

Légende :

C : nom du chercheur de trésors

G : nom du golem

P : nom du pays où se déroule l'intrigue

Histoire :

[prologue]

Il s'agit de l'aventure d'un chercheur de trésors qui répond au nom de C, parcourant les mers et vallées en quête des plus belles merveilles du monde. Cette fois-ci, son voyage l'amène dans une vaste plaine qui, bien que tranquille, abrite une grotte inexplorée depuis belle lurette. Il décide donc d'y jeter un coup d'œil et s'aperçoit qu'en réalité, la grotte n'est pas très grande. Dépit, il décide de faire demi-tour lorsqu'un bruit le retient : une sorte de bruit de pierre qui roule sur le sol. Cela l'a intrigué, étant donné qu'aucun être vivant, encore moins humain, se trouve dans cette grotte. L'aventurier retourne donc sur ses pas, et devient surpris de la scène se présentant devant lui : un caillou, de la taille d'un petit pain, roule tout seul, en se cognant quelquefois aux murs du souterrain. Lorsqu'il prend le caillou, deux petits yeux luisant de couleur rouge le regardent d'un air étonné. Il en conclut donc que cette pierre est le trésor de cette grotte et sort de celle-ci.

Depuis ce jour, ce minéral conscient est son compagnon d'aventure. Le nourrir n'est pas évident, et lui apprendre des choses semble être un effort vain, son degré d'intelligence étant très restreint, cependant sa force et sa solidité sans égales permet à C de braver plus de dangers que précédemment. Le caillou grandit, grandit jusqu'à mesurer presque le double de la taille du chercheur, qui avait oublié une tâche importante : lui donner un nom.

« Hm, quel nom irait bien à une créature comme toi... » demande C à lui-même.

« Je sais ! Je vais t'appeler G ! Ce nom te correspond bien ! »

La statue de pierre ambulante a l'air d'apprécier le nom, ce qui fait plaisir à son ami. Ces deux explorateurs s'entendent très bien, leur amusement ne fait qu'augmenter lorsqu'ils passent du temps ensemble.

Un jour, alors qu'ils passent de nouveau par la plaine de la grotte marquant leur rencontre, ils viennent se reposer dans un petit village tranquille situé non loin du lieu de naissance de G. Ils décident de fêter leur amitié en restant quelques jours ici. Malheureusement, ce village se situe à proximité du grand marais où un python a élu domicile et pris le pouvoir sur la zone entière, faisant de lui un tyran très redouté. Cette terreur est à la recherche de plus de territoire, ceci étant la raison de son expédition en dehors du marais. Soudain, il voit le village dans lequel se trouvent C et G et décide de l'attaquer pour assouvir sa domination. Les maisons se font détruire, les habitants sont tués, et la zone devient entièrement ravagée. G fait de son mieux pour protéger C, mais en vain : le python a une force telle qu'il réussit à aisément balayer le colosse rocheux. Il profite de l'occasion pour s'attaquer à

l'aventurier, qui ne peut plus se protéger et périt en cherchant à les opposer. Une fois le reptile rampant parti, G revient en vitesse voir si son ami se porte bien, et découvre le triste sort de ce dernier. S'il était organique, il aurait pleuré de tout son cœur devant le corps de C. Son esprit se laisse corrompre par la rancœur et le désir de vengeance domine ses pensées. Il souhaite à tout prix tuer de ses mains le meurtrier de son ami, compagnon et figure paternelle.

Sans réfléchir, il accourt en direction de la zone servant de foyer à son ennemi, puis tout à coup une voix résonne de quelques décombres. G s'approche de la voix, et il entend quelqu'un parler :

« À l'aide ! Je suis coincé ici ! Venez m'aider s'il vous plaît ! »

Le golem s'empresse de sortir le survivant de ces décombres, tâche aisée étant donnée sa force surhumaine, et aperçoit un vieil homme se dégager des débris qui formaient un habitat quelques minutes plus tôt.

« Je vous dois une fière chandelle, monsieur... », déclare l'homme âgé.

En regardant d'un peu plus près le corps du rocher animé, il arbore un air curieux, avant d'exprimer une grande surprise.

« Par les cinq monts fondateurs ! Tu es un golem, un vrai ! »

G n'a pas l'air de comprendre sa réaction, le doyen s'explique alors :

« Pardon, excuse-moi. C'est juste que... j'ai eu vent d'une légende très ancienne à propos de ton peuple. À une époque qui remonte à des centaines d'années, un peuple de golems comme toi vivaient paisiblement dans une forteresse qui serait l'ancêtre de la grande ville qui se trouve au nord d'ici, bien qu'elle s'étendait sur un plus grand territoire. À la tête de cette forteresse se trouvait le roi des golems, il était semblable aux siens sauf pour sa constitution, qui était à base de diamant. Il s'agissait du plus fier et plus puissant être de ces contrées. Il détenait cinq pierres, qui représentaient la source de sa valeur et de sa puissance : il les appelait le grenat, la jade, la topaze, l'améthyste et l'onix sacrés. Ces pierres sont transmises au golem le plus fort de l'armée comme prochain roi. Malheureusement, un jour, des armées puissantes du clan animal sont venues attaquer les golems, qui eux faisaient partie du clan minéral. Une fois les guerriers de pierre vaincus, les grands animaux ont volé les pierres sacrées pour les enfermer dans leur domicile. Tout le monde a cru que l'espèce des golems s'était éteinte depuis, mais te voir ici est très surprenant ! »

Le sauveur du vieillard reste perplexe en entendant cette histoire, sans vraiment comprendre le but de l'histoire.

« Oh, excuse-moi, continue le conteur. Je ne peux m'empêcher de divaguer de la sorte... Cependant, si tu es bien présent devant moi, cela signifie sans doute que la légende est vraie. Alors, écoute-moi bien : les créatures du clan animal ne sont que des fauteurs de troubles, même le représentant humain. Si tu pouvais leur arracher ce qui appartenait à tes ancêtres et leur infliger une bonne correction, non seulement

tu ferais honneur à ton peuple, mais en plus tu calmerais les tensions entre tous les clans. »

G a quelques problèmes pour intégrer le concept de 'clans'. Pour lui, seule la vengeance en l'honneur de feu son ami compte à ses yeux.

« Il existe trois clans au total : le clan animal, le clan végétal et le clan minéral dont tu fais partie. Nous essayons de vivre en harmonie, mais des tensions éclatent sans cesse chez les animaux. Tu as déjà l'air d'en vouloir au python tyran de tout à l'heure, dans ce cas sache que ce n'est pas la première fois que ce genre de choses arrive, et encore moins la dernière. C'est pourquoi je te demande d'apaiser ces conflits, je t'en prie. »

Malgré son anatomie, le golem n'a pas un cœur de pierre, et il est prêt à remplir la tâche du vieil homme pour que personne d'autre ne connaisse le même sort que lui. Il hoche la tête en signe d'acceptation de sa mission.

« Parfait, je te remercie grandement ! Tu nous rends tous un immense service ! »

Suite à cela, G se dirige directement vers le marais du serpent, quand le conteur lui fait cesser sa marche.

« Le marais est vraiment très dangereux, déclare-t-il, même un grand costaud comme toi n'y survivra pas. Prépare-toi bien, attaque-toi aux autres pierres d'abord, bien que je ne sache pas où elles se trouvent... Ah si, va à la ville dont je t'ai parlé au nord, un érudit répondant au nom de Xero pourra t'aider bien mieux que moi. »

À l'évocation de la connaissance du vieillard, G pointe ce dernier avec son épais bras de roche.

« Comment, mon nom à moi ?, demande-t-il. Je me nomme Thrylos le conteur. Et toi, portes-tu un nom ? »

Il lui informe donc que son nom est G, et qu'il a été donné par son camarade décédé. Thrylos répond en disant "toutes mes condoléances" et en lui souhaitant bon courage pour son long voyage et combat, et sur ce, le golem solitaire commence son trajet vers Archi, sa première destination.

[traversée 1^{er} biome]

Après un long moment, G arrive enfin à la ville d'Archi, la grande métropole de ces terres. La cité est protégée par une grande muraille de pierres qui s'étend sur une énorme distance, faisant de ce paysage urbain un vrai labyrinthe. Trouver Xero ne semble pas une tâche aisée. La déficience intellectuelle du golem lui fait tourner en rond partout dans ces ruelles en dalles de pierre, où il semble pouvoir trébucher à chaque pas. Enfin, quelqu'un vient lui adresser la parole :

« Bonjour, dit la jeune femme se dressant devant lui, tu m'as l'air perdu, c'est la septième fois que je te vois passer par cette rue. Est-ce que je peux t'aider ? »

Il explique alors qu'il cherche un certain Xero pour 'accomplir sa destinée'. Même si ses mots n'ont pas beaucoup de sens pour elle, l'autochtone répond :

« Oh, tu dois parler de mon frère ! Il est en train d'étudier en ce moment, mais peut-être voudra-t-il t'accorder un instant... »

La jeune femme emmène G avec elle, et ils se dirigent vers la bibliothèque de la ville. Sur leur trajet, ils continuent à discuter :

« Au fait, je m'appelle Voitheia, et je suis une chercheuse ! Et toi, qui es-tu ? »

Le rocher ambulant se présente alors, en disant son nom, qu'il est un golem, et la raison qui l'amène dans cette ville. Voitheia semble fascinée par son histoire, même si elle s'avère être tragique.

Après être arrivés dans la bibliothèque, dans laquelle il était dur de passer à cause du gabarit de G, le duo s'empresse de retrouver l'érudit, qu'ils finissent par apercevoir, assis à une table, concentré sur plusieurs livres ouverts. Voitheia s'approche et s'adresse à lui :

« Grand frère, un visiteur étranger voudrait te parler... »

« Plus tard, répond Xero sans même relever la tête, je suis très occupé. »

Sans savoir quoi répondre, les deux restent en place, en attendant qu'il finisse son travail. Cependant, l'impatience de G augmente rapidement, et lui-même lui fait signe pour lui parler.

« J'ai dit que ça ne sera pas... Attends, pourquoi... ? »

Le rat de bibliothèque remarque le bras du golem, intrigué, et décide donc de lever la tête.

« Un... un golem !?, s'écrie-t-il. Je dois rêver, c'est pas possible ! »

Les documentalistes lui font signe de baisser la voix. Après s'est excusé, Xero s'empresse de demander :

« Tu es un vrai golem ? D'où viens-tu ? Pourquoi es-tu ici ? Comment un membre d'une espèce éteinte peut se présenter devant moi aujourd'hui ? »

Sa sœur répond à la place de G, en expliquant qu'il cherche le chef animal des lieux pour reprendre le trésor de son peuple.

« Hmm, je vois... Alors comme ça tu as rencontré Thrylos, c'est marrant... Enfin bref, je vais faire court. Le chef qui règne sur les lieux est le chef humain, Epikrato. C'est une personne répugnante, qui s'amuse à élaborer des stratagèmes pour rafler notre argent à cause de son addiction aux jeux. Il s'est même mis à embaucher des gardes qui se promènent partout dans la ville juste pour récompenser ceux qui

idolâtrèrent ce type, et punir ceux qui le détestent. Oh, mais ils ne viennent que très rarement ici, alors je ne risque rien à parler de lui en mal. »

La motivation que ressentait G à éliminer le chef animal de la zone s'amplifie en écoutant Xero parler. Il est rassuré de trouver une autre personne prête à se débarrasser de lui. Le golem lui propose alors de l'épauler pour renverser son régime.

« Ensemble, à nous deux seulement ? De grands groupes de personnes ont aussi tenté des coups d'État, elles ont toutes fini au bûcher. Après, il est vrai que tu es un golem, tu n'as pas les mêmes faiblesses que nous... »

L'érudit marque une pause avant de reprendre :

« Soit. Je connais quelques petits trucs en magie élémentaire et de soin, mais mon savoir n'est pas très étalé dans ce domaine, étant donné qu'il ne m'intéresse pas. Peut-être que partir avec toi m'aidera à apprendre de nouvelles choses... Bon, c'est décidé, je viens avec toi. »

Après avoir entendu sa réponse, G exprime une grande joie en sautillant sur place.

« Je... je veux vous aider !, déclare Voitheia. Laissez-moi faire vos préparatifs ! »

« Ne te force pas à nous aider, on pourra s'en sortir tous seuls... »

« N'as-tu pas dit qu'un énorme groupe s'est fait tuer malgré leur nombre ? Qu'est-ce que je ferais s'il t'arrivait quelque chose ? »

« C'est bon, j'ai compris, dit Xero en soupirant. Fais comme tu veux. »

« Oui, entendu !, réplique la chercheuse, à présent toute contente. »

Le trio décide d'agir la nuit, car la présence de gardes est moindre, et le chef n'est sûrement pas réveillé. Ils mettent en place une stratégie pour infiltrer le château du chef humain, en passant par une porte à l'arrière qui sert de raccourci vers le donjon d'Epikrato. Ils réunissent des objets utiles tels que des armes, des potions et de la nourriture. Au total, les préparatifs ont duré trois jours, et le soir du quatrième ils font un dernier point sur les objets avant de passer à l'action.

« Donc, résumons : toi, Xero, tu utiliseras ton bâton et ton grimoire et tu porteras le rôle d'éclaireur dans cette mission, et toi G tu manieras cette hache et cette lance et tu serviras d'aide si jamais Xero est en danger. »

Les deux rebelles acquiescent et équiperont leur matériel. Puis, à peine sont-ils sortis de leur refuge qu'un inconnu vient leur adresser la parole :

« Excusez-moi, ne seriez-vous pas Xero l'érudit ? »

« Si, répond la personne concernée, surprise. Pourquoi cela ? »

« Votre tête a été mise à prix. Un espion de la bibliothèque aurait signalé des propos allant à l'encontre du régime d'Epikrato. Je suis de votre côté, mais à votre place je ferais très attention, surtout car la garde a été renforcée. »

Il n'en croit pas un mot : le plan qu'il a mis en œuvre aurait-il fuité ?

Néanmoins, G ne recule pas, il souhaite tout de même exécuter le plan et partir tuer le chef humain. Cette décision donne à Xero la force de continuer.

« Pardon, je n'ai pas su être courageux pendant un instant. Ça va mieux maintenant, on peut aller au château. »

Ils se dirigent prudemment vers leur destination, en veillant à ne pas être suivis. Ils ont pu atteindre l'arrière de la demeure d'Epikrato sans encombre, mais lorsqu'ils ouvrent la porte, une horde de gardes est soudainement devenue visible à l'intérieur.

« Ce type n'a pas menti, il y a des gardes de partout. Il faut être très prudent, nous n'avons qu'une chance. »

Sur ces paroles, le duo de 'criminels' pénètrent dans le château, au travers du passage secret.

[traversée du donjon principal 1]

Xero et G montent les marches du grand escalier composant le donjon d'Epikrato, et finissent par arriver au sommet lorsqu'une silhouette inconnue se dresse devant eux. Un rire semble provenir d'elle, et en marchant dans la lumière les deux intrus reconnaissent très vite la personne qui garde la chambre du chef humain. Xero lui demande :

« Tu ne serais pas... le type qui est venu nous voir près de chez moi il y a quelques dizaines de minutes ? »

« Mais qu'avons-nous là ? Vous êtes digne de votre statut d'érudit, mon cher Xero, répond l'inconnu avec un ton moqueur. En effet, c'est moi qui est venu vous rendre visite près de votre cachette, et je suis également l'espion dont je vous parlais. J'ai souhaité vous décourager de venir ici afin que nous ayons un peu de vacances, mais malgré tout vous avez tout de même osé marcher sur un sol qui vous est interdit ! »

« Sale enflure... Qui es-tu réellement ? »

« J'admets que ce n'est pas souvent que les gens ne voient ne serait-ce que mon ombre. Je me nomme Prodotos, et je suis à la tête du commandement secret d'Epikrato, autrement dit son bras droit. »

Le commandant s'approche lentement de Xero, qui affiche une expression colérique.

« Epikrato est un honnête homme : s'il "s'amuse à élaborer des stratagèmes pour rafler notre argent" comme vous dites, c'est uniquement parce qu'il en a besoin pour financer des projets, qui par la suite serviront à nous rendre encore plus puissants ! »

« Mensonges !, crie le bibliothécaire. Je l'ai vu, sa garde a réussi à prendre l'argent d'une fillette et plus tard, je l'ai vu jouer aux jeux avec ce même argent ! »

« Je pense que vous avez mal vu, car primo, il est impossible que vous puissiez distinguer l'argent que vous dites avoir vu de l'argent de quelqu'un d'autre, et secundo, notre chef a lui aussi besoin de se distraire de temps en temps. »

Prodotis est habile avec les mots, Xero peine de plus en plus à le contredire, ce qui augmente la rage qu'il ressent envers ce traître et la personne qu'il sert.

« Oh, vous tombez à court de mots ?, demande le bras droit, toujours sur un ton hautain. Dans ce cas, que pensez-vous de demander à votre sœur de répondre à votre place ? »

« Comment... »

L'érudit n'a pas le temps de terminer sa phrase qu'une voix féminine, qui lui est familière, résonne depuis le bas des escaliers.

« Voitheia ! Non !! Que lui as-tu fait ?! »

« Disons simplement qu'elle méritait une petite correction pour avoir collaboré à un projet aussi... stupide que votre intrusion en ces lieux. »

G, qui reste silencieux et immobile depuis tout à l'heure, remarque la haine de son collègue et, croyant que c'est la bonne chose à faire, inflige un grand coup au ventre de Prodotis, qui subit aussitôt un recul de quelques mètres.

« Misérable..., murmure le commandant, d'une voix signalant un certain niveau de douleur. Je déteste les gens comme ça, qui ne respectent pas les autres, et agissent seulement selon leur bon-vouloir... »

Il se relève, fou de rage, boit une concoction de guérison et s'adresse au golem :

« Allez crever, toi et ton copain faiblard qui se prétend érudit, allez rejoindre le dernier étage de l'enfer ! Je vous assure que vous ne quitterez pas ce château vivant, bande d'enfoirés ! »

Dès qu'il finit de parler, il se jette sur les futurs assassins de son supérieur, dégainant deux dagues en acier de ses poches.

[combat contre le boss du donjon 1]

Prodotis est enfin vaincu. Ni G ni Xero ne sont d'humeur pour fêter leur victoire, car tout n'est pas terminé.

« Maintenant que c'est fait, je vais aller aider ma sœur. Quant à toi, G, va vite tuer Epikrato et récupérer ton trésor ! »

Le géant de pierre s'exécute et entre dans la pièce que gardait leur dernière victime. Des objets de valeur sont présents de partout, rendant cette chambre plus belle qu'elle ne devrait l'être, à cause de son propriétaire. Ce dernier est visible dans le lit,

en train de dormir tranquillement, sans doute en train de penser que le commandant de son armée secrète le protège en ce moment même. G s'approche du lit, sans même prêter attention au bruit qu'il fait, et une fois devant le lit berçant le chef, il lui donne le plus gros coup de poing qu'il n'ait jamais donné auparavant. Un léger cri d'agonie survient, et son sang gicle de partout. Il est bel et bien mort. Le golem ne ressent rien, vis-à-vis du meurtre qu'il vient de faire. Pour lui, il ne fait que remplir son devoir.

Suite à cela, il se met à chercher la pierre sacrée qui a été volée à son peuple autrefois. Ne trouvant rien, il décide de tout casser en espérant la faire apparaître d'un recoin caché. Finalement, les coups qu'il donne activent un mécanisme caché qui fait sortir le joyau d'un mur de la pièce. Il prend donc son trésor et part rejoindre son ami.

Xero se défend bien, il réussit à vaincre dix gardes à lui tout seul. Lorsque G le rejoint, Voitheia est déjà en sûreté.

« Ah, te voilà !, s'exclame l'érudit. Alors, tu as pu reprendre ta pierre ? »

Le minéral conscient lui présente l'artefact sacré, qui est plus ou moins de forme sphérique et dégage un reflet rougeâtre.

« Ouah, quel bijou..., dit la chercheuse. Dis, ça vaut combien, cette chose ? »

G range la pierre immédiatement après qu'elle ait mentionné la vente de son trésor.

« Hi hi, je plaisantais ! Je ne compte pas vendre un objet aussi important à tes yeux. »

Le trio sort enfin du château, à présent satisfaits que leur mission ait été un succès total, malgré quelques imprévus. Cependant, elle cause déjà des bouleversements dans la ville, à commencer par une partie de la garde du chef qui commence à fuir de la cité.

« Je voudrais faire comme eux, déclare soudainement Xero. Les conséquences de nos actions vont nous retomber dessus, j'en suis sûr. Et puis... j'en ai un peu marre de cette ville, j'aimerais voir le monde au lieu de rester enfermé dans la bibliothèque à étudier des livres. Je voudrais découvrir les choses que j'ai pu lire de mes yeux. »

« Oui, je te comprends, répond sa sœur, j'aimerais pouvoir te suivre mais... ça causera l'abandon de la maison. »

« De toute façon, vu comment les gens réagissent au meurtre d'Epikrato, je doute qu'elle tienne encore longtemps. Elle sera probablement brûlée dans un incendie d'ici quelques jours... »

« C'est possible... Bon, je pars avec vous alors. Je ne veux pas vivre dans un endroit aussi chaotique que cet endroit. »

Ils se mettent tous d'accord pour déménager autre part et prennent toutes les affaires de leur maison et leur cachette pour les embarquer sur la charrette d'un homme qui se fait appeler le Transporteur, un mystérieux conducteur de plusieurs

véhicules qu'on trouve un peu partout dans P, dont la seule activité est amener les personnes où elles souhaitent.

« Allez, vous êtes prêts ?, demande le Transporteur. On démarre ! »

Et c'est ainsi que G, Xero et Voitheia se dirigent vers la forêt dense qui se situe juste à l'est de la grande plaine dans laquelle ils se trouvent en ce moment.

[fin 1^{er} biome]

Sur le trajet vers la forêt marquant leur destination, G joue sans cesse avec son nouveau trésor. Il le fait sauter, roule en le tenant, jusqu'à un moment où le grenat sacré tombe sur sa tête. Celle-ci se met à s'assombrir, et ses yeux prennent un blanc si pur qu'ils semblent briller. Le golem reste allongé sur le sol, sans conscience, avant de se relever lentement lorsque cet événement mystérieux prend fin, c'est-à-dire au bout de quelques secondes. Il ne se pose pas de questions sur ce qui vient de lui arriver, d'autant plus que personne ne l'a vu changer de couleur. Le voyage se poursuit sans encombre, vers leur point d'arrivée dont ils ne savent même pas le nom.

« Au fait, demande justement Voitheia, vers où allons-nous ? »

« Cette forêt n'a pas de nom en tant que tel, répond le Transporteur, mais puisque le village qui se trouve en son centre se nomme Xéfoto, on a pris l'habitude de l'appeler la forêt de Xéfoto. »

« C'est la commune la plus habitée par le clan végétal, complète Xero. Et contrairement à Archi, je pense que cet endroit sera bien plus paisible. »

Cependant, Xero ne se doute pas que ses paroles ne sont pas aussi bien fondées qu'il le pense : ils commencent à peine à traverser la forêt que des dizaines de rats-laveurs surgissent de l'herbe et commencent à attaquer la charrette sur laquelle les voyageurs se trouvent.

« Oh non, ils viennent par ici !, crie le Transporteur. S'il vous plaît, aidez-moi ! »

« Ne vous inquiétez pas, on vous couvre !, dit l'érudit pour le rassurer. G, prépare-toi à riposter ! »

Le golem se dresse rapidement à l'avant du véhicule, prêt à contre-attaquer.

[traversée 2^{ème} biome partie 1]

G et Xero s'en sortent plutôt bien, ils arrivent à défendre efficacement la charrette des vagues sans fin de rats-laveurs qui se dirigent vers eux. Voitheia, qui se trouve à l'arrière, annonce soudainement :

« Là-bas, le village ! On peut enfin le voir ! »

« Parfait, on est presque arrivés !, s'exclame le bibliothécaire. On a juste à franchir ce virage et... »

Avant même qu'il puisse finir sa phrase, une pierre venant du côté opposé à Xéfoto manque de les toucher. En cherchant à savoir d'où elle peut venir, ils aperçoivent une énorme fleur leur faire signe avec ses feuilles. G ne comprend pas la signification de ses gestes et saute de la charrette, son instinct lui indiquant qu'il s'agit d'un nouvel ennemi. Mais lorsque le colosse rocheux se trouve devant la fleur, cette dernière se met étonnamment à parler.

« Non, arrête, je ne voulais pas vous faire du mal ! »

Le golem est surpris de l'entendre parler, et s'arrête immédiatement, ne sachant pas quoi faire. Ses camarades viennent le rejoindre peu de temps plus tard.

« Excusez-moi, je ne voulais pas jeter cette pierre sur vous, explique la fleur. Je souhaitais simplement que vous vous arrêtiez, car il ne faut pas que vous atteigniez notre village. »

« Donc tu es une résidente de Xéfoto..., commente Xero. Et pourrait-on savoir pourquoi tu ne souhaites pas qu'on aille dans ton village ? »

« Ça remonte à environ un cycle lunaire, lorsque le roi des ratons-laveurs est venu nous attaquer sans prévenir. Beaucoup des nôtres ont péri ce jour-là, et on n'a pas eu d'autre choix que de se replier. On vit tous dans un abri souterrain qu'on a creusé nous-mêmes désormais, et depuis ce jour nous vivons dedans, en essayant de nous protéger des ratons-laveurs qui passent par ici. »

« Le roi des ratons-laveurs, ça ne serait pas Deilos ? », demande l'érudit.

« Si, c'est bien lui, déclare la plante. On dit que ses trahisons sont la raison de sa puissance. Comment peut-on vaincre un adversaire aussi fort et malin que malfaisant ? »

En écoutant son histoire, le golem se rappelle de la sienne, et décide alors de l'aider à terrasser Deilos pour restaurer le calme à son village. L'érudit remarque sa motivation et souhaite également apporter son soutien au projet.

« Nous allons vous aider, déclare ce dernier. Où vivez-vous actuellement ? »

« C'est vrai ?, braille la fleur. Merci beaucoup d'être de notre côté ! Suivez-moi, je vais vous indiquer le chemin. »

Ils commencent alors à marcher en direction de la cachette, déterminés à arracher Xéfoto des griffes du cupide Deilos.

[traversée 2^{ème} biome partie 2]

La fleur qui guide ses alliés s'arrête soudainement devant une petite colline vide puis toque celle-ci, causant un léger bruit de bois creux.

« Ouvrez-moi, dit-elle, c'est Toxo. Utilisez la grande porte, je vous ai ramené un allié avec une corpulence, euh... assez large ? »

Tout à coup, ce que les voyageurs pensaient être une colline s'avère être la cachette des plantes, car le dessus commence à s'ouvrir lentement, laissant place à un immense trou à l'intérieur duquel une flore importante, et surtout très animée, se dissimule.

« Me revoilà, mes amis ! leur dit la guerrière. Je vous ai ramené des alliés ! »

« Mais voyons, Toxo, ce n'est pas prudent de ramener des inconnus à notre base, conteste un autochtone. D'autant plus qu'ils sont visiblement du clan des animaux... »

« Ne vous inquiétez pas, ils sont de notre côté. En plus, je vous ai ramené un membre du clan minéral ! »

Tout le monde se met alors à regarder G avec curiosité. L'un des végétaux, qui ressemble à un petit arbre, déclare alors :

« Tu nous as... ramené un golem ! Comment est-ce possible ? Cette espèce est censée être éteinte depuis des centaines d'années... »

« C'est une longue histoire, réplique Xero. Concentrons-nous plutôt sur battre Deilos. »

« Oh, oui, excusez-moi. »

Tous ensemble, les voyageurs et le clan végétal mettent en œuvre une stratégie pour battre les rats-laveurs. Ils sont au début concentrés, mais au fur et à mesure que le plan avance la discussion divague et sont à présent en train de parler de leur vie. Ils se focalisent de nouveau sur le plan quelque temps plus tard.

« Vous avez compris ?, demande Toxo. Je voudrais qu'aucun de vous n'aille au combat, ce sera qu'entre nous trois. Et on n'a pas le choix : on va devoir passer par l'entrée principale, même s'ils sont nombreux. Puis on doit aller dans le grand bâtiment qu'ils ont construit au centre du village, je pense que c'est pour marquer leur domination. Ensuite, nous verrons en fonction de comment se présente l'intérieur de cet endroit. »

« Ça me va, approuve Xero. J'espère juste que cette construction n'est pas trop complexe... »

« Les rats-laveurs sont réputés pour être agressifs, ajoute un ami de la fleur, mais pas spécialement pour leur intelligence. »

« Si vous le dites. Ils ont tout de même construit ce truc... »

Après cette grande discussion, les trois aventuriers sortent de l'abri en direction du village pour le libérer de ses envahisseurs. Heureusement, le trajet est tranquille puisqu'ils ont déjà éliminé les gêneurs qui passent par ici, ils arrivent donc à Xéfoto plutôt rapidement.

« Rappelle-toi bien, Xero : n'essaie surtout pas de grimper les murs, dit Toxo. Les pieux en bois qui se trouvent en haut peuvent facilement vous transpercer. Pour G, ce n'est pas un problème, mais... »

« Ne t'en fais pas, répond l'érudit, je ferai attention. »

La fleur sourit légèrement puis se concentre de nouveau sur leur mission. Le trio se place pas loin de l'entrée du village en veillant à rester caché dans les arbustes à proximité. Lorsque les rats-laveurs qui montent la garde finissent leur ronde autour de l'entrée, ils sortent de leur cachette et entrent discrètement dans le village.

[traversée du donjon principal 2]

Une fois au cœur du bâtiment, une grande porte se dresse devant eux, et des grognements vulgaires sont audibles de derrière elle. Une créature semble manger son repas de manière assez violente.

« Il est derrière, prévient Xero. Tenez-vous prêt. »

Sans même écouter son ami, G s'approche de la porte et frappe celle-ci, provoquant sa destruction. Ni l'érudit ni la fleur n'avaient prévu une telle réaction de sa part, ils se retrouvent alors aussi surpris que Deilos, qui se trouve un peu plus loin en face d'eux.

« Crétin !, rouspète Toxo. On était censés entrer discrètement, tu as fichu notre plan par terre ! »

« Ça ne sert à rien de s'énerver, commente Xero. Ce qui est fait est fait, et à présent on doit le confronter en face à face... »

Le roi des rats-laveurs se met à hurler avant de se redresser. Ses yeux sont remplis de rage envers ceux qui viennent le déranger. Il se met en posture de combat, avant de charger vers eux.

« Faites attention !, crie la plante. Il fonce sur nous ! »

[combat contre le boss du donjon 2]

Deilos s'écroule : il ne peut plus tenir debout. Le trio fête alors leur victoire contre le raton-laveur géant qu'ils ont affronté. Toxo remercie ses deux camarades du fond de son cœur, bien qu'elle n'en ait pas réellement un.

« Enfin, continue-t-elle, nos ennuis vont enfin prendre fin... Hé, que faites-vous ? »

« Pardon, c'est en partie pour notre intérêt qu'on est venus le vaincre, explique l'érudit. Tu sais, à propos des pierres de G... »

« Oh vous, je me montre reconnaissante et c'est comme ça que vous répondez ? Bande d'ingrats... »

« Sache que c'est souvent comme ça, les gens aident les autres parce que ça leur est bénéfique également. »

Pendant que Toxo boude, G et Xero cherchent le trésor partout dans la grande pièce où ils se trouvent, mais sans succès. Ils essaient tout, regarder derrière les dalles de pierre au sol et sur les murs, retourner tout objet et matériel autour d'eux, et même réciter des sorts et tout casser. Tous ces efforts sont en vain, la jade reste introuvable. Soudain, alors que le bibliothécaire continue à chercher, il remarque que les yeux de Deilos continuent à bouger, et sont même en train de l'observer.

« Il... Il est vivant ! vocifère-t-il en sursautant. Ses yeux bougent ! »

Les deux autres personnes présentes regardent ensuite le roi allongé, qui comprend aussitôt que sa stratégie a été percée à jour. Par peur, il s'agite brutalement et prend la fuite sans même regarder derrière lui, sans même remarquer non plus que la jade lui glisse des pattes. G la rattrape tout de suite après sa chute.

Ils sortent tous les trois pour le retrouver, mais il est beaucoup trop rapide pour eux : Deilos, ainsi que toute sa troupe, sont visibles à travers la forêt, en train de s'éloigner. G décide d'ignorer sa fuite et d'honorer la retrouvaille de son trésor.

« Bon, au moins une bonne chose de faite », souffle Xero.

« Ah oui ? Et que se passerait-il s'il revient ici, hein ? », réplique la guerrière.

« C'est un lâche, rappelle-toi. Il n'a aucune raison de revenir. »

« Même pas pour le trésor qu'il a fait tomber ? »

L'érudit se met alors à douter. Malgré sa lâcheté, sa cupidité peut très bien le faire retourner sur ses pas. Xéfoto court toujours un risque, possiblement encore plus grand qu'avant, d'être rayé de la carte de P.

« Oups, j'ai pas pris ce détail en compte..., avoue Xero. Par contre, il n'a pas pu aller bien loin : s'il continue toujours tout droit, il finira au bord des falaises qui entourent P. »

« Alors poursuivons-le vite !, commande Toxo. Je ne serai satisfaite qu'une fois qu'on aura vu son cadavre de nos yeux ! »

« Du calme, nous devons d'abord informer ton clan que plus personne ne se trouve ici. »

La membre du clan végétal finit par adoucir son humeur avant de partir vers la cachette de ses congénères. Ceux-ci, en apprenant toute l'histoire, expriment une joie et une légère déception à la fois, car Deilos est toujours vivant. Ils reviennent tous à Xéfoto, village dans lequel l'ambiance revient en une heure à peine. Les aventuriers sont restés sur place pour les aider à reconstruire leur lieu de résidence, puis lors d'une petite réunion les végétaux font leur adieu à leurs sauveurs, mais surtout à Toxo, qui doit s'en aller à cause de leurs ennemis. Après un dernier au revoir, ils partent tous, avec Voitheia et le Transporteur, vers leur prochaine destination, la côte, ou du moins c'est ce qu'ils pensent...

[fin 2^{ème} biome]

Une fois arrivés aux falaise de P, ils s'aperçoivent que quelque chose ne va pas. Aucun raton-laveur, allant du roi au plus faible sous-fifre, n'est visible de là où ils sont.

« C'est bizarre, dit Xero, on les aurait forcément vu s'ils étaient toujours là... »

« Peut-être ont-ils... Attends, tu viens de dire "s'ils étaient toujours là" ?, demande soudainement la fleur. Ils ont dû partir, alors ! »

« Et où ça, madame je-sais-tout ? »

« Peut-être sur cette île là-bas, répond Voitheia en pointant une zone jaune clair visible non très loin de la falaise. Je ne sais pas comment ils auraient fait mais... »

« Et même si c'était le cas, comment fait-on pour les rejoindre ? », conteste l'érudit.

« Ah, je vais vous aider ! proclame le Transporteur. Attendez-moi ici ! »

Ils restent donc tous les quatre au même endroit, à patienter son retour. Ils parlent entre eux, partagent des histoires de leurs vies passées et les commentent. G, quant à lui, continue à jouer avec ses trésors. Puis, alors qu'il s'amuse à les empiler sur sa tête, les deux pierres viennent se coller sur un emplacement précis de son corps. Il ressent alors une certaine énergie sans comprendre ce qui lui arrive. Il les retire ensuite sans se poser plus de questions.

Une heure plus tard, un bateau surgit de derrière les falaises et se place entre celui-ci et l'île jaunâtre. L'impulsion guette G, et tout à coup il prend tous ses camarades sur son dos pour descendre la falaise sans trop de danger. Une fois sur la petite plage devant la falaise, le bateau s'approche d'eux et le Transporteur leur fait un signe pour monter à bord. Heureusement, le navire n'est pas énorme mais il est assez solide pour supporter la masse du golem. Ils se dirigent ensuite vers leur vraie destination : le désert de l'île.

[début 3^{ème} biome]

Le solide navire sur lequel embarquent les poursuivants de Deilos, le roi des rats-laveurs, arrive enfin à portée de l'île sur laquelle ils le soupçonnent d'être allé. Tout le monde sort du bateau chacun son tour, et avance en direction de la zone aride qui se présente devant eux.

« Absolument personne n'est en vue..., constate la fleur qui les accompagne. Sont-ils vraiment passés par là ? »

« Nous ne pouvons pas nous arrêter ici, réplique son ami l'érudit. Ils ont forcément traversé ce désert. Faisons-en autant. »

Ainsi débute leur voyage à travers cet endroit possédant une chaleur si intense que tout le groupe, à l'exception de G, se déshydrate à une vitesse ahurissante. Xero pense soudain à une idée : marcher dans l'ombre du golem. Elle est assez large pour qu'ils puissent tous passer, ce qui les soulage au moins un peu. Cependant, de temps en temps, de gros scorpions viennent les attaquer, sans qu'ils sachent la cause de leurs attaques.

[traversée 3^{ème} biome]

Ils ont beau marcher, ils ne trouvent rien, juste des cactus et une énorme pyramide assez éloignée d'eux. En quête de fraîcheur, ils se mettent tous d'accord pour faire une pause sous la pyramide, devant laquelle se trouve une grande porte.

« Il fait trop chaud..., murmure Voitheia. Ouvre-la... Vite ! »

Le golem ne réagit pas.

« Hé oh, je t'ai demandé d'ouvrir cette porte ! », se met-elle à crier.

Finalement, il finit par bouger et donner un violent coup à l'ouverture de la grande structure triangulaire. Un escalier menant au-dessous de cette dernière est à présent visible, et les cinq aventuriers se dépêchent de l'atteindre, une vague de fraîcheur les accueillant.

« Enfin !, crie Toxo. J'ai vraiment cru que j'allais me dessécher ! »

« C'est vrai que ça fait du bien, ajoute Xero. Par contre, où sommes-nous ? Et où mène cet escalier ? »

« Je ne pense pas que ce soit réellement important, répond la chercheuse. Nous devons à tout prix retrouver Deilos. »

« J'aimerais quand même descendre, réplique son frère. On peut toujours tomber sur un des trésors de G, qui sait... »

Peu convaincue, Voitheia décide tout de même de le suivre, pour ne pas l'abandonner. Le reste de l'équipe fait de même, et ils se retrouvent à explorer les catacombes de la pyramide. Après avoir descendu le long escalier, ils se retrouvent sur un palier, sur lequel de nombreux blocs de grès sont dissimulés. G tente d'en ramasser un pour l'examiner, mais le bloc se met à bouger.

« Hé, ne nous fais rien, sinon..., menace-t-il. Attends, tu es un golem ? »

Un visage, ressemblant à celui de Toxo, apparaît sur le grès. Ce dernier saute alors des bras du rocher animé et s'écrie :

« Vous pouvez vous relever ! Ce ne sont pas des ennemis ! »

Suite à cela, tous les morceaux de grès environnants se lèvent et s'approchent du groupe. Un autre plus gros, paraissant être le chef, se présente devant eux et proclame :

« Je vous dois des excuses pour cette mascarade. Mon peuple, le peuple des grès, a vécu dernièrement des attaques venant de deux animaux géants. L'un d'entre eux serait, selon mes confrères, un grand raton-laveur... »

« C'est Deilos, c'est sûr ! », déclare la guerrière en lui coupant la parole.

« C'est fortement possible..., commente Xero. Par contre, qu'en est-il de l'autre animal géant ? »

« Il s'agit, continue le chef, d'un adversaire que nous connaissons bien : je parle de Skliros, la souveraine des scorpions. Vous avez probablement dû remarquer une quantité assez importante de scorpions dehors. Sachez que c'est à cause d'elle, c'est pourquoi nous avons bloqué l'entrée de la pyramide. »

« Je vois... Mais pourquoi êtes-vous ici d'abord ? »

« Cette pyramide est notre maison, nous vivons ici. Quelquefois, nous sortons pour chercher de quoi nous nourrir, mais nous ne quittons jamais cet endroit. Il nous est si précieux que nous l'avons baptisé au nom de Folia. Cependant, nous vivions habituellement beaucoup plus en profondeur, mais Skliros s'y est installée. Nous avons essayé de la confronter maintes fois, sans succès. »

« Est-ce que vous l'avez vu tenir une pierre, une fois ? », demande soudainement Voitheia.

« J'ai entendu dire qu'il détenait une pierre jaunâtre, mais je doute que ça soit ce que vous cherchez. »

« C'est pas grave, merci quand même ! »

Après cette discussion, ils se rassemblent plus loin pour parler de la situation.

« On doit tuer la souveraine des scorpions, déclare Xero. Pas que pour G, c'est dans notre intérêt à tous. »

« Comment ça ?, réplique Toxo. Ce n'est que du temps de perdu pour rattraper Deilos ! On verra ça plus tard ! »

« Non, il est possible que cette Skrilos... »

« Skliros. », dit Voitheia pour corriger son frère.

« Oui, bref, que cet animal géant ne soit pas passé ici par hasard, elle veut peut-être nous empêcher d'atteindre son collègue ou, même pire, nous prendre en embuscade. »

« Ah, tu m'énerves à tout le temps me contredire. C'est bon, vas-y, on fait ce que tu veux. »

« Je préfère ça. »

Xero s'approche alors du chef de grès pour lui demander les détails du souterrain, avant de revenir avec un parchemin rempli en main. Voitheia et le Transporteur, quant à eux, choisissent de rester auprès des minéraux couleur ivoire. L'apprenti mage décide ensuite de guider le groupe dans les profondeurs de la pyramide, car sa structure est assez labyrinthique.

[traversée du donjon principal 3]

Leur périple au travers des ruines prend fin lorsque les aventuriers arrivent devant la porte du chef de ces souterrains. Chacun d'entre eux pense que Skliros se trouve dans cette dernière pièce.

« Cette fois, entrons d'un coup, ordonne la guerrière. Nous devons la surprendre, car on ne sait pas de quoi elle est capable. »

Xero est du même avis. Il ordonne à G de casser l'ouverture, maintenant qu'il peut le faire, et ce dernier reste sans rien faire pendant une dizaine de secondes avant d'infliger un grand coup droit devant lui. La porte est maintenant en piteux état et le passage est libre, le trio avance donc vers la chambre.

La pièce ne possède pas une seule source de lumière autre que son ouverture. Elle semble vide, sans le moindre être vivant, car aucun bruit ne peut parvenir à l'oreille des aventuriers.

« C'est bizarre, déclare l'érudit. Elle ne peut être que là, on a fait tout le tour des souterrains... »

« Attendez, dit Toxo. Je vais essayer quelque chose. »

Des racines commencent à apparaître du bas de son corps et se plantent dans le sol. Elles ont l'air de parcourir le sol et les murs environnants à la recherche de quelque chose.

« Qu'est-ce que tu fais... », demande Xero, confus.

« Grâce à mes racines, répond la fleur, je peux parcourir mon entourage pour trouver des choses à distance. De cette manière, aucun endroit n'est épargné ! »

« Pas mal, tu sers à quelque chose en fait. »

« Hé, je ne te permets... »

La plante s'arrête soudainement de parler, et son visage change pour afficher une expression d'effroi.

« Là-haut... Au plafond... »

Elle ne peut même pas formuler de phrases cohérentes, mais son collègue comprend le message. Il jette un sort de coupe très haut au-dessus de lui, puis un bruit de dépeçage retentit. Quelque chose tombe alors juste devant eux, et le lustre de la chambre finit enfin par s'allumer, révélant la souveraine scorpion.

« C'était là qu'elle se planquait !, crie Xero. Elle souhaitait probablement nous attaquer en douce, mais j'ai coupé sa queue sans le faire exprès. »

Toxo range alors ses racines et se met en position de combat. Xero et G font de même lorsqu'ils voient Skliros leur sauter dessus directement.

[combat contre le boss du donjon 3]

La reine des scorpions finit par succomber aux coups de ses adversaires. Bien que cet acte dévie grandement de l'objectif que les aventuriers ont, ils expriment tout de même un sentiment de soulagement.

« C'est bien tout ça, mais est-ce qu'elle avait la pierre de G ? », demande Xero.

Se rappelant de ce détail, Toxo se met à assister à la recherche de la pierre dans la chambre avec lui et G. Comme la précédente fois, ils essaient absolument tout, même vérifier le cadavre de Skliros, lorsque quelque chose surgit de celui-ci. Un plus petit scorpion qui tient le trésor s'enfuit de son nid et se dirige vers la sortie à toute vitesse.

« Où est-ce que tu crois aller ?, crie la fleur en lui jetant une dague. J'aurai ta peau ! »

D'autres scorpions, encore plus petits que le voleur du trésor, sortent du corps de leur reine et se dirigent vers les trois explorateurs pour les ralentir.

« Préparez-vous, dit l'érudit, c'est pas terminé ! »

[petit combat contre une vague d'ennemis]

Leur dernier obstacle enfin franchi, ils se dépêchent de prendre la pierre à tel point qu'ils se jettent presque dessus pour l'avoir le plus vite possible. Toxo ramasse le trésor en premier, une topaze à l'éclat doré brille entre ses mains.

« J'espère que ce que tu nous as dit est vrai, et que tu ne nous utilises pas pour dénicher un trésor qui n'est en réalité pas le tien... », grogne-t-elle en passant le joyau au golem, qui tente par la suite de se montrer le plus convaincant possible pour qu'elle ne croit pas à un mensonge. Finalement, elle répond avec un « Je plaisante » qui énerve G.

Ils remontent tous au palier du souterrain où se trouvent les blocs de grès animés, et racontent leur séjour dans les ruines à ces derniers, qui expriment alors une immense gratitude envers l'irréductible trio. Ils retrouvent également Voitheia et le Transporteur, qui sont devenus leurs compagnons de voyage malgré eux.

« Je sais pas si on a tué tous les scorpions en bas... », avertit Xero.

« Ce n'est pas grave !, réplique le chef. Vous avez fait la plus grosse part du travail, on peut se charger du reste. »

Le frère de la chercheuse est peu convaincu, mais laisse tout de même les pavés ambulants retourner dans les profondeurs de la structure. Juste avant cela, ils organisent tous un adieu chaleureux, en leur souhaitant bonne chance pour la suite de leur voyage. Puis, les cinq visiteurs de l'île quittent la pyramide qui se fait appeler Folia.

« Nous ne l'avons toujours pas trouvé..., commente la plante. Serait-il parti encore plus loin ? »

« Nous sommes presque sûrs que Deilos est passé par ici, répond Xero. Dans son état, il a dû prioriser sa survie, même si je sais pas comment il s'en est sorti, ni comment il est venu jusqu'ici. »

Ils regardent alors la gigantesque structure rocheuse qui se dresse au loin.

« Aurait-il... »

« Nous avons pas le choix, continue-t-il en interrompant sa sœur. On doit gravir cette montagne, ou volcan, peu importe ce que c'est. C'est notre seule piste. »

Ils commencent alors à avancer vers cette grande structure naturelle, redoutant le pire.

[fin 3^{ème} biome]

Pour ne pas s'ennuyer, G joue de nouveau avec ses trésors. Cette fois-ci, il essaie de jongler avec, bien qu'il n'y arrive pas très bien. Cependant, les pierres se mettent à briller et voler autour de lui sans raison. Le golem tente de toucher les pierres mais celle-ci lui donne une légère décharge, qui lui procure une sensation de puissance. L'effet dure quelques dizaines de secondes avant de s'arrêter, et le golem l'ignore aussitôt. Comme d'habitude, personne ne le remarque, tout le monde se concentre sur leur objectif principal, c'est-à-dire trouver Deilos et l'achever pour de bon. Cependant, leur aventure risque de ne pas se passer comme prévu...

[début 4^{ème} biome]

Une fois au pied de la falaise, ils commencent déjà à se torturer le cerveau pour trouver un moyen de monter lorsqu'ils remarquent un passage un peu caché.

« Deilos n'a pas taillé ça, conclut Xero. Ca devait déjà être là avant sa venue, il a simplement dû prendre la route, comme nous dans pas longtemps. »

« Quelle galère... Bon, finissons-en, proclame la guerrière. Mettons un terme à ses agissements au plus vite. »

Ils prennent alors le passage secret de la montagne et commencent à monter. Cette randonnée se passe plutôt tranquillement au début, jusqu'à ce qu'ils trouvent un ennemi assez atypique.

« Comment ? Des membres du clan minéral nous attaquent ?, se demande Xero. C'est impossible, ce sont des créatures de paix ! »

À sa surprise, les roches magmatiques se tenant devant eux ont l'air de vouloir en découdre avec le groupe. Ils leur foncent dessus sans prévenir, les obligeant à les confronter.

[traversée 4^{ème} biome]

Après une longue marche au sein de la montagne, les aventuriers trouvent une espèce de village, mais ce dernier présente une scène désastreuse bien que non

compréhensible : des débris de petits minéraux, une moitié étant flamboyante et l'autre glaciale, sont visibles un peu partout, mais aucun d'entre eux n'est animé.

« Ils ont dû se battre contre quelque chose... et ils ont perdu, suggère Xero. Ça me fait un peu mal de le dire, mais les minéraux qu'on a chassé étaient en fait les survivants de cette catastrophe. »

« Oh les pauvres... Qu'a-t-il bien pu leur arriver ?, demande Toxo, sans attendre de réponse. Je suis sûre que c'est Deilos ! »

La chercheuse s'avance ensuite pour examiner les minéraux en ruines. Des traces de coups violents, ainsi que de coups de griffes, marquent le sol et les rochers élémentaires.

« Tu ne crois pas si bien dire, dit-elle, regarde. Ces traces de griffes sont très similaires aux siennes, donc il est bien passé par là. »

« C'est donc ça !, s'écrie son frère. Il nous faut aller plus loin encore, en route ! »

« Vu les preuves qu'il a laissées, ajoute la fleur, il n'a pu que s'enfoncer plus profondément dans la montagne. »

« Nous le tenons ! Voitheia, monsieur le Transporteur, restez ici, on se charge du reste ! On revient dans pas longtemps ! »

Toxo et Xero s'apprêtent à entrer la partie ultra-interne de la montagne lorsqu'ils constatent que G est déjà parti. En effet, ils voient un très faible mouvement au loin et il n'est pas présent autour d'eux.

« Mais qu'est-ce qu'il fait ? demande la plante. Il va morfler si jamais il se retrouve dans une situation où on peut pas l'aider... »

Ils se dépêchent donc de l'atteindre pour le protéger des éventuels dangers de cet endroit aux deux extrêmes thermiques.

[traversée du donjon principal 4]

Finalement, ils franchissent le dernier corridor, celui qui mène tout droit au sommet du volcan bithermique. Étrangement, aucun d'entre eux n'aperçoit le grand raton-laveur qu'ils poursuivent. Soudain, la terre se met à trembler, et quelque chose commence à émerger du cratère. Il s'agit d'un colosse de pierre à l'apparence braisée qui possède la silhouette de leur cible.

« Que... Que s'est-il passé ? », demandent les deux amis de G au même moment.

Ce Deilos en pierre en fusion s'approche du trio et l'attaque sans prévenir. Il récupère ensuite le saphir qu'ils ont fait tomber et le place dans son torse. Suite à cela, la moitié de son corps se givre de la même manière que la montagne.

« J'ai enfin pu atteindre une forme où tout me réussit », dit-il subitement à la grande surprise de ses ennemis.

« Tu... Tu ne t'en sortiras pas comme ça !, déclare Toxo. Nous sommes aussi plus forts qu'avant, nous avons même tué Skliros ! »

« Vous dites ça comme si c'était mon amie, proteste le raton-laveur minéral. Nous étions ennemis, elle et moi, vous m'avez rendu service en la tuant. Elle est très maligne, je suis sûr qu'elle préparait une attaque contre moi, cachée dans un coin... Enfin, elle n'est plus là pour me le dire. »

« Scélérat... Rends-toi, avant que je te réduise en purée ! », ordonne Xero.

« Je ne vais jamais me rendre, c'est plutôt moi qui vais vous faire supplier à genoux de vous accorder ma grâce pour ne pas mourir, vous qui aviez osé essayer de me tuer, et en me volant en plus ! C'est pour ça que... »

Deilos marque une pause avant de les prendre par surprise.

« C'est pour ça que votre voyage s'arrête ici, pauvres téméraires effrontés ! »

[combat contre le boss du donjon 4]

« Comment est-ce possible ?, hurle Deilos, choqué par sa défaite. J'ai atteint une forme invincible, je ne suis pas censé perdre contre de telles fourmis ! »

Ses trois vainqueurs peuvent voir sa carcasse se décomposer lentement devant eux. Ses bijoux se mettent à briller, le faisant perdre contrôle de son corps. La lumière s'intensifie, jusqu'à envelopper le raton-laveur en entier.

« Noooooooooon ! Ça n'est pas fini pour moi ! Je suis censé être plus fort que ce fichu python ! »

À ses mots, G se rappelle soudain de la motivation première qui l'a poussé à venir jusqu'ici : la mort de son maître C due à l'invasion du serpent géant. Xero remarque sa soudaine réaction et se remémore lui-même de l'histoire.

« De quel python tu parles ? », demande alors ce dernier.

« Ce satané... Py... »

Il n'a pas le temps de terminer son discours : il implose la seconde après qu'il mentionne le nom du serpent, et le tremblement causé par cet incident fait sauter les pierres précieuses de son corps. Celles-ci virevoltent dans les airs et finissent par se coller, donnant lieu à la pierre sacrée d'améthyste.

« Bien joué !, dit la plante. Nous avons enfin terrassé ce lâche, il ne représente plus aucune menace pour nous ! »

Malgré leur victoire, l'érudit ne montre aucune joie, et semble très concentré sur ses propres pensées. Toxo le remarque et lui demande :

« Qu'y a-t-il ? Tu penses encore à ce qu'il a dit ? »

« Et bien, c'est le plus grand ennemi de G, répond-il, et je le soupçonne d'avoir causé plus grave encore... »

G ramasse la pierre puis, sans même écouter ses camarades, il se précipite vers la sortie de ce temple rocheux. Ses deux amis tentent de le rattraper, mais il trébuche et s'écroule par terre avant de les semer.

« Apprends à te contrôler, conseille Xero. Je sais que tu as très envie d'affronter ce python, mais tu ne peux pas juste te précipiter comme ça. »

Le golem se relève, légèrement agacé. Maintenant qu'il possède quatre des cinq parties du trésor de son peuple, dont la dernière pierre est probablement chez Py, il ne craint plus le danger que représente ce dernier. Il est sûr qu'il lui suffit de récupérer son trésor en entier pour régler cette affaire.

« Au pire, réfléchissons-y sur le chemin, propose Toxo. Comme ça, non seulement on saura quoi faire, mais en plus on gagnera du temps. »

« Mouais, si tu veux... »

Sur ces mots, ils reviennent aux ruines du village, et deviennent étonnés une fois là-bas : les rochers de feu et de glace ont repris conscience et ont perdu toute agressivité. Ils se réunissent autour des cinq étrangers.

« Nous vous remercions d'avoir châtié ce monstre de nos terres, leur dit une voix qui semble venir de leur tête. Ce dénommé Deilos a volé à deux reprises le trésor que nous gardions, c'est-à-dire le Pyrorubis et le Cryosaphir. Cependant, vous l'avez restitué en créant l'améthyste qu'elles formaient une fois de plus. Notre tâche est désormais terminée, le trésor est entre les mains de son possesseur légitime, nous pouvons à présent nous reposer. »

Les statues de roche animées s'écartent et laissent place à un des leurs, à une différence près : au lieu de porter que l'une ou l'autre des deux propriétés du volcan, les deux moitiés de son corps sont chacune dédiées à celles-ci. L'entité en question s'approche du golem.

« Va, entend ce dernier. Va au marais du pays d'à côté et bats Py, je t'en conjure. »

G acquiesce avec sa tête. Les statues s'écartent alors de la sortie du village.

« Je vous souhaite bon voyage alors. Repassez nous voir quand cette affaire sera close. Au revoir, messieurs dames. »

Les cinq aventuriers quittent alors le village en saluant les autochtones de pierre qu'ils ont ressuscités. Leur objectif est très clair à présent : vaincre le serpent Py, à savoir le tyran du marais.

[fin 4^{ème} biome]

G ne perd pas de temps : une fois de retour sur la plaine où se trouve le village détruit, il ne pense qu'à mettre un terme aux agissements du python. En repassant

par les ruines de sa maison, il éprouve une certaine tristesse qu'il a du mal à exprimer.

« On y est, dit Xero. Nous allons enfin pouvoir finir ce qu'on a commencé. N'empêche, je n'aurais jamais cru que tu viendrais avec nous, Toxo. Deilos est mort, pourtant. »

« Ce serait impoli de ma part de vous laisser comme ça juste parce que j'ai accompli mon but, réplique la personne concernée. Je voudrais moi aussi que nous nous débarrassons pour de bon de tous les gêneurs de P. »

« Merci de ta contribution, même si tu fais pas grand chose. »

« Hé ! »

Ils rient ensemble pour essayer d'améliorer leur moral, mais cela ne dure pas longtemps, étant donné qu'ils se concentrent de nouveau sur leur mission un peu plus tard.

« Bon, on a assez plaisanté, affirme l'érudit. Nous devons vraiment le tuer, coûte que coûte. »

Ils se dirigent donc vers le marais empoisonné, lieu où le chaos règne et la mort les guette à chaque coin.

[début 5^{ème} biome]

Le grand marais dans lequel ils s'aventurent possède un niveau de danger beaucoup plus grand que les autres territoires : un quart de la région est constituée de petits lacs de poison, les sbires de Py rôdent absolument partout et aucun chemin n'est tracé pour arriver à leur destination, alors que la vue n'est pas dégagée. Les trois héros peinent à s'y retrouver et manquent plusieurs fois de se blesser gravement, voire mourir. Mais ils ne reculent pas, ils continuent toujours à explorer ces terres désolées.

[traversée 5^{ème} biome]

Le trio finit par se retrouver devant un énorme château entouré d'une citadelle, dont les murs d'au moins cinq mètres sont faits en pierre taillée et salie par du venin. La ville semble posséder deux entrées, l'une d'entre elles étant énormément mieux gardée que l'autre.

« Soit on passe par l'arrière et on risque une embuscade, explique Toxo, soit on passe par l'avant et on doit battre les gardes. »

[skip jusqu'à l'intérieur de la citadelle]

Une fois entrés, les futurs assassins du reptile tyran se fauillent jusqu'au château de ce dernier. Cette fois-ci, seule une entrée est disponible : la porte principale. Ils n'ont donc pas le choix que de combattre les serpents qui montent la garde. Ils n'ont aucune envie de perdre du temps ou de discuter, car cette affaire leur est pesante sur leur mental, même pour G malgré sa déficience intellectuelle. Ils entrent enfin

dans le grand bâtiment, ne pensant qu'à abattre Py de leurs mains, une bonne fois pour toutes.

[traversée du donjon principal 5]

Ils arrivent à la tour au centre du château, la tour la plus grande, celle où réside Py le serpent mégalomane. Ce dernier, en voyant G, devient tellement surpris qu'il se met à lui parler.

« Tu es ce caillou que j'ai balancé l'autre fois, affirme-t-il. Tu as donc choisi la vengeance pour avoir détruit ton village, ou pour avoir tué ton ami, peut-être. »

G se retient du mieux qu'il le peut de se jeter contre lui, car il a l'impression que ce n'est pas la bonne chose à faire.

« Tu sais, continue le python géant, j'ai eu vent de tes exploits : tu serais parti en voyage pour rassembler le trésor qui appartenait à ton peuple d'antan. J'imagine que tu penses que l'une des pierres que tu cherches est en ma possession. Si c'est le cas... »

Le reptile s'approche, jusqu'à se trouver juste en face du golem.

« Sache que ce n'est pas le cas. Je n'ai jamais touché à ton trésor de ma vie, et je ne sais pas non plus où se trouvent tes précieuses petites pierres. »

Tout le monde est choqué par cette nouvelle, car sans le trésor du colosse de pierre réuni; il est presque impossible de battre Py. Les aventuriers restent immobiles, paralysés par la nouvelle.

« C'est faux, tu mens !, conteste Xero. »

« Je peux exceptionnellement vous laisser faire le tour de mon territoire, si vous le souhaitez. Cherchez où vous voulez, sans restriction, et vous verrez que j'ai raison. »

L'érudit comprend qu'il ne plaisante pas, et que l'emplacement de l'onix sacré reste inconnu. Il se frustre en pensant que leurs efforts ne sont pas aboutis.

« Cependant, ajoute le serpent, je ne vous laisserai pas trouver le trésor, car une fois réuni il est certain que vous l'utiliserez contre moi par la suite. »

Il se met alors à accumuler son énergie magique dans son corps. Une aura violet foncé apparaît et l'atmosphère autour de lui devient lourde.

« C'est pourquoi... Ma demeure sera votre tombeau, pour avoir osé vouloir m'opposer ! »

["combat" contre le boss du donjon 5]

C'en est trop pour eux : Py est trop puissant pour eux. Chacun des membres du trio s'écroule sur le sol, soit par épuisement, soit à cause du poison. Ils tentent de se

relever de toutes leurs forces, sans succès. Ils peuvent à peine bouger un membre de leur corps.

« Maintenant, je vais vous effacer de ces terres pour de bon... avertit l'énorme animal en ouvrant plus grand la bouche. Votre fin approche ! »

Il charge alors sur G et l'avale d'un coup, l'emportant ainsi jusqu'à son estomac rempli d'acide gastrique assez fort pour faire fondre même la solide constitution du golem. Sa tête commence à se dissoudre, marquant la fin de son long combat que représente sa vie. Des scènes repassent dans sa tête avant que celle-ci disparaisse, comme le visage de ses deux amis, les exploits qu'il a accomplis, et son maître C qui ne reviendra plus jamais. Ces souvenirs se transforment en regret lorsqu'il se rend compte que la tâche pour laquelle il a entrepris ce voyage ne sera jamais terminée. Il a perdu, non seulement contre Py, mais aussi contre P tout entier.

Soudain, sa tête, qui s'apprête à disparaître, commence à briller d'une vive lumière. La roche qui recouvre cette lumière s'enlève, laissant place à la source de ce phénomène. Il s'avère que le dernier trésor que le golem cherche, l'onix sacré, se trouvait dans son crâne depuis le début. Les cinq pierres sacrées désormais ensemble, une puissante énergie émane d'elles alors que le corps de G se reforme, non pas avec de la pierre, mais avec du diamant.

Py se sent subitement mal à l'aise et recrache le golem avec son trésor. Le voyant léviter devant lui, la confusion et la peur s'emparent de lui.

« Comment as-tu réuni ton trésor ?, demande-t-il presque en criant. Est-ce que mon estomac la contenait ? Non, je l'aurais su plus tôt... »

G place son trésor dans son corps, lui conférant une force qui atteint alors son paroxysme.

« Était-elle sur toi depuis le début ?, continue à demander l'ennemi. Et ne le savais-tu pas ? »

Le combattant de diamant ramasse le corps de ses amis et les pose plus loin, avant de revenir devant le tyran, qui s'agace en comprenant ce qu'il s'est passé.

« Sale minéral, je vais t'envoyer valser si vite que tu ne pourras pas me voir en train de tuer tes compagnons, lorsque j'aurai gagné ! Approche, ose m'attaquer ! »

Ainsi débute la réelle confrontation entre G, le golem descendant du roi de son peuple, et Py, le python en quête de toujours plus de puissance.

[vrai combat contre le boss du donjon 5]

Le combat arrive à son terme, le serpent ne tient plus face aux violentes attaques de G, il commence à vaciller.

« Je ne veux pas... Je ne dois pas... mourir maintenant... Je n'ai pas pu... conquérir... l'entière de P... »

Ses paroles irritent le golem au plus haut point. Ce dernier s'approche lentement de Py.

« Non... S'il te plaît... Ne me retire pas ma seule fierté... »

Ces paroles ont également été prononcées autrefois, lors de l'invasion des animaux chez les golems, lorsque le roi se trouvait à terre et était sur le point de périr. Comme s'il s'en rappelle, le golem le prend par le haut de son corps et transperce sa tête, à tel point qu'elle ressemble désormais à de la purée. Le serpent qui a causé cet immense tracas à G, n'est désormais plus de ce monde.

Il se dirige ensuite vers ses amis et les soigne avec ses nouveaux pouvoirs. Toxo et Xero se redressent et sont surpris de voir la nouvelle forme de leur ami.

« Qu'est-il arrivé ?, demande la guerrière. Je suis morte, c'est ça ? »

« Non, répond l'érudit, tu es bien vivante. Par contre, tu peux nous expliquer, G ? »

Le sauveur de diamant leur montre alors l'onyx, et leur explique avec des signes qu'elle vient de sa tête. Il ajoute aussi que Py a enfin été vaincu.

« Incroyable... qui aurait cru que la source de ta conscience est en réalité ce qu'on cherche depuis le début ? »

En posant cette question, Xero se remémore son aventure avec ses camarades, dans laquelle ils se tuent à chercher un trésor dont l'un des fragments se trouvait toujours avec eux.

« Cet onyx a été notre porte-bonheur pendant tout notre voyage, déclare Toxo. Je suis vraiment contente d'avoir passé du temps avec vous, c'était incroyable. »

« Moi de même, dit le bibliothécaire. Et maintenant, G, que vas-tu faire ? »

Après que cette question soit posée, le golem saute du château et se dirige vers la plaine à toute vitesse. Maintenant qu'ils ont fini leur quête, le marais ne préoccupe plus leur esprit, ils n'ont plus besoin de revenir ici. Les deux êtres vivants suivent alors leur ami, pour comprendre ce qu'il va faire.

[fin 5^{ème} biome]

G retourne dans la grotte où son tout premier ami l'a trouvé, puis plante son corps dans le sol. Ses deux amis, incapables de le rattraper, reviennent aux ruines du village, où Voitheia et le Transporteur sont restés, et observent les événements de là. Tout à coup, la terre se met à trembler, et la grotte est emportée vers le haut par une immense colonne de pierre. Celle-ci continue de grandir jusqu'à atteindre les cieux, soit une taille de dix mille mètres de haut environ. La grotte est à présent un passage de cette nouvelle montagne.

« La légende s'est réalisée !, crie un vieil homme. Je n'en crois pas mes yeux ! »

Xero tourne la tête pour reconnaître la personne qui vient de parler. Il s'agit de Thrylos le conteur.

« Papa !, répond-il. Que fais-tu ici ? »

« Je m'étais posé dans ce village pour faire une surprise à toi et ta sœur, avoue le conteur, mais ce scélérat de python nous a attaqué, et j'ai cru que j'allais y passer. Alors, pour ne risquer aucun autre danger, j'ai vécu près d'ici. Mais, en voyant ce qu'il se passe ici, on dirait que j'ai bien fait de t'envoyer ce golem, haha ! »

« Oui, tu as raison... »

Les cinq accompagnateurs du golem regardent l'événement causé par ce dernier. Cette aventure marque un tournant dans l'histoire de P, car une grande menace a finalement été éradiquée de leurs terres. La renaissance du golem permet à tous les habitants de P de profiter d'une nouvelle ère de paix.

[épilogue]

Une nouvelle grotte se forme à l'arrière de la montagne. En se divisant, les cinq pierres se cachent partout à travers le pays tout entier, mais l'onyx atterrit finalement dans ce lieu. La pierre sacrée vole encore, en se cognant sans délicatesse contre les murs, et finit par créer une couche de gravier la recouvrant. Elle est à présent trop lourde pour continuer à flotter, elle se met donc à rouler partout dans ces profondeurs. Deux petits trous et un plus grand creux se taillent, laissant place à deux faibles lueurs rouges. L'onyx continue à rouler, agrandissant la couche de pierre faisant bouclier sur presque toute sa surface. Qui sait, peut-être qu'un chercheur de trésors malchanceux trouvera cette pierre et la gardera ?

[fin]