



## 10<sup>ème</sup> numéro

### Edito :

Ca faisait un moment, n'est ce pas ? . Mais pourquoi, pourquoi, pourquoi donc ? Criez-vous à tout rompre (si si). Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour sortir le numéro 10 ???

Pour rien.

(Même de là où vous êtes vous devriez me voir sourire, non ?)

Non c'est vrai, je ne cherche même pas d'excuse, car je ne me sens absolument pas le besoin de me justifier, pas plus que Staifany d'ailleurs. A l'Ombre des Dieux est un journal dans lequel on met du cœur. Si on en met pas, c'est pas la peine de le sortir. D'autant plus que ce journal à pour toile de fond Fadrax, un univers très subtil et sûrement pas sur un siège éjectable à cause de futiles impératifs de périodicité ou de suivi quelconque.

Fadrax est vivant (je suis pas le premier à le dire), et les membres résistants du journal comme vous lecteurs finirez par admettre que rien ne dure, en tout cas rien qui tente de lutter contre le Temps et le Système tout puissant. Fadrax se bâtit en dehors de ça, et joue en dehors des règles standards, quand bien même ce jeu impliquerait d'utiliser ces règles ou non. Périodique, pas périodique ? Taille variable ou pas ? Continuera, continuera pas ? Nous avons le devoir de ne pas prendre en compte ces questions, et de faire vivre Fadrax à notre manière, comme on essaiera toujours de le faire...

Alors franchement, mis à part l'impatience de voir un nouveau numéro sortir, je ne vois pas pourquoi vous auriez pu stresser, il n'y a pas le moindre doute à avoir à ce sujet : ce journal ne coulera jamais. Même si j'admet qu'il est possible que dix ans et deux équipes totalement différentes séparent deux numéros, mais là vraiment c'est le cas extrême...

Un peu de sérieux et du calme s'il vous plaît, y'en a qui lisent ici...

...Skatlan...

### Sommaire :

- . Récapitulatif : le point sur l'année passée.
- . Xinoflu ending : toutes les bonnes choses ont une fin, et toutes les mauvaises aussi.
- . Staifany : un petit focus sur la vie de la rédaction.
- . That's all folks ! Rendez-vous au prochain numéro...

# **Récapitulatif**

Faisons donc le point sur la situation de ce début de journal qu'est "A l'Ombre des Dieux"...

Plus d'un an déjà, presque un an et demi, que ce recueil de nouvelles à la qualité et à la périodicité passablement irrégulières roule sa bosse bon gré, mais surtout mal gré.

Mais commençons par le commencement...

## **"A world called Fadrax"**

Faisons court, le but n'est pas de faire de la véritable histoire du journal un roman.

- Mes années de lycée : j'invente les personnages et dieux principaux d'un univers hors du commun, que j'appelle Fadrax. Comme c'est original, me direz-vous, et moi je vous répondrai d'attendre une petite centaine d'années qu'on puisse juger de la qualité de mon travail, merci ;-)

- S'en suit une période de flou nébuleux dans ma vie, puis l'université. Là, je tombe sur une bande de penseurs à la petite semaine aux idées qui me plaisent, et je déballe de ma besace l'univers en question. On développe le fond de la chose, moi à la barre de la création et du remplissage, eux au gouvernail des critiques constructives et des traits de génie. Développeur principal : Eras. Pour les deux autres noms qui entreront un jour dans la légende (si dieu le veut) : Leyn/Beta', et Loïc (excuse le fait que j'emprunte ton vrai prénom, mais tes pseudos sont loin de suffire à t'identifier personnellement ;-p).

- Fadrax devient quelque chose d'assez substantiel pour qu'on puisse en prétendre l'existence.

- Le background étant du genre très fourni, il ne nous reste qu'à l'exploiter, mais comment ? Un jeu online, genre ceux qu'on peut trouver par dizaines sur "les-autres-mondes.net" ? Ca semble viable.

- Déjà un an d'écoulé à l'université de Marne-la-Vallée, et des projets fusent dans tous les sens, mais restent ce qu'ils sont : des projets...

- Je commence à me douter que le temps joue désormais contre moi, et qu'il use aussi sûrement que les vagues de la Grande Mer la falaise de l'abnégation de mes collègues. On parlait de publier un petit journal contenant les dernières infos en vigueur à propos de notre hypothétique jeu. Avec quelques récits vite fait en agrément, cela aurait fait un malheur.

- Je dévie de l'idée initiale, et travaille un petit moment à autre chose : un journal en tant que tel, enfin, plutôt un recueil de nouvelles mensuel.

- 25 septembre 2003 : le numéro 1 sort de mon chapeau de magicien, prenant tout le monde de court. Mais le tour de magie fait long feu, et le démarrage du journal n'intéresse bientôt plus que quatre compères discrets qui s'attellent à de petites histoires tournant autour d'un univers étrange.

- Numéro 2, numéro 3, numéro 4, tout va trop vite, et pas assez. L'étincelle ne prend pas pour le moment, les auteurs se laissent envahir par les sables mouvants du train train quotidien, et votre serviteur ignore encore trop de choses pour pouvoir diffuser un certain journal. Devant l'absence vexante de réaction et l'absence dérangeante de solution au problème d'indifférence qui me tourmente, je cherche et fouille le web à la recherche du saint graal qui donnera l'intensité nécessaire à ce journal. Je trouve par inadvertance un site nommé .Artwork, un site où des auteurs communiquent, écrivent, et font part de leurs commentaires.

## *Dot Artwork*

- .Artwork est aussi envahi par la maladie qui ronge mon journal : l'indifférence et le silence. Sur un coup de tête, je m'aperçois que je ne pourrai porter que mon journal à bout de bras, et sens venir la "mort lente" à des kilomètres. Je lâche .Artwork sans l'ombre d'une explication, tentant de faire comprendre sans trop y croire que lire sans commenter, lire sans parler, lire sans partager tue les auteurs qui ne feront jamais que face à leurs écrans vides. Je m'excuse en privé auprès d'une certaine Staifany, qui avait été la seule à "communiquer" vraiment avec moi. Je lui devais bien ça, et elle me le rendit bien : elle devint correctrice et commentatrice principale du journal.

- Le journal tourne, à partir de là, presque en circuit fermé, avec moi qui m'écoute parler et Staifany qui m'envoie de temps à autre des fleurs quand mon taux d'auto-satisfaction baisse un peu trop au goût de mon orgueil personnel. Les autres membres du journal ne lâchent néanmoins pas la barre, et me prouvent par leur retour systématique, bien que trop rare, que Fadrax voyage déjà dans les cœurs et les esprits.

- On ralentit la publication, parce que les lecteurs (est-ce qu'ils existent ? Aucun ne s'est manifesté avant longtemps en tout cas) ne suivent pas le mouvement.

- Je fais le point sur mon équipe : Sombreseaux, Zoé et Vif-argent sont bien trop loin. Loïc opère en solo, colportant avec mon approbation les méandres de Fadrax à droite et à gauche. Ayant parfaitement intégré les notions, les graines, de Fadrax, il peut faire ce qu'il veut, je sais que cela ne me sera que bénéfique à la longue. Eras fourmille toujours autant d'idées, à défaut de temps, et il scripte en un rien de temps la saga H&M sur une longue durée, et les prémises d'une idée sympathique : le "Xinoflu". Leyn murmure des incantations bizarres, égal à lui même...

- Quelque un an plus tard, "hamster et mouton" connaît une popularité croissante, et devient bien malgré moi le symbole du journal qui ramène des lecteurs. On est bien loin de Fadrax, non ? Numéro 7, 8, je tente une approche plus féroce du journal, commençant à publier des textes dans le plus pur style fadraxien, il est temps de revenir aux sources.

## *Xinoflu*

- Puis je publie un numéro en décalage total avec la continuité du journal : l'effet xinoflu.

- Le journal se récupère quelques lecteurs, dont les remarques constructives ou non vont nous forcer à prendre en compte le fait que le journal est désormais connu, même qu'un peu. Vive krystale.net donc...

- Les wikis et autres sites affiliés au journal ou à ses membres volent de-ci de-là. On perd l'accès à toutes nos bases de textes durant un long mois.

- Odeen, hébergeur de feu .Artwork, membre estimé de krystale.net et auteur très occasionnel du journal, vient à notre secours, le journal retrouve son plein potentiel créatif.

- J'abandonne l'idée de la périodicité du journal, m'entêtant dans l'idée que si le monde fonctionne de manière si bancal à l'heure actuelle, c'est que le bon chemin n'a pas encore été trouvé. Le journal restera donc gratuit, subtilisable, et hors des sentiers battus. C'est à dire qu'on ne fera pas comme tout le monde, ni qu'on n'en fera qu'à notre tête, mais qu'on tentera de trouver un compromis allant dans le sens de Fadrax (pour autant que cette expression ait un sens, et je sais qu'elle en a un).

## *Et maintenant ?*

De quoi demain sera fait ? Je n'en sais fichtrement rien, mais j'ai bien quelques idées :

- H&M prendra à la fois plus de place, et moins d'importance. Je prendrai en compte le fait que beaucoup de nos lecteurs apprécient cette série, mais je vous apprendrai aussi qu'il ne s'agit pas du tout du symbole du journal, et encore moins celui de Fadrax...
- Un jeu en développement développé : Ultima Farseer : <http://etudiant.univ-mlv.fr/~mcollet/jedi/main.php>
- Des romans bien entamés en révision...
- Un tarot fadraxien...
- Qui sait quelles autres idées traverseront la tête d'un de mes compatriotes "fayregh"?...

Je vous invite à rentrer dans une nouvelle ère pour le journal, celle où vous mettez progressivement les pieds dans cet univers passionnant qu'est Fadrax, un univers où vous maîtrisez tout ce qui vous entoure, et où chaque pas peut révéler une trappe ou la fortune...

Mais tout d'abord, introduisons une entité sans qui rien n'aurait pu être possible. Messieurs, Mesdames, n'applaudissez pas, car voilà l'Ombre...

Par Skatlan.

# **Xinoflu : End**

- 1 -

L'être se tenait droit et immobile dans la cacophonie ambiante. Partout autour de lui, les gigantesques tours d'acier et de plomb tombaient comme des pierres. Le peuple qui s'était forgé une civilisation dans le métal, la race qui avait créé un empire de terreur et de puissance, d'héroïsme et d'honneur, voyait ses derniers instants...

Mais la créature n'avait pas grand chose à voir avec tout ça. La créature avait un étrange détachement par rapport aux événements qui se jouaient autour d'elle, comme si tout cela ne se passait que sur un écran de télévision inoffensif...

Sur une planète aux soleils verts, aux lunes bleues bizarrement mélangées, aux océans retenus comme une falaise au pied des villes, l'Ombre se dressait, mystère parmi les mystères, Puissance parmi les Puissances.

Trois races en guerre mourraient aujourd'hui d'une même main, au sein d'une même alliance contre l'inexorable Ombre.

D'abord les Tarhociens sur leurs millions de destriers de guerre, caparaçonnés dans une gangue de métal massive et épaisse. Les Tarhociens avaient fait leurs dernières charges contre l'impossible, s'étaient lancés pour la dernière fois dans les vallées de terre desséchées et brunies en maintenant fermement leurs lances dentelées d'un poids incroyable. Leur esprit obtus avait failli, éperonnant en vain leurs montures aux naseaux crachant des flammes. Les centaines de tonnes martelant comme un chant funèbre le sol noircissant d'une planète à la physique énigmatique...

Les océans les surplombant avaient vu passer ces armées de plomb et d'airain, se ruant à l'assaut d'un ennemi invulnérable...

Des milliers de chevaux hennissant leur force brute et leur stature immense dans une débauche de vigueur assourdissante et de reflets chromés aux piques innombrables...

Puis vinrent de concert charger les Sirygimins, jaillissant des océans-falaises pour atterrir de toute leur finesse de corps et leur férocité d'âme dans les cités d'acier dantesques des Tarhociens. Les corps d'un bleu pâle tirant sur le violet laissèrent s'ouvrir une dernière fois leurs chakras de magie semi-divine. Cadeau d'un Dieu à leurs ancêtres loyaux jusqu'à leur dernier souffle, les Sirygimins savaient manier l'énergie de l'âme comme d'autres maniaient l'arc ou le canon. Allant toucher le sol impur veiné de fer de la planète, les atlantes évanescents firent détoner la surface du sol, se projetant eux-mêmes par à-coups, maintenant une trentaine de centimètres entre eux et le sol, comme une armada de poissons

volants en plein bombardement. Ils s'étaient rués dans un cri déchirant et strident vers l'Implacable.

Une race jouant son va-tout contre un fléau inexistant. Les yeux blancs laiteux des hommes-brumes sortant des mers ne reflétaient même plus leur désespoir et l'extinction probable de leur race anéantie par des siècles de massacres sans noms. Leur férocité innée alla buter contre l'Ombre, comme un concept jeté au visage de l'adversaire pour l'inonder de ses dernières forces vives, comme des cadavres propulsés par-dessus les remparts pour endiguer le flot de l'assaillant. Mais ce fut inutile là aussi. Le baroud d'honneur des Siryginins, chargeant comme des milliers de flèches au ras du sol, par vagues alternées inépuisables, parfois entre les sabots même des montures infernales des Tarhociens, fut leur dernier acte dans le livre de leur histoire...

Toute cette débauche de magie brute n'atteignit pas sa cible, disparaissant dans les limbes d'un oubli dans un soupir trop long...

Le troisième peuple encore debout sous les décombres de cette planète intervint enfin, alors que déjà la fin de cette sphère céleste se mettait à vibrer comme la plainte lugubre de son noyau même. Les hautes tours des cités Tarhociennes tremblèrent sur leurs fondations indéracinables, ébranlant imperceptiblement les milliards de tonnes de matière architecturale.

Tout commença à s'écrouler alors que la technologie endémique des sages Ecléïdes s'adonnait à sa sombre litanie. L'air sembla s'assécher partout, le vent se tut, les océans menacèrent de reprendre le cours normal de leur flot, basculant par hectolitres entiers d'un rebord invisible, là-haut sur la falaise d'eau, pour frapper comme un marteau les quelques Siryginins et les Tarhociens en contrebas encore lutteurs.

La planète gémit, et ce gémissement se transforma en mugissement alors qu'un souffle éthéré balayait le champ de bataille. Une explosion sourde retentit, troublant dans une déflagration, impalpable autant que surpuissante, la vision de chacun. Les esprits s'éteignirent sous la pression monumentale de l'Arme Ultime mise en œuvre par les Ecléïdes.

Ces derniers passèrent de vie à trépas dans les tréfonds de leurs laboratoires quand ils déclenchèrent l'arme interdite. Les sombres années de recherches dont on devait taire les raisons comme les résultats secouèrent d'un coup brutal la stabilité même de la réalité. L'Arme Absolue n'avait pas une action définissable par les pauvres esprits Tarhociens, et rien d'observable pour la vision étriquée des Siryginins. Mais chacun put en entrevoir la lueur en tombant dans une inconscience passagère aux effets secondaires mortels. Beaucoup tombèrent nets, certains purent continuer à se battre alors que l'Arme égrenait déjà une réaction en chaîne impossible à arrêter.

Le glas de la planète avait d'ors et déjà sonné quand la race des Ecléïdes se sacrifia en appuyant sur le bouton de pierre, déclenchant l'apocalypse, mais les effets prendraient quelques longues heures à arriver à leur terme, et les survivants du Premier Choc se relevaient déjà pour étreindre dans la mort l'adversaire invincible. Le combat continuerait jusqu'au bout, parce qu'il n'y

avait pas d'autre choix, parce que c'était ainsi et parce que chaque membre restant de chacune des races savait enfin quel serait son destin entre l'instant qui se jouait devant eux et l'avenir clos de la planète d'ici quelques heures trop courtes.

Des centaines de milliers relevèrent le défi de l'Ombre...

L'Ombre, Dieu parmi les Dieux de cet univers si fuyant dans ses motivations : Fadrax. L'Ombre en était l'incarnation, la créature divine qui surpassait toute chose consciente dans la galaxie...

Au combat, l'Ombre semblait quasiment invincible. Quasiment. Ce seul mot poussait les armadas Siryginines et les contingents de cavalerie plombée Tarhociens à poursuivre la lutte jusqu'à une très hypothétique et déjà compromise victoire. La terreur leur dévorait le ventre, la folie submergeait leurs esprits, mais la simple présence de l'Ombre suffisait à les pousser à attaquer, comme si la guerre unilatérale qui s'ensuivait gagnait un sens quelconque aux yeux d'une entité supérieure inconnue...

Beaucoup de Dieux errent dans Fadrax, créant des mondes comme d'autres regardent le soleil se lever le matin. Certains de ces Dieux éteignent les étoiles et les civilisations dans des jeux guerriers où la suprématie totale et la loi de la survie sont les seules règles acceptées. Mais même parmi les plus puissants des Dieux, on ne murmure qu'avec crainte les histoires et légendes de celui qu'on appelle le Grand Solitaire. L'Ombre...

Personne ne connaît son véritable nom, ni son origine ou bien même seulement sa nature. Personne ne sait qui peut être l'Ombre, qu'est-ce que Ça peut être.

L'Ombre apparaît, simple humanoïde engoncé dans une armure noire impénétrable, un masque blanc recouvrant son visage. Deux yeux transpercent son masque d'un regard insoutenable, les flammes d'un sort inconcevable brûlant au fond d'un visage inexpressif, rehaussant l'impression d'incompréhension qui se dégage d'une créature aux desseins et à la fonction insondable.

Deux lames qu'on prendrait facilement pour des oreilles d'elfes surdimensionnées dépassent de ce faciès détaché, et une queue de cheval d'un noir de jais vient épouser les mouvements félins de ce corps simiesque. Une grâce et une aura indéniables se dégagent de ce qui fait trembler les Dieux eux-mêmes...

Une seule vérité : personne ne sait ni qui est, ni ce que veut l'Ombre.

Une seule loi : quand l'Ombre apparaît, tous prennent part au combat final : le défi de l'Ombre.

Une seule voie : la terreur envahit ceux qui la croisent, car ils savent alors qu'ils sont en présence de la plus puissante créature de l'univers, la tueuse de Dieux, l'Entité ultime de cet univers comme des autres...

Une seule chance : dans la terreur qui les étreint de ses mains glacées, chacun sait que la seule chance d'en réchapper est d'affronter l'Ombre. A mains nues ou avec un fusil, avec une épée ou avec la plus parfaite armure qui soit, c'est la seule manière d'espérer défaire l'Ombre.

L'ignorance tapisse le chemin : personne n'a jamais pu échapper à l'Ombre, de mémoire de Dieux, et un seul a pu l'abattre, un guerrier de légende dont l'Histoire a occulté le nom de la vue des mortels...

Ceux qui ont tenté de fuir sont tous morts, quand bien même ils étaient Dieux ou immortels. L'Ombre est la puissance incarnée, mise au service d'un être incompréhensible et plus discret qu'un fantôme.

Personne ne peut comprendre l'Ombre ou ses motivations.

L'Ombre apparaît, l'Ombre tue, l'Ombre disparaît, comme un songe interrompant la concentration, comme une lame interrompant une vie...

Des entités prennent part à des guerres titanesques, irradiant de leur présence grandiose des milliers d'êtres. Des Dieux prennent la tête d'armées plus vastes que des océans, et affrontent des flottes entières de vaisseaux spatiaux et de milices d'infanterie infinies. Des êtres vivants font de leur quotidien un champ de bataille où volent et explosent des centaines de chars d'assaut et où meurent à chaque instant des milliers d'âmes apeurées. Des formes d'énergie pure consciente transforment en novae des systèmes entiers, ou rallument des pulsars depuis longtemps éteints.

L'Ombre n'a rien de commun avec tous ces êtres. L'Ombre est plus fugace et silencieuse qu'un chasseur fondant sur sa proie. L'Ombre apparaît dans des ruelles et des vallées, dans des galeries ou des forteresses, dans des complexes ou à la surface d'étoiles étranges. L'Ombre tue une, deux, trois personnes à l'avenir trouble, à la présence due au simple hasard apparent, ou parce que c'est simplement sa raison d'être ? L'Ombre n'a que faire des défenses et de l'éthique, de la divinité ou de l'importance, des fortunes ou des malchances : l'Ombre apparaît, l'Ombre tue, l'Ombre disparaît.

L'Ombre rend humble le plus méprisant des empereurs, l'Ombre fait passer le plus dangereux des assassins pour un prétentieux. L'Ombre apprend aux tyrans le prix de l'ambition et la valeur d'une vie simple mais mieux consommée.

L'Ombre enseigne par la mort aux plus sages, que la pensée ne remplacera jamais l'action. L'Ombre contredit les pacifistes les plus dociles en les faisant se battre pour leur survie. L'Ombre fait mentir les suicidaires les plus dévoués à leur fin en les faisant fuir, emplis d'une terreur indicible d'un sort plus horrible que la mort. L'Ombre est la valve de pression d'un univers chaotique, régulant un équilibre connu de Fadrax seul...

L'Ombre répand le néant avec un détachement presque innocent de celui qui vit en harmonie avec sa nature profonde. Comme un animal tue pour manger, l'Ombre tue pour tuer, avec un talent qui n'a rien d'arrogant ou d'intéressé, avec une attitude désinvolte qui contraste avec la sauvagerie de sa mission...

Mais qu'est l'Ombre ?

Les Ecléides l'ignoraient à l'heure de leur mort, comme l'ignorent toujours les Siryginims et les Tarhociens mourants par dizaines sous les tours de plomb s'effondrant partout dans la capitale de métal et de roche brute des Tarhociens. L'Arme a désormais plongé le monde dans la panique et le cataclysme absolu

s'étend partout. Une clameur muette monte du sol même de la planète, comme un orchestre entier jouant des ultrasons à la limite de l'audible. Un son vrillant les cerveaux et les esprits, la planète hurle sa douleur et son âme implose. Tout devient flou alors que l'air se meut en arabesques de vent sur lesquelles la gravité n'a plus prise. Les mers s'envolent en lentes tornades vers l'espace au-dessus d'eux, et la terre vibre d'une faible trépidation totalement asynchrone avec la violence qui noie les esprits des rares survivants, fuyant désormais en tous sens en proie à la plus incroyable crise de démence globale jamais observée.

Mais un seul être a la possibilité de prendre la mesure de ce spectacle qui ferait pâlir de terreur n'importe quel observateur. N'importe qui perdrait la raison face à l'holocauste qui se jouait dans la plaine : des milliers de cadavres entravaient la course précipitée d'une poignée de chevaux se cabrant de souffrances, le sang ruisselant de manière incompréhensible sur leurs armures monstrueuses.

Quelques Siryginims rampaient, perdant par intermittence le contrôle des énergies dévastatrices qui les animaient, faisant exploser l'espace autour d'eux, projetant des mottes de terres et des corps sans vie à des dizaines de mètres de haut. Certains étouffaient alors que le vent chaotique se dispersait et s'enfuyait de leurs poumons hybrides, certains disparaissaient sous les tours aux proportions proprement hypnotisantes qui s'abattaient en morceaux de plusieurs tonnes de droite et de gauche. Les océans rugissaient, la terre se soulevait, les derniers êtres vivants de ce monde furieux étaient déjà agonisants ou morts, et l'Ombre continuait d'observer, impassible, la planète qui mourrait dans une rage folle, se tenant toujours droit, comme un combattant surplombant le cadavre de son ennemi. Son visage était caché derrière son masque blanc sans aucune tâche, mais tout, dans son attitude, exprimait la plus totale indifférence, la plus curieuse abstraction par rapport à ce qui se jouait sous lui et tout autour. L'Ombre était vainqueur, une fois encore... Les adversaires avaient été innombrables, mais rien n'avait pu venir à bout de cette chose qui survivait là où tout mourait. Rien n'avait suffi, et maintenant l'Arme entamait sa dernière symphonie subsonique, lâchant les forces de la planète sur elle-même, dans une ultime orgie de dévastation et de destruction sans commune mesure avec l'arsenal des trois races déchues réunies. Le noyau de la planète se fissionna. Le potentiel d'annihilation qui se déchaîna autour de l'Ombre à cet instant aurait fait sauter n'importe quel appareil de mesure.

La planète se déchira dans une explosion finale qui l'éparpilla aux confins de son système, désaxant de leur orbite, par impacts successifs de météorites titanesques, certains planétoïdes l'entourant...

...

Quand la poussière d'étoiles se dispersa, l'Ombre avait disparu, qui pourrait savoir comment ?

...

L'Ombre marchait, seule, sur une étendue d'un bleu presque noir. L'obscurité l'entourait. Son pas solitaire résonnait à l'infini dans ce faible halo de lumière sur un sol bleu pour seul univers...

L'Ombre avançait, incarnation des Ténèbres de Fadrax.

L'Ombre ne connaît ni cruauté ni bonté, ni sarcasme ni vengeance. L'Ombre est, et cela suffit.

Les Ténèbres n'ont jamais été mauvaises ou maléfiques dans Fadrax, mais seulement représentantes d'une mort qui frappe au hasard, selon l'ordre des choses. Les peuples prennent la nuit pour le Mal, se fourvoyant dans leur obstination ridicule à personnifier leur peur de la mort.

La mort est inéluctable, certes, mais l'Ombre ne l'est pas, et offre même sa chance à chacun de ses adversaires.

Quelle arrogance ont ces soi-disant humanités de confondre ténèbres, peur et mort !

Les Ténèbres sont un allié sûr, où l'harmonie et la simplicité règnent en maître incontestable et incontesté. Les Ténèbres respectent les mystères de Fadrax, et s'en font l'instrument. Tous devraient avoir confiance dans l'Obscur, car la véritable Nuit sait toujours quel est le destin et la fonction de chacun dans cet univers, et ne s'octroie que le droit d'appliquer le jugement de Fadrax...

Mais les ombres ont été perverties dans les croyances ou dans les faits, si bien que l'arrivée de l'Ombre sonne comme une oraison funèbre, comme une contrevérité à la folie des cœurs impurs et plongés dans le doute.

L'Ombre s'en vient, et son défi résonne dans les âmes, balayant les incertitudes et la couardise, effaçant la témérité et dégageant l'héroïsme désespéré qui sommeille dans ses adversaires, dans un dernier élan au seuil de la Fin...

L'Ombre se déplaçait dans son armure ouvragée et brumeuse, à la brillance terne qui semblait faire entendre des murmures d'une puissance sourde et sombre. Son masque lisse, incrusté d'un rubis au front, focalisait la lumière diffuse issue de nulle part.

Les poings à demi-serrés dans une attitude sereine, le Dieu des Dieux avançait, comme entouré d'une cape de secrets constellée d'énigmes...

Dans toutes les dimensions, dans toutes les époques, au nadir de toutes les réalités de ce multivers et de toute la Création, le Xinoflu propageait son mouvement perpétuel irrémédiable. Un champ d'énergie aux flots hiératiques envahissait les esprits, et s'incrustait dans les rêves de rêves de rêves...

Tout et partout, rien ne résistait à l'assaut de la béatitude ultime...

Des civilisations entières se mettaient à flotter dans l'éther, les atomes cessant de se lier entre eux, les électrons se concentrant en d'improbables associations métaphysiques. Le Xinoflu n'avait aucune limite, et franchissait tous les obstacles de conception possible ou non.

Tout ce qui pouvait se concevoir voyait arriver par une onde de choc féroce la Sérénité Absolue....

Engendré par hasard, répandu à dessein, le Xinoflu était déjà vainqueur...

Même les Dieux les plus puissants de Fadrax n'avaient pu y résister.

Tout Fadrax succomba au Xinoflu, morceau par morceau, instant par instant, être vivant par être vivant...

Il ne restait plus qu'une chose, dans sa perception inexistant, à conquérir. Un être, une créature, qui avait échappé à tous les endroits que le Xinoflu avait inondé de son bonheur final. Une créature qui, toujours, disparaissait mystérieusement à deux doigts de la fin, comme un aigle jouant avec la lisière d'une tempête de sable inexorable, battant d'un coup d'ailes salvateur avant le contact fatal.

L'Ombre avait jusque-là quelque part où s'enfuir, mais désormais le Xinoflu était partout...

Le Grand Solitaire s'arrêta sur le sol bleu-noir. Une sorte de déchirement s'était fait entendre, là, très loin, dans les Ténèbres. Quelque chose arrivait. Quelque chose avait pénétré jusqu'ici, et se ruait dans la brèche. L'Ombre pencha imperceptiblement la tête, puis reprit sa route comme si rien n'était arrivé.

Le Xinoflu envahit en un instant toute la dimension, conceptualisant de son Bonheur Ultime chaque fragment de cette dimension décalée, prenant possession de tout ce qui pouvait se trouver sur sa route imaginaire.

Le champ de probabilité étrange entra dans l'environnement immédiat du grand Fadraxien. Dans une fraction de seconde, tout serait fini, et le Xinoflu aurait tout remplacé dans Fadrax, ne s'étant laissé pour dessert que quelques lots de mondes, comme ce papier, les mots qui y sont imprimés et l'esprit des lecteurs de ce récit. Le Xinoflu en aurait alors fini avec tout ceci...

Mais l'Ombre est bien plus qu'un Dieu... L'Ombre est une créature inégalable et inimaginable dans son intégralité comme dans ses détails... L'Ombre est la plus grande puissance de Fadrax, de "Tout-Ce-Qui-Est"...

L'Ombre s'arrêta de nouveau, le Xinoflu se mettant à ralentir de manière impossible, à un mètre tout autour d'Elle, de Lui, de Ça. Les deux pieds de l'Ombre se rejoignirent, ce dernier se dressant droit comme un 'i' dans une lenteur incroyablement fluide. Il/Elle dressa ses deux bras en l'air, comme pour s'envoler, et effectivement il décolla très légèrement du sol. Le Grand Solitaire redescendit ses bras avec douceur, écartant peu à peu ses deux jambes.

Le Xinoflu n'était plus qu'à trente centimètres de l'Ombre quand cette dernière reposa tranquillement ses deux pieds dans une position d'équilibre typique des bipèdes humanoïdes, et ramena ses deux bras à demi pliés sur ses hanches.

L'armure recouvrant ses bras jouait de ses articulations et de ses gravures qui s'imprégnaient d'une puissance phénoménale et muette.

L'Ombre leva, d'un geste solennel, son visage vers un ciel invisible...

D'un coup de poing griffu vers celui-ci, l'Ombre expulsa une énergie plus ancestrale et primale que les légendes de Fadrax. Une harmonique résonna d'un cri bref dans le tissu même de l'Arakleïrj, le champ de Colère qui génère et contrôle toute vie dans Fadrax. D'un simple geste d'une précision mortelle et insondable, l'Ombre tua la philosophie énergétique qu'était le Xinoflu.

Le Xinoflu éclata, se fragmenta, se dissocia, se vaporisa...

...

Tout était fini, oui, mais pas pour Fadrax...

- 3 -

Ainsi fut oublié le Xinoflu, comme un empereur trop vaniteux. L'orgueil fait pâle défense face à l'Ombre, mais pour aussi mort qu'il soit désormais, le

Xinoflu restait, reste et restera un exemple dans l'Histoire de Fadrax :

"Tout a un début, et une fin, et dans Fadrax, tout sera à jamais possible..."

...Nul n'a le droit de contester la toute-puissance de l'Ombre...

# **Staifany**

Dans cet univers exotique qu'on appelle Fadrax, il existe des dragons. "Dragon"... Ce simple mot suffit à soulever d'innombrables légendes dans les mythes humanoïdes, et un nombre certain d'histoires bien réelles...  
Synonymes de sagesse ou de destruction, les dragons représentent l'espèce supérieure parmi une pléthore d'autres, car doués d'une intelligence et d'une force incomparables. Si les dragons sont si puissants, c'est grâce à la parcelle divine qui continue de vivre en eux, les dotant de caractéristiques hors du commun et impressionnantes aux yeux des profanes.  
Même si les dragons dominent généralement l'homme, les Grands Vers ont su se faire oublier des races "inférieures" pour mieux les aider... ou les détruire...

Parmi les dragons, comme parmi les mammifères ou les poissons, il existe de nombreuses races, aux origines aussi différentes que leur nature même. L'une de ces races est celle des dragons finkelines...  
Ces dragons, dépourvus de pattes mais dotés de deux grandes ailes de plumes, sont nés de l'amour de deux Dieux, dont les noms se sont perdus dans les murmures estompés d'une époque depuis longtemps révolue...  
Leur queue est faite de longues plumes, à l'instar des phénix, dit-on, et leurs yeux sont des gemmes précieuses d'une taille grandiose, dissimulés sous leurs paupières fines marquées de motifs ésotériques. Des pierres précieuses constellent aussi leur corps serpentin tout entier, dit-on encore, et parfois ce n'est pas d'une mais de deux paires d'ailes de plumes blanches dont sont dotés ces Grands Vers...

Dans toutes ces légendes, les finkelines sont des créatures de sérénité pure, amenant la paix sur les champs de bataille les plus sanglants, amenant la bienveillance au-dessus des haines les plus vives, restaurant le silence sur les âmes troubles ou belligérantes...  
Les finkelines ne se battent jamais, ne faisant que survoler dans un mutisme salvateur, des contrées si éloignées et si éphémères que même parmi les dragons ancestraux, les finkelines font figure de fantômes. Leur existence est plus que souvent mise en doute, mais pourtant ils existent bel et bien, à l'abri des regards et des coeurs faibles des peuples civilisés.  
Le pouvoir des finkelines est plus que visible, bien qu'impalpable. Quand un dragon de sérénité survole des lieux habités, des endroits où s'assemblent les êtres vivants, ceux-ci sont empreints alors d'une grande paix et d'une grande tranquillité d'âme et d'esprit. Par leur simple présence, les finkelines repoussent les pensées violentes comme une volée de plumes légères. Par leur aura, ils adoucissent les plus barbares des hommes, les plus sanguinaires des créatures.

Il existe des contrées où les Finkelines ne sont plus des mythes obscurs, mais une réalité magnifique, mais ces lieux sont rares et leur accès en est très souvent bien gardé ou simplement loin des pensées mortelles ou immortelles des créatures vivantes de Fadrax.

Ces lieux cachés aux regards ou aux mémoires ne sont pourtant pas épargnés par la guerre ou la souffrance, mais il suffit parfois d'une simple présence pour les apaiser... la présence d'une créature mystique aux ailes de plumes et corps de reptile, aux yeux brillant de mille feux prismatiques...

Une légende parle d'un Finkeline qui aurait combattu aux côtés des Dieux lors de la Première Grande Guerre Fadraxienne. Aux côtés des premiers dragons, il repoussa le Mal qui tentait d'abattre sa domination sur des contrées isolées par la Guerre Divine qui faisait rage quelque part là-haut, au-dessus des nuages, au-delà des planètes, loin des esprits faibles, au plus profond des âmes pures de chaque être vivant. Partout, la magie des Dieux constellait le regard de la chair ou le regard de l'esprit, car les Dieux eux-mêmes se battaient côte à côte sur des champs de batailles indéfinissables...

Mais ce Finkeline alla plus loin, allié aux demi-dieux et aux créatures des Rêves qu'aucun autre n'aurait osé espérer. Il alla loin, très loin dans les Terres Sombres. Quand vint l'heure de la retraite face aux armées regroupées des Maléficients qui combattaient pied à pied sur leur propre territoire, les forces de la Pax Deï se retirèrent. Quelques-uns restèrent en arrière-garde, pour s'assurer que la sauvagerie des Obscurs ne reviendrait pas les prendre à revers...

*205 rue Arquisle, immeuble de l'agence Ellyn.*

*15ème étage : locaux de la rédaction "A l'Ombre des Dieux".*

- Enfin !

- T'as réussi ? Demanda sans trop oser y croire Staifany.

- Un peu mon n'veu, déclara sans se retourner l'homme en costume sur-mesure.

La porte de la salle de réunion s'ouvrit dans un petit "clac", alors que Skatlan restait à genoux devant.

- Hé bé, ponctua Staifany.

Skatlan soupira bruyamment. Un mois que les clés de l'étage avaient été perdues. Un très long mois pendant lequel la rédaction était inaccessible à ses membres.

Les rédacteurs en chef du journal "A l'Ombre des Dieux" avaient été victimes d'un ignoble coup du sort. Toutes leurs clés avaient été perdues, volées, pulvérisées en une seule nuit de malédiction. En ce 3 décembre 2004, alors que Skatlan fermait l'immeuble avec le trousseau principal, après avoir passé une bonne partie de la soirée à discuter du journal avec Staifany et Armadillo (un nouveau venu), il sentit quelque chose d'étrange. Un sixième sens de piréen direz-vous, et vous aurez raison. Toujours est-il que l'enfance difficile de l'expiréen était bien loin, et il ne réagit que trop tard, son sixième sens tardant à

identifier la source du problème. Les clés furent attirées au sol, et glissèrent en un clin d'œil dans la bouche d'égout au milieu de la rue déserte.

La bouche en question se souleva très légèrement, les clés glissèrent dedans. Les membres du journal se ruèrent au-dessus de l'ouverture, juste à temps pour voir filer une créature ocre dans la lumière blanchâtre des canalisations éclairées.

- Et merde ! Vitupéra Skatlan.

- Qu'est-ce que c'était ? Demanda nerveusement Armadillo.

- Ah c'est rien ça, c'est un lyrhster...

- A tes souhaits, coupa Staifany.

- Une bestiole aimantée, reprit Skatlan, qui parcourt les canalisations en quête de nourriture.

- Oh, dit Armadillo, replaçant une de ses petites boucles brunes sur sa tête, pas rassuré pour deux sous.

- Ils se nourrissent uniquement de matière morte, rien à craindre, mais le problème est que ces foutues bestioles sont très rapides, et que les clés sont de la matière morte, sauf mention contraire.

- Comment on va pouvoir les récupérer ? Demanda la jeune femme.

- On va pas pouvoir, soupira Skatlan, les lyrhsters sont employés par le service de propreté de la ville pour tout récupérer sous la surface. Personne n'a accès aux plans des canalisations, et nos clés suivront le lyrhster jusqu'à ce qu'il s'arrête pour les manger. Il peut tout aussi bien être à dix kilomètres que ça ferait aucune différence.

Skatlan se releva, et se gratta la tête.

- Bon, dit-il, dès demain on fera faire un double de tes clés en plastique dur ou en ternolite, Staif.

- Ok, ça devrait empêcher ce genre de choses de se reproduire.

- Espérons.

Mais le sort s'acharna sur les pauvres membres de la rédaction : Leyn se fit voler ses clés par un pick-pocket de génie sur Regalian IV, dans un bazar de magiciens bourrés de protections magiques. La poursuite de l'indigent provoqua la plus grande perte de contrôle magique de l'histoire de Regalian, et on perçut des sirènes runiques et autres effets stroboscopiques plus ou moins mortels jusqu'à trente kilomètres du bazar. Leyn mit une bonne semaine à sortir du coma arcanique dans lequel il fut plongé, avant de pouvoir expliquer aux autres rédacteurs pourquoi ses clés s'étaient vaporisées à vie.

Staifany perdit ses clés de manière incompréhensible. Elle les avait la veille, et plus le lendemain, tout simplement. Ce fut d'autant plus désappointant qu'elle n'était pas réputée pour ce genre de choses, mais l'affaire ne put vraiment aller plus loin, faute de pistes de recherches.

Ils tentèrent directement de contacter Mr Srogan, de l'agence Ellyn à qui appartenait l'immeuble, pour qu'il leur fournisse un ou plusieurs autres trousseaux, mais il était parti en vacances de fin d'années.

Il rentra diligemment à l'agence pour tenter de résoudre leur problème, mais l'administration interne de l'agence Ellyn était plutôt apocalyptique, et un certain

Mr Lowry réclama à Mr Srogan un formulaire 28 que celui-ci n'avait jamais eu entre les mains, pour cause de main courante non distribuée dans son service un peu particulier de relations avec la clientèle, ou une histoire farfelue dans ce goût-là. Skatlan apprit en fait que toute l'administration de l'agence Ellyn était constituée de manière à simplifier et clarifier au maximum les démarches des clients, ce qui compliquait d'autant plus celles des services internes, qui faisaient des pieds et des mains pour maintenir une efficacité optimum dans leurs prestations invisibles.

Bref, les clés ne seraient pas là avant un bon moment malheureusement, malgré (ou à cause de) toute la bonne volonté que mettait Mr Srogan.

Tous les membres de la rédaction restèrent donc chez eux, alors que Staifany et Skatlan se retrouvaient régulièrement au pied de l'immeuble pour tenter de résoudre ce problème de taille. Leyn souffrant, leur moyen d'action restait ridiculement petit, et Skatlan ne put pas vraiment faire jouer ses relations pour accélérer le mouvement. "Une semaine, c'est pas la mort non plus", disait-il. Cela se transformait en deux semaines, trois semaines, les jours s'étirant à l'infini dans la rue blanche de neige confortable.

Vint alors Odeen, un matin où les deux rédacteurs en chef écoutaient Leyn expliquer qu'il ne pouvait pas résoudre leur problème, l'immeuble étant inviolable par nature. Skatlan ne demanda pas plus d'explications sur le fait qu'un simple bâtiment avait bénéficié de protections affolantes réservées habituellement aux banques intergalactiques de la NEF (Neogis Exchange of Fadrax, la Bourse stellaire fadraxienne).

Odeen arriva donc, une peluche "mirmo" accrochée au sac à dos, et se pencha un sourire aux lèvres sur la serrure.

- Il paraît que je peux faire quelque chose pour vous.

- Qui t'a dit ça ? Demanda Skatlan, assez surpris.

- Ca c'est un secret, mais je crois savoir comment ouvrir ça, je peux ? Demanda en retour Odeen.

- Avec grand plaisir !

Odeen se pencha au dessus de la serrure, alors que des flocons de neige envahissaient tranquillement sa chevelure. Personne ne pouvait voir ce qu'il faisait, mais une curieuse lueur bleutée, parfois mauve, émanait de l'endroit supposé de la serrure.

- Mais qu'est-ce qu'il fabrique ?! Demanda Staifany avec une certaine incrédulité.

- Je n'en sais ab-so-lu-ment rien, avoua Skatlan.

Leyn se contenta de se gratter le menton et de sourire, ne comprenant pas vraiment plus ce que tentait Odeen.

Au bout de deux longues minutes de miroitement bleu-mauve, Odeen exhala un nuage conséquent de buée dans une profonde expiration, et se recula.

Tous regardèrent la serrure (forcément), mais rien n'avait changé. Dans les mains d'Odeen, par contre, un petit tintement se fit entendre. Odeen montra à

l'assistance un petit trousseau de clés. Il les donna à Skatlan, qui faisait de grand yeux ronds, l'air ahuri :

- Mais comment ??...

- Tu voulais des clés, non ? Répondit Odeen, l'air un peu fatigué. Je te file les miennes.

- On savait pas que tu pouvais faire... enfin que t'étais... enfin... comment t'as fait ? Demanda encore Staifany.

- Oui, j'aimerais bien le savoir aussi, renchérit Leyn, aussi surpris que les autres.

- Hé bien... pour tout vous dire...

Il se pencha en avant, et murmura :

- C'est magique !

Et il partit, arborant un sourire de satisfaction bien compréhensible...

Skatlan passa la demi-heure suivante à trouver les bonnes clés, et à les faire jouer dans les serrures de l'immeuble et de l'étage. Les clés ne semblaient jamais être les bonnes, mais pourtant elles finissaient toujours par ouvrir les portes.

Leyn était rentré chez lui dans le froid et la neige, aussi les deux rédacteurs restants furent les seuls à célébrer leur joie de retrouver leurs locaux.

Cela faisait donc plus d'un mois qu'ils n'avaient pu s'enfouir dans les profondeurs agréables de leurs bureaux lumineux, concentrés sur les ténèbres insondables de leur travail si enrichissant ! Plus d'un mois que... qu'ils s'embêtaient ferme, il faut le dire.

Mais maintenant, par un miracle issu d'on ne sait où, tout était de nouveau accessible...

La rédaction se remit donc tranquillement en route, et les auteurs purent tenter de remettre la main sur les textes prévus pour le numéro 10 de "A l'Ombre des Dieux".

Le soleil brillait de nouveau dans les bureaux, comme si l'hiver n'avait été qu'un songe rapide et agréable. Comme si le quinzième étage ne pouvait être touché par les nuages d'où perçaient des flocons d'un blanc laiteux.

Alors que les locaux semblaient toujours aussi vides de personnes, Skatlan vint se poser, les mains sur les hanches, au milieu de la grande salle principale, qui desservait symétriquement les bureaux, le placard à balais, la salle de maquette et le couloir vers les toilettes :

- Hé ho ! Dit-il à voix haute.

- C'est l'écho, répondit dans un rire Staifany depuis son bureau entrouvert.

- C'est l'échec, plutôt, soupira le jeune homme en costume impeccable. Je n'arrive toujours pas à comprendre ces fainéants, murmura-t-il dans son absence de barbe.

On pouvait en effet remarquer que le silence apaisant régnant sur les bureaux n'était pas dû à la concentration des auteurs, mais bien à l'absence de créatures vivantes à cet étage.

- Bon, dit Skatlan sans se démonter, je descends aux archives.

- Et moi aux toilettes, ajouta la jeune femme d'une humeur tranquille.

- Hum hum.

Skatlan fit jouer la porte blindée sur ses gonds, qui grogna et exhala un air stagnant en s'ouvrant peu à peu. La salle des archives était bien protégée, cela au moins était certain. Dans l'obscurité totale de la pièce, l'éditeur discret s'avança. La poussière semblait toujours s'incruster partout dans ces lieux, comme un sort inéluctable. Des torches murales étranges vinrent éclairer les mouvements d'air qui mettaient en forme les courants de poussière légère remuée par la visite de Skatlan. L'homme au visage vigilant scruta la pénombre ambiante et les zones de clarté, pour repérer par habitude et par curiosité les ouvrages, feuilles ou supports de données les moins recouverts par la pellicule grise du temps. Il repéra l'étagère sur laquelle aurait dû se trouver les documents pour le numéro 10 du journal. L'étagère était d'ailleurs déjà "sale" alors que Leyn et lui-même l'avaient nettoyée, ainsi que le reste de la salle, à peine un mois avant. Les sortilèges de Leyn et son inspection avaient rétabli une propreté sans reproche dans la grande salle hermétique. Rien n'avait pu rentrer dans la salle des archives après leur passage. Il n'y avait pas de fenêtres, pas de ventilation, pas de trou, aucun. il n'y avait que la porte énorme et massive qui fermait sans l'ombre d'un interstice la salle de documentation. Et pourtant la poussière recouvrait déjà tout...

Mais sur cette étagère où reposaient normalement les derniers documents nécessaires, il n'y avait plus rien. Par contre, quelques étagères plus loin, sur la gauche, reposait une sorte de livre fin à la couverture impeccable, aux ornements sans prétention, bien que la finesse des gravures sur cette couverture en disaient long sur l'importance probable de son contenu. Skatlan s'approcha du livre, qui ne contenait en fait que quelques pages tout au plus. Il le prit et l'ouvrit, et sut instinctivement de quoi il s'agissait. Skatlan était un piréen, un être dont les prémisses de vie n'ont été que combat et douleur. Il a passé la plus importante partie de son existence à survivre, et en tant que survivant, il a développé un lien étroit avec cet univers qui l'entoure, Fadrax... Il a appris à vivre avec Fadrax, à sentir l'harmonie et la cohérence sous-jacente derrière chaque chose. Son intuition l'avertit immédiatement du danger et de la réalité de ce qui était inscrit dans ce livret. Un court récit parlant du Père des Ténèbres lui-même...

Rien qu'à penser au personnage principal de ce récit, il sentit des forces stellaires plus vieilles que son monde natal se mettre en branle et converger de manière diffuse vers lui. Ce livre était dangereux, mais il fallait qu'il publie ce texte, il en avait le devoir à présent.

Il referma le livre, et cessa de penser à tout ceci. Il fallait désormais aller de l'avant, et trouver un moyen de rendre moins dangereux le contenu de ces quelques pages. Peu importe que cela soulève des questions sur cette chose que l'auteur de ce livret appelle le "Xinoflu", peu importe que les documents du numéro 10 aient disparu pour laisser place à ce simple texte, peu importe tout cela.

Skatlan referma la salle des archives dans un grand grincement, et remonta les escaliers quatre à quatre.

*La salle de rédaction principale...*

- Staif ? Appela Skatlan. You-hou ?

Personne ne répondit. Skatlan alla au bureau de sa collaboratrice principale. Il était vide, ainsi que tous les autres bureaux. Il toqua à la porte de Leyn, qui lui donna la permission d'entrer. Il ouvrit la porte sur une obscurité totale où six braseros éclairaient d'une faible lueur rougeâtre une allée d'une vingtaine de mètres vers un bureau gigantesque. Le bureau devait faire trois mètres sur trois, vu de l'extérieur. De l'intérieur, l'allée semblait large de cinq mètres, sur vingt de profondeur donc. Leyn était assis à son bureau impressionnant tout de bois et de sculptures anciennes. Il avait les deux mains appuyées l'une contre l'autre, à hauteur de son visage, chaque doigt touchant son vis à vis de l'autre main dans une symétrie parfaite. Leyn semblait... absent, comme perdu dans ses pensées, le regard rivé quelque part ailleurs. Skatlan entra, et ne fut pas vraiment surpris, Leyn avait toujours eu du mal à garder l'esprit dans une seule réalité.

- Tu n'aurais pas vu Staifany par hasard ? Hasarda le rédacteur en chef, toujours intimidé par l'ambiance régnant dans ce bureau quelque peu... bizarre.

- Non, répondit un écho qui se répercuta jusqu'aux alentours de la bouche de Leyn.

- Et merde, marmonna Skatlan, mais il partit précipitamment en s'apercevant qu'un écho étrange naissait de cette simple remarque, et il refusait de savoir comment cela évoluerait.

Refermant la porte du bureau, il prit avec un certain plaisir la mesure de l'ensoleillement de la pièce. *"De quoi déplier une chaise longue et se faire bronzer..."* se dit-il, mais un certain livret sous son bras le rappela à la réalité. Il la chercha un peu partout, mais se reprit quand il en était au point de chercher dans le tiroir venteux de la commode retro de la salle de réunion (oui, il y a un tiroir où il y a du vent, ne lui demandez pas pourquoi). Il se rappela avec une touche navrante à l'esprit qu'elle était allée aux toilettes avant qu'il parte. Il maudit son manque de présence d'esprit et fonça aux cabinets pour dame. Il stoppa net devant la porte et reprit une certaine constance avant de taper trois fois bien nettement.

- Staifany ? T'es là dedans ?

Il ouvrit à demi, et passa la tête à l'intérieur.

- T'es morte ?

Pas de réponse. Il entra, et constata que toutes les portes de cabinet étaient ouvertes.

- ... Ah oui quand même. Bon, où j'ai pas cherché à part dans le local à poubelles ?

Il s'apprêta à partir quand il remarqua quelque chose du coin de l'oeil.

Dans le fond des toilettes, dans le coin qu'on pouvait apercevoir grâce à la lumière solaire de la grande vitre nuage, un trou noir prenait toute la place

normalement réservée à un simple carreau de porcelaine. L'homme aux cheveux bruns gominés s'approcha du trou et regarda doucement à l'intérieur. Une galerie de terre creusée assez large en partait vers la droite.

- C'est pas banal ça...

Skatlan sauta à l'intérieur sans prendre le temps de réfléchir plus avant, il était clair qu'il n'y avait pas d'autre solution moralement acceptable pour l'heure, et tout fadraxien ne pouvait ignorer le fait que, dans cet univers comme dans un autre, trop de réflexion nuit à l'action. Une action qui peut se dérouler sans votre accord évidemment, comme par exemple faire disparaître mystérieusement votre actionnaire majoritaire et faire apparaître un drôle de trou dans les toilettes dans une même demi-heure...

Staifany se réveilla avec, non pas un sentiment confus de perte temporaire de mémoire, mais bien une lucidité totale sur les événements.

Elle venait de sortir des toilettes quand elle vit dans le miroir de ceux-ci la dalle du fond se soulever. Comme dans un film d'horreur mauvais marché, elle constata en se retournant brusquement que la dalle de carrelage fin du coin de la pièce se relevait rapidement. Le temps qu'elle réagisse, quelque chose lui bondit au visage à une vitesse ahurissante, ne lui laissant même pas l'occasion de distinguer la moindre silhouette, la moindre forme.

Regardant à présent autour d'elle, elle remarqua qu'elle se trouvait sous terre, dans un tunnel grossièrement creusé, et pas du tout étayé. Une torche à peine accrochée au mur, presque entièrement consommée, et sur le point de se décrocher de son socle de maintien, fournissait la seule source de lumière. Les yeux de la jeune femme eurent un peu de mal à s'habituer à l'obscurité, vu que la dernière chose qu'ils aient contemplé était la lumière d'un soleil flamboyant. Avec un peu de temps, elle observa que le couloir était plus grand qu'elle ne le pensait, peut-être deux mètres cinquante de haut, et de large. Elle n'avait pas froid, et le tunnel baignait d'une atmosphère peu humide, compte tenu de ce que Staifany savait des galeries de terre.

Mais où pouvait-elle bien être ? Et surtout, comment et pourquoi s'était-elle retrouvée là ?

La réponse ne tarda pas trop, sous la forme d'une voix androgyne flottant dans le couloir sans repères :

- Une vieille légende...

La phrase resta en suspens. Il se passa quelques secondes. Rien d'autre ne vint troubler le silence, obligeant Staifany à prendre la parole :

- Une vieille légende quoi ? Veuillez finir vos phrases, s'il vous plaît.

- Une vieille légende parle d'un dragon combattant les démons...

- Comme c'est original.

- ... des démons se battant pour leur propre survie, et découvrant le sentiment enivrant du désir de vengeance pour avoir été repoussés dans les tréfonds de leurs propres terres...

La voix ne semblait même pas avoir écouté la jeune femme, et elle continua :

- Les forces "pacifiques" aux cœurs sereins se retirèrent dans leur dignité et leur victoire. Mais les démons refusèrent dans leur étroitesse d'esprit d'en rester là, et harcelèrent les arrières des forces du Bien. Alors certaines âmes dont on avait perdu la trace depuis des éons décidèrent de rester dans les contrées des Maléficients...

- Super, une bonne baston, ironisa la rédactrice pour l'instant intéressée.

- Nul n'entendit plus jamais parler de ces âmes oubliées, martyres selon les rumeurs...

- Oulala j'ai peur, déclara avec un humour ou perçait une pointe d'appréhension Staifany.

Elle ignorait totalement où la voix invisible voulait en venir, et sa situation semblait de moins en moins rassurante, et le couloir de plus en plus isolé.

Staifany commençait à faire plus attention au récit de son interlocuteur, tout en réfléchissant au moyen de se sortir de là.

- ... mais les Obscures Armées savent bien qu'il n'en fut rien, et un petit nombre de survivants de la Première Bataille des Terres Sombres se rappela avec douleur la disparition soudaine de ces adversaires invincibles. Les monstres cruels qui restèrent encore debout après la mystérieuse évaporation de leur bourreaux se souvinrent bien qu'un dragon aux ailes de plumes commandait les forces qui éclairèrent les cœurs noirs en ce jour. Leur sentiment de haine et leur soif de vengeance ne furent jamais apaisés, et bien des millénaires fragmentés après ces époques floues et occultées par les Dieux eux-mêmes, ils trouvèrent ce qu'ils cherchaient : l'âme voyageuse du Dragon Déchu.

Staifany osa prendre la torche au mur, et, sentant un léger courant de vent, avança en direction de celui-ci à pas feutrés. La voix suivait le mouvement, comme incorporelle :

- Leur bourreau, né de l'Apaisement, s'était fait sauvage et brutalement meurtrier au contact néfaste des Obscurs. Nullement pervers pour autant, le Finkeline devint un bâtard de sa race, alliant ses formidables pouvoirs sur l'âme et l'esprit de toute chose vivante au chant de la Guerre et de la Mort. Le Dragon Sauvage apporta en ce jour lointain la peur parmi les armées de noirceur, et l'on apprit à le craindre...

- (Mais où veut-il en venir, bon dieu ! Et comment cela, "on" apprit à le craindre ?)

- Le Dragon Déchu avait volontairement fait disparaître son être physique et spirituel lors de la Première Bataille des Terres Sombres ! Il s'était lui-même condamné à des âges entiers d'exil, son âme errant dans l'Arakleïrj, le champ d'énergie invisible à l'origine de tout dans Fadrax, comme une bougie dans la tourmente !!

- Du calme, susurra la jeune femme, à elle-même comme à la voix.

- ... mais le risque en valait la peine : l'âme survécut, et se rattacha à son dernier récif, se mêlant à une autre âme immortelle à jamais... Mais le risque en valait la peine : les Obscurs survivants de ce jour fatidique unifièrent leurs âmes et les lancèrent, eux aussi, dans l'Arakleïrj, à jamais sur les traces du Dragon Sauvage,

pour lui faire payer sa dette ! Qu'est-ce qu'une vingtaine d'années quand on a attendu l'éternité ? L'esprit unifié des Obscurs trouva la force de rallier la dimension adoptive du Finkeline tant recherché, et il fut alors aisé de pister le corps mortel dont l'âme mélangée cachait avec une perfection incroyable l'aura quasi-divine qui aurait dû émaner d'elle...

Staifany entendit un bruit au loin, et elle comprit deux choses. Primo, elle percevait dans le lointain étouffement de la caverne lugubre la voix de Skatlan. C'était loin, c'était imperceptible, mais c'était lui, aussi sûr que le soleil perce toujours les nuages un jour ou l'autre. Deuxio, elle se rappela un détail qui tenait trop de la coïncidence pour être anodin : elle avait commencé à se faire tatouer le dos. Elle adorait les tatouages, elle en avait tout un tas d'ailleurs : à la cheville, au poignet, et maintenant (bientôt) sur le dos. Elle adorait son dragon... son dragon aux ailes de plumes, qui s'inscrivait peu à peu sur toute la peau de son dos...

Un dragon aux ailes de plumes... Serait-il possible que la Légende parle d'elle comme du récif de l'âme errante du Finkeline ?

Cela semblait impossible ! Mais qui en aurait juré ? Que faisait-elle, elle, simple humaine, dans une rédaction composée de magiciens et d'humanoïdes aux origines singulières ? Tout cela était peut-être trop incroyable pour être faux. Elle était bien placée pour illustrer le mantra fadraxien qui veut que tout soit possible dans Fadrax, absolument tout...

Le courant d'air s'accentua, s'intensifia, comme s'il devenait presque solide. Skatlan était tout proche maintenant, et courait vers elle, comme elle l'appelait.

- Par ici ! Lui cria-t-elle en avançant prudemment dans sa direction.

- Je vois ta torche, merci, ironisa le piréen.

Elle s'arrêta net en sentant un picotement dans son dos. Skatlan arriva dans la sphère éclairée par la torche de bois. Là où ils étaient, le couloir s'élargissait un peu. Quand Staifany se retourna, sentant ses picotements se faire brûlure, elle vit alors une forme sombre, perchée au plafond. Un humanoïde fait d'ombres étirées, se tenant au plafond dieu sait comment. Il se jeta sur eux, quand quelque chose explosa d'une lumière vive.

Le Dragon Déchu apparu du dos de la rédactrice, se matérialisant dans une gerbe flamboyante de rouge et d'orange. Lui-même était gris cendre, mais ses yeux avaient la profondeur de l'enfer, un enfer réservé à la chose leur bondissant dessus. Le Finkeline déploya bien grand ses deux ailes, projetant des plumes grésillantes alentour, le couloir s'élargissant par une magie plus vieille que la Roue et le Feu pour laisser place à l'envergure impressionnante de l'apparition fantastique. Dans un rugissement presque inaudible de puissance, le dragon arqua son cou et irradia une aura qui souffla la torche et faillit faire perdre connaissance aux deux humains. La créature d'ombres siffla en stagnant dans les airs, comme au ralenti, comme repoussée par l'aura du Dragon Sauvage.

- Nous t'avons cherché si longtemps, meurtrier de nos pairs ! Il est l'heure, Grand Temps, de maintenant payer ! Eructa la forme de ténèbres condensées.

- Retourne dans l'ombre qui t'a engendré, souvenir d'un instant lointain ! Tu ne vis plus depuis ce Jour Sombre, alors laisse à présent ton résidu d'existence retourner à la Paix du Néant ! Y répondit le Finkeline brûlant.

Il y eut un flash encore plus aveuglant de lumière, et Staifany cria de douleur lorsque le Finkeline dispersa en quelques filets d'ombres fuyantes et éphémères l'esprit unifié des Obscurs.

Les deux rédacteurs mirent une minute, dix, vingt, à se remettre de l'apparition. Peu importait en fait, car ils finirent par revenir, encore un peu choqués, par le trou, dans la rédaction. Une voix s'évapora dans la tête de Staifany, une voix rassurante :

- ... Plus rien à craindre ici ... désormais, nous sommes unis ... n'oublie jamais : je veille sur toi ...

En quelques jours, le trou s'effondra sur lui-même, progressivement, malgré les efforts d'Eras pour en faire une cave à vin potentielle, et les efforts de Leyn pour en percer la nature "amusante", selon lui. Staifany rassura le rédacteur en chef sur l'absence de suite à cet épisode, et sur l'intégrité conservée de la sécurité de la rédaction et de ses membres. "On ne risque rien, en tout cas rien de plus que d'habitude" lui confia-t-elle dans un sourire bienveillant après que la dalle de carrelage fut remplacée et qu'un médecin ait attesté que le dos de la rédactrice était tout à fait normal.

"Et le finkeline ?" avait-il demandé. "Lui a toujours été là, et le restera..." s'était-elle contenté de répondre...

Ils purent se pencher plus avant sur les autres mystères entourant leur métier, et plus particulièrement le livret trouvé dans la salle des archives. Rédacteur actif dans le seul et unique journal stellaire de Fadrax, voilà un métier étrange et dangereux...

Par Skatlan.

