

Chapitre 4 : L'Ordre.

Un randonneur traversant de nos jours le paysage idyllique où se déroula la tragédie des Youkaguirs ne retiendrait que l'image d'un monde neuf, inviolé, une sorte de carte postale du bonheur, et pourtant...

Il ne verrait pas, derrière un rocher sur un versant de la Montagne Dorée menant au vaste plateau mongol, un point noir ; un point noir se fondant dans la végétation; un point noir qui en se rapprochant deviendrait plus important et qui se transformerait en entrée ; une entrée de grotte ; Une grotte qui serait en fait un tunnel et dans la pénombre du tunnel, deux formes longilignes humaines observant l'immensité.

On ne peut craindre que ce que l'on perçoit...

Une des formes était assise, il s'agissait d'un homme d'une vingtaine d'année aux cheveux blonds et au regard rêveur. Il se prénomma Loukian. L'autre était debout, adossé à la paroi, une jambe pliée. Cet homme, aux cheveux roux en bataille, possédait un regard dur n'incitant pas à la conversation.

- A quoi penses-tu Loukian ? dit Iaromir.

- Je regarde cette nature, tout est tellement beau.

- Peut-être mais n'oublie pas que ce monde n'est plus pour nous.

- Et alors ?

- Tes rêveries ne te mèneront nulle part, rappelle-toi le fardeau que nous ont légué nos ancêtres !

Sur ce, il tendit la main hors de la grotte, juste sous un rayon lumineux. Celle-ci commença à fumer et sa peau prit vite une teinte rouge écarlate. Loukian, lui tira la main.

- Arrête, tu n'as pas besoin faire ça !

Iaromir, qui n'avait émis aucun cri de douleur regarda sa main et la tendit vers Loukian.

- Loukian, n'oublie jamais ce que nous devons à cette Déesse maléfique. N'oublie jamais combien d'entre nous sont morts carbonisés par le passé, n'oublie pas que notre raison de vivre doit être sa mort.

- Non Iaromir, notre but doit être la fin de notre malédiction, la fin de notre vie dans ce cloaque.

- Tout est lié.

Un moment de silence s'installa et qui finalement fut interrompu par l'arrivée d'un troisième protagoniste essoufflé, le jeune Faddei.

- Loukian, Iaromir ! Venez vite, le Clan des Bâtisseurs a trouvé son Elu !

- Merveilleux et qui est-ce ? S'exclama Loukian.

- Il s'agit de Varlaam, le frère de Demid, l'Elu du clan du Lichen Lumineux.

- Bien, dit Iaromir, maintenant notre Ordre est presque complet. J'espère que c'est un présage de passage à l'action.

Les trois personnages se mirent en route pour féliciter le nouvel Elu.

Avant de partir, Iaromir se retourna et lança une gerbe d'énergie vers le ciel extérieur. Celle-ci traversa le ciel pour finalement toucher et tuer un aigle, le faisant disparaître dans un nuage de sang.

- Pourquoi as-tu fait cela, s'écria Loukian, ce n'était pas nécessaire !

- Il n'a pas plus le droit de vivre à l'extérieur que nous.

- Tu n'as pas de cœur.

- Et toi trop, c'est ta faiblesse. Le jour du conflit tu ne devras pas faillir Loukian.

- Nous n'en sommes pas encore là.

- Nous en sommes peut-être plus proche que tu ne le penses mon ami.

Ils disparurent alors dans l'obscurité de la grotte.

Après dix minutes de traversée du tunnel, ils débouchèrent dans une immense caverne sombre et haute de près de deux cent mètres. La vue se perdait dans cet horizon obscur sans fin. A vrai dire, avec près de dix kilomètres carrés, il était difficile d'en voir les limites. Elle était parsemée de milliers de concrétions calcaires liant le plafond au sol et tenant lieu d'autant de piliers colossaux dans cette immensité rocheuse vide. Vide, pas tant que cela car, en fait, elle était parsemée de mousse grise dont certains endroits semblaient photo luminescents. Elle abritait près de dix mille âmes, toutes descendantes des rescapés ayant pénétré dans celle-ci il y a des centaines d'années.

Après une marche en lacets de près d'une demi heure sur des sentiers érodés par des siècles de passage, ils arrivèrent enfin au Clan des Bâisseurs. Ce Clan, responsable des constructions de la caverne, était rassemblé en un grand village de près de deux mille personnes. L'architecture pratiquée par le Clan était massive, faite de pierres irrégulières taillées dans la roche environnante et fibres végétales. Les rues pavées ajoutées au reste donnaient une impression de village médiéval fortifié.

La foule amassée sur la place du village leur indiquait où trouver le nouvel Elu. Au prix d'un effort certain, ils se faufilèrent jusqu'à ce qu'ils atteignent enfin l'heureux Elu nommé Varlaam. Loukian le serra dans ses bras.

- Félicitations mon ami et bienvenue dans l'Ordre.

- Bienvenue, lui signifia Iaromir avec plus de retenue, nous sommes maintenant presque prêts pour l'assaut.

- Enfin, je vais pouvoir venger mes ancêtres ! S'exclama Varlaam. J'ai hâte que le Guetteur m'initie aux secrets de l'Ordre.

- Lorsque tu sauras, tu n'en seras pas forcément plus heureux, lui rétorqua Loukian. Tu sais la vérité n'est pas belle.

- Ne commence pas à le démoraliser Loukian, ha ha ha !

- Servir notre peuple est ma seule raison d'être, je suis fier de suivre le Guetteur. Avez-vous des nouvelles de mon petit frère Demid ?

- Oui et de bonnes, dit Loukian. Il est devenu l'Elu du Clan du Lichen Lumineux.

Varlaam versa alors sa première larme depuis 3 ans. Il avait hâte de le retrouver. Iaromir lui prit alors le bras.

- Viens Varlaam, allons fêter dignement ton sacre.

Et tous trois se mêlèrent alors de nouveau à la foule pour fêter durant toute la nuit leur nouveau frère d'arme, sur fond d'enivrement excessif...

Varlaam avait raison de fêter son sacre car son entraînement fut long et ardu. Tout comme celui de son petit frère, Demid.

La nuit festive fit place au jour. Enfin, jour, tout est relatif lorsque l'on vit dans une caverne. Les seuls indices temporels étaient des colonnes de lumière tombant du plafond ça et là. En effet, le ciel était parsemé de puits de lumière indispensables à leur survie. Ils les utilisaient pour faire pousser des plantes nutritives et élever des animaux dans de petits enclos presque inaccessibles ; La lumière tueuse leur en barrant l'accès.

Loukian vautré sur un tas de végétaux ouvrit difficilement un œil, puis deux. Il avait l'impression de peser deux tonnes et l'effort fut immense. Il aperçut une forme floue qui se précisa.

- Qui...qui est...là ?

- On ne tient pas la route ? Réveille-toi Loukian, il est l'heure, le Guetteur nous attend.

Le point se fit sur Iaromir, frais et maître de lui-même, debout devant lui.

- Mais comment fais-tu ?

- Tu manques d'entraînement, c'est tout. Allons chercher Varlaam.

Ils traversèrent alors le village jusqu'à atteindre l'auberge où logeait Varlaam et dont ils ouvrirent la porte. Ils découvrirent le nouvel Elu debout, retourné, regardant par la fenêtre, les

jambes écartées et les mains croisées dans le dos. Il se tourna pour regarder les nouveaux arrivants.

- Je vous attendais.

- Bien, lui répondit Iaromir content de cette attitude, je sens que nous allons bien nous entendre.

Loukian, la main sur sa tête.

- Mais vous êtes fabriqué comment vous ?

- Partons au Conseil, acheva Iaromir, il est temps pour toi de faire face à ton destin.

Les trois hommes se mirent en route vers les tréfonds de la caverne. Ils semblaient descendre de plus en plus dans les entrailles de la terre alors que la chaleur montait. Ils atteignirent finalement une paroi lisse sur laquelle était gravée un symbole en forme d'œil de cinq mètres de diamètre.

- Quel est donc ce symbole, interrogea Varlaam, je ne l'ai jamais vu ?

- C'est le symbole du Guetteur, répondit Iaromir. Au-delà de cette paroi, se tient la salle du Conseil, le lieu où notre Ordre surveille le monde et prépare notre avenir.

- Pose ta main avec nous sur la gravure, fit Loukian. Ferme les yeux et ne pense à rien

Varlaam les rejoignit et ferma les yeux, dubitatif.

- Il ne se passe rien ?!

- Ouvre les yeux à présent, persifla Iaromir.

Varlaam s'exécuta et s'aperçut, bouche bée qu'il se trouvait dans un lieu différent, face à une paroi gravée elle aussi d'un œil.

- Où sommes nous ?

- Bienvenue au Conseil où seuls les Elus peuvent pénétrer, lui répondit Loukian.

Ils étaient en fait dans une sorte de pièce adjacente faiblement illuminée par des Lichen muraux. De la lumière dansante plus intense venait du passage de la porte derrière eux. Ils avancèrent pour la traverser et pénétrer dans une vaste salle ronde. Varlaam fut émerveillé par ce qu'il vit. La salle était immense et éclairée par des dizaines de torches flamboyantes. Elle comportait six trônes de pierre agencés autour d'une vaste marre rouge placée devant une immense statue de pierre représentant la Déesse Athéna. Mais cette fois, elle ressemblait plus à un démon sanguinaire qu'au symbole de la Justice ! Au pied de celle-ci, se dressait un dernier trône plus massif que les autres. Les murs étaient couverts d'étagères de bois ornées de centaines de jarres en terre cuite. Loukian et Iaromir rejoignirent chacun un trône laissant seul Varlaam au bord de la marre qu'il regarda de plus près en fronçant les sourcils.

- Oui, c'est du sang, fit une voix, tu ne te trompes pas.

Il leva la tête pour voir son interlocuteur et se rendit compte que presque tous les trônes étaient occupés mise à part deux sur sa droite.

- Je ne sais pas si tu te rappelles de moi. Je me prénomme Dari mais on me nomme le Guetteur.

Les autres prirent alors la parole.

- Moi Loukian, je suis l'Elu du Clan de l'Eau et porteur de l'Ombre de l'Hippogriffe.

- Je suis quand à moi, Iaromir l'Elu du Clan des Eleveurs et porteur de l'Ombre du Barghest.

L'intervenant suivant regarda Varlaam et tous deux eurent un sourire en coin car les deux frères se reconnurent.

- «Je suis Demid, Elu du Clan du Lichen Lumineux et porteur de l'Ombre de la Manticore.

- Je suis Oleg, Elu du Clan des Récolteurs et porteur de l'Ombre du Râkshasa.

Varlaam se présenta alors.

- Je suis Varlaam, Elu du Clan des Bâisseurs. Mais je ne sais pas quelle Ombre je vais porter.

- Tu porteras celle du Tarasque, le renseigna Dari. Bien, maintenant que les présentations sont faites, viens prendre place sur ton trône, Varlaam.

Il s'exécuta fièrement et observa une chose étrange.

- Guetteur, un des trônes est vide, pourquoi ?

- Nous avons beaucoup de choses à t'apprendre. Tu connais déjà notre Histoire et comment cette Déesse démoniaque nous a conduit à vivre comme des parias.

- Oui et j'ai hâte de faire couler son sang !

- Bien. Notre peuple ne pouvant plus vivre à la lumière du jour a dû s'organiser afin de survivre dans cet environnement hostile. Nous sommes divisés en cinq Clans assurant chacun une part du fardeau. Le Clan de l'Eau s'attache à conditionner, répartir et protéger la seule source qui coule dans la caverne. Le Clan du Lichen Lumineux fait pousser cette mousse photo lumineuse, la partage et l'entretient. C'est grâce à elle que l'on peut voir. Le Clan des Eleveurs utilise les Puits de lumière pour assurer notre apport en viande mais son travail est très dangereux du fait de la présence même de cette lumière mortelle. Le Clan des Récolteurs utilise lui aussi les Puits de lumière pour faire pousser des céréales. Ton clan, Varlaam, a la tâche de bâtir et entretenir nos maisons. Chaque Clan possède un Elu ouvert à la cosmo énergie, un vengeur nommé Vampire.

- Le sixième trône vide concernerait un sixième Clan ? Je n'en connais pourtant pas d'autre ?

- Et tu as raison, il n'y en a pas d'autre. Ce trône n'appartient à aucun Clan. L'un des nôtres a fait le sacrifice suprême il y a des siècles en étant volontaire pour se désincarner. Kerek, le porteur de l'Ombre de l'Astre du Néant a abandonné sa prison charnelle pour s'infiltrer au sein même de nos ennemis.

- Kerek vit encore et au sein même de ces monstres, mais comment ?

- Les porteurs des Ombres lui ont offert une partie de leurs pouvoirs, lui permettant ainsi de pouvoir se réincarner de génération en génération en tant que Chevalier d'Athéna.

- Mais pourquoi et comment ne l'on-t-il pas déjà détecté ?

- Il sera amené, le temps voulu à nous rejoindre et devenir notre chef de guerre, notre Guide ! Il nous aidera à construire le plan ultime qui nous permettra de nous venger, de nous mener vers la victoire et ainsi lever notre malédiction. Sa véritable identité est enfouie au sein même du subconscient de ce chevalier qui ne se doute de rien.

-Mais quand passerons-nous à l'attaque?

- Je suis là pour justement guetter ce moment, dit Dari, afin de réveiller Kerek, notre Guide. Il faut attendre que les plus dangereux gardiens d'Athéna, les Chevaliers d'Or, aient tous disparu.

- Tous, mais c'est impossible !

- Si et je pressens que ce sera bientôt.

- Et pourquoi cette mare de sang ? Interrogea Varlaam en changeant de sujet.

- Notre exil nous a permis d'observer discrètement le monde extérieur, de le connaître et de le comprendre. Vois-tu Varlaam, ce qui donne la force aux Armures de tous les gardiens des Dieux que l'on nomme Chevaliers d'Or, Guerriers Divins, Généraux des Mers ou bien encore Spectres et bien c'est le sang. L'histoire nous a montré que plus le sang qui coule sur les Armures est puissant, plus elles deviennent fortes. Fort de ce constat, les Vampires ont méthodiquement, générations après générations, collecté dans cette mare le sang de tous ces puissants guerriers ainsi que de nombreux Dieux.

- Quoi, même du sang Divin !

Il se retourna alors et contempla plus précisément les jarres posées sur les étagères murales. Elles étaient toutes gravées d'un nom, qu'il aperçu pelle mêle : Guerrier Divin D'alpha... Chevalier d'or du Sagittaire...Général de l'Hippocampe...Spectre du Wyvern de l'Etoile Céleste Forte et Violente... et même plus loin... Poséidon. Varlaam fut abasourdi par ses lectures et presque même écrasé par sa découverte.

- Oui, Varlaam, ce sang est un concentré de puissance et vos Ombres baignent au fond même de ce bassin.

- C'est de là que vient le nom de Vampire ?

- En effet, lorsque nous étions libres de vivre hors de ces murs, les Armures étaient de couleur cuivrée et les membres de l'Ordre portaient le nom de Gardiens. La malédiction portée par Athéna a eu pour effet de changer la couleur de celle-ci. Elles sont alors devenues grises. Afin de tirer un trait sur le passé, elles ont été renommées par Vampires, les collecteurs de sang. Le jour venu, vous les reporterez pour mener l'attaque finale et rien ne pourra vous arrêter. Nous avons pu aussi acquérir au fil des années une connaissance quasi parfaite des chevaliers de cette Déesse. Nous connaissons leurs Armures, leurs forces, leurs attaques, leurs points forts ainsi que leurs faiblesses. Nous connaissons tout d'eux et je pense même que nous les connaissons mieux qu'ils ne se connaissent eux même, ha, ha ha !

Varlaam, accusa le coup.

- Je comprends mieux à présent. Mais comment ont-ils pu prendre le sang de guerriers si puissants ?

- Ils nous ont aidés ! En fait, depuis des siècles, ces Dieux stupides se font la guerre pour le pouvoir. Il a simplement fallu attendre qu'ils tombent au combat pour se glisser vers eux et récupérer leur sang. Ce n'est pas que nous soyons plus faibles qu'eux, au contraire, mais notre objectif de discrétion nous l'a imposé. Nous avons traversé le monde, visité en toute impunité tous les Sanctuaires et grâce à notre maîtrise du 8^{ième} sens, nous sommes descendus jusqu'en Enfer pour assister à la défaite d'Hadès.

- J'ai l'impression que nous avons déjà collecté le sang des guerriers les plus puissants du monde ?

- Il nous manque le sang de cinq chevaliers d'Athéna. Des chevaliers de Bronze pour être précis.

- Mais nous avons déjà celui des Chevaliers d'Or alors à quoi bon s'occuper de sous fifres mineurs ?!

- Les astres m'orientent à penser que ces chevaliers insignifiants sont appelés à un glorieux destin mais il est encore un peu tôt pour collecter leur sang. Maintenant il est temps pour toi de prêter allégeance à notre Ordre. Approche de la mare et tend ton bras au dessus de celle-ci.

Varlaam s'exécuta. Le Guetteur était maintenant à ses côtés et tenait une dague dans sa main droite.

- Maintenant répète après moi. Moi, Varlaam, Porteur de l'Ombre du Tarasque, donne ma vie à l'Ordre des Six. Que par mon sang lié, nos forces grandissent et nous mènent au salut. Que cette Déesse démoniaque périsse de douleur sous nos coups et que vengeance soit faite !

Alors que Varlaam répétait son sermon, le Guetteur lui trancha les veines du poignet tendu. Sans aucune trace de douleur sur son visage, le nouveau Vampire regardait le liquide chaud écarlate se joindre à la multitude.

- Tu es maintenant l'un des nôtres. Il faut à présent que tu développes pleinement ton pouvoir afin d'être digne de ton Ombre.

Tous les Elus hormis son frère vinrent le féliciter puis quittèrent la pièce. Demid et Varlaam se dévisagèrent un instant puis foncèrent dans les bras l'un de l'autre. Tant d'années de souffrances, tant de morts, tant de doutes pour enfin retrouver son petit frère. Demid fondit en larmes, Varlaam lui eu juste un sourire fugace. Son entraînement avait cassé une part d'humanité en lui...à jamais.

-Comment vas-tu mon frère ?! Dit Varlaam à l'attention de Demid.

- Au mieux de ma forme, je n'ai jamais sentit autant de puissance en moi, je suis prêt à anéantir le Sanctuaire à moi tout seul !

- Et nos parents comment vont-ils ?

- Ils sont morts Varlaam.

- Quoi, que racontes-tu ?! Que leur est-il arrivé ?

- Il y a deux ans pendant notre entraînement un morceau de roche du plafond s'est effondré sur leur maison. Ils sont malheureusement morts sur le coup.

- Le Sanctuaire paiera chèrement pour ça ! Fit Varlaam, la voix dure.

- Je n'attends que ça moi aussi, surenchérit Demid, blasé. Mais il faut attendre le retour de Kerek. Toujours Kerek, comme si nous n'étions rien !

- Peu importe la méthode, l'important reste de faire couler le sang.

- Tu as sans doute raison. Viens avec moi, je vais te montrer ta nouvelle résidence.

- Par devant, je te rejoins.

- D'accord, répliqua le petit frère.

Le porteur de l'Ombre de la Manticore sortit de la pièce. Tout à coup, un cri de colère gigantesque se fit entendre derrière lui tandis qu'un pan de mur s'écroulait.

- Haaaaaaaaaaaaa ! Hurla Varlaam de fureur.

Demid ne s'arrêta pas pour voir son grand frère haletant, une aura de sang l'entourant et le poing tendu vers l'avant, devant ce qui fut un paroi rocheuse. Demid arborait un sourire fier et malsain.

- Bien mon frère, tu as toi aussi reçu un bon entraînement. Ta colère et ta puissance seront des armes impitoyables dans le conflit qui s'annonce.