart des aventuriers qui ont été

traités au camp. Lili se débarrasse sans façon de son énorme havresac et court en tous sens avec Hestia pour trouver de quoi le remplir.

— Où est passée maîtresse Chigusa ?

— Quand elle a vu l'explosion, elle est partie aussitôt, apparemment très inquiète. Je pense qu'elle a rejoint Ôka et Mikoto, à l'heure qu'il est.

Lili devine que comme elle, la jeune humaine n'a probablement pas supporté de rester sur le côté sans rien faire.

Sachant pertinemment que c'en sera fait d'elle si jamais un monstre l'attaque, Lili est prête à affronter n'importe quel danger pour aider ses compagnons et pour accomplir son rôle de porteuse.

Elle continue à empiler les armes dans son sac, en ignorant l'inquiétude d'Hestia.

— Hein ? !

La Prum s'arrête net en tirant d'un tas une arme imposante.

— Qu'est-ce qu'il y a, mademoiselle la porteuse ?

Hestia s'approche d'elle avec curiosité en voyant le regard avec lequel Lili fixe l'objet.

— C'est… C'est un Drop Item, ça…

L'arme n'a pas de fourreau. Elle est enveloppée de tissu et sa lame noire brille comme si elle était neuve. Elle ressemble à un os géant. Sa poignée est fruste et reliée à ce qui semble être le pommeau de l'épée. Le tissu porte des inscriptions qui indiquent probablement le nom de son propriétaire. Seulement l'étoffe est si vieille et si sale qu'elles sont à présent illisibles.

L'arme appartient probablement à quelqu'un qui visite souvent Rivira. La ville est utilisée comme point de stockage pour les armes par la majeure partie des aventuriers qui descendent dans les sous-sols inférieurs. Cette arme provient probablement d'un tel stock, sorti en urgence pour faire face à la situation.

— C'est comme si on avait tenté de l'utiliser telle quelle… Non, c'est quand même…

Larme ressemble presque à une des armes naturelles du Donjon. Lili déglutit en évaluant la dureté, le tranchant et la force de destruction de l'arme. Il n'y a aucun doute. L'objet vient du corps d'un monstre. C'est un Drop Item. Peut-être une griffe, ou bien un croc. Mais en tout cas, il vient d'un monstre des strates profondes.

Lili écarquille les yeux et s’empare à nouveau de l’épée et la fourre sans cérémonie dans son sac à dos.

— Hé ! Qu’est-ce que tu fais, Lili ?

Lili, grâce à ses capacités de porteuse et sa compétence Support Invisible, est capable d’endosser sans le moindre problème l’énorme havresac rempli à ras bord. Elle s’élance aussitôt sans répondre à l’appel anxieux d’Hestia.

Je dois à tout prix l’apporter à maître Bell !

S’il peut l’utiliser avec sa lumière blanche, alors peut-être…

Lili s’élance vers le bas de la colline, son sac ballottant sur son dos, pour lui apporter sa trouvaille.

Les doigts du Goliath ratent Ryû de quelques millimètres.

Elle se précipite aussitôt pour frapper les jambes du monstre en tentant de contrôler la poussée d’adrénaline provoquée par l’attaque à laquelle elle vient d’échapper de justesse. Le rugissement assourdissant du géant résonne pendant qu’elle profite de son élan pour revenir à la charge deux fois de plus avant de se replier.

— Lion ! Tu vas finir par y passer ! s’exclame Asphi, paniquée.

— Tout le monde se bat au péril de sa vie. Je me dois d’en faire autant.

Ses attaques contre le géant sont mesurées et d’une précision absolue, énervant de plus en plus la créature sur laquelle ils tombent. La cape de l’Elfe qui se place constamment en danger est à présent en lambeaux.

— Andromeda, penses-tu pouvoir toucher sa pierre magique ?

— Impossible ! Il est bien trop résistant ! Aucune de nos armes ne peut le percer, répond Asphi après avoir sauté pour éviter un nouveau coup et rejoindre Ryû.

Elles profitent toutes deux de ce court instant de répit pour avaler chacune une potion.

— Qu’en est-il de ta magie ?

— Mon sort prend un temps incroyable à mettre en œuvre. De plus, ses effets sont minimes. Il ne servirait absolument à rien contre un monstre avec de telles capacités de régénération. Je te déconseille de compter

dessus, répond Asphi avec une grimace, en s’emparant d’un coin de sa cape pour s’essuyer les lèvres.

— Compris, répond Ryû avec calme, mais il faudrait tout de même tenter une nouvelle attaque magique, ajoute-t-elle.

— A quoi cela servirait-il ! Nul doute qu’il se régénérera aussitôt !

— Dans ce cas, il suffit de l’attaquer encore et encore jusqu’à épuiser ses réserves de magie.

— Comme si c’était possible ! rétorque Asphi avec une nouvelle grimace dans le dos de Ryû, qui s’est à nouveau élancée vers le géant.

Elle porte la main à sa ceinture, s’élançant dans une autre direction pour jeter une nouvelle grenade d’huile explosive sur le visage du monstre.

Connaissant parfaitement la futilité de leurs assauts répétés sur le Goliath, les deux jeunes femmes les renouvellent tout de même, alors qu’il les domine de toute sa hauteur, entouré d’un nimbus rougeâtre.

— Attention !

Ailleurs, parmi les aventuriers qui luttent autour du combat entre Ryû, Asphi et le géant, Ôka se précipite à travers les restes du périmètre défensif et se précipite à l’aide d’un mage blessé.

Le Goliath vise en priorité les mages qui ont précipité sur lui leurs enchantements et qui ont résisté au choc de sa contre-attaque, projetant sur eux son hurlement meurtrier avant qu’ils n’aient le temps de terminer leurs incantations. Incapables de bouger ou de se protéger, ils s’écrasent au sol les uns après les autres. Et ceux qui ne subissent pas le même sort sont à la merci des monstres alentour. Aucun d’entre eux n’est en mesure de monter une attaque coordonnée.

Malheureusement, dans un combat contre un Monster Rex, le soutien des mages est pratiquement indispensable. Sans eux, il devient presque impossible de vaincre un monstre d’une telle puissance.

Cependant, leurs murs de défense ont été dispersés. Plus rien n’existe pour les protéger.

Quels que soient les efforts de Ryû et d’Asphi, jamais ils ne s’en sortiront, devine Ôka avec désespoir.

— Ôka !

— Chigusa ? s’exclame-t-il en se tournant.

Choqué de la voir seule si proche de la zone de combat, il remarque tout de suite l’énorme sac à dos qu’elle porte, débordant d’armes et d’équipement en tout genre, y compris plusieurs boucliers. Il pousse un soupir de soulagement et se précipite sur elle à toutes jambes, sautant sur l’occasion.

— Chigusa ! Donne-moi un bouclier ! s’écrie-t-il en se ruant vers elle.

Au début, la jeune fille ne répond pas, une expression confuse peinte sur son visage. Puis d’un coup, elle semble comprendre ses intentions et relève la tête, dévoilant ses beaux yeux d’ordinaire cachés derrière sa frange. Son regard est empli de terreur.

Elle secoue la tête violemment en signe de dénégation.

— Chigusa !

— Non ! Tu n’en réchapperas pas ! Tu ne peux pas tenter de créer un mur de défense à toi tout seul, pas contre une bête pareille ! Ôka… Ôka ! Il te tuera ! s’écrie-t-elle en sanglotant.

Devant le regard éploré que lui lance la jeune fille, l’homme à la stature impressionnante est obligé de combattre ses propres larmes. Il se reprend et la regarde avec décision.

— Chigusa, je t’en supplie. Ne me force pas à agir avec déshonneur ! Je ne veux pas devenir quelqu’un qui ne sait que parler pendant que les autres se sacrifient. Je ne veux pas être celui qui s’est enfui. Je veux faire honneur à la Familia de Takemikazuchi, notre Familia !

Chigusa fixe de ses yeux embués de larmes l’homme au regard flamboyant qui se tient devant elle.

Avec une grimace de renoncement, elle baisse la tête et pose le sac à terre pour tirer un bouclier.

Ôka s’en empare avec un remerciement, puis s’élance à nouveau vers la bataille sans se retourner une seule fois.

Chigusa se relève difficilement et le regarde s’éloigner en retenant ses sanglots.

Les particules de lumière blanche finissent enfin leur danse interminable.

— La charge est prête !

Trois minutes. C’est le temps nécessaire pour charger Argonaute au maximum.

Accompagné par le tintement délicat des clochettes, il ferme le poing entouré de lumière blanche et s’élance d’un seul coup.

Il traverse la plaine plus rapide qu’une flèche, en direction du Goliath. Pour être sûr que son coup soit porté à la puissance maximum, il faut qu’il l’assène le plus près possible.

— Cranel ? !

Ryû est la première à l’apercevoir, aussitôt suivie d’Asphi, puis du reste des aventuriers occupés à combattre les monstres alentour. Les yeux rouge sang du monstre aussi se braquent sur lui.

Toutefois, l’énergie qui emplit le corps de Bell est telle qu’elle le protège du poids écrasant de son regard.

— Ne me dites pas… Lion ! Eloigne-toi ! s’écrie Asphi en devinant ce qui est sur le point d’arriver. Elle sait que Bell a utilisé une attaque similaire pour vaincre un Dragonneau et donne à tous l’ordre de faire retraite en apercevant la lumière blanche qui entoure le poing droit du jeune homme.

Ryû hésite seulement un instant avant de s’écarter de la trajectoire de l’attaque. Puis Bell arrive au plus près du géant.

La créature le fixe de toute sa hauteur et ouvre la gueule…

— Oooh ! !

… lançant sur lui un hurlement particulièrement violent.

Exactement au même moment, Bell enfonce les talons et tend son bras devant lui, hurlant avec tant de force qu’il couvre le rugissement du géant.

— FIRE BOLT ! !

Ses pieds s’enfoncent un peu plus dans la terre de la plaine, son corps repoussé en arrière par la force de l’éclair de pure énergie qui s’élance de sa main. Son Fire Bolt intercepte et rompt le cri en plein air passant au travers.

L’éclair blanc court dans un grondement de tonnerre, rencontrant la vague adverse avec une explosion de magie assourdissante, pour s’engouffrer à la seconde suivante dans la gueule ouverte du Goliath, emportant avec lui la moitié de la tête du monstre.

Seul un bout de crâne subsiste, incluant l’œil droit du géant, qui n’a même pas eu le temps de rugir de douleur. Après quelques instants, l’éclair

du Fire Bolt finit de traverser l'énorme espace du 18e sous-sol pour s'écraser contre le mur du fond, provoquant une nouvelle explosion.

Malheureusement, Bell a raté sa cible.

C'était la poitrine du Goliath qu'il visait, mais il n'a pas su contrôler la puissance à pleine charge de son coup et a emporté la tête du monstre à la place.

Le jeune homme se tient là, le bras toujours tendu, les yeux écarquillés, observant avec attention le corps du monstre, debout et immobile devant lui. Autour d'eux, les aventuriers sont également figés, stupéfiés par la facilité avec laquelle l'attaque a réussi à percer la peau impénétrable du monstre.

Après tout, pas un seul être vivant ne peut survivre sans sa tête.

Certains s'apprêtent même à crier que la partie est gagnée.

Quand tout à coup, les particules rougeâtres surgissent en nombre incroyable du cou du monstre.

Incrédules, tous regardent en silence la masse écarlate qui ressemble à la lave d'un volcan reformer à toute vitesse la tête du monstre. Le désespoir s'empare de tous à la vue des globes oculaires cramoisis qui réapparaissent dans le visage monstrueux, s'agitant en tous sens dans leurs orbites encore incomplètes.

Le Goliath est toujours vivant, même après avoir perdu sa tête. Sa force de vie est incroyable au point qu'il semble se remettre sans peine d'une attaque chargée au maximum par les pouvoirs d'Argonaute.

La dernière carte de Bell a échoué.

Les deux yeux du monstre qui n'ont pas terminé de se régénérer sont fixés sur le garçon avec une haine palpable.

— Bell ! Fuis ! s'écrie Ryû d'une voix qui a perdu tout détachement.

Le Goliath lance un nouveau hurlement droit sur le garçon avant même qu'elle n'ait terminé sa phrase.

La puissance de fonde magique entraîne avec elle des bouts de chair et de crocs du monstre, qui n'a pas encore terminé sa régénération. Ils déferlent avec une puissance meurtrière sur Bell, qui, complètement vidé de ses forces par Argonaute, est incapable d'éviter l'attaque, qui l'atteint de plein fouet.

Il est projeté en arrière, son corps lacéré par les centaines de débris. Effondré au sol, il voit ensuite la masse du Goliath fondre sur lui.

Le monstre lance un rugissement sanguinaire, ses pas lourds écrasant la plaine. Ryû et Asphi sont trop loin pour arriver à temps. Le monstre tend son bras en arrière puis le lance en avant, déchirant les airs avec un sifflement funeste.

Impossible de l'éviter. La mort est quasi certaine.

Bell est figé sur place. Comme si le temps s'était arrêté, il attend de recevoir ce coup fatal sans ne rien pouvoir faire.

Seulement, à l'instant suivant, il apparaît.

Un corps massif armé d'un bouclier bondit pour se placer juste devant lui. S'élançant plus vite que quiconque, Ôka vient se placer entre Bell et le Goliath.

Il tient son égide avec une grimace de détermination pour protéger Bell du coup qui lui est destiné. Le temps s'allonge à l'infini, permettant à Bell d'observer l'index du géant traverser d'abord le bouclier, puis empaler Ôka.

Le sang surgit de la bouche de l'aventurier, dont le dos vient percuter Bell avec toute la puissance du coup. Le craquement des os résonne aux oreilles du garçon, pendant que l'impact le traverse lui aussi avant de le projeter en arrière, les yeux exorbités.

— Oooh ! !

Le sang vole en tous sens. L'emblème d'une Familia tombe au sol.

Les corps d'Ôka et de Bell valsent dans les airs, comme emportés par le rugissement du monstre géant.

— Bell… murmure Hestia avec horreur en contemplant la scène du haut de la colline où se trouve le camp de fortune.

Laissant ce qu'elle faisait en plan, elle se précipite à toutes jambes le long de la pente.

— Maître Bell… s'écrie Lili avec désespoir, en contemplant la silhouette du garçon qu'elle n'a pas pu rejoindre à temps pour lui donner l'épée qu'elle a trouvée pour lui.

Elle se précipite au milieu du champ de bataille sans se soucier de ce qui peut lui arriver.

— Bell… chuchote Welf d’une voix tremblante qui n’a aucune chance d’arriver aux oreilles du garçon.

Le silence semble se faire soudain dans sa tête, d’où monte une voix solitaire.

« *Arrête de mettre en danger tes camarades à cause de ta fierté.* »

Les mots de mise en garde de la déesse viennent percer sa poitrine.

Son visage se crispe comme celui d’un enfant qui vient d’être réprimandé, les larmes lui montent aux yeux, signe du remords et de la culpabilité qui l’enserrent. Il se tient immobile quelques instants, puis fait volte-face vers la forêt.

— Bordel ! s’écrie-t-il en jetant au loin son épée longue et en s’élançant vers les arbres.

— Ôka !

— Chef !

Chigusa et Mikoto s’exclament en chœur alors qu’elles se précipitent vers l’aventurier abattu.

L’une pleure, l’autre a le visage assombri par un mauvais pressentiment. Elles soulèvent son corps ensanglanté aux paupières fermées et l’emportent à l’écart du champ de bataille.

— Gnn ? !

Ryû, de son côté, se précipite vers Bell, dont le corps a été projeté plus loin, et sans perdre un seul instant le prend dans ses bras pour le mettre à l’abri.

— Cranel ! Cranel ! Réponds-moi ! s’écrie-t-elle en le déposant dans l’herbe, à mi-distance entre les restes de l’arbre central et la colline du camp de fortune.

Le garçon, allongé sur le dos, ne répond pas.

— Ce n’est vraiment pas le moment’! s’exclame l’Elfe en repoussant sa capuche et son masque.

Elle cherche fébrilement dans la bourse attachée à sa taille en se mordant les lèvres d’inquiétude.

Malheureusement, il ne lui reste plus aucune potion majeure. C’est pourtant le seul moyen de soigner Bell, dont les blessures sont on ne peut plus graves et sur lesquelles une potion normale n’aurait aucun effet. L’armure légère du garçon, y compris son plastron, a été à moitié fracassée par l’attaque du Goliath. Ses vêtements et sa peau ont été déchiquetés par la pluie d’éclats des crocs du monstre, et il est évident qu’il a plusieurs côtes et autres os cassés.

Ryû contemple le corps meurtri et ensanglanté du garçon…

— Bell ! s’écrie Hestia en arrivant du camp de fortune qui n’est pas très loin.

— Déesse Hestia…

Le visage de la déesse pâlit brutalement à la vue des terribles blessures de Bell. Elle se met elle aussi à fouiller son sac, l’air paniqué, mais comme Ryû, sans succès. La violence de la bataille a complètement mis à sec son propre stock.

— Capuche ! Euh… L’Elfe ! Dans quel état est-il ? !

— Il respire encore, mais ses blessures sont profondes. Et je pense qu’il a peut-être les bras et les jambes cassées.

Hestia et Ryû s’agenouillent de chaque côté du corps qui vient d’essuyer une attaque de la part d’un monstre de niveau 5.

C’est alors qu’un appel pressant leur provient en direction de la bataille.

— Lion ! Dépêche-toi de revenir !

C’est Asphi, qui continue seule le combat contre le Goliath. L’instant suivant, elle écarquille les yeux en voyant que le monstre lui lance un de ses hurlements. Elle a à peine le temps de se draper dans sa longue cape blanche. Le tissu ultra résistant qu’elle a inventé tient bon contre l’attaque, mais la jeune femme est projetée au loin par l’impact.

— Vas-y, l’Elfe. Je t’en supplie, fais tout ce que tu peux pour gagner du temps, demande Hestia d’un air résolu, en voyant que Ryû s’est retournée en direction du combat. Je suis certaine que Bell va revenir à lui, continue-t-elle, et qu’il terrassera ce monstre.

— Déesse Hestia, ce n’est pas…

— Tu l’as vu de tes propres yeux, non ? ! Bell en est capable ! ! Il peut le vaincre !

La certitude absolue qu’elle lit dans les yeux de la petite déesse convainc l’Elfe.

— Bien, répond-elle avec un bref hochement de tête, avant de se relever.

Elle reprend son expression détachée habituelle, remet sa capuche, et s’élance vers le combat.

— Bell ! Tu dois te réveiller ! hèle Hestia en serrant de toutes ses forces la main du jeune aventurier, une fois Ryû partie.

Les yeux du garçon sont cachés derrière sa frange, sa bouche est entrouverte, mais il reste immobile.

— Tu les entends, n’est-ce pas ? Tu entends leurs voix ? Ils se battent contre ce monstre effrayant ! Tous luttent contre lui, contre une chose aussi terrifiante ! s’écrie à nouveau Hestia au milieu des cris d’Asphi et de Ryû et des rugissements qui parviennent du champ de bataille.

Au milieu des hurlements de douleur et les cris de défi des combattants, elle serre la main droite de Bell de toutes ses forces.

— Je sais que tu en es capable. Tu es le seul à pouvoir le faire ! Tu es le seul à pouvoir les sauver, Bell ! encourage Hestia en pleurant.

D’une voix tendue et désespérée, elle prie pour que les yeux rubis s’ouvrent à nouveau.

Puis une fois de plus, y mettant toutes ses forces, elle s’écrie :

— Lève-toi, Bell ! !

Une voix lui parvient.

La voix de la déesse qu’il aime et qu’il respecte plus que tout arrive jusqu’à la conscience de Bell qui flotte au sein des ténèbres. Il ne peut pas sentir son corps, à part sa main droite qui semble être entourée d’une aura brûlante et enflammée.

Il serre les dents en entendant les appels répétés de la déesse, sa voix noyée de larmes. Il se met à se débattre et à nager au cœur des ténèbres, en direction de cet appel.

Une flamme s’est rallumée dans son cœur. La flamme qui a pour nom Hestia.

Sa volonté à nouveau éveillée fait trembler son corps malmené. Une lumière l’attend au bout de cette obscurité, il ne lui reste plus qu’à se redresser.

Il avance dans le noir, vers la lumière, vers la voix de sa déesse.

Son corps résiste encore, refusant d’obéir à sa volonté. En désespoir de cause, il se concentre sur la sensation de chaleur qui enveloppe sa main droite. Toutefois, elle refuse obstinément de bouger.

— Si tu as ce qu’il faut pour être héros… résonne une voix au sein des ténèbres.

— Hermès ?

La voix du dieu rejoint les appels désespérés de la déesse.

Bell reconnaît ces mots et ce ton, il s’en souvient.

— Il ne suffit pas de brandir une épée ou un bouclier. Il ne suffit pas de guérir les autres…

Une voix qu’il a entendue il y a bien longtemps.

Des mots qui font partie de son enfance.

Un chant de protection, offert par l’envoyé des dieux.

— Seul celui qui est capable de risquer sa propre vie est digne du nom de héros.

La voix du dieu se transforme et se superpose à celle de son grand-père.

— Protège tes camarades et sauve-les. N’aie pas peur de prendre des risques.

Dans la lumière qui scintille au fond des ténèbres, une silhouette se dresse : celle de son grand-père.

— Peu importe si parfois tu ploies, si parfois tu cèdes, si parfois tu pleures. La victoire ne se trouve qu’au sein de la défaite.

Il se souvient.

Bell se souvient de ses paroles et du sourire qui les accompagnait toujours.

— Accomplis tes rêves et annonce à tous ce que tu ressens. Si tu y arrives…

Oui, s’il y arrive…

— Tu seras le plus glorieux de tous les héros.

Bell ouvre les yeux.

— B… Bell… balbutie Hestia avec stupéfaction en voyant le garçon se relever d’un coup.

À côté d’elle se tient Hermès, son regard lui aussi posé sur le garçon.

Réveille-toi, bats-toi, prends à nouveau les armes. Pour lui faire honneur.

Et surtout, pour sauver tes précieux camarades.

Tu dois tout risquer, aller au-delà de toutes limites.

— Maître Bell !

Il voit Lili arriver au loin, en courant. Puis, attrapant une arme dans son sac, elle la lance de toutes ses forces dans sa direction.

La grande épée noire décrit un arc dans les airs. Instinctivement, Bell l’attrape d’une seule main.

Puis il agrippe la poignée épaisse à deux mains, abaisse la lame puis la redresse en position d’attaque.

Ses yeux écarquillés se tournent vers la silhouette noire effrayante qui s’agite au loin.

Laisse-toi porter par ton ambition.

Réalise ton rêve.

Peut-être bien que ce sentiment puéril, droit et pur qu’il a toujours gardé depuis l’enfance est l’avantage imparable qui sépare Bell des autres aventuriers.

Il recommence à charger Argonaute. Les runes gravées dans son dos par sa déesse s’illuminent d’une couleur de braise.

Toutes les limites sont relâchées.

Le paroxysme de ses émotions, combiné à la situation, vient de lui permettre de dépasser les restrictions inscrites dans son statut. La puissance de sa compétence est poussée temporairement au-delà de ses limites. Comme une pierre lancée à la surface d’un lac, une telle onde de choc peut changer le cours de la bataille et donner à son épée le pouvoir de faire sauter le cou du Goliath.

Les particules de lumière blanche dansent autour de sa main, indiquant que la charge est en cours.

Toutefois, le tintement délicat des clochettes a disparu, remplacé par le tocsin profond des cloches d’un beffroi, qui résonnent loin sur la plaine, jusqu’au champ de bataille.

Plus loin au sud-est de l’endroit où le combat contre le Goliath fait rage, juste à la lisière de la forêt, le groupe de Mord lutte contre les monstres, mêlés aux autres aventuriers. La volonté de se battre est sur le point de les abandonner.

— Ça sert à rien ! Jamais on gagnera contre ça !

— On n’a qu’à fuir ! On peut toujours se cacher dans la forêt…

Entre le monstre géant que personne ne semble capable d’arrêter même en le tuant systématiquement et la bataille sans fin qu’ils sont obligés de livrer dans la pénombre, des voix désespérées commencent à s’élever, et certains s’éloignent progressivement.

— Vous n’allez pas fuir, bande de larves ! s’écrie Mord, pour les arrêter.

— Qu’est-ce que tu racontes, Mord ? Jamais on s’en sortira contre ce Monster Rex ! A quoi ça nous sert de rester ?

— Battez-vous ! Me dites pas que vous préférez laisser ces gosses et ces fillettes combattre à votre place ! hurle Mord en pointant du doigt les silhouettes de Ryû et d’Asphi qui combattent de toutes leurs forces le Goliath.

Ses compagnons lui lancent des regards interloqués, sans comprendre pourquoi il insiste à ce point.

— Ça vous suffit ? Ben pas moi ! Je vais pas m’enfuir comme une merde sans rien avoir accompli ! beugle-t-il de plus belle d’une voix chargée de passion et de colère.

Il tourne le dos à ses compagnons hésitants et contemple la plaine autour de lui. La plupart des aventuriers assez forts pour former un mur de défense sont trop gravement blessés pour faire quoi que ce soit. Les mages sont dans le même état, la plupart d’entre eux sont agenouillés au sol, tenant leurs bras meurtris, le regard perdu dans le vide. Mord leur lance des imprécations.

— Hé vous, Elfes de merde ! ! C’est tout ce dont vous êtes capables ? ! Et vous, les Nains, c’est quoi ces muscles, juste de la déco ? !

Les insultes déferlent de sa bouche pendant qu’il agite son épée en tous sens, continuant à les invectiver jusqu’à ce qu’ils se remettent debout. Mais toute cette agitation attire l’attention d’un Scarimbré qui se précipite sur Mord. Ce dernier l’expédie aussitôt d’un coup d’épée, avant de continuer à

invectiver le groupe, quand soudain, le son profond des cloches envahit la plaine.

La résonance est si puissante qu'elle semble emplir l'espace du sous-sol tout entier.

Le temps semble se figer. Tous les aventuriers écarquillent les yeux à ce son grave qui semble ébranler leur cœur.

Tous se tournent vers le sud, où ils aperçoivent une silhouette solitaire aux cheveux blancs armée d'une énorme épée noire entourée d'une aura blanche et scintillante.

Nulle explication n'est nécessaire. Les aventuriers devinent instinctivement que là-bas se dresse leur dernier espoir.

— Alleeez, spèces de larves ! ! On leur rentre dans le laaard ! !

L'intégralité du groupe se précipite à l'appel de Mord.

Le Goliath, ayant sans doute deviné le danger, vient de lancer un nouvel appel en direction des monstres de l'étage, qui se précipitent vers Bell.

Cependant, Mord est bien décidé à ne pas les laisser faire, même s'il doit y laisser la vie. Dans les hurlements et les cris, les deux vagues opposées entrent en collision.

— Oooh ! !

Le Goliath s'élance lui aussi dans la direction du son de cloches.

Il lance un rugissement encore plus retentissant que les précédents, appelant tous les monstres restants à son aide. Une trace de panique se lit dans son regard rouge sang, fixé sur le garçon debout à l'autre bout de la plaine.

— Le Goliath !

— Il semblerait qu'il ait reconnu Cranel comme son plus dangereux ennemi.

Asphi est prise de court par la course soudaine du Goliath, qui se lance à travers le champ de bataille où Mord et le reste des aventuriers se battent contre les bêtes. Le géant avance en ignorant complètement les coups que les deux jeunes femmes lui infligent. L'Elfe se lance à sa poursuite, les yeux rivés sur sa cible, dont chaque pas fait trembler le sol.

— Nous devons le protéger à tout prix ! Il faut empêcher le Goliath de l’atteindre, crie Ryû à Asphi d’un ton péremptoire.

Le Goliath continue sa course bondissante sans leur prêter la moindre attention. Sans se laisser déstabiliser par les tourbillons que crée chacun de ses pas, l’Elfe se place à côté du monstre et lance une attaque sur son genou à l’instant où sa jambe va s’abattre au sol.

Avec un corps qui n’est pas fait pour ce genre de course, le Goliath perd aussitôt l’équilibre et s’abat sur la plaine.

Le sol se fend et un nuage de poussière s’envole sous l’impact de cette masse. Pour la première fois, le géant est tombé à terre. La vision est presque incroyable.

— J’y crois pas… murmure Asphi d’un ton incrédule.

Puis elle fond sur le géant qui essaye déjà de se relever. Les deux aventurières n’ont pas l’intention de laisser leur échapper une aussi belle occasion.

— Gruuoooh ? !

Les coups s’abattent sur le visage, les mains, les épaules, les cuisses, et le dos du géant. Le sabre de bois de Ryû et la dague d’Asphi volent à une vitesse incroyable. Le Goliath pousse un rugissement de rage intense et oubliant un instant sa cible, se débat et lance ses hurlements meurtriers en tous sens pour tenter de se débarrasser de ces insectes plus qu’irritants.

Pendant que le monstre s’agite avec violence, Ryû entonne une incantation sans cesser ses attaques.

— Par le ciel des forêts lointaines. Par les milliers d’étoiles qui peuplent le ciel nocturne…

Asphi l’observe d’un air stupéfait en voyant que le rythme de ses coups, au lieu de ralentir pour qu’elle se concentre sur le sort, ne fait qu’augmenter.

— Réponds à ma voix pitoyable et accorde-moi la protection des feux stellaires. Illumine de ta lumière celle qui t’a abjurée.

L’Elfe se livre à la rare technique qui associe conjuration magique et combat intensif : l’Aria Synergique.

Il va sans dire que lancer un sort nécessite d’ordinaire à la fois une extrême concentration et une diction parfaite. Plus l’incantation est longue, plus le pouvoir du sort est puissant. C’est la raison pour laquelle en général, les mages se concentrent sur la récitation de l’incantation sans se déplacer ou faire quoi que ce soit d’autre.

Ce qu’accomplit Ryû, réussir à psalmodier en continuant son offensive, est extrêmement difficile et terriblement dangereux. La plus petite erreur dans l’incantation peut déclencher un Ignis Fatuus. Pourtant, ça ne l’empêche pas de charger, de se déplacer, de parer et de chanter en même temps sans réduire sa vitesse. Même une aventurière supérieure comme Asphi n’en revient pas d’assister à un tel spectacle.

La maîtrise mentale et la précision nécessaire pour y arriver sont énormes. Sans compter la technique extraordinaire pour exécuter le tout sans la moindre faille.

Ryû attaque le géant avec une technique que même la Princesse à l’épée ne se risquerait pas à utiliser.

— Elle psalmodie en se battant ? souffle Mikoto avec stupéfaction en réalisant ce que l’Elfe est en train de réaliser, une admiration aussi profonde que celle d’Asphi sur le visage.

Elle est revenue sur le champ de bataille après avoir laissé à Chigusa le soin de s’occuper du pauvre Ôka dont la survie n’est pas assurée. L’Elfe évite les coups du Goliath, ses mouvements enveloppant le monstre dans un souffle d’air plus violent qu’une tempête, qu’un ouragan même. La beauté et la grâce de cette danse puissante font vibrer le cœur de Mikoto.

— Quel pouvoir incroyable… murmure-t-elle, découvrant soudain dans l’Elfe le modèle inaccessible auquel elle aspire.

Sa détresse est d’abord écrasante. Sa propre faiblesse est à des lieues de la puissance de l’Elfe. Néanmoins, à la seconde suivante, elle comprend que c’est aussi la preuve que ce pouvoir n’est pas hors de sa portée. Elle se jure d’atteindre un jour les mêmes sommets, de devenir une aventurière de Première Classe armée de la même volonté.

Elle secoue la tête pour se forcer à revenir sur terre et jette un coup d’œil aux alentours. En voyant comment les autres aventuriers se battent avec leurs dernières forces contre les monstres, elle s’élance en direction du Goliath pour prêter main-forte à Ryû et Asphi.

Dans l’espoir que sa propre magie pourra les aider et sauver Bell, elle récite sa propre incantation.

— Ô, Dieu, écoutez ma prière… entonne-t-elle, concentrant toute son énergie mentale sans se soucier des conséquences. Tout son pouvoir doit aller dans cet unique sort. Elle se concentre de toutes ses forces pour énoncer d’une voix claire et précise.

— J’en appelle à votre puissance destructrice. Vous qui êtes au ciel, accordez-moi votre faveur. Que ce corps indigne devienne le réceptacle de votre pouvoir divin.

Alors que Ryû et Mikoto atteignent le milieu de leurs incantations, le Goliath à genoux commence à se relever.

Le géant a repris ses esprits ou il s’est souvenu de Bell et a décidé de repartir sur la plaine.

— Tu vas te tenir tranquille, toi ? ! s’exclame Asphi avec un claquement de langue agacée.

La formule magique de Ryû n’est pas encore terminée.

— J’aurais préféré ne pas avoir à utiliser ça devant témoins, mais…

Avec résignation, Asphi se baisse et caresse chacune de ses sandales en murmurant :

— Talaria.

Les ailes dorées qui décorent chaque chaussure frémissent puis semblent s’éveiller d’un coup, se déployant pour parer les deux pieds de la jeune femme d’une paire d’ailes.

Asphi prend son envol.

Le Goliath la regarde passer en trombe devant son visage avec surprise. Ryû et les autres aventuriers sont eux aussi un instant stupéfaits, suivant du regard la jeune femme qui flotte dans les airs.

Talaria. Une paire de sandales ailées et un objet magique que Persée a gardé exclusivement pour son propre usage.

Grâce à lui, Asphi est capable de s’envoler, telle l’héroïne de cette légende, la reine d’une île qui rêvait tant de voler dans les airs, qu’elle a utilisé *Mysticisme* pour fabriquer l’objet capable de réaliser son rêve.

Cet objet magique est très pratique contre les monstres volants. La jeune femme virevolte autour du Goliath, ressemblant à un grand oiseau blanc avec sa cape blanche qui flotte derrière elle. Elle tourne de plus en plus vite autour de son visage, puis se saisissant fermement de sa dague, elle fond sur lui.

Le Goliath rugit de douleur au moment où la lame s’enfonce dans un de ses yeux écarlates.

— Viens à moi vent vagabond, compagnon de mes voyages. Toi qui parcours le ciel immense, toi qui cours sur la plaine, toi, le plus rapide de tous. Donne-moi la puissance des poussières d’étoiles et frappe mon ennemi !

Au moment où Ryû termine son incantation, le Goliath relève la tête, une main plaquée sur son œil blessé.

L'Elfe se tourne en direction du monstre immobile, les sourcils haussés, et abat sur lui l'attaque magique.

— Luminous Wind !

Aussitôt, une tornade verte au sein de laquelle tournent des centaines d'orbes lumineux s'élève autour d'elle. Ryû tend ses deux bras en avant, droit sur le monstre, faisant déferler sur lui la tornade d'énergie magique. L'attaque est d'une violence inouïe, les orbes déclenchant une succession d'explosion, le vent déchirant la peau du monstre.

Le Goliath recule sous cette attaque si typique des Elfes, mais soudain…

— Aaarh ! !

… malgré la succession d'explosion qui l'assaille, le géant avance d'un pas.

De nouvelles particules rougeâtres s'élèvent au-dessus de ses blessures, entourant une fois de plus son corps dans un halo écarlate. Ses blessures se referment avant que les orbes explosifs n'aient même le temps d'en créer d'autres. Le monstre s'avance vers Ryû et Asphi, qui se tiennent juste devant lui.

— Du haut des deux, fais régner ta loi, ô conquérant divin !

Au moment où le poing du monstre va s'abattre sur Asphi et où il s'apprête à projeter Ryû au loin de l'autre, Mikoto termine à son tour son incantation.

— Pression Divine !

Une épée de lumière violette apparaît au-dessus de la tête du Goliath, puis descend vers lui.

Au même moment, plusieurs cercles magiques lumineux apparaissent au sol, entourant le géant.

Puis l'épée de lumière transperce son corps de haut en bas, relâchant une onde d'énergie circulaire, formant instantanément une cage dans laquelle la pesanteur est écrasante.

Un champ de force émane du haut de l'épée, formant un dôme d'une dizaine de mètres autour du monstre. En apparaissant à quelques cerchis à peine d'Asphi et de Ryû, le champ de force a stoppé net l'attaque du monstre, qui se retrouve coincé à l'intérieur, les poings et les genoux

abattus de nouveau au sol. Un grondement de douleur s’échappe de sa gueule sous la pression incroyable. Sa puissance est telle que le sol commence à s’enfoncer à l’intérieur de la zone.

Ce sort est l’atout caché de Mikoto. Il a le pouvoir de faire subir une pesanteur inimaginable à une zone définie. Takemikazuchi lui a interdit de l’utiliser dans le Donjon. Le corps du Goliath, illuminé d’une lueur pourpre, s’enfonce peu à peu dans le sol.

Ryû et Asphi contemplent, ébahies, le pouvoir de ce sort que Mikoto hésitait à utiliser de peur de prendre d’autres aventuriers dans la zone dangereuse.

— Gnnnaaah… grogne la jeune aventurière en serrant les dents de douleur, agrippant son bras droit tendu devant elle de la main gauche pour le soutenir.

Le Goliath, plaqué au sol, pousse de toutes ses forces et commence à se relever lentement, luttant contre la pesanteur. Mikoto tente de le maintenir en place, mais la puissance du monstre est bien trop grande pour elle.

Elle n’est simplement pas assez forte. Le statut du Goliath dépasse de loin le sien. Elle ne peut rien contre lui.

Le champ de force commence lentement mais sûrement à disparaître, alors que Bell, au loin, n’a toujours pas fini de charger Argonaute.

Welf court.

Il traverse aussi vite que possible la forêt muette, passant entre les troncs et les formations de cristal. Sans se soucier de sa respiration haletante, il se repère à ses souvenirs.

— Eh merde ! Bell… et ce type, Ôka… bordel ! enrage-t-il sans pouvoir effacer de sa mémoire la vision du doigt du Goliath frappant Ôka et Bell de plein fouet. Il a toutes les raisons de détester l’homme massif et pourtant, ce dernier a protégé Bell de son propre corps pendant que lui restait là sans rien pouvoir faire.

C’est vraiment comique, se dit-il le cœur empli de rage en constatant sa propre impuissance.

— Maîtresse Héphaïstos, vous le savez pourtant !

L’épée que sa déesse a confiée à Hestia pour lui, celle qu’il a abandonnée dans les fourrés, est une arme qu’il a lui-même forgée.

C’est l’arme qu’Héphaïstos lui a ordonné de fabriquer tout de suite après son entrée dans sa Familia. Sa première réalisation en tant que membre de son clan.

Une fois ses vraies capacités prouvées, Welf a offert l’arme à sa déesse avec un dégoût palpable.

Puis a ajouté que plus jamais il n’en forgerait de telle.

« *C’est très bien pour l’instant* », lui a répondu la déesse. « *Mais le jour où tu auras trouvé quelque chose d’important, peut-être regretteras-tu de n’avoir pas utilisé ce pouvoir.* »

« *Arrête de mettre en danger tes camarades à cause de ta fierté.* »

Les paroles de la déesse aux yeux et aux cheveux rouges tournent en boucle dans sa tête.

N’est-ce pas son orgueil qui l’a conduit à jurer de ne jamais forger d’armes magiques ? À jurer de ne jamais en utiliser une seule ?

Les choses seraient-elles différentes s’il avait su renoncer à cette vanité.

— Non, c’est juste…

C’est juste que Welf les déteste profondément.

Ces armes qui donnent à n’importe qui le pouvoir de détruire l’adversaire le plus puissant d’un simple geste de la main. Ces objets magiques qui rendent arrogants ceux qui les utilisent. Les fameuses armes magiques de la lignée des Crozzo, qui pourrissent tous ceux qui les touchent ou qui les fabriquent.

Le pire pour lui est l’idée que cet arsenal finit toujours par se briser, abandonnant derrière eux leur utilisateur.

Sans le moindre doute, Welf hait les armes magiques.

Brusquement, il débouche devant une colline qui lui paraît familière. Il en est certain, c’est par ici que l’arme a glissé et est partie se cacher dans les fourrés.

Il préférerait qu’elle y reste, assoupie pour toujours, sans que jamais personne ne l’utilise ou ne s’empare de sa poignée.

Quelle dorme indéfiniment sans jamais avoir à se briser.

— Hé ! T’es où ? Réponds ! s’écrie-t-il en dévalant la pente.

Il entre à nouveau dans le sous-bois, où la visibilité est presque nulle, à part la lueur bleue des cristaux survivants loin au-dessus de sa tête. C’est

comme si une couverture ténébreuse recouvrait la forêt.

— Je sais que je n’ai pas le droit de te demander ça ! Je sais que c’est hypocrite de ma part d’implorer ton aide alors que je t’ai rejetée ! continue-t-il en sachant pertinemment qu’il n’aura pas de réponse.

Il poursuit sa recherche entre les herbes, regardant de tous côtés.

— Mais j’ai besoin de ton aide pour sauver quelqu’un ! Je t’en supplie ! Laisse-moi te briser !

À la seconde suivante, comme en réponse à son appel, une lueur rougeâtre s’élève entre les fourrés.

Welf se précipite aussitôt et découvre l’épée plantée droite dans le sol couvert de mousse, la poignée en l’air.

Le tissu qui l’enveloppe s’est à moitié détaché, exposant à la vue de tous la moitié de la lame et la poignée dénuée de garde, qui brillent toutes deux d’une lueur rougeâtre et profonde comme de la lave. Le forgeron s’en empare sans hésiter et tire l’épée du sol.

Il l’appuie sur son épaule droite, puis se précipite pour remonter la pente.

— Pfouh !

Il serre les dents en poussant un grognement au poids de l’arme sur son épaule.

Plus une arme magique est puissante, plus elle se brise rapidement, c’est le prix à payer pour conférer à un objet un tel pouvoir. C’est un destin auquel nulle arme magique n’échappe.

Condamnée à ne jamais évoluer avec son utilisateur, quelle que soit l’expérience, à ne jamais se voir accorder sa pleine confiance. Et à se briser avant lui.

Sans le moindre doute, Welf hait les armes magiques. Elles qui finissent toujours par abandonner leur maître, qui ne peuvent jamais accomplir leur véritable devoir en tant qu’armes. Plus que tout, c’est cette fatalité qu’il déteste.

Cette pitié qu’il ressent, stupide et inutile.

Si ces armes sont si terribles qu’elles corrompent ceux qui les forgent aussi bien que ceux qui les utilisent, si on ne peut jamais vraiment compter dessus, alors il vaut cent fois mieux qu’elles restent endormies sans jamais rencontrer quiconque qui veuille les utiliser.

C’est parce qu’il est capable de forger de telles armes que Welf ressent en permanence cette douleur à laquelle il tente d’échapper par la force.

Il émerge de la forêt. La première chose qu'il aperçoit au loin est le Goliath, prisonnier d'un dôme violet qu'il détruit de ses poings. Il voit ensuite les autres aventuriers combattre les monstres alentour sur la plaine juste devant lui. Et non loin du champ de bataille, la silhouette de Bell, qui tient à la main une énorme épée.

Welf comprend immédiatement ce qui se passe lorsqu'il perçoit l'écho profond des cloches qui tintent dans ses oreilles.

Se jurant de ne pas laisser le garçon essuyer une attaque aussi dangereuse que la dernière, il s'élance de la forêt de l'est vers la vague de monstres assoiffés de sang au sud.

En quelques instants, il se retrouve au milieu de la horde et agite l'épée couverte de tissu blanc en s'écriant :

— Hé ! Vous tous ! Poussez-vous de mon chemin si vous ne voulez pas y passeeer ! ! prévient-il avant d'envoyer d'un geste une énorme boule de feu.

Les aventuriers écarquillent les yeux en s'écartant au dernier moment de sa trajectoire. Quelques armures sont roussies au passage tandis que les monstres, de leur côté, sont aussitôt réduits en cendres par l'incendie qui se déclare sur le passage de la sphère incandescente.

Pendant que les aventuriers observent avec stupéfaction cette puissance destructrice, le tissu blanc qui l'enveloppe finit de brûler, révélant l'arme dans toute sa gloire.

C'est une épée longue à la poignée et la lame écarlates, sans la moindre décoration. Son apparence est fruste, mais magnifique et étrange comme un long éclat de lave figée.

L'épée brille d'un feu toujours plus vif, quand soudain, une fissure y apparaît avec un claquement sec, juste sous la main de Welf. Ce dernier baisse un regard incrédule sur l'arme qui semble avoir décidé de se désagréger après la première utilisation.

Pendant que Welf s'approche du Goliath, ce dernier abat ses deux poings au travers de la barrière violette et commence à la déchirer pour la forcer à s'ouvrir.

— Il va s'échapper ! s'écrie Mikoto au moment où la barrière magique s'effondre et où le rugissement du monstre résonne à nouveau sur la plaine.

Ryû et Asphi se préparent à reprendre leur attaque quand Welf passe juste devant elles en courant à toutes jambes.

Il se plante devant le géant, sa main agrippant avec fermeté la poignée de l’épée qu’il tend derrière lui.

Le silence tombe sur le champ de bataille. Puis avec une lueur tranchante et violente dans le regard, Welf abat d’un coup l’épée magique vers le monstre et hurle son nom, un nom qui n’existe que pour cette attaque unique :

— Brûleluuune ! !

© Suzuhito Yasuda

À cet instant, tous sont éblouis par l’intensité de l’explosion.

L’embrasement infernal du rouge le plus pur qui s’échappe de la lame, que Welf a abattue en un arc descendant, engloutit complètement le Goliath.

Les hurlements de douleur du monstre sont couverts par le grondement assourdissant des flammes.

— Aaah ? !

Le corps du Goliath est calciné comme s’il avait été projeté dans les flammes de l’enfer.

Ses capacités régénératrices n’arrivent pas à suivre. Les particules rougeâtres s’élèvent pour être aussitôt calcinées. L’incendie ravageur dévore avec avidité la réserve de magie du monstre.

Et pour la première fois dans ce long combat, les blessures portées au Goliath sont permanentes.

— C’est donc ça, le pouvoir des armes magiques de la lignée des Crozzo…

— Je crois que celle-ci est encore plus puissante. C’est un original ?

Asphi et Ryû commentent avec fascination la tourmente enflammée. Cette puissance est bien différente de celle d’un sort. C’est bel et bien le pouvoir des armes réputées capables de tout calciner sur leur passage, y compris une forêt elfique.

Ou bien encore, comme le veut la légende, l’océan lui-même.

Une dernière vague de chaleur intense s’élève de l’épée, accompagnée d’une volée d’étincelles, puis une nouvelle fissure apparaît sur la lame.

En un instant, elle est complètement envahie d’un réseau de fractures, avant de se désagréger d’un coup dans la main de Welf.

— Pardonne-moi, murmure-t-il les épaules affaissées, en regardant les débris tomber au sol.

Trois minutes…

En silence, Bell comprend que le temps est écoulé et que la charge est prête.

Il est resté tout ce temps à attendre, sans jamais détourner le regard du centre de la plaine.

Ses yeux rubis sont fixés au loin sur la silhouette noire du monstre géant, le Goliath, enveloppée de flammes et de fumée. La lumière d’un

rouge intense qui entoure la créature est la seule source réelle de lumière dans la pénombre bleutée qui recouvre le sous-sol.

Bell brandit devant lui l'énorme épée, en direction du titan qui a jusqu'ici repoussé toutes les attaques des aventuriers.

Pour se déclencher, Argonaute requiert de lui qu'il ait à l'esprit un des héros de son enfance. Cette fois, l'image qui s'imprime dans son esprit est celle de David.

Un brave qui s'est dressé seul contre une armée entière pour protéger son pays.

Se représentant ses fabuleux exploits, Bell se penche légèrement en avant…

— Vous tous ! Dégagez le passage ! s'écrie Hestia.

… et il s'élance.

Il traverse la grande plaine herbeuse comme une flèche, droit vers le corps rouge du monstre enflammé. Le son des cloches se fait plus sourd tandis que la lumière qui nimbe sa main et la grande épée s'intensifie. Même la chaleur du sang qui s'échappe de ses blessures semble le pousser en avant, vers la dernière chance de frapper que ses camarades ont créée pour lui.

A la seconde où le cri d'Hestia résonne dans les airs, tous les aventuriers présents sur la plaine ouvrent le passage pour Bell.

Welf, Mikoto, Ryû, Asphi…

Tous ceux qu'il croise dans sa course posent un regard débordant de confiance et d'espoir sur le profil du garçon, comme pour l'aider à se propulser en avant.

Sentant la bonté de ces regards, il accélère encore le pas, se changeant en bolide.

© Suzuhito Yasuda

— OOOH ? !

Les yeux du Goliath enflammé se posent eux aussi sur le garçon en approche.

Il pousse un rugissement de colère et de peur en projetant un bras en arrière pour se préparer à frapper.

C’est son attaque de prédilection et elle a déjà fait d’immenses dégâts dans les rangs des aventuriers, Bell y compris. Néanmoins, ce dernier ne ralentit pas son allure.

Comme Hestia le lui a dit, sa compétence lui permet de porter une « *attaque héroïque* ».

En se souvenant de ses paroles, il monte l’épée noire au-dessus de son épaule droite.

La distance s’amenuise.

Le corps massif s’approche à toute vitesse.

Une puissance inimaginable semble monter d’un seul coup dans ses mains.

Il la concentre tout entière dans l’épée noire… et attaque.

— RÂÂÂH ! !

C’est l’explosion.

Les aventuriers alentour sont obligés de couvrir leurs yeux de leurs bras pour se protéger de la lumière d’un blanc pur et intense qui s’en échappe.

Le rugissement du monstre a disparu sous le hurlement de Bell, lui-même effacé par le grondement qui a suivi.

Les oreilles de tous bourdonnent quelques instants, puis un silence profond retombe. C’est celui de la victoire.

Les uns après les autres, les aventuriers baissent leurs bras et rouvrent les yeux, découvrant le corps du monstre, semblant avoir perdu son bras droit et la moitié supérieure de son corps.

Le bras gauche et le reste du corps massif se tiennent immobiles comme une statue.

Bell se tient devant, comme figé dans son dernier mouvement, tenant à la main le reste filmant de la grande épée noire, dont la lame est à présent brisée en deux.

Tous restent plantés là, un long moment sans rien dire, se contentant d’admirer la scène.

— Il l’a… Il l’a éliminé d’un coup, murmure enfin Welf avec stupéfaction.

Avec ces mots, c’est comme si le temps reprenait enfin son cours.

Bell titube et s’affaisse, un genou au sol, s’appuyant sur ce qui reste de l’épée. Il contemple le corps du Goliath qui se désagrège devant ses yeux.

En tranchant le haut de son corps, il a coupé en plein dans sa pierre magique. Le corps massif met un temps incroyable à disparaître.

Avec un bruissement, le tas de poussière s’envole en spirale dans les airs, laissant derrière lui un Drop Item : une peau de Goliath.

— OUUUAAAIIIS ! !

Les clameurs de joie des aventuriers s’élèvent d’un coup derrière lui. Les combattants agitent les bras en l’air, se sautent dans les bras les uns les autres et parfois laissent même échapper de longs sanglots de soulagement. Le peu de lumière scintille sur la surface métallique des armes agitées en tous sens tandis qu’un chant de victoire sans paroles s’élève au-dessus de la plaine.

Les tremblements qui agitaient jusqu’ici incessamment le sol ont soudain disparu sans laisser de trace. Le Donjon se tait et aucun autre monstre ne fait mine de naître.

Les habitants de Rivira, y compris le groupe de Mord, partagent un instant d’euphorie extrême, le visage empourpré par l’excitation et le soulagement de voir la bataille se terminer.

— Bell !

Hestia est la première à arriver aux côtés du garçon épuisé, les yeux embués de larmes, aussitôt suivie de Welf, Lili, Ryû et Mikoto. La plupart des autres aventuriers alentour se pressent également autour de lui.

Une lumière scintillante descend des cristaux bleus qui survivent au plafond.

Les cris de joie incessants qui les entourent tous semblent se propager dans le 18e sous-sol tout entier.

— Aah… Aaah ! Une telle gloire ! s’exclame Hermès, abandonné par Hestia, au sud de la plaine.

Ses yeux cuivrés brillant d’excitation, il observe Bell au centre de la foule des Enfants qui se presse autour de lui.

Le dieu s’esclaffe, comme grisé par les chants de joie qui lui parviennent.

— J’ai vu ! Moi, Hermès, ai vu de mes propres yeux ton petit-fils, ton dernier cadeau à ce bas monde ! s’exclame-t-il, le corps traversé de longs frissons d’extase, comme s’il s’adressait à une présence invisible.

Le dieu se souvient des paroles du grand-père du garçon.

« *Il a du caractère, il est persévérant… malheureusement, n'a pas du tout l’étoffe nécessaire.* »

Oui, le grand-père a jugé que l’enfant n’avait pas ce qu’il fallait.

— Ne dis pas n’importe quoi. Tu n’as pas les yeux en face des trous ! Est-ce que tu dirais la même chose si tu venais de voir ce que j’ai eu sous les yeux ? s’écrie-t-il en agitant les bras devant lui, au-dessus de la plaine.

Hermès s’esclaffe à nouveau, la tête en arrière, comme s’il avait perdu la tête.

— Réjouis-toi, Zeus ! Ton petit-fils, c’est du solide ! Le dernier héros produit par ta Familia ! s’exclame-t-il à nouveau avec un enthousiasme qui ne fait pas mine de se calmer. Bon sang ! Je ne suis pas un oracle, mais… je ne peux m’empêcher de me livrer sur-le-champ à une petite prophétie !

Tout en couvant du regard la foule excitée des aventuriers au loin sur la plaine, il s’écrie d’un ton théâtral :

— De grands changements s’annoncent ! C’est le début d’une nouvelle ère ! Peut-être dans dix ans ou cinq ! Ou bien un seul ou même demain ! En tout cas, je prédis que quelque chose de spécial va arriver à Orario et tout changer d’une manière ou d’une autre !

Son intuition divine le lui souffle.

Ce frémissement irrépressible, presque douloureux, qui s’est emparé d’Hermès ne ment jamais.

— A-t-on jamais vu autant de héros réunis au même moment au même endroit ?

Finn Dimner, Braver.

Rivéria Ljos Alv, Nine Hell.

Ottar, le Roi.

Aiz Wallenstein, la Princesse à l’épée.

On aurait beau passer l’histoire au peigne fin, jamais on ne trouverait une collection aussi rare.

Chacun d’entre eux est d’une force de caractère et d’une puissance égale à celle des plus grands héros.

— Il va forcément se passer quelque chose ! Le contraire est impossible ! Pas avec de tels héros réunis au même moment, au

même endroit !

Si on ajoute Little Rookie, cette gemme qui est loin d'avoir encore atteint son véritable potentiel, à cette équation, il devient difficile de nier l'évidence.

— J'ai bien l'intention d'en être le témoin privilégié ! Je dois voir ça de mes propres yeux ! Je veux voir ces événements historiques ! Savoir ce qu'il adviendra de ces héros ! Etre témoin de leur vie et de leur mort !

Savoir qui ils sont, quelles seront leurs victoires, quelles seront leurs joies.

Un pressentiment s'empare d'Hermès à la vue du garçon entouré par la foule en liesse au centre de la plaine.

Ses yeux s'écarquillent.

— Je veux lire l'histoire qu'ils écrivent, la légende des Familias !

Car n'est-ce pas là le spectacle ultime ?

La plus délicieuse distraction ?

La meilleure façon de passer le temps ?

— Aaah…

N'est-ce pas électrisant ?

— J'ai vraiment bien fait de descendre en ce bas monde ! s'exclame-t-il une dernière fois en écartant les bras, dévorant du regard les Enfants dansant avec bonheur.

Ainsi, il entonne pour eux l'ode aux héros.

© Suzuhito Yasuda

Épilogue

Qui vise le lièvre...

Un jour après avoir vaincu le Goliath, Bell et ses compagnons remontent enfin à la surface.

Après avoir miraculeusement survécu à leur expédition jusqu'au 18e sous-sol, ils se séparent et partent chacun de leur côté pour annoncer à leurs proches qu'ils sont sains et saufs. L'un pour exprimer sa reconnaissance à sa déesse et enterrer les restes d'une épée brisée, d'autres pour annoncer à leur Familia comment les choses se sont finalement passées et une dernière pour se débarrasser de sa capuche et de son masque afin de reprendre son rôle de simple serveuse anonyme.

Quant aux événements extraordinaires qui se sont déroulés au palier sécurisé, l'ordre est donné à tous de n'en parler à personne.

L'apparition extraordinaire et hautement irrégulière d'un Goliath dans l'aire de repos est tellement incompréhensible que la Guilde décide qu'il s'agit d'un acte divin. L'incident est classifié sous le nom de code « calamité divine ». Pour tenter d'éviter qu'une telle chose ne se reproduise, Hermès et Hestia reçoivent un avertissement strict, ainsi qu'une sévère pénalité, accompagnée d'une interdiction absolue d'en parler à quiconque. Leur opinion sur les événements est également balayée discrètement sous le tapis.

Cependant, il est beaucoup plus difficile d'empêcher les aventuriers de parler de ce qu'ils ont vu.

— Tu es certain de ce que tu avances ?

— Absolument. Un Goliath est apparu au 18e sous-sol. Les aventuriers de Rivira l'ont affronté ensemble et ont réussi à le vaincre. Je ne sais pas comment il s'y est pris, mais il semblerait que Little Rookie ait porté le coup final.

— Pff ! Muha ! Ha ! Ha ! Ha ! Je vois… Bon travail, Hyacinthe.

Un rire à moitié étouffé résonne dans la pièce plongée dans l'obscurité.

Le maître des lieux tend la main et caresse d'un geste affectueux la joue du jeune homme qu'il vient d'appeler « Hyacinthe ».

Son regard pétillant s'élève ensuite au-dessus de la tête du jeune homme agenouillé devant lui, et se perd au loin, comme dans un souvenir.

— Bell Cranel… Il est aussi superbe que je l’avais pressenti. C’est à présent à moi, Apollon, qu’il appartient, déclare la divinité avec un sourire froid, secouant légèrement sa chevelure ensoleillée.

[Bell Cranel]

Membre de : la Familia d'Hestia
Race : Humain
Métier : aventurier
Sous-sol atteint dans le Donjon : 18e niveau
Armes : Dague d'Hestia
Fortune : 28 000 varis

« Laine de Salamandre »

- Laine enchantée tissée par les esprits célestes. Protège du feu ;
- Peut être utilisée pour tout type de vêtement : sous-vêtements, tuniques, robes, etc. ;
- Coûte 87 000 varis, coupon de réduction inclus.

Statut

Nv. 2

Force : F - 365 Défense : G - 271 Habileté : F - 349
Agilité : E - 469 Magie : G - 270 Chance : 1

Sorts :

« Fire Bolt » - Sort d'attaque foudroyante

Compétences :

« Realis Phrase » - Maturité précoce ;
- Effet maintenu tant que le désir est présent ;
- Effet augmenté en fonction de la puissance du désir.

« Argonaute» - Effet de charge sur n'importe quelle action.

« Foug'Auroch »

- Première arme fabriquée par Welf pour Bell ;
- Dague courte à la lame rouge. Surnommé « Minodague » ;
- Fabriqué avec une corne de Minotaure, un Drop Item. Relativement efficace contre le feu ;
- Sa lame est plutôt petite, mais très puissante, même plus que la Dague d'Hestia ;
- Lorsqu'il s'est endormi avec cette dague sous l'oreiller, Bell a rêvé que la bête essayait de le tuer ;
- Il ne l'avouera jamais, mais tient énormément à cette arme.

POSTFACE

« La plus grande aventure dans le Donjon. » Je ne me souviens pas d'où j'ai lu cette phrase la toute première fois. Peut-être qu'elle était utilisée dans une des publicités vantant les qualités d'un de mes livres. A vrai dire, jusqu'ici, je n'avais pas encore vraiment eu l'impression de remplir cette promesse. C'est certain, les aventuriers descendent dans le Donjon pour gagner des points d'expérience en tuant des monstres, puis ça se répète à l'infini. Mais à part ça, pas grand-chose d'autre.

C'est pour ça que je voulais plonger plus sérieusement dans le Donjon avant de remonter à la surface. C'est dans ce but que j'ai écrit ce tome 5.

La plupart du temps, quand on lit le mot « donjon », on s'imagine un labyrinthe sombre et souterrain avec un trésor dans la chambre la plus profonde, gardée par un monstre extrêmement puissant, probablement un dragon, capable de pousser les aventuriers au bord du désespoir le plus total. Ce n'est peut-être pas très important pour les autres, mais pour moi, c'est une composante indispensable du genre, quel que soit le comportement des héros devant ce danger. C'est finalement dans ce tome 5 que j'ai réussi à concrétiser la chose. Je parie que certains d'entre vous se demandent pourquoi je n'ai pas commencé par ça, dans le tome 1. Je préfère ignorer ces observations.

Qu'il s'agisse d'un monstre qui crache du feu, qui vous attaque physiquement avec ses bras et ses jambes, ou bien capable de vous changer en pierre d'un seul regard, ce monstre se doit d'être infiniment plus puissant que les héros qui l'affrontent. À mon avis, il n'y a rien de plus admirable dans une histoire qu'un héros poussé dans ses derniers retranchements, ou une bande de braves qui surmontent les obstacles en s'entraidant.

Car peu importe mon âge, je crois que jamais je n'oublierai l'exaltation qui s'empare de moi en lisant ce genre de scène.

Et si j'ai pu vous faire ressentir exactement la même chose, rien ne peut me faire plus plaisir.

Bien, passons à présent aux remerciements.

Je tiens tout d’abord à remercier mon responsable éditorial M. Kotaki pour ses précieux conseils, ensuite, comme toujours Suzuhito Yasuda pour ses magnifiques illustrations. C’est grâce à ces deux personnes que ce livre existe. Je voudrais aussi remercier du fond du cœur toute l’équipe de GA Bunko, sans qui cette série n’existerait pas.

Et bien sûr, je tiens à vous remercier, vous, les lecteurs. Je continuerai à faire de mon mieux pour que mes histoires vous passionnent. Je compte sur vous pour la suite.

À la prochaine donc,

Fujino Omori

Après avoir déterminé leur formation, Bell, Lili et Welf descendent pour la première fois dans les dangereuses strates intermédiaires. Malheureusement, le Donjon guette. Il épie la moindre erreur, la moindre faiblesse pour lancer ses créatures féroces à l'assaut.
À cela s'ajoute la rencontre avec une équipe rivale qui rend la situation catastrophique.
Piégés dans les profondeurs entre les troupeaux de monstres et les couloirs interminables, les trois camarades parviendront-ils à rentrer sains et saufs de cette expédition ?

Je veux savoir s'il est vraiment le héros qui saura porter le futur de ce monde sur ses épaules.

ISBN 978-2-37302-027-4

TLN-1

Notes

[←1]

Coiffure traditionnelle japonaise qui consiste à relever une mèche de cheveux en une boucle, Takemikazuchi en a une sur chaque tempe.