

Benjamin Loiseau

TOTEMS

– Livre II –

Tommack Cytrus
et les Poussières
de Rêves

Cet ebook a été publié sur
www.bookelis.com

© Benjamin Loiseau, 2018

Tous droits de reproduction,
d'adaptation et de traduction,
intégrale ou partielle réservés pour
tous pays.

L'auteur est seul propriétaire des
droits et responsable du contenu de
cet ebook.

– Partie 4 –

Le Tournoi du

Miroir Brisé

Chapitre 16

Rêves Brisés et Morceaux de Miroir

Une brise survenue de nulle part s'engouffra avec habileté entre les troncs rapprochés de la Forêt Verse, imperceptible bruissement parcourant cette nuit silencieuse. Elle déambula distraitement un long moment, agitant les aiguilles vertes des pins afin de savourer les effluves parfumés ainsi dégagés. Son escapade nocturne débutée depuis les terres habitées du contrebas l'avait amené à voguer dans les hauteurs des nuages non moins inoccupés pour qui sait regarder. Elle déboucha sur l'esplanade d'un parc de jeux désaffecté, parsemée de structures métalliques délabrées. Ignorant ces attractions de peu d'intérêt, la brise

quitta la clairière sans omettre toutefois de faire malicieusement tourner le petit manège pour enfant qui se tenait là. Le plaisir qu'elle en tira sur l'instant fut immédiatement réduit à néant par le crissement strident qui émana de ce fait du tourniquet rouillé. Elle s'enfuit donc à toute allure le long d'un petit chemin sinueux afin d'échapper aussi vite que possible à ce son désagréable.

La vague aérienne vint à évoluer au milieu de jolies gravures et structures de pierres jonchant le sentier ou dissimulées dans les fourrés. D'abord étonnée, elle jugea toutefois qu'une observation minutieuse nuirait à sa progression et ne trouva pas opportun de ralentir. Avidement de découvertes, elle passa donc avec dédain le long de ces rochers envahis par la mousse jusqu'à parvenir finalement devant une imposante statue, celle d'un

Rêveur pétrifié. Elle circula depuis la base de l'homme à genoux, se glissant entre ses bras pour gagner les hauteurs de son visage encapuchonné. Afin d'étudier l'ensemble de ses contours, la brise intriguée, loin d'apprécier les secrets dissimulés, s'engouffra sous la capuche. Elle ne fut pas surprise de découvrir tristesse et chagrin qui accablaient ce visage fatigué. Satisfaite de son expertise, elle redescendit à vive allure, rasant de près les brins d'herbe de la forêt. Elle évita habilement la patte agile et pleine de griffes qui avait tenté de la saisir, celle d'un renard au pelage bleu clair et au regard malicieux. Puis elle s'éleva à nouveau, ébouriffant au passage les cheveux noirs du garçon qui se tenait debout immobile, contemplant la statue d'un air absent, enveloppé dans sa Cape de Rêveur couleur émeraude. Après

avoir tourbillonné quelques instants au-dessus de lui, intriguée par cette réflexion silencieuse à laquelle elle n'avait pas accès, la brise décida finalement d'étendre ses méandres jusque dans les tréfonds de la pensée du jeune Rêveur solitaire afin d'en découvrir l'ensemble des mystères...

Un an... Un an maintenant qu'il avait posé le pied pour la première fois sur ce sentier caché de la Forêt du Défunt, petite enclave de l'immense Forêt Verse qui entourait Rêverscité, la Cité des Rêves et des Rêveurs. Celle-ci errait incognito dans l'infinité du ciel, perchée sur le dos des nuages, dissimulant ainsi aux regards indiscrets ses nombreux paysages... Et bien sûr aussi, l'existence des Rêveurs.

Un an jour pour jour qu'il avait admiré les contours rocheux de la Statue du Repenti. Un an qu'en ce

lieu si particulier, il avait fait ses premiers pas sur la Voie des Rêveurs en compagnie d'Emmadeline. Sa Guide l'avait ainsi emmené à la découverte ce monde étrange et exaltant qui occupait les nuages du ciel. Elle l'avait aidé à trouver sa place. Une place qu'il avait longtemps cherchée sans comprendre pourquoi elle s'évertuait à lui échapper. Puis soudain, sans aucune explication, Emmadeline l'avait subitement abandonné, avec comme dernier souvenir ce regard glacial jeté au loin. Effrayant.

Durant les deux mois de l'été, il avait suivi les pas d'un autre personnage énigmatique, Novemdis Arbrevers, le directeur de l'École de l'Arbre, l'école des Rêveurs de Rêverscité. Le vieil homme l'avait pris sous son aile et était peu à peu devenu son nouveau Guide, malgré le souvenir

d'Emmadeline encore si persistant. Les moments partagés avec elle restaient ancrés dans sa mémoire et occupaient nombre de ses pensées.

Emmadeline... Cette dernière ne s'était pas fait oublier, loin de là. Après la tour noire qui avait jailli du sol de Rêverscité dans un tremblement de terre, provoquant la destruction de la Fontaine Claire D'Eau, d'autres tours tout aussi diaboliques étaient apparues dans le ciel des diverses Cités de Rêveurs. De nombreuses Sphères de Dissimulation avaient été dérobées, jusqu'à ce que leur défense devienne si infranchissable qu'une souris n'aurait pas pu s'y faufiler sans être remarquée. La jeune femme avait alors failli être capturée tandis qu'elle tentait de s'emparer de l'une des Sphères de Luminoscité. Il n'en fallut qu'à l'apparition aussi soudaine qu'inexpliquée d'un ours

gigantesque à ses côtés pour qu'elle parvienne à s'échapper. Les attaques puissantes et agressives de l'animal permirent à la jeune femme de se volatiliser. Après l'incident, les vols cessèrent sans que personne ne soit en mesure de lui mettre la main dessus. Ce que devenaient les sphères subtilisées, personne n'en avait la moindre idée. Après son passage, seuls demeuraient des amas de rocs noirs, vestiges de ces tours inquiétantes, que les Rêveurs de toutes les cités appelaient Totems. Les Totems d'Emmadeline.

Tandis que Tommack poursuivait sa réflexion silencieuse, il fut surpris par la voix grave qui survint derrière lui :

« Je savais que je te trouverais là, mon garçon. »

Un silence suivit cette simple tirade prononcée par Novemdis

Arbrevers. Tommack ne se retourna même pas.

« Bien que j'en comprenne la raison, il n'est pas toujours avisé de ressasser ses souvenirs, enchaîna le directeur. Revivre les instants heureux d'autrefois peut se révéler dangereux tandis que se bâtissent peu à peu les fondations mélancoliques de demain.

— Il est important de ne pas oublier, renchérit son élève en se tournant vers le vieil homme.

— Je n'ai pas dit le contraire. Toutefois, le manque peut être source de tristesse et se révéler destructeur si l'on se laisse submerger.

— Je ne suis pas submergé », s'insurgea le garçon d'un air buté en se détournant à nouveau vers la statue afin de se donner une contenance.

Après un second silence, le directeur s'adressa une nouvelle

fois à son jeune apprenti, dont le regard était toujours plongé dans la pierre grise du Repenti.

« Connais-tu l'histoire de cette statue ? »

Le garçon resta silencieux.

« Désires-tu la connaître ? »

Le garçon ne donna pas de réponse. La tristesse envahissait son esprit. Il ne pensait qu'à une chose, une seule personne. Emmadeline. Et aux atrocités dont elle était responsable, qu'elle commettait peut-être en ce moment et qu'elle produirait sûrement encore. Quel but pouvait-elle bien poursuivre ? Était-elle toujours la même personne ?

Devant l'air absent de son élève, Novemdis, loin d'être découragé, continua de manière égale :

« Peu importe ton désir, je vais te l'expliquer de toute manière. La Statue du Repenti est celle d'un fabuleux Rêveur d'une époque très

lointaine, du nom d'Arbaham Revers. Son imagination débordante doublée d'un talent certain pour l'écriture l'amena à créer jadis des Rêves révolutionnaires. Certains ont perduré jusqu'à nos jours comme les Pierres de Lumière ou les Rêvans, d'autres ont disparu.

— Les Rêvans ? » s'étonna Tommack en se retournant vers son Guide.

Novemdis afficha un sourire discret devant la réaction de surprise de son élève.

« Arbaham fut le premier à donner vie à des êtres dotés eux-mêmes de la capacité de Rêverser. Il insufflait tant d'âme dans ses Rêves que cette dernière voyageait jusqu'au plus profond de ses créations. Ces innombrables créatures ainsi rendues réelles maîtrisaient l'art de la Rêverserie mieux que quiconque. Malgré tout, aujourd'hui, la plupart ont disparu.

— La plupart ? répéta Tommack surpris. Certaines subsistent encore ?

— En effet, mon garçon, à ma connaissance et en dépit des règles établies sur les Liens entre Rêves et Rêveurs, trois d'entre elles ont persisté jusqu'à nos jours. La première se terre depuis des lustres à l'abri des regards, la seconde tout aussi discrète a toutefois préféré utiliser la lumière afin de dissimuler son identité. Quant à la dernière... » hésita Novemdis.

Satisfait de capter enfin l'attention du jeune Rêveur, le vieil homme finit par reprendre la parole :

« Le Krakhibrok est un être dangereux, Tommack. Qui sait vraiment ce dont il est capable ? Si tu es amené à croiser sa route une fois de plus, fuis à toutes jambes. »

Les mots du directeur résonnèrent dans l'esprit du garçon tel un écho à ses souvenirs. Ceux

d'une première rencontre d'abord, qui l'avait mis sur la piste du Nugarbre et de son père. Puis, des mois plus tard, une fuite. Jamais il n'avait connu de sa vie pareille frayeur que celle qui l'avait submergé lors qu'il s'était aperçu de la part de noirceur qui hantait la bête fabuleuse. Toutefois, il était parvenu à s'échapper et ne doutait pas de pouvoir réitérer sa prouesse en cas de besoin.

« Qui est-il vraiment ? demanda-t-il soudain à son nouveau Guide.

— Le Krakhibrok ? s'étonna brièvement Novemdis. Un être venu du fond des âges. Un Rêvan ni bon ni mauvais, qui possède sa volonté propre. Un Rêve persistant encore et toujours, issu du plus puissant des Rêveurs qui n'ait jamais existé sur terre et dans le ciel, Arbaham Revers. Il est un Rêve Brisé. Tout simplement. »

Ces mots plongèrent Tommack dans les souvenirs de sa rencontre avec Syra. La mère léopard des Contrées Oubliées de Rêverscité avait été la première à lui parler des Brisés, ces êtres délaissés qu'elle avait recueilli sur ses terres.

Novemdis Arbrevers reprit :

« Un Rêve, Rêvan ou non, se Brise quand s'efface le Lien qui l'uni à son Rêveur. Cela peut se produire en deux occasions, lorsqu'un Rêveur abandonne ses Rêves ou lorsqu'il meurt brutalement. La plupart du temps, le Rêve disparaît, purement et simplement. Mais parfois... »

Le directeur marqua une pause, leva la tête vers la Statue du Repenti puis déclara d'une voix solennelle :

« Parfois, il arrive que le Rêveur meure de façon inattendue ou très particulière. En de rares occasions, certains Rêves choisissent de persister... »

Novemdis se tourna vers son élève et le fixa droit dans les yeux.

« Des Liens aussi forts que ceux qu'Arbaham avait tissés avec ses Rêves ne s'effacent pas si aisément. Obnubilé par son désir de rejoindre Claire D'Eau, il les abandonna tous, sans exception. À sa mort, nombre d'entre eux se brisèrent. Des Rêves puissants, dépossédés de leur Clé et voués à errer au hasard en cherchant leur chemin. Le Krakhibrok est l'un de ceux-là. Ce à quoi il aspire est un mystère. La façon de l'apaiser également... »

Un silence pesant fit suite à la tirade du directeur. Puis soudain, Tommack prit la parole, d'une voix teintée d'inquiétude.

« A-t-il réussi au moins ? Arbaham est-il parvenu à retrouver Claire D'Eau ? »

— Personne ne le sait, comment le pourrait-on ? lui répondit Novemdis. Il n'y a qu'une seule

vérité connue. Ci-gît Arbaham Revers, éperdument amoureux de Claire D'Eau, tel le roc à genoux suppliant la fontaine d'accepter ses excuses gravées dans la pierre pour l'éternité. »

Les deux Rêveurs observèrent longuement la statue sans un mot, chacun absorbé par ses propres pensées. Puis finalement, le vieil homme murmura à voix basse :

« Il serait peut-être temps de rentrer à Rêverscité, qu'en dis-tu Tommack ? »

Ce dernier fit un signe de tête puis, l'un après l'autre, le Guide et l'Apprenti Rêveur se volatilisèrent.

La brise, frustrée par ce tour de passe-passe qui lui ôtait de l'oreille une conversation des plus intéressantes, se détourna rageusement. Après avoir voleté frénétiquement quelques instants autour de la Statue du Repenti afin de retrouver son calme et sa

sérénité, elle s'aiguilla au hasard, ou guidée par son instinct qui sait, vers d'autres secrets à écouter.



En ce premier jour du mois de septembre, le soleil éclairait de ses doux rayons les pas de Tommack et Pieter qui accompagnaient Oswaldo le long des sentiers de Rêverscité. Tandis que les élèves de première année faisaient leur rentrée officielle au cœur de l'Arbre Verseau, les deux garçons, bien loin des tumultes qui constellent l'arrivée dans le monde des Rêveurs, profitaient de leur dernier jour de repos avant la reprise des cours. Ils se dirigeaient vers le célèbre marché de la Place Claire D'Eau. Les Rêveurs n'avaient pas ménagé leur peine afin de rendre à la clairière toute sa splendeur après les terribles ravages causés par l'apparition de la tour noire, deux mois plus tôt. Ceci fait, le Marché

Claire D'Eau avait naturellement repris ses droits. Ce matin, il étalait fièrement ses richesses en tout genre en provenance de toutes les régions du monde. Les denrées alimentaires, plus ou moins exotiques, disputaient leur place aux multitudes d'objets étranges récoltés au hasard des excursions des Rêveurs et que les marchands avaient su négocier avec habileté afin de se les approprier, pour les revendre à nouveau.

Il s'agissait aujourd'hui pour Oswaldo de remplir le garde-manger tandis que Tommack et Pieter, devancés par Lune le renard bleu, se précipitaient vers les vendeurs de babioles afin de tenter de déceler quelques trésors. Fort de ses Tours de Croissant de Lune glanés l'année précédente lors de son excursion au Conversatoire de Luminoscité, Tommack parcourrait les étals à la recherche de l'occasion

qui lui permettrait d'en faire bon usage. Ils déambulèrent longuement entre les présentoirs immenses, jouant des coudes et des épaules afin de se frayer un chemin à travers la foule dense. Alors qu'ils s'apprêtaient à faire demi-tour pour s'en aller retrouver Oswaldo, un scintillement discret attira le regard de Tommack sur un petit objet négligemment posé au milieu de piles de bric-à-brac sur l'étal devant eux. Il s'agissait d'une sphère, ou plutôt de deux demi-sphères encastrées l'une contre l'autre. Leur couleur jaune jadis brillante était dissimulée sous une épaisse couche de poussière.

« Quel est cet objet ? » s'enquit-il auprès du vieux monsieur derrière le présentoir.

Le vendeur s'approcha, fit mine de réfléchir un instant puis déclara :

« Eh bien, mon garçon... je crois que c'est une sphère. Une sphère dorée.

C'est une jolie couleur, hein ? Tu veux l'acheter ? »

Tommack fut immédiatement vexé par cette réponse. Il commençait à se détourner en esquissant un signe de tête négatif lorsque Pieter parvint à ses côtés au même moment.

« Tu as trouvé un truc, Tommack ?

— Non, je regardais juste la sphère là-bas, pointa-t-il du doigt à son camarade.

— Bof, ça ne ressemble pas à grand-chose, lui glissa Pieter à l'oreille.

— Je suis d'accord, allons-nous-en.

— Cette sphère est une amulette, insista le vieil homme. Elle te protégera du mauvais sort, mon garçon. Elle est à toi pour deux Tours de Croissant de lune et demi. »

Tommack jeta à nouveau un œil à l'objet. Il hésitait, intrigué par ces deux
demi-sphères

mystérieusement encastrées l'une dans l'autre et ce qu'elles pouvaient renfermer.

« N'as-tu pas envie de savoir ce qu'il se cache à l'intérieur ? ajouta le vendeur dans un souffle en agitant l'objet devant les yeux du garçon.

— Comment pourrais-je l'ouvrir ?

— C'est à toi de le découvrir, de résoudre cette énigme. »

Tommack était en pleine réflexion à présent. Il sortit inconsciemment le Tournelune de son petit sac de cuir qu'il portait à l'épaule.

« Tu vas vraiment acheter ça ? ! s'étonna Pieter à côté de lui en le regardant faire d'un air désabusé.

— Tu n'as pas curieux de savoir ce qu'elle renferme ? » chuchota le garçon complice à l'oreille de son ami.

Pieter observa à nouveau l'objet puis approuva d'un signe de tête. Comme s'il n'attendait que cela,

Tommack interpella de nouveau le marchand.

« Je le prends ! » déclara-t-il d'un air convaincu.

Puis il poussa son croissant de lune du doigt avec l'application des premières fois.

« Et voici, il est à toi, mon garçon, fais-en bon usage », conseilla le vendeur en lui adressant un sourire édenté tandis que l'objet changeait de propriétaire, de même que les quelques Tours du Tournelune du jeune Rêveur.

Tommack dépoussiéra la surface dorée du revers de sa Cape de Rêveurs avant de l'admirer sous toutes les coutures. Une phrase était inscrite en fines lettres sur le pourtour :

« Je m'ouvre lorsqu'Août approche, menaçant. »

Pas de chance, se morfondit le garçon, on était le 1^{er} septembre. Le mois d'août venait tout juste de se

terminer. Allait-il lui falloir attendre une année entière avant de résoudre cette énigme ? Tommack s'interrogea également sur la signification du mot 'menaçant' qu'il ne comprenait pas, mais ne trouva aucune réponse satisfaisante. Agacé, il prit l'objet à pleines mains et tenta de séparer les deux demi-sphères encastrées en tirant dessus, sans succès.

« Rien à faire, ça ne s'ouvre pas », déclara-t-il en levant la tête vers le comptoir pour demander conseil au vendeur. Il le chercha des yeux mais fut incapable de le retrouver. Il avait déserté l'étal. Il ne restait derrière celui-ci qu'une marchande déjà occupée avec d'autres clients. Le garçon un peu désabusé par cette soudaine disparition se concentra à nouveau sur sa sphère. Au bout de quelques instants passés à le regarder s'acharner en vain, Pieter, lassé, suggéra :

« On réessayera une fois rendu au Moulin, Tom'. Ici, au milieu de la foule, ce n'est pas la meilleure des idées. »

Tommack malgré sa frustration naissante, se tourna vers son ami et acquiesça d'un hochement de tête résigné. Les deux compères partirent cette fois-ci pour de bon à la recherche d'Oswaldo, plongeant une fois encore au cœur de la foule resserrée qui fourmillait au gré des étals d'une Place Claire D'Eau rayonnante, enchantée d'être de nouveau habitée.



Sur le chemin du retour vers le Moulin, les garçons avançaient en retrait quelques pas derrière Oswaldo et Lune, concentrés dans la résolution de l'énigme de la sphère nouvellement acquise. Soudain, une voie enthousiaste et familière les fit sursauter :

« Salut Pieter ! Salut Tommack !
Tiens, qu'est-ce que c'est ?

— Salut Ely', déclarèrent en cœur
les garçons affairés.

— Tommack s'est pris d'intérêt
pour une grosse bille que l'on ne
peut pas ouvrir, railla Pieter.

— Je suis curieux de savoir ce
qu'elle contient, voilà tout »,
répliqua l'intéressé, vexé.

Il tenta à nouveau de tirer sur les
deux demi-sphères, mais rien n'y
fit.

« Elle ne semble pas vouloir se
séparer, constata Elycia.

— C'est bien le problème,
justement », la rabroua Tommack,
frustré.

Jugeant bon de ne pas trop
s'attarder sur le sujet, la jeune
Rêveuse enchaîna :

« Prêts pour le retour à l'école
demain ?

— On n'est jamais vraiment préparé à une rentrée, maugréa Pieter.

— Il paraît que l'examen de cette année est particulier, annonça Elycia sans tenir compte de la remarque de Pieter. Je l'ai entendu dire par d'autres camarades qui eux-mêmes l'avaient appris de leurs Guides. »

Puis elle s'approcha soudain de Tommack avec un sourire malicieux.

« Tu n'aurais pas quelques indices, par hasard ? Après tout, Novemdis est ton Guide à présent !

— Non, il n'a rien voulu me dire, soupira le garçon, le regard toujours plongé dans l'observation de sa sphère. On verra bien demain. »

Tandis qu'il faisait tourner l'orbe entre ses doigts pour détailler chacun des mots de l'énigme

soigneusement gravés à sa surface, il se figea.

« Tiens, qu'est-ce que... commençait-il.

— Quoi? » demandèrent en cœur Pieter et Elycia en s'approchant de leur ami, passant ainsi subitement d'une observation un peu moqueuse à une franche curiosité.

Tommack avait les yeux rivés sur une minuscule inscription soigneusement positionnée sur le pourtour d'une des deux demi-sphères encastrées, juste sous la jonction. 'A. Revers'. Les trois amis scrutèrent l'écriture.

« A. Revers? lut Elycia. L'un d'entre vous a une idée de ce que cela peut être? »

— Non, aucune », souffla Pieter.

Tommack, quant à lui, était en plein doute. Il connaissait bien le fameux Arbaham Revers pour avoir écouté son histoire pas plus tard que la veille. Mais il était mort très

longtemps auparavant et la statue n'allait certainement pas sortir de sa pétrification pour lui révéler le secret de cette sphère. Il n'était pas plus avancé.

Après maintes suppositions et hypothèses abracadabrantes, comme aucun d'entre eux n'avait la solution de cette énigme, la discussion bifurqua à nouveau vers la rentrée imminente tandis que tous trois reprenaient leur chemin afin de rejoindre Oswaldo à l'intérieur du Moulin. Le vieil homme était affairé à ranger les provisions dans les placards de la cuisine.

« Avez-vous déniché des choses intéressantes au marché aujourd'hui, les enfants ? Bonjour Elycia, ajouta-t-il lorsqu'il l'eut remarquée.

— Bonjour Oswaldo, répondit-elle.

— Tommack a trouvé quelque chose d'étonnant, effectivement. N'est-ce pas Tom' ? ironisa Pieter.

— J'ai acheté une sphère, déclara le garçon.

— Une sphère qui ne s'ouvre pas, précisa Pieter.

— Fais donc voir », l'enjoignit Oswaldo soudain sérieux en s'emparant de l'objet.

Il lut machinalement l'inscription gravée dessus.

« Je m'ouvre lorsqu'Août approche, menaçant. »

Après une observation attentive, il rendit l'objet à Tommack avec un regard peiné.

« Je crains malheureusement que Pieter ait raison. Cette sphère est une Sphère-Clé. Mais elle ne pourra s'ouvrir qu'avec ladite Clé qui peut être absolument tout et n'importe quoi. Qui sait ce qui a pu passer par la tête de ce 'A. Revers' lorsqu'il a Polyversé cet objet ? J'ai

bien peur que ce marchand ne t'ait roulé, Tommack. »

Finalement, c'est la mine déconfite que le garçon glissa la sphère dans sa sacoche de cuir et s'en alla déposer le tout dans sa chambre. Il ne manquerait pas d'effectuer bientôt quelques recherches poussées à la bibliothèque. Cette dernière s'était déjà révélée être une alliée de poids dans la résolution de l'énigme du Nugarbre. En attendant, il redescendit à la cuisine pour apprécier un bon déjeuner. On réfléchit mieux le ventre plein.



Le lendemain, les piailllements joyeux des oiseaux matinaux fêtant l'apparition du soleil annonçaient bien malgré eux le retour à l'École de l'Arbre. Après un petit-déjeuner expéditif, Tommack et Pieter rejoignirent rapidement Elycia au niveau de la Place Claire D'Eau.

Ensemble, ils gagnèrent la Clairière Arbre Orée, progressant entre les divers bâtiments dissimulés en son sein. Une épaisse couche de mousse, d'herbes folles et de lierre recouvrait ces assemblages de pierres ocre finement taillées, les transformant ainsi en vestiges d'une autre époque, faussement abandonnés. En effet, ces lieux abritaient en réalité une foule agitée de Rêveurs qui vaquaient à leurs occupations plus ou moins pressantes. Les Rêveurs affairés croisaient au pas de course des Rêveurs assis ou allongés, plongés dans des aventures tout aussi importantes. Par l'action et par l'esprit, dès le matin le lieu était animé d'une forte effervescence.

Les trois amis passèrent rapidement au milieu de la clairière, le long du mur du Temple, dont la faible hauteur ne laissait en rien deviner l'immensité

de son intérieur, un complexe labyrinthe de couloirs perturbés par une multitude de battements de portes. Loin d'être anodines, les Portes Transverses du Temple rendaient possible l'accès à l'ensemble des cités de Rêveurs, de la plus proche à la plus reculée, en un rien de temps. Et certaines, anciennes et puissantes, dissimulées au fin fond des couloirs les plus sombres, permettaient même de rejoindre la Terre. Tommack ne le savait que trop bien, pour avoir erré un an auparavant dans les profondeurs du bâtiment, craignant de ne jamais regagner la surface.

Avant de s'engager sur les premières marches de l'Escalline, l'escalier tortueux envahi par l'herbe de la colline qu'il permettait de gravir, le garçon chercha distraitement Iune du regard. Le petit renard était allé comme son

habitude fureter du côté d'un bosquet. En l'appelant, Tommack leva les yeux vers un second bâtiment situé de l'autre côté de la clairière. Son extérieur ressemblait brique pour brique à celui du Temple. Toutefois, le garçon ne s'y était jamais rendu, l'accès n'étant autorisé qu'aux Rêveurs accomplis, les Palladins. Autant dire qu'il n'était pas près d'y poser le pied, songea-t-il avec regret. Ce mystérieux édifice n'était nul autre que le Pallad, une des multiples annexes de l'Office des Palladins de Luminoscité, présentes dans de nombreuses cités ennuagées. En son sein, les Rêveurs confirmés, une fois leur formation achevée, parcouraient le monde pour effectuer les missions retransmises par l'Office de Luminoscité dans chacune de ses annexes. À Rêverscité, ces demandes étaient traduites sur papier puis accrochées

au très célèbre Mur des Murmures, situé à l'intérieur du bâtiment. Les Rêveurs partaient alors à la recherche d'objets précieux, de plantes rares aux vertus guérissantes, vers la résolution de mystères ou l'accomplissement de quêtes extraordinaires. L'aventure ! s'extasia Tommack intérieurement. Il avait tant hâte que son tour vienne. Il se détourna à regret, absorbé par ses réflexions sur cet avenir de voyages exotiques, pour suivre ses deux amis en direction de l'Arbre Verseau, le sage surveillant la Forêt Verse de son regard de géant.

En sortant des arbres, Tommack tomba nez à nez avec Nîl Bermoth. Le garçon aux cheveux châains s'engageait avec deux de ses camarades à travers la Porte de l'Emblème, dissimulée entre deux épaisses racines. Les deux Apprentis Rêveurs ne s'appréciaient

pas et se le faisaient savoir. Cette inimitié avait conduit à de nombreuses altercations l'année passée. Toutefois, le temps que Tommack et ses amis parviennent à leur tour dans la petite alvéole, ces derniers avaient disparu.

En effet, dans la Salle de l'Emblème, une connaissance approfondie de l'école et une Verse avisée permettaient de se rendre dans n'importe quelle pièce de l'Arbre Verseau en un rien de temps. Les Apprentis Rêveurs échappaient ainsi la longue et difficile escalade des marches du Chemin des Fourmis, l'escalier gigantesque qui sinuait le long de l'écorce de l'immense tronc sur des dizaines de mètres de hauteur pour atteindre finalement l'entrée de la Salle Souche.

Une fois à l'intérieur de la petite pièce exiguë, les trois amis se positionnèrent au centre en se

tenant la main. Sur le mur devant eux, un symbole aux contours soigneusement tracés leur faisait face. Il s'agissait de l'Emblème de Rêverscité réunissant les trois principaux artefacts de Rêverscité, le Mont Furi, l'Arbre Verseau et la malheureuse Fontaine Claire D'Eau, détruite par Emmadeline deux mois plus tôt. Ainsi, une goutte d'eau dissimulait la base d'un tronc d'arbre au feuillage étendu, tous deux inscrits à l'intérieur d'un triangle aux fins contours. Toutefois, ce symbole était aussi la Clé du Déversement que Tommack s'apprêtait à réaliser, c'est pourquoi il avait le regard rivé dessus. Afin d'éviter à Pieter et Elycia de réciter également la Verse de Déversement, un simple contact suffisait au garçon pour les emmener avec lui, comme l'avait fait Emmadeline un an auparavant pour le conduire dans le bureau de

Novemdis Arbrevers. Cette fois-ci, leur objectif était de gagner la Salle Souche, point de départ aux innombrables couloirs et escaliers qui parcouraient l'intérieur de l'Arbre Verseau. Sans perdre de temps, suivant un processus rodé par les multiples tentatives réussies, c'est avec l'Emblème de Rêverscité bien ancré dans son esprit que le garçon récita mentalement sa Verse :

*Dans l'estomac du vénérable, elle
déploie en silence ses
innombrables racines,*

*Qui guident sur ces routes déjà
écrites, autant de choix, de chance
et de secrets,*

*La voute érudite dissimule dans
son bois l'essence des fables qui la
dessinent,*

*Éternel souvenir des doutes, des
mythes et des lentes turbulences
qui étaient,*

*Ses rayons discrets guident au gré
des couloirs étroits, les oiseaux
farouches,
À la croisée des chemins, elle est le
départ de la Voie, elle est la Salle
Souche.*

Après quelques instants d'une sensation d'aspiration devenue familière, ils parvinrent dans une pièce jumelle de celle qu'ils venaient de quitter, une petite enclave dotée de quelques marches d'escalier permettant l'accès à la Salle Souche.

Tandis que les élèves de première année étaient déjà au travail dans la salle de classe du professeur Polmes, la Salle Souche était entièrement dédiée à l'accueil des Apprentis Rêveurs des années supérieures. Un grand nombre d'élèves patientaient dans l'attente du fameux discours de Novemdis Arbrevers qui marquait l'entrée dans la nouvelle année. Toutefois,

dès leur arrivée, Tommack, Elycia et Pieter découvrirent avec surprise qu'aux côtés du vieux directeur se tenait un autre Rêveur. De haute stature, il était vêtu d'une longue Cape aux teintes violettes. Son visage arborait une élégante moustache et un air condescendant, de ceux que se permettent d'afficher les hommes et femmes qui tutoient les sphères supérieures de tout ordre, même celui des Rêveurs.

Lorsque tous les élèves furent rassemblés dans une Salle Souche qui peinait à contenir leur nombre, Novemdis s'avança vers son auditoire et débuta son discours :
« Chers Apprentis Rêveurs, l'Arbre Verseau et moi-même sommes enchantés de vous accueillir une fois encore afin de vous permettre de vivre les aventures palpitantes de vos Rêves à venir. Toutefois, chaque année ayant son lot de

surprises, celle-ci ne fait pas exception. »

Le directeur scruta avec malice les rangées d'élèves aux visages intrigués puis recommença à parler en pesant ses mots avec intensité :

« Cette année est particulière. Elle dressera sur votre chemin de nombreuses épreuves auxquelles vous devrez faire face avec courage. Observation, connaissance, sang-froid, combativité sont les moindres des qualités dont vous devrez faire preuve pour franchir les embûches qui juchent votre progression le long de votre branche sinueuse. En effet, tandis que votre examen vous attend à la fin de l'année, un événement inédit fait son arrivée. L'École de l'Arbre est conviée à participer au Tournoi du Miroir Brisé, qui se déroulera au début du mois de décembre dans un lieu tenu secret de tous. »

Après avoir patiemment écouté les séries de « ho » et de « ha » expressifs des élèves surpris, Novemdis Arbrevers reprit la parole :

« Plutôt que de me perdre moi-même dans des explications approximatives, permettez-moi de vous présenter l'organisateur de cet évènement qui saura vous donner ces détails bien mieux que moi. Monsieur Pimentole, conseiller de l'Ordre des Notables de la Haute-Sphère de Luminoscité. »

Le directeur s'effaça alors pour laisser avancer le grand homme moustachu.

« Bonjour jeunes gens, je suis Aldebert Pimentole, conseiller de l'Ordre des Notables de la Haute-Sphère de Luminoscité, répéta-t-il. Chers élèves de l'École de l'Arbre de Rêverscité, je me trouve ici, en effet, afin de vous proposer de participer à un tournoi ouvert aux

Apprentis Rêveurs de toutes nos cités ayant au moins atteint la deuxième année. »

Une fois sa phrase terminée, un miroir circulaire apparut comme par enchantement dans les mains du conseiller Pimentole. Un pourtour doré joliment sculpté entourait le verre brisé en plusieurs éclats reconstitués tel un puzzle.

« Par équipe de trois tout au plus, votre objectif sera de rassembler les sept morceaux brisés de votre Miroir du Rêvel, un miroir comme celui que je tiens dans mes mains. Ces Morceaux de Miroir sont dissimulés sur l'ensemble des cités et territoires des Rêveurs. Pour les trouver, il vous faudra ne faire qu'un avec la nature qui vous entoure et résoudre son mystère. Une fois les éclats rassemblés et positionnés sur votre miroir, un lieu caché se révélera à vous. Vous devrez alors parvenir à l'endroit

indiqué par le Miroir du Rêvel le matin du 10 décembre à 10 heures pour relever un tout autre défi. Si l'ampleur de la tâche est grande, la récompense l'est tout autant. Un prix magnifique, digne de vos efforts. Toutefois, ces secrets seront révélés uniquement à celles et ceux qui parviendront en ce lieu mystérieux. Uniquement à celles et ceux qui réussiront à compléter leur Miroir du Rêvel. »

Les élèves, abasourdis par la gravité du discours et la puissance dans la voix de cet homme, qui était montée en intensité jusqu'au dernier mot, restèrent cois. Puis finalement, une vague d'excitation parcourut les rangs à la compréhension du défi qui venait de s'imposer à eux.

Comme si tout avait été dit, monsieur Pimentole se recula pour laisser à nouveau la place à Novemdis Arbrevs.

« Les Verses permettant de vous rendre aux différents lieux du tournoi seront accessibles à partir du 10 septembre prochain sur le Mur des Murmures du Pallad. À partir de cette date, le Tournoi du Miroir Brisé débutera réellement pour tous les Apprentis Rêveurs à travers les nuages. »

Le directeur regarda ses élèves d'un air grave, laissant son discours en suspens quelques instants, puis reprit :

« Celles et ceux qui parviendront à découvrir le lieu secret dans les temps auront la chance d'obtenir la validation de leur année... »

Une vague d'exclamation enthousiaste coupa alors le directeur dans son discours. Le regard sévère de ce dernier permit toutefois très vite de retrouver le silence.

« En effet, en effet, continua-t-il, obtenir la validation de votre année

est une source de motivation en soi, mais j'ose espérer que l'apprentissage que vous ferez tout au long de cette quête est bien la raison première de toute cette clameur. »

Le vieux Rêveur balaya la foule des yeux un instant afin de capter les signes de tête approuvatifs de ses élèves. Puis il reprit :

« Je vous conseille donc de donner le meilleur de vous-même. Réunir les sept morceaux du Miroir du Rêve est déjà une grande difficulté en soi, croyez-moi. J'espère que certains d'entre vous y parviendront. Pour les autres, aucune inquiétude, il s'agira ni plus ni moins que de passer l'examen habituel de fin d'année. Bonne chance, mes enfants. »

Sur ces mots, les deux hommes disparurent, laissant un formidable brouhaha s'installer entre les élèves en attendant

l'arrivée de leurs professeurs respectifs. Tommack, Elycia et Pieter se regardèrent, à la fois excités et en même temps complètement désarçonnés par l'ampleur de ce nouveau défi. Toutefois, une évidence s'esquissait déjà dans leurs esprits perturbés... Leur équipe de trois était toute trouvée !

Chapitre 17

Les jardins de Lotulite

« La Coverserie, jeunes gens ! La Coverserie est l'art de mettre à l'épreuve son esprit d'équipe. Quoi de mieux pour un Rêveur que de partager ses Rêves ? » déclara le professeur Archibald Hibiscus avec ferveur.

Ce vieux monsieur maigrelet arborait fièrement une longue barbe qui lui dissimulait entièrement le cou et se prolongeait jusqu'à son nombril. Son regard malicieux se fit soudain sévère.

« Cela nécessite toutefois une confiance absolue en vos partenaires, car celui qui récite la Verse n'en devient pas pour autant le maître. Tandis qu'il ancre au plus profond de lui l'image de ses amis

afin de les emporter avec lui, ces derniers ont la lourde tâche de créer la Clé du Rêve. »

Quelques exclamations de compréhension, mais d'incompréhension aussi, firent irruption sur les visages surpris des élèves. Le bruit commençait à envahir la classe lorsque le professeur appela au calme et poursuivit d'une voix grave :

« Afin de pouvoir Coverser, il vous faudra d'abord apprendre à confier la Clé de vos Rêves à vos amis, car vous ne pourrez pas revenir à la réalité sans eux. »

Les Apprentis Rêveurs s'observèrent les uns les autres avec étonnement. Pourquoi prendre ce risque alors qu'ils pouvaient tout à fait Rêverser chacun leur tour au même endroit ? se dit Tommack. En réponse à son interrogation intérieure, une élève posa à voix haute sa question au professeur.

« Cela permet d'une part de favoriser la coopération entre Rêveurs et la confiance mutuelle. D'autre part, en temps de guerre, c'est ainsi que l'on déplace rapidement de nombreux Rêveurs au même endroit, répondit le professeur. Les Clés du Rêve sont gardées par une poignée de Rêveurs, maîtres du retour à la réalité tandis qu'un seul d'entre nous suffit pour réciter la Verse et emporter avec lui toute une armée. »

Les élèves se dévisagèrent, difficilement convaincus. Réciter une Verse sans avoir la certitude de pouvoir revenir au moyen d'une Clé restait tout de même effrayant, songea Tommack.

« Le Coversement est un principe somme toute comparable au Lien par certains aspects. Lorsque vous plongiez au cœur des Rêves de vos Guides, vous n'aviez pas le contrôle.

C'était le grand saut vers l'inconnu, n'est-ce pas ? s'enthousiasma Archibald Hibiscus.

— Quelle est la différence entre le Lien et le Coversement, dans ce cas ? demanda Pieter.

— Le Lien est unique, entre un Guide et son Apprenti Rêveur. De plus, il est brisé par le Guide une fois son apprenti rencontré. Le Coversement quant à lui, peut s'effectuer avec chacun d'entre nous.

— Je ne suis pas près de tenter ça, c'est bien trop risqué ! » assura Nîl dans un coin de la classe à son camarade d'à-côté.

Le professeur l'ayant entendu s'avança vers lui.

« Détrompe-toi, jeune homme. Tu vas te frotter à cet exercice beaucoup plus vite que tu ne le crois. En effet, le Coversement est pour vous l'unique moyen de

participer au Tournoi du Miroir Brisé en équipe. »

Les regards anxieux des Apprentis Rêveurs se focalisèrent soudain sur le professeur, à l'écoute de la moindre parole à venir. Ce dernier, amusé par ce regain d'attention dont il faisait l'objet, reprit :

« Si votre équipe ne Coverse pas ensemble lors de votre première tentative de Rêversement dans le cadre de ce tournoi, vous ne pourrez pas être considérés comme partenaires. Les groupes sont en effet validés à ce moment-là. Et puis, pourquoi faire le travail trois fois si un seul d'entre vous suffit pour emporter toute l'équipe à destination ? » termina le professeur Hibiscus en adressant un clin d'œil malicieux à son auditoire.



Les jours s'égrainèrent peu à peu dans l'attente du moment fatidique qui sonnerait le début du

Tournoi du Miroir Brisé. La tension entre les élèves impatients était à son comble, chacun n'ayant qu'une hâte, enfourcher ses Rêves à la découverte de nouveaux paysages et d'énigmes inédites. Dans les salles de classe et entre les cours, les Apprentis Rêveurs ne parlaient plus que du tournoi, de la constitution des équipes, chacun cherchant les meilleurs partenaires. Des noms de lieux dangereux et mystérieux faisaient leur apparition dans la bouche des élèves, tels des murmures secrets désireux de conserver la clé de ces endroits oubliés.

« ...Talantis, la Cité Engloutie... »

« ...Ruinemarche, le Monde Morcelé... »

Autant de noms peu engageants qui n'altéraient en rien l'enthousiasme des élèves surexcités, attendant ce défi qui, ce matin même, leur devenait accessible.

Tommack, Pieter et Elycia, comme leurs camarades, ne furent jamais aussi exaspérés par la lenteur du temps qui passe qu'en ce jour. Au bout d'interminables heures de cours, ils purent enfin y faire face. Face à cette entrée. Celle devant laquelle ils avaient rêvé depuis des jours de se tenir. Au cœur de la Clairière Arbre Orée, l'entrée du Pallad, l'Annexe de l'Office des Palladins de Luminosité.

« Je crois bien que c'est le moment ou jamais », déclara Pieter avec un peu d'appréhension dans la voix.

Comme pour appuyer les paroles du garçon, Lune pressa le pas et franchit l'entrée pour disparaître dans la pénombre. Tommack le suivit d'un pas décidé, accompagné de ses deux amis. Ils débouchèrent dans les hauteurs d'une pièce immense qui dévoilait ses multiples espaces en contrebas. Ils se tenaient

en effet tout en haut d'un large escalier de pierre qui longeait le mur afin de gagner le sol, quelques mètres en dessous d'eux. Une multitude de fauteuils, de canapés et de banquettes, étaient disposés ci et là, sur lesquelles des Rêveurs plus nombreux encore semblaient endormis, plongés au cœur d'aventures que Tommack n'osait même pas imaginer. Au fond de la pièce, une foule de Capes aux variations d'émeraude se pressait devant une paroi qui dissimulait bien mal son identité, étant donné l'impressionnant nombre de notes qui s'y trouvaient accrochées.

Poussés par un fort sentiment d'excitation, les trois Apprentis Rêveurs dévalèrent les marches quatre à quatre pour gagner à leur tour le célèbre Mur des Murmures, ou plutôt l'arrière de la foule d'élèves stationnée devant à la recherche de la Verse la plus

appropriée pour entreprendre leurs aventures. Après quelques minutes de patience, Tommack, Pieter et Elycia parvinrent à se frayer un chemin jusqu'aux innombrables écriteaux accrochés aux pierres ocre rectangulaires. Sur chacun, un nom de lieu et un texte, celui de la Verse permettant de s'y rendre. Les regards des trois amis vagabondèrent d'une inscription à l'autre, cherchant un indice à travers les mots sur la destination idéale pour leur premier voyage. Tommack se sentait perdu parmi cette multitude de Verses disposée devant ses yeux, cette infinité de chemins à porter de ses pensées, ces paysages qu'ils pouvaient contempler rien qu'en se concentrant un peu. Ce Mur des Murmures était le véritable trésor de Rêverscité, réalisa-t-il avec excitation, plus encore que les Portes Transverses du Temple. Et

un tel trésor avait de quoi donner le tournis. Quel Rêve choisir ?

Tommack était une nouvelle fois pris au piège de ses pensées lorsque soudain la voix d'Elycia l'interpella.

« Pieter, Tommack, que pensez-vous de celle-ci ? Lotulipe ? Ça n'a pas l'air dangereux comme lieu, n'est-ce pas ? » déclara-t-elle en pointant du doigt un écriteau tout proche.

Pieter acquiesça vigoureusement tandis que Tommack avait déjà empoigné son Lireverse afin de recopier le texte. Ceci fait, les trois amis déambulèrent à travers les fauteuils, cherchant du regard une place où s'asseoir. Toutes étaient occupées pour la plupart par des élèves plongés aux cœurs des multiples lieux du tournoi. De nombreux couloirs s'enfonçaient dans la pénombre vers des pièces inconnues. Ils n'osèrent toutefois

les emprunter par peur de se perdre. Ils décelèrent finalement un espace libre à l'autre bout de la salle et s'installèrent donc aussi bien qu'il leur était permis par les multiples occupants déjà présents sur l'immense banquette.

Pieter et Elycia fermèrent les yeux afin de se concentrer sur la Clé du Rêve en devenir, ou plutôt sur la combinaison de Clés qu'ils avaient imaginé pendant que Tommack relisait la Verse de Lotulipe pour s'imprégner de ses mots. Une Image-Clé pour Elycia, un Mot-Clé pour Pieter.

Une fois la Verse solidement enracinée dans son esprit, le garçon ferma enfin les yeux à son tour se mit à réciter :

*Les branches élancées d'un être fier
et comblé planent au-dessus des
beaux jardins ensoleillés,*

*Figé par le temps en un instantané
printanier, l'arbre fruitier arbore à
jamais sa tenue préférée,
Un mirage sous le bruissement du
vent malin qui durant un moment
se souvient de l'hiver,
Faisant flotter sous les nuages une
neige légère et parfumée, d'une
beauté aux mille couleurs,
Sous les piailllements rieurs, la
colline chantante brille entre
ombre mouvante et teintes de vert,
Le rose, le blanc, le violet scintillent
sous les raies illuminées de la cité
du cerisier en fleur.*

En un instant, ils apparurent
au milieu de la verdure, tout en
haut d'une petite colline recouverte
d'herbe rase. Au-dessus de leur tête,
les branches colorées d'un
immense cerisier dissimulaient en
partie le ciel bleu. D'innombrables
pétales voletaient autour d'eux,
jusqu'aux frondaisons d'un
labyrinthe végétal situé au pied du

promontoire herbeux sur lequel ils avaient atterri. Protégées par une fine couche de feuilles qui semblait comme suspendue dans les airs, de hautes haies peuplées de fleurs attirèrent immédiatement leur regard. Tandis que Iune s'amuseait déjà à poursuivre les pétales multicolores qui, poussées par le vent, se détachaient des branches puissantes du cerisier, les trois amis observaient les nombreux jeunes Apprentis Rêveurs vagabonder devant l'entrée de ces jardins dissimulés entre les haies. Nombre d'entre eux marchaient au hasard, cherchant probablement la Clé de cette énigme, le tant désiré Morceau de Miroir.

« On est où ? demanda Pieter à voix haute.

— À Lotulipe, je suppose, répondit Elycia en tournant la tête pour tenter d'apercevoir la cité.

— Réponse inexacte, mademoiselle Frasil, déclara une voix au-dessus d'eux. Nous sommes devant les Jardins de Lotulipe, en bordure de la cité et non strictement dedans. »

Surpris, les trois amis levèrent les yeux vers le ciel et remarquèrent un étrange animal qui se tenait sur le dos d'un nuage. Il s'agissait d'un petit rat habillé avec raffinement dans un costume qui aurait été élégant au 19^{ème} siècle et arborant un chapeau doté d'une longue plume aux teintes de rose et de rouge. À ses côtés reposait un miroir presque aussi haut que lui, ou du moins un pourtour de miroir, celui-ci étant dépourvu de glace pour y admirer son reflet. Le petit rat, qui semblait se délecter de leur surprise, reprit soudain la parole :

« Bonjour, jeunes gens. Permettez-moi de me présenter, je m'appelle Mitsu de la Ratouille de Gumes. Je