

L'eau grise

Leaf, un monde qui plane dans l'espace sans destination. Knupps, grones, bachoos, hafakors, litchis, cocax, bovacs, et bien d'autres ; ces êtres peuplent une seule et même terre. Des montagnes s'érigent au Nord, une muraille contourne l'Est, une forêt envahit le Sud et une ombre s'impose sur le sol de l'Ouest.

Cette ombre recouvre des plaines, des rochers, des prairies et un rassemblement de huttes. Dans chaque hutte, de grandes créatures difformes vaquent à leurs occupations : les bachoos.

Un évènement se fait attendre, promettant la continuité de la lignée des bachoos : la naissance d'un bébé. Entre chasse, ménage et cuisine, la tribu s'active. Placée au cœur du village, la statue sacrée est la seule immobile dans cette excitation collective. Du haut de sa pierre, tel un chef d'orchestre, Bafric agite les bras dans tous les sens pour donner des instructions à ses confrères. Les bachoos s'exécutent sourire aux lèvres. Des semaines de préparatifs s'écoulent avant le grand jour, qui approche à grands pas.

Bavur rentre de sa cueillette, chargé comme une mule. À un petit kilomètre du village, il entend un appel venant des huttes. Il presse le pas : jamais de sa courte vie de bachoo, il n'a entendu ce son de détresse. Au centre du village, le peuple est au complet, même le vieux Baldau est présent. Des chuchotements d'impatience courent dans l'assistance. Bafric apparaît et demande le silence. Nerveux, il déclare :

« Batille est malade ! »

Inutile de décrire l'affolement général dans le public après cette annonce bouleversante. Les bachoos, dans tous leurs états, crient au drame. Bavur n'en saisit pas immédiatement le sens. Cela signifierait-il que Batille est la future mère ?

Au petit matin, le jeune bachoo va puiser l'eau dans la prairie voisine en rechignant. À son retour, il longe les nombreuses huttes dont celle de Batille. Il s'arrête un instant, place son oreille sur le mur de l'habitat. Il reconnaît la voix grave de Bafric qui sort d'un pas pressé sans un regard vers Bavur. Un nouvel appel retentit. Cette fois-ci, le chef n'attend pas la fin des murmures pour s'exprimer : les bachoos âgés de plus de vingt-cinq ans sont renvoyés chez eux. Bavur attend la suite, intrigué :

« Deux parmi vous, les plus courageux, intrépides et débrouillards, se lanceront à la recherche de l'eau grise : l'ultime ingrédient au remède qui sauvera Batille. Un défi vous attend, les deux premiers qui captureront un litchi vivant, partiront ! »

Sans perdre un instant, Bafric envoie les jeunes à la chasse. Bavur s'empresse d'aller chercher son filet. Cette quête lui appartient, il en sera le héros, seul, lui, Bavur en est capable. À l'affut, derrière les broussailles, Bavur s'impatiente. Nul besoin de cette mission idiote pour montrer qu'il est l'élite. Justement une de ces petites créatures vole sous son nez. Il n'en tiendrait qu'à lui, il l'écraserait de ses doigts, arracherait ses antennes lumineuses et ne ferait qu'une bouchée de ses huit ailes croquantes et savoureuses. Le bachoo lance son filet. Sans peine, il atteint l'animal. Il observe sa prise, morte dans les mailles du filet. Bavur crache d'énervement. Prêt à s'endormir d'ennui,



il sursaute et ouvre les yeux. Un litchi lui est entré dans les narines ! Devant sa proie enduite de liquide visqueux, Bavur se sent tout de même fier. Arrivé au village, tout essoufflé, il brandit son litchi devant les yeux de Bafric et le replonge dans sa poche.

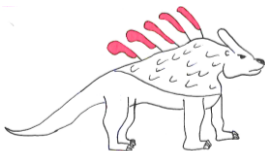
« Bravo Bavur ! Vous partirez demain ! Que le peuple soit avec vous ! »

Ce « vous » résonne dans la tête de Bavur. À qui doit-il sa place de deuxième ! Sans une minute à perdre, Bafric emmène le jeune bachoo auprès de son futur compagnon. Bacus se tient debout, mal à l'aise au fond de la hutte. Bavur tourne la tête rapidement, sans un bonjour. Ce compagnon ne sera bon qu'à préparer la soupe du soir ! La nuit est une litanie de conseils et de consignes.

Le matin, les deux explorateurs reçoivent leurs dernières instructions chez Batka :

« Mes chers petits, votre quête ne sera pas un chemin tout tracé vers la cascade. Regardez cette carte, vous traverserez la forêt. Prudence ! Des grones y rodent, prêts à piéger les naïfs. Contournez ensuite les sables mouvants, prenez garde, y poser un pied serait un suicide. Vous arriverez dans la plaine des vents. Le vent est dangereux mais le brouillard est mortel. L'eau grise coule d'une cascade qui se trouve dans les alentours. Ne perdez pas cette carte où chaque détroit est dessiné. Face à un danger, vous en rencontrerez plusieurs, ravalez votre fierté et faites preuve de courage ! Vous sauvez plus d'une vie mes garçons ! Revenez au plus vite ! »

Une réserve de nourriture pour quelques jours et la carte sont leurs seuls bagages. Une longue journée de marche les attend. En fin de matinée, une lueur éclatante les éblouit, si bien qu'ils ne voient plus où ils posent les pieds. Un disque lumineux est accroché dans le ciel. Tout d'abord inquiet, Bavur tente un pas dans la zone éclairée. Puis, il s'élanche et laisse derrière lui son village plongé dans la pénombre. Des milliers d'arbres se dessinent à l'horizon. Dans l'après-midi, les deux bachoos pénètrent dans la forêt. Le soir, épuisés, ils dorment dans les grandes feuilles des cratals. Bavur ne dort pas, quelque chose le tracasse. Bacus freine la mission. Décidé à repartir seul, Bavur entend des bruissements. Il jette un œil du haut de sa



branche : un énorme animal cherche son dîner. Des écailles recouvrent ses muscles, une crête tranchante se dresse sur son dos, des griffes acérées grattent le sol et des yeux perçants fixent le moindre mouvement. Une main se pose sur son épaule, il sursaute. Bacus lui explique que l'animal est un éclix, un prédateur hors pair. Bavur, pris de peur, reste à l'abri.

Le matin, l'éclix est parti. Bavur et Bacus reprennent leur route. Peu à peu, les arbres laissent place à une immense clairière de champignons. Des centaines de champignons différents défilent : des gros, des géants, des fragiles, des poilus, des visqueux, des rouges, des bleus, ... Les deux compagnons se posent pour la nuit sous ces plantes extraordinaires. Bavur part chasser pour le repas. Il n'a aucun goût pour ces fades champignons. Il revient trainant un bloon. Bacus s'émerveille devant la prise de son camarade. Bavur commence à découper seul la bête, refusant l'aide de Bacus. Repus, les deux bachoos s'endorment.



Vers le milieu de la journée, les aventuriers replongent dans la forêt sauvage. Ils croisent des filons, des bloons, entendent parfois des éclix dans les fougères. Ils voient toutes sortes de plantes aux formes anormales ou aux couleurs étonnantes. Ils finissent leur journée sur les plateformes des cècres en guise de matelas.

Le cinquième jour, Bacus aperçoit une grotte entre deux cratals, il propose d'y faire une halte. Bavur le suit. Il décide de cueillir des baies pour le soir. À son retour, un vieux bachoo est assis aux côtés de Bacus. Ils discutent :

« Après, ils m'ont banni du village. Je me suis retrouvé errant dans cette forêt, qui est maintenant ma maison. Montre-moi la carte. J'ai traversé le sud, » narre le vieux bachoo en indiquant son chemin du doigt. « Puis, je me suis aventuré jusqu'aux déserts de sable, » dit-il prenant la carte dans ses mains. « Des dunes à perte de vue ! Dans le sable, la nourriture manquait. Je suis donc retourné au cœur de la végétation. »

Soudainement, sous les yeux ébahis de Bacus et Bavur, le vieux bachoo prend les traits d'un grone. Hilare, il s'enfuit, la carte sous le bras. Les deux bachoos s'élancent à la poursuite du grone malveillant. Partout autour d'eux fourmillent des grones sous forme de filons ou de blocs. Ils s'amusent et ne cessent de changer de forme. Tout espoir de retrouver la carte est vain. Dépités, Bacus et Bavur retrouvent la grotte. Les grones leur ont joué un vilain tour !

Tôt le matin, les bachoos reprennent le chemin. Bacus montre l'est du doigt. Bavur n'a d'autres choix que de le suivre, car il est perdu, la carte est perdue, tout est perdu. La journée se déroule sans savoir s'ils se dirigent dans la bonne direction. Bavur pense que Bacus, cet ignorant, se fie au pur hasard pour les guider. Dans la soirée, Bacus demande à Bavur de raconter sa chasse au litchi. Celui-ci ne se fait pas prier et embellit l'histoire au passage. Admiratif, Bacus l'écoute. Ce Bavur est courageux, vaillant et honnête ! Quand, à son tour, Bacus relate ses exploits, Bavur n'en a cure et s'endort.

Aucun repère n'aide les jeunes bachoos. Sont-ils sur le bon chemin ou perdus pour l'éternité dans cette forêt ? En fin de matinée, une bête leur barre la route. Terrifié, Bacus grimpe à l'arbre le plus proche. Bavur cherche une arme des yeux. Sans lui laisser le temps, l'éclix le plaque au sol. Face à cette bête sans pitié, Bavur tâtonne le sol. Ses doigts rencontrent un bâton. L'animal le griffe et lui lacère la jambe. Une douleur aiguë tiraille alors Bavur, il crie. Puis, Bavur serre le bâton de sa main et l'enfonce dans l'œil de l'éclix. L'animal ne laisse pas sa proie s'en tirer ainsi, il l'attaque sans répit. Le bachoo se défend avec le bâton. Après l'œil, il plante le bois dans sa gueule. Déstabilisée, la bête rugit et tombe à la renverse. Bavur se lève au plus vite et achève l'animal de son arme improvisée. Il est épuisé, il s'adosse à un arbre et se laisse tomber. À son réveil, il voit la mine inquiète de Bacus. Sa jambe droite le fait souffrir. Il tente de se souvenir, puis une image lui revient : une gueule grande ouverte avec des crocs terrifiants. Il sursaute et se redresse. Bacus dit qu'ils repartiront au plus tôt le lendemain. Bavur proteste, se lève pour lui montrer qu'il peut marcher. Mais il peut à peine poser le pied à terre.

Après une longue et pénible journée de marche, ils atteignent enfin l'orée de la forêt. Face à eux, des sables mouvants s'étendent à perte de vue.

« Impossible de traverser ! Il nous faut les contourner ! » s'exclame Bacus.

« Cela prendrait bien trop de temps ! » répond Bavur qui, d'un pas décidé, s'engage sur le terrain instable.

Bacus tente de retenir son ami : « Imprudent ! Tu vas t'enliser ! ». Bavur fait la sourde oreille, et au bout de quelques mètres, ses pieds se trouvent prisonniers des sables mouvants. Paniqué, il s'agite sans parvenir à se libérer.

« Arrête, reste immobile ! » crie Bacus.

Il réfléchit à toute vitesse et soudain, une idée lui traverse l'esprit. « Les blobs ! ». Bacus siffle aussi longtemps que possible. L'une après l'autre, des têtes nues de mollusques apparaissent et recouvrent la surface des sables mouvants. Bacus se précipite alors et saute de blobs en blobs jusqu'à Bavur. Il réussit avec difficulté à tirer Bavur de ces sables maléfiques. Bavur, exténué, s'effondre sur le dos de Bacus. Celui-ci parvient tant bien que mal à rejoindre la terre ferme, son ami sur les épaules. Il se retourne et admire une dernière fois le tapis de blobs. Ce passage éphémère s'enfonce jusqu'à devenir invisible.

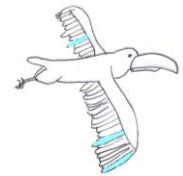


Les sables mouvants enfin derrière eux, les bachoos s'attaquent à la traversée de la plaine des vents : cette étendue sans fin. Sans savoir où la cascade se trouve, Bavur et Bacus avancent dans les grandes herbes jaunes. Bavur aperçoit une longue et profonde crevasse. Un endroit idéal pour une cascade d'eau grise ! Une énorme nappe de brouillard jaillit du canyon et enveloppe la plaine. Séparés, les deux bachoos ne distinguent rien à plus de cinquante centimètres. Bavur s'assoit et attend. Bacus erre à la recherche de son ami. Bavur entend les pas de son compagnon qui s'éloignent. Certain qu'il se dirige vers le précipice, Bavur hurle, mais ses cris se dissolvent dans l'épais nuage. Bacus est déjà trop loin. Bavur croit percevoir un bruit de pierres qui dévalent. Son cœur s'emballe. Il est désormais seul dans sa quête.

Le brouillard disparaît aussi vite qu'il est apparu. Le jeune bachoo s'élance en direction de la falaise. Il trouve, suspendu à l'envers, Bacus. Un rocher a miraculeusement stoppé sa chute. Bavur saisit le pied de Bacus et l'extirpe de cette position inconfortable. Ils entendent un bruit de ruissèlement. De l'eau grise s'écoule d'une source invisible. Elle se jette dans un bassin où des oiseaux, des filis, s'abreuvent. Bavur regarde tout autour de lui. L'ultime ingrédient est inaccessible. Une gigantesque déchirure divise la plaine en deux. La cascade se trouve de l'autre côté. Si proche et pourtant si loin : un canyon sans fond les sépare. Aucun moyen de récupérer cette maudite eau !

« Regarde Bavur, les oiseaux dans le lac ! Voici nos sauveurs ! »

Bacus et Bavur se mettent à nouer les hautes herbes et fabriquent un grand filet. L'attente est longue. Soudain un grand filis plane vers eux. Bavur lance le filet et le capture. À la lumière, des perles d'eau grise scintillent sur le plumage de l'oiseau. Ils cueillent chaque goutte de cette précieuse eau. Ils sont fous de joie, ils ont accompli leur mission !



La plaine des vents, les sables mouvants, la forêt sans fin les séparent encore du village. Dans le ciel, d'immenses nibles volent de leurs quatre ailes. Soudain, une idée traverse l'esprit de Bacus : apprivoiser un nible pour revenir au plus vite. Ils passent la journée suivante à domestiquer un nible. Les bachoos reçoivent quelques coups de ses cornes, quelques fouets de sa queue, voire quelques morsures de ses crocs. Apprivoiser un nible n'est pas une mince affaire ! Enfin sur le dos de leur nible, Bacus et Bavur retournent au village.



Ils sont accueillis dans la joie. Les bachoos sont rassemblés à l'entrée du village. Certains acclament les héros : « Nos sauveurs sont revenus ! », « Vive les héros ! ». D'autres toussent et se plaignent du froid ambiant. Heureux, Bavur et Bacus entrent dans la cabane du chef. Batka est assise au chevet de Bafric.

« Je suis contente de vous revoir. Sachez qu'une épidémie a ravagé le village pendant votre absence. Le vieux Baldau en est mort. Bafric et bien d'autres sont tombés malades. Le remède les soignera grâce à vous. »

Bafric se rétablit rapidement ainsi qu'un grand nombre de bachoos. Les préparatifs de la naissance reprennent doucement, mais Batille ne guérit pas. Le remède la maintient en vie. Chaque jour, une goutte de l'eau grise est réservée à la future mère. Le duel de Batille contre la mort s'achève lorsque le bébé arrive. L'eau grise a sauvé le petit bachoo mais la maladie emporte sa maman.

Batille s'est battue jusqu'à son dernier souffle pour mettre au monde son enfant, l'enfant du peuple. Le jeune Baldau est né ! Cette merveilleuse nouvelle fait vite le tour du village. Le courage de Batille restera gravé dans les mémoires ainsi que les exploits de Bavur et Bacus. La descendance est assurée, la fête peut commencer !

FIN