

Après les Tueries Draconiques, enfin libres, les Centaures dirigent le Conseil qui règne sur la Passe du Dragon. Leur roi est Sabot d'Acier, qui a réussi à approcher la Dame de la Terre et lui faire un fils. Mais malgré cela, les centaures ne sont pas heureux, déchirés par la dualité de leur nature qui mélangeait homme et animal de manière non naturelle. Harfraftos, un centaure, entreprend alors une Quête Héroïque pour aller chercher les secrets d'un remède. Il lutte spirituellement avec le Dieu Soleil, Yu-kargzant, et la Déesse Cheval, Arandayla, et revient avec une cérémonie magique permettant à chaque centaure de choisir entre être homme ou cheval, et de s'investir dans la cause de l'autre. Sabot d'Acier dirige les rituels et ainsi, permet la création d'une race d'humains forts et de chevaux forts liés entre eux par le sang. Les Grazers étaient nés. Leur territoire s'étend de la Vallée des Bêtes aux Monts de l'Hydre, au nord de l'Epine du Dragon. Harfraftos établit les règles et coutumes du peuple quand il communita avec Yu-kargzant, heureux de retrouver ses anciens enfants sous leurs formes originelles.

Histoire des Paturages (extrait), Temple de Lhankor Mhy, Mont-hiver

Les trois démons nous encerclent en quelques secondes, leurs cimenterres en main. Ils sont incroyablement rapides et agiles. Nous allons devoir nous battre au milieu des flammes, alors que le chariot doré et son mystérieux occupant disparaît dans les fumées rougeâtres.

Le doute monte progressivement en moi en constatant que mes compagnons restent pétrifiés devant ces créatures qui semblent être des avatars corrompus de leurs propres panthéons. La pureté du feu de Yu-Kargzant et de Yelm semble être ici irrémédiablement souillée de ce rouge chargé de Chaos. La noblesse de l'aigle ou du griffon semble, elle, pervertie par la nature grotesque de ces démons. C'est à ce moment que j'aperçois, gravé sur leurs armures, une sorte de blason combinant les Runes du Soleil, de la Lune et du Chaos.

Je dois hurler pour faire réagir mes compagnons.

« Monro ! Josatrin ! Taranos ! Jordanos ! Dastanos ! En position de combat autour de moi. Montrez à ces trois bouffons la puissance de la Terre ! »

Ils sortent enfin de leur torpeur, tandis que je leur distribue mes meilleurs Sorts de Magie de Protection, comme la Grande Parade de la Déesse, ou le Bouclier d'Orlanth. Cet afflux de puissance leur redonne courage et ils se préparent au combat.

Très rapidement, il apparaît clairement que la Magie du Feu, qui constitue la majorité des Sorts offensifs de mes compagnons, est totalement inefficace contre ces démons. En effet, le feu est absorbé par leur corps qui semble devenir plus grand à chaque nouveau Sort qui les atteint. Il va falloir changer de tactique et les vaincre au corps à corps.

Juste avant l'assaut, Jostarin invoque Dastal de Chasseur et décoche une flèche droit dans un des yeux d'une des créatures qui s'embrase immédiatement. Plus que deux.

Malgré notre surnombre, le combat est acharné. Les créatures bondissent et tourbillonnent dans une danse de mort. Leurs bras semblent doués d'une vie et d'une intelligence propre et portent des coups d'une rare violence. La lance et la jambe de Dastanos sont ainsi coupées en deux. La main gauche de Josatrin est également tranchée nette. Je dois invoquer les Pouvoirs de la Terre pour leur donner la force de continuer le combat. De leur côté, les créatures paraissent infatigables et leur armure d'or indestructible.

Si Tarkalor avait pu être encore parmi nous...

Mais il n'est pas là et nos assaillants ont progressivement le dessus. La tête tranchée de Taranos roule sur la terre transformée en croute noire par les flammes rouges.

C'est à ce moment que je mets la main sur la dernière flasque d'eau purifiée oubliée au fond d'une de mes sacoches. Le Purifié. Zola-Fel. Les Voix de la Rivière. Utunia. Mon esprit se clarifie. Je suis Utunia et j'incarne Dorasa. La nature magique de l'eau purifiée a dû me permettre de la conserver lors du passage de l'Autre-Côté. Quel effet aura cette eau sur les créatures de feu rouge ? Il faut de toute façon tenter quelque chose. Et dès l'assaut suivant des créatures, je projette la flasque qui vient s'éclater sur l'armure de l'une d'elle. La réaction est immédiate. L'eau pur ronge le métal corrompu et attaque la chair rougeoyante de la créature qui hurle de douleur. Mes compagnons en profitent pour planter leurs lances dans ses yeux. Elle s'embrase. Plus qu'une. La dernière créature hésite, comme pour évaluer la situation. Puis à notre grande surprise elle crache une immense gerbe de feu sur nous et s'enfuit. Monro et Jordanos sont touchés de plein fouet et s'écroulent, gravement brûlés.

Je me retrouve donc au milieu d'une plaine en feu avec mes compagnons brûlés et mutilés autour de moi. Je dois les soigner et je me mets immédiatement au travail. Je prends alors conscience des incroyables pouvoirs de Dorasa en matière de soin. Malheureusement il est trop tard pour Taranos.

Plus tard, nous sommes rejoints par Voria et le peuple de la Terre. Tandis que certaines se joignent à moi pour les soins, Maran Gor ouvre d'immenses crevasses dans la Terre qui engloutissent le torrent de lave rouge. Puis Heler arrive en renfort et arrose la plaine de ses pluies.

Le feu n'est plus mais le spectacle qui s'offre à nous est affreux. A perte de vue, la plainte est noire, comme si elle avait été vampirisée de toute vie. Dans les yeux des filles de la Terre, je lis que rien ne sera plus comme avant.

Mais il est inutile pour nous de nous attarder. Voria et ses sœurs nous remercient et nous indiquent le chemin qui mène à la Mère des Chevaux.

Désormais cinq, nous nous mettons en route. Dastanos, dont la jambe n'est toujours pas valide, doit être soutenu. Nous progressons lentement.

Après ce qui nous semble être une éternité, nous arrivons dans une gigantesque et sauvage vallée, écrasée par un soleil flamboyant. Progressivement, nous apercevons des petits groupes de chevaux au loin, qui s'enfuient dès qu'ils nous voient. Le pays des Chevaux. Je sens Josatrin, Jordanos et Dastanos tout excités, comme si leurs blessures se faisaient moins douloureuses.

« Je ressens la présence de Yu-kargzant comme jamais » me murmure Josatrin.

Nous continuons notre progression, en nous attendant à voir surgir à tout moment Arandayla, la Mère des Chevaux. Et lorsqu'un immense cheval doré se dirige vers nous, nous savons tous que nous l'avons enfin trouvé. Je mets alors un genou à terre, immédiatement imité par mes compagnons.

Arrivé à notre niveau, Arandayla se cabre sur ses pattes arrière comme pour nous montrer sa force. Aucun de nous n'a vu un tel cheval de sa vie.

« Etrangers, qui êtes vous ? Que venez-vous chercher sur mes terres ?

- Je me nomme Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume du peuple des Grazers. Moi et mes compagnons, Monro, Josatrin, Jordanos et Dastanos, nous sommes à la recherche des secrets de Cheval-Plume. Nous te demandons humblement de nous aider dans cette tâche, noble Dame.

-Et pourquoi le ferais-je, mortelle ?

-Le peuple des Grazers, les enfants d'Harraftos le Centaure, est en danger » répondit Fendarl par la bouche de Josatrin.

« Les enfants d'Harraftos ? Je savais bien que tout ceci finirait mal un beau jour. Maudits soient les Sorciers de la Grande Ile... Et cette fois-ci, ce sont les secrets de Cheval-Plume que vous cherchez. A voir ton accoutrement, mortelle, tu en connais déjà certains. Sais-tu les souffrances que Cheval-Plume a endurées pour que ces secrets soient bien gardés ? Crois-tu que je vais les dévoiler à la première mortelle qui se présente à moi ?

-Je n'ai pas cette prétention, noble Dame.

-Alors écoute ce que j'ai à dire. Si chacun de tes compagnon réussit seul à monter un des mes fils, vous serez alors dignes d'accéder aux secrets de mon aïeule. Je dis seulement tes compagnons. Toi, tu as interdiction de les aider.

-Nous acceptons ce marché honorable, noble dame.

-Nous nous reverrons donc quand tes compagnons seront prêts. »

Et elle nous laisse seuls au beau milieu de la plaine.

Heureusement, pour cette partie de la quête, Fendarl-Josatrin s'était bien préparé. Son meilleur dresseur est parmi nous sous les traits de Dastanos. Mais malheureusement, Dastanos a eu la jambe coupée lors de notre précédent combat. Même si ma puissante magie de guérison la fait repousser, il ne pouvait pas encore marcher. Il en est de même pour la main de Josatrin, et pour les brûlures de Monro et Jordanos.

Il nous faut donc une fois de plus apprendre la patience. Nous mettons à profit la nécessaire convalescence de chacun de mes compagnons pour nous imprégner du plan de Dastanos. J'emploie le mot imprégner à dessein. En effet, pour pouvoir approcher les chevaux au plus près sans être remarqués, il leur sera nécessaire de se recouvrir de leurs excréments afin de masquer notre odeur ! Bénie soit Arandayla qui m'a interdit de participer...

Ce temps de repos est aussi l'occasion pour moi d'entrer en communion avec la plaine des chevaux, version mythique de ce que doivent être les Pâturages Grazers. Je comprends pourquoi Arandayla m'a interdit d'aider mes compagnons. La plaine est comme une partie de moi-même, qui me parle, qui m'écoute. Au fur et à mesure de notre attente, j'arrive à ressentir presque physiquement les pas des Yeux-Dorés qui galopent, j'arrive à savoir exactement où ils sont, qui ils sont, comme si ils étaient une extension de moi-même.

Quand les blessures de mes compagnons ne les gênent plus, ils partent en chasse et me laissent seule. Je sais, en voyant la façon dont leurs yeux brillent, que les Grazers qui m'accompagnent ont accomplis cette Quête presque uniquement pour pouvoir accomplir cette épreuve.

Je ne sais combien de temps il leur faut pour l'accomplir, car le temps n'a pas vraiment cours où nous sommes. Mais lorsque je vois Arandayla s'approcher de moi, je sais qu'ils ont réussi.

« Salut à toi Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume des enfants d'Harraftos le Centaure.
-Salut à toi Arandayla, noble Dame Mère des Chevaux. Alors mes compagnons ont donc réussi ton épreuve.
-Ils l'ont réussi. Ils s'approchent. Ils sont encore derrière la colline là-bas. Allons à leur rencontre, ma fille. »
Je ne comprends pas tout de suite qu'elle attend que je monte sur son dos. Paralysée par tant d'honneur, je ne peux réagir. Quelques instants plus tard, je la chevauche au grand galop, ce qui décuple à nouveau mon sentiment de communion avec la plaine et ses habitants.
Quand nous rejoignons mes compagnons, Arandayla ne s'arrête même pas. Elle poursuit son galop en direction d'une immense aiguille rocheuse qui se détache à l'horizon, immédiatement suivie par les quatre autres Yeux-Dorés que montent mes amis. Pour chacun d'eux, je sais l'importance mystique de cette chevauchée...
Plus nous nous rapprochons, et plus la hauteur de l'aiguille apparaît gigantesque. Kero Fin dans toute sa splendeur, la tête dans les nuages. Kero Fin la montagne sacrée, la Mère des Montagnes, le centre du monde pour les Orlanthi. Kero Fin à qui il avait fallu demander son accord pour que Tarkalor devienne mon époux et par là même Roi de la Passe du Dragon. Plus nous nous rapprochons, et plus le vent se lève, plus le froid nous enveloppe. Il neige. Mais Arandayla ne ralentit pas son allure. Et nous pénétrons dans les montagnes.
C'est seulement lorsque nous arrivons en vue d'une ouverture sombre et vaguement carrée dans la roche que nous nous arrêtons enfin.
« Ici s'arrête votre route. Vous trouverez ce que vous cherchez à l'intérieur, auprès de la Gardienne des Secrets. Éviter de lui manquer de respect. Bon courage à toi, Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume des enfants d'Harraftos le Centaure. Puisses-tu prendre soin de ton peuple. Mes enfants ici présents t'y aideront. Adieu maintenant. »
C'était fini. Nous étions seuls à l'entrée de ce trou béant dans la montagne.
« Allez, on rentre, ou on sera bientôt complètement recouverts de neige. » Lance Monro.
Nous entrons donc tous les cinq, suivis par les quatre Yeux-Dorés. Rapidement, la pénombre totale s'installe dans les nombreuses salles qui se succèdent. Nous avançons à l'aveugle, car je suis persuadée que la lumière offenserait l'hôte des lieux.
Nous sommes complètement perdus quand une voix résonne dans les ténèbres.
« Bienvenus à vous, mes enfants. Bienvenue à toi Dorasa Mère des Terres, Reine Cheval Plume du peuple des Grazers, bienvenue à toi Monro, Fils de la lumière du temple du Dome Soleil de la Passe du Dragon, bienvenue à toi Josatrin Long Galop, seigneur de guerre du peuple des Grazers, bienvenue à toi Dastanos, puissant guerrier du peuple des Grazers, bienvenue à toi Jordanos, puissant guerrier du peuple des Grazers. Bienvenus à vous tous chez moi. Comme vous le comprenez, je connais bien des choses sur vous. Je connais également ce que vous venez chercher ici. Je connais bien des choses car je suis la Gardienne des Secrets. »
La Gardienne des Secrets de la légende. Nous touchons au but.
La voix se rapproche. Une voix voilée mais puissante de vieille femme.
« Vous savez également, mes enfants, qu'il y a un prix à payer pour accéder à mes Secrets. Ce prix, ce sont vos secrets, vos secrets les plus chers, mes enfants chéris. »
Le scintillement des yeux de la Gardienne nous révèle qu'elle se trouve maintenant tout près de nous.
« Vous allez venir avec moi, les uns après les autres, et nous allons discuter. Veillez à ne toucher à rien en attendant. »
Ne rien toucher... Plus facile à dire qu'à faire. L'obscurité est totale, mais nous pouvons « ressentir » les richesses innombrables qui nous entourent à perte de vue.
Nous avons tous bien des secrets, et la principale difficulté revient à choisir celui que nous allons révéler.
Comme ce sont des secrets, j'ignore bien évidemment ce que mes compagnons racontent à la Gardienne, et je ne vous dirai pas non plus ce que je lui dévoile. Toujours est-il qu'elle semble satisfaite.
« Excellent, mes enfants, excellent. Je vais donc vous conduire à ce que vous cherchez. Suivez-moi. »
Nous nous remettons donc en route dans les ténèbres, mais il apparaît que nous sommes à nouveau seuls.
« Monro, vite, tes Yeux de Chat de Yelmalio » murmure Josatrin.
Ce dernier s'exécute, et finit par apercevoir une faible lueur dans les Ténèbres. Des bougies ! Nous y sommes. Une boule monte dans mon ventre comme nous progressons dans un étroit passage toujours illuminée par de vieilles bougies. Nous arrivons enfin dans la petite grotte de la légende, aux parois couvertes de dessins représentant des chevaux, avec ou sans ailes. Au fond de la grotte se tient un miroir encadré d'or.
Il m'appelle. Je m'avance. Mon reflet semble se détacher de façon étrange.
Je prends alors conscience de mon apparence pour la première fois. Dorasa me ressemble beaucoup. Les traits du visage sont manifestement très proches, évidemment plus marqués par l'âge pour Dorasa. Ses cheveux, mes cheveux, sont également bleus. C'est étrange. Un bleu plus clair, plus délavé.
« Que viens-tu chercher ? »
Le reflet...
« Je cherche à faire honneur à celle qui a autrefois créé ce bâton, en l'utilisant pour défendre mon peuple ». Pour la première fois depuis que nous sommes de l'autre côté, c'est Utunia qui vient de parler. Le reflet se trouble. Je n'arrive plus à percevoir si c'est mon visage ou celui de Dorasa.

« Tu connais les conditions ?

- Je les connais.

- Alors tu sais ce que tu as à faire. »

Ce que j'ai à faire...

« Dorasa, ça va ? »

Les autres me rejoignent. Ils paraissent également avoir l'esprit désaccordé, entre leur incarnation héroïque et leur identité de mortels. Je leur explique ce qui vient de se passer.

« Les conditions d'utilisation du bâton, sont d'être Dorasa ou une de ses descendantes.

-Tu n'es *pas* une de ses descendantes.» me chuchote Fendarl.

« Alors tu dois *être* Dorasa.» coupe Antares.

« Mais ici elle l'est déjà, non ? » demande Law-Ran.

« Non. Dorasa est de l'autre côté de ce miroir, je ne suis que son reflet. »

Comme je pose la main sur le miroir, je sens une surface chaude et humide dont la résistance s'estompe peu à peu. Je passe de l'autre côté.

Je suis dans une immense steppe qui s'étend à perte de vue. Derrière moi, le miroir est toujours là. Les autres sont là et hésitent à passer. Ils me regardent avec stupéfaction. Que se passe-t-il ?

J'ai changé. J'ai changé d'apparence. Le pantalon et les bottes de cuir que je porte sont désormais d'une finesse incroyable, et cousu dans un style que je ne connais pas. Autour de ma taille, la ceinture, ou plutôt l'armure, faite



d'écailles d'or pur brille d'un nouvel éclat. Le même métal couvre tous les bijoux finement ciselés que je porte désormais autour des bras et du cou. Mes doigts frôlent la coiffe qui couvre ma tête. Les plumes de ma coiffe sont encore plus belles, comme celles qui ornent le Bâton. Soudain, je me rends compte que ma poitrine est nue. Bien que ça ne soit pas mon habitude, je ne m'en étais pas rendu compte immédiatement. Peut-être est-ce la caresse du vent, ou la chaleur du soleil sur ma peau, mais je me sens bien ainsi. Je souris à mes amis au travers du miroir, pour les rassurer.

Derrière moi, j'entends un galop se rapprocher. La créature qui s'approche est magnifique. Un immense Œil-Doré, avec de puissantes ailes, qui vient frotter son museau contre ma joue.

« Tu es magnifique. » lui dis-je dans la langue des chevaux.

« Je suis heureux de te revoir. » me répond-il.

« Me revoir... Il s'est passé beaucoup de temps, et ma mémoire va devoir être rafraîchie.

- Mais,... je *suis* ta mémoire. Monte sur mon dos. »

Je m'exécute sans poser de question, et, en quelques secondes, nous sommes dans le ciel.

Tout est maintenant clair pour moi. Je suis Dorasa. Ou plutôt je *peux être* Dorasa grâce au bâton et à Plumes-au-Vent le cheval ailé. C'est lui, comme ses frères et sœurs, qui sont les secrets de Cheval-Plume. Je peux utiliser ses pouvoirs fantastiques, magiques, physiques, et mentaux. Je peux me souvenir de *son* passé. J'ai compris cela quand, sur le dos de Plumes-au-Vent, j'ai survolé les terres de la Passe du Dragon, les chaînes de montagne du

Mont des Orages, des Monts Quivin, et par delà l'aiguille de Kero Fin, les Pâturages Grazers. J'ai revécu la vie de Dorasa, de sa naissance jusqu'à sa mort pendant la bataille du Pic du Grizzly, au côté de son mari et amant Tarkalor, roi de Sartar et de la Passe du Dragon. J'ai ressenti ses émotions, sa fierté quand elle a été élue Reine Cheval Plume par les prêtresses de La-Ungariant, et quand elle a revêtu pour la première fois le Grand Costume de Plumes, la peur quand Tarkalor est entré dans sa couche le soir de la noce, mais aussi la découverte du vrai amour.

Quand Plumes-au-Vent me ramène aux mamelons d'Eiritha, j'ai repris mon apparence normale. Fendarl, Antares et mes autres compagnons de Quête sont déjà revenus je ne sais comment. Ils m'attendent en compagnie de Dent-Cassée, Akari, Urrul, Naran, et Eldara, et quand ils voient apparaître le cheval ailé, je vois Fendarl pleurer. Je pense qu'Antares pleure aussi, mais il ne veut pas me le montrer. Sans un mot, ils viennent tous m'aider à descendre de cheval et me serrer fort dans leurs bras.

« Tu l'as fait, ma cousine, tu l'as fait. » Je lis dans le regard de Fendarl la satisfaction d'avoir également accompli sa mission.

« Je vous présente Plumes-au-Vent. »

Nirik Cheval-fou, Dun-Cal Nombreuses Juments et Yu-Sima Sabot Lourd rejoignent Fendarl pour observer l'animal légendaire. Ils sont fascinés, mais peut-être plus encore par moi que par lui.

J'aperçois un peu plus loin les quatre chevaux aux yeux dorés que mes compagnons ont ramenés depuis l'Autre-Côté. Avec tous ces chevaux, il est clair que nous allons devoir rapidement partir de Prax...

« Et Akkin et Law-Ran Roseau Cheval ? Que sont ils devenus ?

- Akkin a perdu toute la force qui habitait son corps. Nous l'avons trouvé dans les collines avoisinantes, incapable de marcher. Depuis, il se repose. Mais il lui faudra plusieurs semaines avant d'être complètement rétabli » répondit Antares avec gravité.

« Quand à Law-Ran Roseau Cheval, il semble avoir perdu la raison. Il est apparu au beau milieu d'un feu de camp en hurlant. Depuis, il est resté prostré » ajoute Fendarl.

Le prix à payer pour cette quête me semble bien lourd. J'espère que tout ça en vaut la peine...