





# VÉRITÉS AU PAYS DES MAGICIENS



# VÉRITÉS AU PAYS DES MAGICIENS

par  
les élèves de 5<sup>e</sup> A

du collège Bracke-Desrousseaux de Vendin-le-Vieil  
Année scolaire 2022-2023

avec le concours de :  
Maryline VILAIRE et Sophia DRISSI

Un atelier d'écriture animé par :  
le romancier Michaël MOSLONKA  
[www.michael-moslonka.com](http://www.michael-moslonka.com)

**Livre imprimé le 2 septembre 2023 via The Book Edition**  
Collège Bracke-Desrousseaux de Vendin-le-Vieil  
Tous droits réservés

## **Les auteurs**

Perrine A., Lilou A., Ryan B., Yacine B.,  
Ethan B., Mattéo C., Nathan D., Evy D.,  
Lilou D., Shayness E. D., Hugoline G.,  
Shaynnis H., Camille H., Maëlis H., Noa L. B.,  
Louane L.-H., Maëly L., Timéo M.,  
Félicie M., Angélique P., Charly R.,  
Kilyan V. et Paul W.

Couverture :

Félicie M.

Maquette et mise en page du livre :

Michaël Moslonka

*M.M. Faiseur d'Histoires*

[www.michael-moslonka.com](http://www.michael-moslonka.com)

## Préface

Ohé du bateau !

Plongez dans un monde où la magie, les sortilèges et les poissons bavards existent... Laissez-nous vous conter l'histoire de ces courageux et intrépides moussaillons de 5è A qui, un jour de janvier 2023, ont hissé le pavillon derrière leur charismatique capitaine ~~Crœchet~~ Michaël Moslonka et sont partis à l'aventure de l'écriture. Ils ont osé lever l'ancre (l'encre) pour découvrir le butin : les terres inexplorées, légendaires et magiques qui se cachent derrière les montagnes de Blouskouf, cartographiées un an auparavant dans le récit *La cité des secrets* par nos flibustiers de l'année 2021 - 2022, désormais lycéens.

Pas de quartier face aux difficultés : ils ont mis les voiles, largué les amarres, affronté des tempêtes d'idées tumultueuses, maîtrisé le tangage et le langage, tenu la barre malgré les turbulences et sont devenus de véritables loups de mer en quelques mois seulement !

En tant que bras droit et bras gauche du capitaine, nous avons assisté à l'éveil de l'imaginaire de nos mousses, qui étaient sur le pont à chaque heure en dépit de quelques moments de

calme plat suivis de coups de semonce et de branle-bas de combats ! Mais que venaient-ils faire dans cette galère ?!

À présent, nous vous invitons à partir à l'abordage de cette aventure emplie de mystères et de secrets. À vous d'écumer les cieux et les mers pour une chasse au trésor qui vous amènera peut-être à lever les voiles sur les *Vérités au Pays des Magiciens*.

Hissez ho !

Maryline VILAIRE, professeure de français,  
et Sophia DRISSI, professeure documentaliste

## Chapitre 1

### La maladie de Constantine

En cette belle journée de printemps, Manoa est en train de récurer le bateau. Comme à son habitude, elle le fait péniblement. Au-dessus d'elle, le soleil mauve brille de mille feux, au milieu des nuages, dans le ciel violet. Il se reflète sur les boucles sombres de la longue chevelure de la jeune fille, et cogne sur les pirates de l'Aurora, le bateau de la célèbre capitaine Zarina, la Reine de l'Épée.

Il y a beaucoup de couleurs sur l'Aurora : les femmes portent une tunique par dessus leur pantalon bleu, rehaussé de bottes marrons et dorées. Les hommes, eux, sont vêtus d'une chemise blanche, d'un pantalon marinier et de bottes noires.

La grande demoiselle de quinze ans, musclée, métissée, réajuste son chapeau pour ne pas prendre de coup de soleil. Elle enlève son bandana de sa tête pour l'attacher à son poignet et éponger, avec, la sueur qui coule de son front.

Malgré ce beau temps, la jeune pirate est agacée. Elle en a assez de nettoyer le pont. En plus, Il fait tellement chaud qu'elle étouffe !

— J'en ai marre qu'on me prenne pour une bonniche. Cela fait deux ans que ça dure !

Elle aimerait passer à un grade plus sympathique. Un grade supérieur. Elle aimerait s'occuper des voiles. Manoa vit sur ce bateau depuis son plus jeune âge avec sa petite sœur Constantine. Les deux filles n'ont pas de souvenirs de leurs parents. Zarina leur a raconté qu'elle les ont trouvées dans la Forêt qui n'appartient à personne il y a des années. Manoa avait cinq ans et Constantine, trois ans.

L'adolescente se doute qu'elles ont été abandonnées mais se demande toujours pourquoi. D'après la capitaine de l'Aurora, leurs parents étaient des pirates. Elle n'a jamais dit comment elle savait ça.

Manoa est très proche de sa sœur dont elle est pourtant très différente. En effet, autant Manoa déteste les aquafishs, autant Constantine les adore. En plus, si l'aîné a les cheveux noirs comme l'ébène, la cadette est blonde comme les blés.

Elle arrête de frotter pour lever la tête vers les hauteurs du mat principal. Ses yeux gris brillent en voyant les voiles. Elle rêve de monter dans les gréements, de diriger ces grandes bandes de tissu. En haut du bateau, ses amis pirates sont en train de les tirer, d'autres sont accrochés aux cordages. Elle a l'impression qu'ils dansent. Sauf que la capitaine Zarina ne veut pas qu'elle change de poste.

Manoa souffle bruyamment, marmonne et balance son éponge dans son seau dont l'eau éclabousse le pont...

Autour d'elle, tout l'équipage est occupé. Des matelots s'agitent et astiquent les canons, rangent les cagettes qui traînent et aident à préparer les gamelles pour le repas. L'équipe

de cuisine – dont Maoï, sa meilleure amie et la sous-chef cuisinière de l’Aurora – va et vient avec des seaux remplie d’aquafishs !

— Beurk ! râle-t-elle. Je ne vais pas encore manger aujourd’hui...

Pendant ce temps, Zarina tient fermement le gouvernail.

C’est une dame grande et mince au corps musclé. Ses yeux d’un bleu parfait reflètent l’océan. Sa chevelure, si longue et si bouclée, de couleur châtain, vole au vent tandis qu’elle dirige son bateau. Sur sa peau, des tatouages à l’encre noire représentant des bateaux et des têtes de morts. Sur sa tête se dresse un magnifique chapeau, de la même couleur que sa chevelure, avec une plume de paon.

Zarina, surnommée la Reine de l’Épée, porte une chemise grisée et un pantalon bleu, déchiré, tenu par une ceinture à boucle d’or dans laquelle est passé un sabre magnifique. Pour terminer sa tenue, elle porte une paire de bottes marron et or, ainsi qu’une veste.

La cheffe des pirates est une capitaine sévère et stricte. Toutefois, elle est gentille, mais il ne faut pas l’embêter. Pour elle, il est important que tout se passe à merveille sur son bateau, que l’ensemble de son équipage soit en sécurité et que tout le monde travaille correctement. Quand elle prend la mer avec ses pirates, Zarina part à la recherche de nouveaux territoires et de trésors.

Elle passe la direction du bateau à son second, un homme blond aux yeux bleus répondant au prénom de Valentim.

Les mains sur les hanches, elle donne quelques ordres puis sort sa longue-vue pour guetter les navires ennemis. En bougeant sa lunette, elle aperçoit Manoa en train de rêvasser.

La cheffe des pirates fronce les sourcils.

— Manoa ! lui crie-t-elle. Arrête de tirer au flanc et remets-toi au travail !

\* \* \*

La jeune pirate lave encore le bateau avec dégoût et fatigue, une bonne partie de la matinée.

— Manoa, Manoa ! l'appelle-t-on, soudain.

C'est sa meilleure amie. Elle sent de l'urgence dans sa voix. Elle lâche sa brosse, se redresse et se retourne.

Rousse aux yeux bleus, de petite taille, Maoï est une jeune fille de 18 ans. Son petit nez et ses joues roses sont couverts de taches de rousseur.

Elle court à vive allure. Elle en est au bord de tomber. Elle s'arrête toute essoufflée devant Manoa :

— Je crois que ta sœur est malade ! Elle s'est effondrée pendant qu'on préparait le repas... Je l'ai mise au dortoir, dans son hamac. Je ne comprends pas ce qu'il lui arrive.

Constantine travaille en cuisine où elle est chargée de faire la plonge. Bouleversée, Manoa quitte son poste sans hésiter pour courir vers l'entrée des dortoirs.

L'un des matelots appelé Torame l'interpelle :

— Tu devrais retourner à ton poste, Zarina ne vas pas apprécier !

Costaud avec des tatouages sur son torse nu, les cheveux courts et châains, Torame est au poste de contrôle en train de surveiller l'océan. Ses yeux verts brillent de sympathie avant de se reporter sur l'observation de l'horizon.

Manoa ignore son avertissement. Elle court le plus vite possible vers la cale où se trouve le dortoir commun.

\* \* \*

Le dortoir est une pièce gigantesque. Composé de couchettes et de hamacs, l'endroit est seulement éclairé par quelques lanternes. Sombre, il pourrait paraître effrayant, mais pas pour Manoa. C'est chez elle, ici. Il pue la sueur et l'aquafish. Au début, ces odeurs lui piquaient le nez. Depuis, la jeune fille s'y est habituée. Quand les pirates sont de repos, ça y rigole, ça y chante. Ça s'y bagarre, parfois. Tout l'équipage étant occupé sur le pont, on n'y entend que les craquements du bois et l'eau de l'océan qui claque sur la coque du navire.

Constantine est allongée sur son hamac. Maoï a posé sur elle un long morceau de tissu blanc pour lui donner chaud. Sa peau bronzée devenue très pâle, la petite fille blonde pleure, se plaignant d'avoir mal au crâne. Elle sue beaucoup. Ses yeux bleus sont à demi-fermés. Manoa la regarde d'un air triste et inquiet. À côté d'elle, Zarina croise les bras, très sérieuse.

— Alors, docteur ? Verdict ?

Danjef, le médecin de bord, est en train d'examiner la fillette. C'est un homme âgé, grand, dodu et chauve. Il palpe le ventre de Constantine. Celle-ci pousse un petit cri.

Il examine ensuite son cœur.

— Son rythme cardiaque n'est pas normal. Il bat trop fort...

Il secoue la tête, étonné, et pose son diagnostic :

— La maladie dont elle est atteinte ressemble à l'hydrocalation, la maladie des marins, mais elle est différente. Oui, elle est bizarre...

— Elle va mourir ! panique Manoa, en pleurant toutes les larmes de son corps. Constantine va mourir ! Dépêchez-vous de la guérir, docteur, s'il vous plaît !

Zarina la tire par le bras.

— Laisse-le tranquille, il connaît son métier. Il sauvera ta sœur !

— Elle va devoir se reposer..., dit Danjef à la capitaine avant de s'adresser à Manoa : Je vais lui donner un remède qui la soulagera de ses douleurs. Ensuite, j'aviserais...

Il ouvre sa mallette qu'il transporte toujours avec lui. À l'intérieur, des potions orange, noires et violettes. Le docteur en prend une noire et en fait boire le contenu à la malade.

— Avec ça, elle aura moins mal, ça la soulagera de ses douleurs

— Est-ce que c'est contagieux ? demande alors Zarina.

— On ne peut pas être sûr. Dans le doute, il faudrait la mettre en isolement...

## Chapitre 2

### Le mystérieux aquafish

L'Aurora vogue vers le Sud. Autour de lui, l'océan est calme. Il n'y a pas de vagues. Sous ses eaux roses passent de petits aquafish orange qui suivent un temps le navire. Les pirates n'y prêtent pas attention. Ils sont toujours occupés à leurs tâches respectives. Personne ne prête non plus attention à Manoa et à sa tristesse. La jeune pirate est retournée à son poste. Elle astique les mats avec une vieille chaussette. Elle s'immobilise, en larmes. Constantine représente toute sa vie. Elle est la prunelle de ses yeux. Tout à coup, une immense vague fait monter jusqu'au bateau un aquafish aux écailles multicolores. La petite créature marine tombe sur le plancher juste à ses pieds rebondit puis atterrit dans le seau rempli d'eau de nettoyage.

Dégoûtée, Manoa se recule.

— Bonjour, lui dit l'animal des mers.

Elle sursaute, glisse en arrière et tombe sur les fesses. Elle se relève, s'approche du seau.

*C'est bizarre... L'ai-je vraiment entendu parler ?*

L'aquafish sort la tête de l'eau et lui dit ;

— Je dois te livrer ce message : « Rh st wdvu sd qldcd  
wz cida ndt lbhidjo. Sanala. »

Manoa n'en revient pas.

*Un message codé ? Pour moi ? Qu'est-ce que ça veut dire ?*

— À présent, remets-moi à la mer s'il te plaît, et décode le message pour en savoir plus.

L'adolescente enfle sa chaussette de nettoyage et le prend du bout des doigts. Elle le rejette à la mer. Puis, elle se remet au travail troublée, en réfléchissant beaucoup à la manière de déchiffrer le code.

\* \* \*

L'après-midi tire à sa fin. Zarina se tient très droite, campée fermement sur ses jambes. Ses mains sur le gouvernail, elle dirige l'Aurora tout en portant un regard froid et sévère sur son équipage. Manoa arrive devant elle.

— Capitaine, je dois absolument vous parler !

La cheffe des pirates pose un regard fâché sur elle.

— Tu as encore quitté ton poste ! J'espère que tu as une bonne excuse !

— C'est important. C'est au sujet de la maladie de ma sœur.

— J'accepte de te parler. Allons dans ma cabine.

La capitaine confie le gouvernail à Valentim, puis fait signe d'un geste sec à Manoa de la suivre. La jeune pirate est stressée. Zarina se montre très calme mais elle sait que, dans sa tête, sa capitaine est énervée. Néanmoins déterminée, Manoa la suit.

Zarina emmène Manoa vers sa cabine. La capitaine de l'Aurora a un certain avantage comme cette pièce pour elle seule. Il s'agit d'un endroit très calme, propre et pas abîmé, dont le plancher ne grince pas, où les murs sont d'un bois plus épais. De ce fait, elle entend moins les bruits extérieurs...

Sa cabine comprend un bureau et une longue table de travail – sur laquelle est étalée une carte marine, tenue au quatre coin par trois bougeoirs et une boule de cristal –, une chambre et une salle de bain. Belle en apparence, la cabine est sujette tout de même aux odeurs habituelles d'aquafish, d'humidité et même de moisi du bateau. Des tableaux de pirates sont accrochés aux parois.

À l'arrivée de sa maîtresse, le perroquet de Zarina tape du bec sur les barreaux de sa cage dont la porte est ouverte.

— Zarina, Zarina, Zarina ! Manger ! Manger ! réclame-t-il. Manger ! Manger !

— Attends un peu, Coco !

— Vite ! Vite ! Coco a faim, Coco a faim !

— Non, et tais-toi ! Tu attendras que j'en ai terminé avec Manoa !

En colère, Coco bouge de partout, en position prêt à sortir de sa cage.

— Je démissionne ! s'énerve-t-il. Je démissionne !

Zarina l'ignore. Elle s'adosse à la paroi de sa cabine, une jambe repliée, les bras croisés, fixant Manoa d'un air sévère.

— Allez, je t'écoute ! Parle !

L'adolescente prend une grande respiration et se lance :

— J'ai reçu un message codé apporté par un aquafish...  
Je l'ai traduit. Si je ne pars pas à la rencontre de la personne qui me l'a envoyé, Constantine va mourir...

En vérité, Manoa n'a pas traduit le code. Il s'est traduit tout seul, le texte lui apparaissant lisible d'un seul coup...

*La maladie de Constantine, l'arrivée de l'aquafish, le fait que celui-ci parle et ce message qui se révèle à moi, tout cela est en lien avec la magie !*

Le pays des Magiciens est en guerre constante contre les pirates depuis plusieurs années. Ses dirigeants et ses habitants les détestent, les trouvant méchants et grotesques.

*Tout cela n'augure rien de bon, songe Manoa qui attend la décision de Zarina. Ayant peur de sa réaction, elle n'a pas évoqué le code qui se traduit tout seul.*

Sa capitaine repose son pied sur le plancher et pose ses mains sur les hanches. Contre toute attente, elle lui renvoie :

— Ton histoire d'aquafish me semble surréaliste.

Manoa n'en revient pas. Zarina n'y croit pas ! Celle-ci réfléchit comme pour s'habituer à cette révélation avant d'interroger sa jeune pirate :

— Depuis combien de temps le sais-tu ?

— C'est arrivé après que Constantine soit tombée malade...

— Tu te moques de moi, moussaillon ? Tu aurais pu m'en parler avant !

— Je suis désolée... Je ne voulais pas vous le dire car j'appréhendais votre réaction...

Zarina se détend un peu.

— Je te comprends. Mais tu aurais dû me prévenir quand même.

Elle évacue sa réaction d'un geste de la main.

— Ne t'en fais pas, ce n'est rien. Notre médecin de bord va soigner ta sœur et tout rentrera dans l'ordre !

— Non, ce n'est pas rien ! s'emporte Manoa. Je l'ai vue là, gavée de médicaments et ça ne règle rien ! Je vais partir pour lui sauver sa vie !

Les sourcils froncés, le doigt tendu vissé sur Manoa, Zarina ordonne :

— Non ! Tu resteras ici. On a besoin de toi, et on ne quitte pas son poste sur un coup de tête !

— Si, j'irai ! Sinon ma sœur mourra...

— C'est non ! Point barre ! Va reprendre ton poste !

— Pars, pars ! Pars, cours Manoa ! intervient Coco.

Zarina et Manoa ignorent le perroquet.

— S'il vous plaît, je ferai le double des tâches que vous me demanderez !

— Tu as un intérêt à obéir, sinon je te promets que tu en payeras les conséquences ! Tu seras considérée comme déserteur et tu subiras le supplice de la planche !

Toutes deux se regardent.

Manoa cède. Elle baisse la tête.

— D'accord..., murmure-t-elle.

Toutefois, elle part de la cabine en pensant :

*Je vais le regretter si elle veut, mais je me débrouillerai*

*toute seule. Je ne laisserai pas ma sœur mourir. Sauver Constantine, c'est ma priorité avant tout !*

À peine a-t-elle refermé la porte que le perroquet se met à répéter :

— Le secret ! Le secret ! Le secret !

Zarina se tourne vers lui et le fait taire d'un regard.

## Chapitre 3

### Le banc d'aquafishs

Manoa reste éveillée toute la nuit, attendant que les autres pirates s'endorment. Au bout d'un moment, elle n'entend plus que de fortes respirations. Tous les matelots dorment à poings fermés. Certains toussent dans leur sommeil. Elle finit par se lever. Le bois craque sous son poids.

L'adolescente s'immobilise. Elle a peur d'avoir réveillé les pirates, mais certains ronflent si fort que cela ne risque pas d'arriver. Une fois dans le couloir, elle se dirige vers la pièce d'isolement. Elle aperçoit alors, Kuztom, le cuisinier, qui dort dans un hamac. Manoa sourit.

*Il s'est endormi ici car il a encore trop travaillé en cuisine ce soir.*

Une planche du bateau grince au moment où elle passe à côté de lui. Il se réveille d'un coup.

— Aaaaaaah ! s'écrie-t-il avant de réaliser : Manoa, c'est toi ? Tu m'as fait peur, sacre bleu ! Que fais-tu debout à cette heure ?

— Je... Je vais faire un truc euh... en cuisine... Je vais chercher à manger pour ma sœur. Ordre du médecin.

— Oh... D'accord, mais la prochaine fois, fait moins de

bruit. J'ai besoin de ma dose de sommeil... Et va vite te recoucher après pour être en forme demain !

Sur ces conseils, Kuztom se rendort aussi vite qu'il s'est réveillé. Son coup de frayeur passé, Manoa continue son chemin sur la pointe des pieds. Elle arrive devant la pièce d'isolement. D'habitude, celle-ci sert à enfermer leurs prisonniers.

La pièce est calme et apaisante. Quelques lanternes l'éclairent. Des hamacs se balancent, vides, d'un côté. De l'autre se trouve un lit dans lequel, sous une vieille couverture, repose Constantine. Depuis la veille, elle dort. Elle serre dans ses mains un collier, que Manoa lui a offert, composé de pièces d'or trouées récoltées lors de leur première chasse au trésor avec Zarina et ses pirates.

Son crâne est brûlant, sa peau est devenue verte et ses yeux, violets. Elle tousse énormément ce qui la fait vomir.

Manoa se souvient de son échange avec le médecin.

— Vous pensez qu'elle pourra vivre plus que trois jours ? lui a-t-elle demandé.

— Non, c'est impossible, lui a-t-il répondu doucement. Mais Zarina ne veut pas l'entendre. Elle pense que je peux la sauver...

Elle s'est effondrée.

— Je n'y crois pas, ce n'est pas possible. Je ne sais pas, essayez quelque chose... Faites votre boulot !

Il a baissé la tête, gêné.

— Je vais essayer, et l'aider à se rétablir, tu peux me croire... Je vais essayer...

*Pourquoi t'a-t-on rendue malade, ma sœur ? Qu'est-ce qu'on te veut ?*

Elle ressent de la colère, pire de la haine, envers Zarina ! Elle est dépassée par sa décision qu'elle ne comprend pas... En tant que capitaine, et de part les liens qui les unissent à sa sœur et elle, Zarina devrait tout faire pour sauver Constantine. À la place, elle ne fait rien !

Manoa se souvient avec nostalgie de ce jour, où petites, à peine arrivées sur l'Aurora, elles avaient fait une bataille d'eau avec quelques-uns des pirates. Qu'est-ce qu'elles avaient ri ! Toute leur tristesse s'était évanouie en un instant. Visiblement joyeuse d'avoir ces deux enfants sur son bateau, Zarina s'était amusée avec elles. Les deux fillettes avaient eu l'impression qu'elle était leur mère et que les pirates étaient leurs amis.

Les larmes aux yeux, Manoa pousse un profond soupir.

*Et nos parents, quel genre de pirates étaient-ils ?* se demande-t-elle avant de se décider : *Allez ! J'ai assez attendu !*

Elle se penche vers sa sœur pour lui murmurer à l'oreille :

— Je te jure de ne pas te laisser. Tu n'es pas seule, je suis là. Je reviendrai et tu seras en vie.

Constantine ne bouge pas d'un cil, continuant de dormir profondément droguée par la potion du médecin...

\* \* \*

Manoa avance à pas de loup sur le pont, évitant les pirates qui sont de garde. La nuit est teintée de gris et de blanc.

C'est la pleine lune. L'océan reflète sa face ronde. Il n'y a pas un bruit sur le bateau. Il fait frais, mais, habituée à l'air du large, la jeune pirate ne frissonne pas...

Tout à coup, le plancher du bateau grince. Elle se cache aussitôt derrière un tonneau. Un pirate avec une bouteille de rhum passe pour rejoindre le dortoir. Il a terminé son tour de garde. Elle soupire de soulagement. Il ne l'a pas vue...

Elle s'approche du bastingage au niveau des chaloupes.

Elle s'interroge.

Doit-elle en voler une ou quitter le bateau à la nage ?

*Je dois prendre un canot, décide-t-elle avec tristesse. Je n'ai pas le choix...*

Elle se sent prête à partir. Pourtant, elle ne bouge pas, consciente qu'elle abandonne les pirates.

*Ils vont se croire trahis... Et je n'ai rien dit à Maoï, en plus...*

Soudain, Maoï surgit devant elle.

— Qu'est-ce que tu fais ? Tu désertes ?

Manoa s'apprête à mentir et à détourner la conversation, mais elle se ravise. Cela ne lui ressemble pas.

— Je dois partir sauver ma sœur ! lui dit-elle finalement.

Maoï ouvre des yeux ronds.

— Comment ça ? Je ne comprends pas. Pourquoi devrais-tu quitter l'Aurora pour ça ? Le doc' Danjef va la soigner !

— Non, Maoï. Il ne pourra pas. Le message, que j'ai reçu, me le prouve.

— Quel message ? Qu'est-ce que tu racontes ?

Manoa lui parle de l'aquafish, de son message et de la menace, sans oublier de la réaction de leur capitaine.

— Je ne resterai pas une minute de plus ici ! Ma priorité, c'est ma sœur !

Maoï est sous le choc.

— Comment peut-on menacer ainsi Constantine ? Et comment Zarina a-t-elle pu refuser de t'aider ? Ça pue les magiciens à plein nez ! Je ne comprends pas ce qu'ils veulent à ta sœur, mais si Zarina ne veut pas t'aider, eh bien moi, je ne te laisserai pas tomber. Tu dois aller où ?

— Ah, ça, aucune idée. Sur le continent, au niveau du pays des Magiciens, j'imagine.

— Eh bien, écoute, je t'accompagne ! Ne bouge pas de là, je cours chercher mes armes !

— Non, refuse Manoa. Je crois qu'il faut que j'y aille seule. En revanche, si tu veux m'aider : masque mon absence le plus longtemps possible. Je n'ai pas envie que Zarina me rattrape...

— D'accord. D'autant qu'elle sera très en colère et qu'elle ne laissera pas passer ça.

Maoï n'aime pas vraiment leur capitaine. Pour elle, celle-ci aime dominer les autres et elle est trop sévère. Elle agit parfois injustement avec son équipage et devrait se montrer plus sympathique, plus compréhensive.

— Bon, il faut que tu y ailles ! Je vais t'aider à mettre la chaloupe à l'eau.

Tout à coup, une vague d'aquafishs passe par-dessus le bateau et enlève Manoa en laissant derrière elle une Maoï sidérée. La sous-cuisinière en chef se remet de sa surprise.

— Fais attention à toi ! crie-t-elle à son amie avec courage pour lui donner de la force. Ramène le remède pour sauver Constantine !

— Promis, Maoï !

Et Manoa s'éloigne de l'Aurora, debout sur le banc d'aquafishs, en équilibre, les bras tendus...

\* \* \*

Au cœur de la nuit, les aquafishs bondissent super vite sur les vagues. Manoa se tient aux nageoires des deux animaux aquatiques présents sur le côté du banc. Dégoutée, elle avait très peur de toucher leurs écailles. Toutefois, elle s'y est résignée. Elle sent sur sa peau leur contact gluant. Leur odeur nauséabonde la rend malade. L'eau salée de l'océan jaillit sur son visage et la rafraîchit écartant la nausée qui lui retourne l'estomac.

Tout au long du trajet qui l'éloigne de l'Aurora, l'adolescente culpabilise. Il y a toujours en elle cette impression d'avoir abandonné les pirates, de les avoir trahis.

Qu'aurait-elle pu faire à la place ? Abandonner sa sœur ?

— C'est hors de question ! dit-elle avec rudesse.

Et même si elle a peur à l'idée de ce qui pourrait lui arriver, elle prend le risque. Elle fait tout ça pour sa sœur. Elle l'adore !

Une ombre passe sur son visage. Et si Constantine ne vivait pas assez longtemps ? Et si la maladie l'emportait avant qu'elle ne rencontre l'expéditeur du message ?

Déboussolée à l'idée de ce qui leur arrive, épuisée, elle s'endort.

Quand le jour se lève, Manoa se réveille en sursaut : elle a oublié qu'elle était sur les aquafishs gluants et puants. Au même moment, le soleil se lève. Il est si beau et si brillant, et ce magnifique ciel violet qu'il éclaire est d'une telle beauté que la jeune pirate en oublie son dégoût. Autour d'elle, l'océan est si rose, son eau si transparente, ses vagues tellement hautes... Elle le contemple. Il est tellement grand par rapport à elle ! Elle sourit avec nostalgie. Elle se rappelle son premier contact avec l'océan quand Zarina les a trouvées Constantine et elle. Manoa a tout de suite pensé qu'il ne sentait pas très bon. Cela lui a donné la nausée, mais elle s'y est habituée facilement. Il lui reste juste le dégoût des aquafishs...

Elle songe à leurs parents. Quand elles ont rejoint le bateau de Zarina, tout en grandissant, sa sœur et elle ont juré de leur ressembler, voulant voyager et trouver de fabuleux trésors.

Et les pirates, qu'est-ce qu'elle les aime ! Ils représentent à ses yeux une fratrie. Ils sont tous soudés les uns aux autres.

La matinée passe, Manoa lève la tête vers le ciel. Ce dernier est parfaitement dégagé au-dessus d'elle. Le soleil brille toujours autant. La jeune fille est fatiguée, son corps est plein de courbatures. Néanmoins, elle tient bon et s'accroche fermement aux aquafishs.

Au fur et à mesure des heures qui passent, elle s'ennuie. Elle se demande quand le voyage va se terminer. Elle en a assez. Le temps est long, elle n'a rien à faire. La côte est encore loin.

Elle réfléchit. Il semblerait bien que les aquafishs l'emmènent vers le continent où se trouve le pays des Magiciens.

*Qu'est-ce qui m'attend là-bas ?* se demande-t-elle. *Et auprès de qui m'emmènent-ils ? En plus, ils ne me parlent pas...*

Le temps continue de défiler. Son ennui se transforme en stress.

*Je n'arriverai jamais à temps pour sauver Constantine !*

Elle se désespère.

*Ce n'est pas juste ! Ma petite sœur ne mérite pas ce qui lui arrive ! La personne qui lui a fait ça est cruelle !*

Soudain, elle aperçoit la côte !

Son cœur bondit dans sa poitrine. Elle est enfin arrivée à destination ! Elle va rencontrer la mystérieuse personne qui s'en est prise à sa petite sœur.

Elle serre la poignée de son sabre passé à sa ceinture.

*Je vais aller la voir et lui régler son compte si jamais elle ne guérit pas Constantine ! Et elle a intérêt à me dire pourquoi elle l'a empoisonnée !*

Mais avant qu'elle n'atteigne la côte, surgit de l'eau une très grande masse grise, mesurant 1 m 90 de long, ayant trois yeux et une très large mâchoire aux dents immenses.

Un sharkiga !

Le prédateur marin a plusieurs cicatrices au niveau de son dos. Il lui manque une nageoire. Celle de gauche. Avant que

Manoa ne puisse réagir, le sharkiga mange une moitié du banc d'aquafishs.

Elle s'accroche avec force aux survivants, terrifiée à l'idée d'être avalée entière. Puis elle réagit :

*Je suis une pirate de Zarina ! Je ne vais pas périr sans m'être battue !*

Elle sort son sabre de sa ceinture. Elle lui met un coup de lame dans sa gueule.

Malgré le coup mortel qu'il a reçu, le sharkiga ne meurt pas. Comme par magie, sa plaie se referme. Le temps de se soigner entièrement, il s'éloigne un court instant, et revient aussi vite à l'attaque. Il bondit hors de l'eau pour l'attraper. Les aquafishs parviennent à l'esquiver sauvant Manoa d'une mort certaine. Ce faisant, il passe au-dessus du banc et la jeune fille aperçoit a un nom gravé sur son ventre : Rabri-Ewan.

Il revient à l'assaut et bondit à nouveau.

Cette fois, la jeune fille réattaque immédiatement. Prise d'une intuition, elle frappe au niveau de l'inscription sur le ventre. Le coup est fatal. Le sharkiga disparaît dans un nuage rouge.



## Chapitre 4

### Manoa et les singestes

Manoa titube sur la plage. Son cœur bat très vite. Elle a failli être mangée un sharkiga ! Elle a encore, dans tout son corps, la peur phénoménale qu'elle a ressentie.

Néanmoins, elle a réussi à le tuer !

En réalisant cela, toute frayeur la quitte et elle se sent légère comme une plume.

Une fois calmée, la jeune pirate contemple les environs.

Elle se trouve sur une plage de sable blanc très chaud couverte de coquillages. De grands arbritoces jaunes et roses poussent tout autour. L'endroit ressemble à une forêt merveilleuse, mais elle n'est pas dupe, elle connaît les dangers qui s'y cachent : des champignons qui endorment, des baies tueuses, des anianias vivants mangeur de chair humaine... Il y en a tant.

Manoa est tellement essoufflée qu'elle s'allonge au bord de l'eau. Les vagues de l'océan viennent et repartent sur la plage. Leur va-et-vient apaise la jeune fille. Et, malgré son dégoût des aquafishs, l'attaque du sharkiga et la menace qui pèse sur sa petite sœur, elle ne peut s'empêcher de penser que son voyage a

été exceptionnel. Elle est très contente de ne plus faire l'esclave sur l'Aurora et de passer à l'action !

Elle songe à l'océan. Elle revoit ses grandes vagues si grosses qu'elles font deux fois sa taille, à cette eau si transparente qu'elle pouvait voir à travers les êtres aquatiques de toutes les couleurs qui y vivent.

Sa mine s'assombrit.

Finalement, les aquafishs l'ont emmenée là où elle rencontrera son dangereux correspondant... Elle est terrifiée à cette idée, mais aussi très curieuse de savoir qui a fait autant de mal à sa sœur.

Déterminée, sûre d'elle, Manoa se relève, son sabre en main.

— Foi de pirate ! jure-t-elle. Tu t'en es pris à Constantine, tu vas le regretter, il ne fallait pas !

Une grande vague rejette alors un aquafish sur elle.

Dégoûtée, Manoa sautille pour l'éviter tout en criant. Elle se pétrifie. C'est celui qui lui a transmis le message codé !

Surprise de le voir ici, elle se penche en avant.

— Qu'est-ce que tu fais là, toi ? lui demande-t-elle.

— Je suis là pour te dire à quoi sert cette baguette.

— Une baguette ? Quelle baguette ? Où en vois-tu une ?

Il ouvre la bouche et crache une baguette violette en cristal qui brille de mille feux et dont le manche est en bois renforcé. Elle n'en revient pas. Comment un aquafish peut-il faire ça ?

Elle s'approche de la baguette et s'en saisit.

— Elle te servira à ouvrir un passage dans le mur qui entoure le pays des Magiciens. C'est là-bas que tu dois te rendre si tu veux sauver ta petite sœur.

Manoa serre les poings.

*L'auteur du message est bien quelqu'un du pays des Magiciens ! Elle est désorientée. Pourquoi cette personne en veut-elle à Constantine ? Je n'y comprends rien...*

Elle attrape l'aquafish par la queue.

— Parle ! Dis-moi qui t'envoie ! Dis-moi qui en veut à ma sœur et pourquoi !

L'aquafish ne crache pas le morceau et reste muet.

Comprenant qu'elle n'en tirera rien, Manoa le remet à l'eau. Elle passe la baguette à sa ceinture.

*Qui me l'envoie ? ressasse-t-elle. Est-ce les magiciens qui dirigent le pays ? Ou est-ce quelqu'un d'autre de là-bas ?*

Elle ne sait pas quoi penser, et cela l'énerve. Sa petite sœur n'a rien demandé !

*Peu importe ! Je dois la protéger !*

Elle se dirige vers la forêt prête à rejoindre et à passer le mur ! Peu importe les risques qu'elle encourt de l'autre côté !

\* \* \*

Manoa marche une dizaine de pas jusqu'à la lisière de la forêt. Elle pénètre dans cette jungle où, sur plusieurs hectares, les feuilles des arbres sont à taille humaine. Tenant son sabre d'une main, elle pousse les feuillages avec ses bras et s'enfonce dans la jungle.

Autour d'elle, la jeune pirate entend le craquement des branches. Un souffle de vent fait remuer les feuillages. Se sentant en danger, elle a peur et regrette d'être seule. Elle aurait bien aimé avoir l'aide de ses compagnons et de Zarina. Elle en veut à cette dernière car elle la laisse se débrouiller toute seule.

*Elle n'a pas voulu m'aider ! Elle était même contre... Mais je suis une pirate et je saurai me défendre toute seule !*

Une forte odeur de cabana parvient à ses narines et la détourne de ses craintes. Son ventre gargouille.

*Sabre de bois !*

Elle pensait tellement à sa sœur qu'elle a oublié de prendre de quoi manger. Les cabanas sont des fruits qui poussent au sommet de très hauts arbres jaunes et qui sont invisibles. On ne peut les repérer que grâce à l'odorat.

Manoa a faim. Elle rêve de viande séchée et de charcuterie.

Un être tout petit, couvert de poils violets, mesurant 50 centimètres de haut et aux gros yeux globuleux, apparaît devant elle. Il s'agit d'un singeste. Ces animaux sont si mignons qu'on a qu'une envie : les prendre dans ses bras et leur donner des bisous. Mais Manoa n'est pas bête à ce point : elle le sait, les singestes sont des voleurs.

Le singeste lui tend alors un cabana.

Elle hésite à le prendre. C'est la première fois qu'elle en voit un ! Et puis, elle a faim...

Elle s'approche du petit animal. Tout en restant à bonne distance, elle tend le bras vers le fruit.

Une dizaine de singestes tombent alors du haut des arbres !

Celui devant elle en profite pour tenter de lui prendre la baguette. Elle lui donne une claque et il tombe ko.

Elle se retrouve alors encerclée de singestes qui se jettent sur elle. Grâce à des esquives, elle évite leurs assauts. Elle leur met une balayette et ils tombent à la renverse. Elle en profite pour s'échapper. Malheureusement, ils se rétablissent très vite.

\* \* \*

Les singestes poursuivent Manoa dans la forêt voulant toujours l'attraper pour s'emparer de sa baguette ! Heureusement, l'adolescente a de bons réflexes. Elle réussit à chaque fois à leur échapper ! Elle parvient même à les distancer.

Elle aperçoit une grande cabane au loin. Celle-ci est suspendue au centre de deux arbres dont les grosses branches se croisent. Les singestes s'arrêtent à cet instant et se dispersent dans la forêt en poussant des cris de mécontentement.

Manoa se retourne.

*Ils ne sont plus là..., réalise-t-elle. J'ai réussi à les semer ?*

Soulagée, contente de cet exploit, elle choisit néanmoins de rejoindre l'habitation dans les arbres au cas où ses poursuivants reviendraient. La grande cabane paraît récente et ressemble à une jolie maison en bois... Pour l'atteindre, il faut monter une échelle en corde, mais celle-ci est enroulée tout en

haut et n'est pas accessible. Manoa ne réfléchit pas. Elle grimpe à l'un des arbres aussi vite que possible et sans aucune difficulté.

Une fois arrivée en haut, elle découvre sur la plateforme un très beau miroir qui brille de mille feux. S'y trouve aussi la statuette d'un bébé licornia de trois mois avec une mèche rebelle sur le front. La petite statue possède en collier une pierre violette sur la poitrine.

Manoa entre sans frapper, refermant avec précipitation la porte derrière elle. En se retournant, elle découvre une petite table en bois avec deux chaises. Sur le côté, il y a une planche en bois avec des couvertures et un coussin en feuilles. Deux garçons sont présents. L'un d'eux, les cheveux noirs, âgé de 18 ans, se tient à l'une des fenêtres et regarde dehors sans s'intéresser à elle. L'autre, âgé de 10 ans, est adossé contre la table, sur la défensive. Il porte des lunettes et, malgré ses cheveux blonds, a un air de ressemblance avec le premier.

Il s'adresse à elle, furieux :

— Qui êtes-vous qu'est-ce que vous faites dans notre cabane ? Vous êtes entrée sans notre permission !

Le jeune homme tourne lentement la tête vers elle. Les bras croisés, il la regarde fixement sans rien dire. Il se dégage de lui une impression de courage et de bravoure. Si bien que Manoa se sent en sécurité.

— Il y a des singestes qui me poursuivent. J'ai vu votre cabane, je suis entrée pour leur échapper.

— Sois rassurée, lui dit le garçon plus âgé, ils n'approcheront pas. La licornia que tu as regardé nous protège.

Tu vois son collier ? Il s'agit d'une arme. Elle carbonise quiconque ose s'approcher de notre cabane. Ces voleurs le savent, ils en ont déjà fait les frais...

— Quiconque ? réagit Manoa. C'est-à-dire que j'aurais pu être... ?

Le jeune homme lui adresse un léger sourire et lui dit :

— On l'a stoppée à temps.

Les deux garçons se fixent un instant, puis le plus jeune demande :

— Pourquoi es-tu là ? Pourquoi une pirate se trouve-t-elle, seule, aussi près du pays des Magiciens...

En effet, si les Magiciens devaient tomber sur elle, ils n'hésiteraient pas à la mettre en prison sans aucun procès ou même à la tuer.

— Je viens ici pour soigner ma sœur. Si je ne venais pas, elle mourra ! Je dois me rendre dans leur pays pour rencontrer la personne qui l'a rendue malade et qui la soignera.

Le garçon aux cheveux noirs plisse les yeux.

— Tu sais pourquoi les singestes te poursuivent ?

Elle lui montre la baguette de cristal.

— Ils voulaient me la voler...

Il lui propose alors :

— Je m'appelle Ash et voici, Écho, mon petit frère. Je comprends que tu veuilles sauver ta sœur. Il y a quelque temps de ça, j'ai fait la même chose pour Écho. Je peux t'accompagner, je connais très bien le pays des Magiciens. En revanche, je t'aide à une condition, c'est que tu m'expliques tout depuis le début.

Manoa ne sait pas vraiment pourquoi, mais elle accepte sans hésiter. Elle a le pressentiment que cet Ash est une bonne personne.

*Et puis, seule, se dit-elle, je risque de pas y arriver... Si je n'étais pas tombée sur sa cabane, comment aurais-je échappé aux singestes ?*

## Chapitre 5

### La traversée du mur

Très vite, Manoa et Ash se sont mis en route pour le pays des Magiciens, la jeune pirate se sentant soulagée d'avoir quelqu'un à ses côtés.

Écho est resté à la cabane pour surveiller la progression des singestes et couvrir leurs arrières. Son frère ayant pris avec lui le collier de la statuette, il s'est équipé pour cela d'un étrange fusil équipé d'une lame que le garçon a appelé fusiltaser. Ash a passé d'étranges tubes métalliques à sa ceinture. Il lui a présenté un pistolet dont le manche verdoyant brille de mille feux, lui expliquant qu'il devrait l'utiliser à bon escient, le nombre de balles étant limité. Un pistolet étrange lui aussi et n'ayant rien à voir avec les pistolets à poudre utilisés par les pirates. Jamais Manoa n'a vu une telle technologie.

Durant tout le chemin, le mystérieux garçon s'est comporté de manière très froide, ne lâchant pas un mot. Elle a bien tenté d'engager la conversation, mais cela n'a rien donné.

— D'où viens-tu ? lui a-t-elle demandé.

— De très loin... J'ai atterri ici car j'ai dû fuir mon pays. *J'ai l'impression qu'il me ment. Que cache-t-il ? s'est-elle interrogée. Il est étrange...*

Après ce bref échange, le reste du chemin s'est passé aussi froidement qu'au départ, et ils ne se sont plus parlés jusqu'au mur. Ce dernier est immense. Il mesure près de mille mètres de haut. Manoa n'en revient pas. Une végétation rouge et épineuse pousse tout autour. À l'approche de la baguette, les ronces s'écartent magiquement. Impatiente, la pirate s'approche. La surface du mur est noire, gluante. Des vagues semblent la traverser. Elle tend sa main vers les vagues noires.

— Attention ! l'arrête Ash. Ce n'est pas qu'un mur, c'est une protection.

— Et alors ? s'agace Manoa.

Une voix en elle lui murmure qu'elle ne le connaît pas assez pour lui faire totalement confiance. Alors, elle l'ignore et rapproche ses doigts de la soi-disant protection. Son compagnon d'aventure a le réflexe de tirer son bras en arrière.

— Arrête de faire la tête et écoute-moi. C'est dangereux ! Ce mur sert à empêcher les intrus d'entrer et les habitants du pays des Magiciens de quitter leur pays. Tout être vivant, qui le touche, meurt sur le coup.

Déstabilisée, elle soupire.

*Qu'est-ce qui m'a pris ? Je le savais pourtant... Zarina nous en a déjà parlé...*

— Tu as raison, ce pays est dangereux. Je suis désolée de ne pas t'avoir écoutée Ash... C'est d'autant plus stupide que j'ai la solution pour le passer sans danger...

À l'aide de la baguette de cristal, elle dessine sur la surface du mur un large cercle de la taille d'une personne. Au

contact de l'objet, le mur devient vert. Ça résonne à l'intérieur , il tremble...

— Cette fois, je peux..., murmure-t-elle avec certitude.

Elle appuie au centre du cercle avec sa main et la surface devenue verte se brise en mille éclats comme si elle était en verre. Les éclats se dispersent puis disparaissent.

— Nous pouvons entrer, commente Ash. Manoa prend sa respiration, à la fois excitée et stressée. Elle a hâte de rencontrer son mystérieux correspondant, et craint ce qui pourrait arriver une fois de l'autre côté. Elle sait qu'elle aura intérêt à se méfier de lui...

Ash lit en elle.

— Tu es nerveuse..., lui dit-il. C'est dû à la peur, ne la laisse pas te dominer et reste sur tes gardes !

— Arrête avec ça, lui renvoie-t-elle, agacée. Tu n'en sais rien !

Il est trop protecteur avec elle, ce qu'elle n'aime pas.

Il veut passer premier, mais elle le stoppe.

— Je passe devant, lui dit-elle voulant lui montrer qu'elle n'a pas peur.

Elle franchit l'ouverture et se retrouve face à une immense forêt d'arbres violets clairs aux fruits en forme d'étoiles. À leur pied poussent des plantes aux fleurs de toutes les couleurs.

Manoa cherche du regard la personne qui lui a envoyé le message. Pendant ce temps, Ash sort de l'intérieur de sa veste son pistolet.

La jeune pirate est la première à apercevoir l'oiseau voler dans leur direction. C'est un pigeon.

Le pigeon est un oiseau commun, herbivore, qui vit dans les zones forestière du pays. Il a un bec de plus d'un mètre de longueur, de grandes pattes et un très gros abdomen.

— Ce n'est pas normal ! s'exclame Ash. Le jour, dans le pays des Magiciens, tous les animaux restent cachés ! Ils ne sortent que la nuit où ils deviennent tous dangereux, agressifs et féroces ! Même les herbivores !

— Comment ça ? lui demande Manoa.

— Le magicien Ewan a rendu les animaux dangereux. Il aime bien quand ils attaquent les gens... Mais nous en parlerons plus tard, il faut se disperser !

L'oiseau rapproche de plus en plus. Stressée par la menace, Manoa est incapable de bouger. Puis, elle comprend.

Ash dirigeant son pistolet vers le volatile, elle l'arrête.

— Stop ! Attends ! Écoute !

L'oiseau vole vers eux en criant :

— Deux jours, deux jours... Il te reste deux jours !

Parvenu à leur niveau, il lâche un parchemin au nom de Manoa. Dans cette lettre, il lui est ordonné de se rendre à Omeville, la cité principale du pays des Magiciens. Ash a un sourire en coin tandis que Manoa se demande ce qu'il se passera là-bas et quelle personne de cette ville veut absolument la rencontrer.

\* \* \*

Pendant ce temps, sur l'Aurora, une centaine d'insectes des mers, gros comme le poing, sortent de l'eau et envahissent le navire. Ces bestioles ont des pinces, des antennes et une cinquantaine de pattes qui leur permettent d'aller vite, très vite.

— Invasion ! hurlent les pirates. Invasion !

Agités, ils cours dans tous les sens prenant leurs armes en main. Zarina surgit sur le pont et leur donne ses ordres :

— Dispersez-vous afin de les repousser !

Ils s'organisent. Ils tentent de planter les envahisseurs d'un coup de sabre et de poignard ou de les écraser avec leurs pieds ou avec tout ce qui leur tombe sous la main.

Ils parviennent à en tuer des dizaines. Mais, dès qu'ils en tuent un, deux autres apparaissent. Ça n'en finit pas.

De son côté, Maoï attaque les insectes des mers, équipée d'un balais. Effrayée, elle crie. Ces insectes répugnants lui donnent envie de vomir, mais elle ne cesse pas de lutter. Elle en écrase énormément, elle aussi.

Malheureusement, ils ne cessent d'arriver. Les pirates sont débordés de toute part, le combat est un désastre.

Le cuisinier et son équipe arrivent avec plusieurs sacs en main et les vident sur les bestioles. Ce qui les tue instantanément. Asphyxiés, elles suffoquent puis meurent.

— Du sel ! Très bonne idée ! Continuez comme ça ! hurle Zarina.

Elle observe la bataille.

*Ce n'est pas normal, pense-t-elle. Ces insectes vivent habituellement sur les rivages, et nous sommes en pleine mer.*

Puis, elle comprend :

*C'est la magie qui les contrôle !*

Prise d'une intuition, elle crie à son second :

— Une diversion ! Valentim, c'est une diversion ! Prends dix hommes avec toi et...

Trop tard, pendant que les marins ont le dos tourné, une énorme bête aux gros yeux globuleux et aux larges ailes de cuir atterrit à l'arrière du bateau, juste devant le gouvernail. Les quelques pirates, présents à cet endroit, se jettent sur elle. La créature les attrape, s'envole avec eux et les lâche dans l'eau.

— C'est une crayasse ! Stoppez-là ! ordonne Zarina. Elle a contourné le bateau pour capturer Constantine !

Valentim et son groupe délaissent les insectes des mers et foncent vers la crayasse. Elle se tourne vers eux. Elle tend sa main griffue dans leur direction. Aussitôt, leurs armes s'envolent et tombent dans l'eau.

Zarina fulmine.

*De la magie ! La personne qui nous l'envoie utilise de la magie de déplacement à travers elle !*

Et cette personne, la cheffe des pirates a une idée de son identité... Elle n'a pas le temps de s'attarder plus sur son identité. Il y a plus urgent. La crayasse saute sur elle-même plusieurs fois de suite. Le plancher se casse et la créature s'enfonce dans les profondeurs du bateau.

Dans son lit, toujours fiévreuse, Constantine bouge dans tous les sens. Elle ouvre les yeux.

Elle sursaute.

La créature se tient devant elle et la contemple en silence. Constantine la fixe, étonnée, avant de hurler.

Zarina et Maoï surgissent au même moment.

— VIENS M’AFFRONTER ! hurle la capitaine.

La crayasse se retourne, gueule grande ouverte. Zarina bondit sur elle et lui enfonce son sabre dans sa gorge. Elle tourne sa lame. En même temps, Maoï lui donne des coups avec son balai. Toutes deux s’acharnent sur cette bête horrible en criant de rage.

La créature hurle de douleur. Puis elle attrape le sabre de Zarina et, d’un coup violent, le sort de sa gueule. Elle fait tourner la cheffe des pirates à travers la pièce et l’envoie valser au loin. Ne souffrant pas de ses blessures, la crayasse se retourne, attrape le balais et le brise. D’un revers violent du bras, elle écarte Maoï.

Zarina et Maoï vaincues, la crayasse enlève Constantine et s’envole sous le regard impuissant des pirates.



## Chapitre 6

### Ewan, le Magicien de la nature

Manoa et Ash se sont mis en marche vers Omeville, la capitale du pays des Magiciens. Ils ont quitté la forêt et se retrouvent sur une immense plaine parsemée d'arbres. La jeune pirate aperçoit l'océan d'un côté avec ses rivages incroyables. Elle y découvre quelques habitations et un château posé sur une falaise. De l'autre côté, s'étendent des montagnes à couper le souffle ! La météo est agréable. Il y a du soleil. Quelques nuages s'étirent paresseusement dans le ciel violet.

Sur le côté du chemin, Manoa aperçoit une très grande fleur, aux couleurs pétantes, exceptionnelle et attirante à ses yeux. Sa tige est noire et ses pétales sont arc-en-ciel. En leur milieu, scintillent des paillettes.

Intriguée, elle s'en approche.

— Non, arrête-toi ! Cette plante est un danger ! Elle va t'endormir puis te dévorer !

Émerveillée par la fleur, Manoa ne veut pas l'écouter.

Elle se fiche de ce qu'il lui raconte. Elle en a assez qu'il sache ainsi tout sur tout !

*C'est un imbécile qui ne sait pas ce qu'il dit !* lui souffle une voix dans la tête.

Elle s'avance vers la fleur prête à y toucher. La plante grandit de plus en plus vite, ses pétales s'élargissent.

— Manoa, recule !

Ash saute vers elle et la pousse juste au moment où la fleur meurtrière crache un nuage violet. Les deux jeunes gens roulent au sol. Le garçon se relève et sort le collier. Quand il le tend vers la fleur, de la lave en jaillit et la carbonise.

Manoa remise de ses émotions, il la prévient :

— Écoute, c'est important que tu me crois, sinon tu seras tuée avant d'arriver à Omeville !

Honteuse, elle se rend compte que sans lui, elle aurait pu mourir. Elle s'excuse avant de lui dire :

— Tu sais beaucoup de choses, non, sur ce pays ? Qu'est-ce que tu peux m'en dire exactement ?

— Le pays des Magiciens est très pauvre, explique-t-il. Il existe six collèges de magie. Celui des éléments : le feu, l'eau, le vent et la terre. Ceux de la nature, de la destruction, de la guérison. Il y a aussi celui qui servait à gérer le quotidien, c'est-à-dire : la cuisine, le ménage et le transport. Et un dernier, le collège de la création. Il permet de faire bouger les objets, d'inventer des animaux dangereux et de transformer les choses...

» Avant les conditions de vie étaient faciles car tout le monde avait accès à la magie. Principalement, à celle du quotidien. Malheureusement, Huguriel, Irisaline, Ewan et Van Djla, les Quatre Magiciens qui dirigent ce pays, ont récupéré toute cette magie. Plus aucun des habitants ne peut l'utiliser. La vie de ces derniers est alors devenue très dure...

— Wow ! Ça fait beaucoup pour eux, là, non ?

Puis elle se souvient.

— Attends ! dit-elle, confuse. J'ai été attaqué par un sharkiga que j'ai tué. Il portait sur son ventre l'inscription « Rabri-Ewan ». Ewan, ça aurait un rapport avec... ?

— Oui, c'est bien en lien avec l'un des Quatre Magiciens. Et Rabri est le nom qu'il a donné à ce sharkiga. Quand un magicien utilise la magie de la nature, il doit donner un nom à la plante ou à l'animal qu'il utilise. Pour créer un lien. Et quand le magicien y ajoute son propre nom, c'est pour dominer la créature en question et lui faire faire tout ce qu'il veut. Ewan appartient au collège de la Nature. Il est très jeune, il a quinze ans. Il a pris récemment la place d'un magicien qui s'est éteint...

— Que me veut-il ? s'étonne Manoa, envahie par le stress.

Très sérieux dans ses propos, Ash la regarde d'un air inquiet.

— À mon avis, Ewan a envoyé les singestes également. Pour qu'ils te volent la baguette et que tu ne puisses pas pénétrer dans leur pays...

— Tu sais, lui révèle-t-elle. Quand je me suis approchée de la plante, il y a eu cette voix dans ma tête qui me disait de ne pas t'écouter... À mon avis, c'est cet Ewan. Et je pense aussi qu'il m'a parlée devant le mur...

Aussitôt, Ash s'alarme.

— Oui, c'est un sort de magicien ! Et c'est Ewan, à coup sûr ! Il est dans les parages !

Il n'a pas le temps d'une dire plus. Une grande tempête surgit tout à coup. Elle les bouscule. Ils se retrouvent à devoir s'accrocher aux arbres pour ne pas être emportés.

Le vent cesse d'un coup. À quelques mètres d'eux, les feuilles d'un arbre tombent brusquement. Elles tourbillonnent et un adolescent apparaît à leur place. Il s'agit d'un grand garçon aux yeux émeraudes, aux cheveux bruns et au gros nez arrondi. Il porte une grande cape verte et marron. Il pointe la jeune pirate du doigt, son visage ne trahissant aucune émotion.

— J'ai décidé d'apparaître en personne pour nous débarrasser définitivement de toi, Manoa !

Manoa n'en revient pas.

— Comment connais-tu mon prénom ?

— Que crois-tu ? Que je ne me suis pas renseigné sur ton compte ? Petite insouciant !

— Que me veux-tu ?

— Je suis là pour me débarrasser de toi !

Pendant qu'ils parlent, Ash essaye, tout doucement, de contourner le magicien pour passer dans son dos.

— N'essaye même pas ! lui dit Ewan.

Il tend bras et fait apparaître un nuage d'insectes.

— Faites-le souffrir ! Déchiquetez-le !

Les insectes sont impossibles à éviter. Ash sort le bijou lanceur de lave. Il parvient à en incinérer tout un tas, mais ils ont trop nombreux. Pendant ce temps, Ewan se retourne vers Manoa et lui dit d'une voix ferme :

— Je suis désolé mais je dois te tuer !

Il lance un sort de Nature pour en finir avec elle. Les plantes autour d'elle se transforment en plantes carnivores. Grâce à ses réflexes, Manoa évite de justesse leurs attaques. Elle sort son sabre prête à les combattre.

Ash a tiré de sa ceinture deux tubes qui lancent des jets contre les insectes. À leur contact, ils se décomposent.

— Casse sa montre, crie-t-il à la jeune pirate, c'est la clé de ses pouvoirs !

Tout en découpant en rondelles l'une des plantes carnivores, elle tourne le regard vers le magicien et aperçoit sa montre. Passée à son poignet, elle est transparente mais brille de mille feux.

*Je suis trop loin, et les plantes m'empêchent de m'approcher de lui. Comment faire ?*

Pendant ce temps, Ash continue de se protéger comme il peut des insectes. Ewan, lui, rigole :

— Tu ne pourras jamais m'atteindre ! Mes plantes vont te dévorer, et il ne restera rien de toi !

Manoa repère la liane. Celle-ci pend d'une plante carnivore orange et blanche, de plus de 20 mètres de haut, qui est apparue tout près d'elle. Elle court vers la créature végétale sachant que celle-ci veut la manger. Elle évite ses pétales qui tentent de la saisir pour l'envoyer dans sa gueule garnie de crocs. Elle se saisit de la liane et se propulse vers Ewan.

Surpris par son audace, le magicien n'a pas le temps de réagir. D'un coup de sabre, elle casse sa montre. Il y a une explosion de magie. Toutes les créatures infâmes – plantes

carnivores comme insectes – se mettent à briller et disparaissent dans un nuage de fumée sous le regard soulagé de Manoa et d’Ash.

Ewan reste pendant deux longues minutes abasourdi, la bouche grande ouverte. Sans qu’il ne s’en rende compte, une mouche entre dans sa gorge. Il manque de s’étouffer. Il jure en la recrachant puis réalise ce qui lui est arrivé.

Ses pouvoirs s’éteignent en grande partie. Fou de rage, il pleure. Agressif, il dresse le poing vers Manoa en lui promettant :

— Je me vengerai, sale peste !

Et il s’évapore en utilisant les derniers restes de magie en lui.

\* \* \*

Heureusement, Ash a un kit de survie dans son sac à dos. Ce qui lui permet de soigner les piqûres d’insectes qui, à la grande surprise de Manoa, disparaissent très vite.

— D’où te viens toute cette technologie ? lui demande-t-elle. Je n’ai jamais vu de telles choses...

— Avant, j’habitais la cité de Blouskouf, concède-t-il à lui révéler. J’en suis parti et j’ai découvert de nombreuses choses à travers le monde. Dont certaines de ces armes. Ou encore ce kit de soin. Mais parlons de ce qui est important. À mon avis, les magiciens ne veulent pas que tu viennes dans leur ville et que tu rencontres la personne qui t’a envoyé le message... C’est pour cette raison que le message a été codé. Ça n’a pas été suffisant, malheureusement...

Elle le fixe sous le choc.

— Pourquoi ? Qu'est-ce que cela a à voir avec Constantine ?

— Ça, aucune idée...

— Moi, tout ce que je veux, c'est sauver ma sœur, et non pas démarrer un combat contre eux. Mais, s'ils me cherchent, ils me trouveront ! J'irai dans leur pays quand même ! Au fait, comment sais-tu tout ça ? Et pourquoi m'aides-tu ? Rien ne t'obligeait à m'accompagner... Que cherches-tu dans leur pays ?

Ash marque la surprise. Il ne s'attendait visiblement pas à ce qu'elle voit clair dans son jeu. Manoa le remarque. Elle ne dit rien et attendant sa réponse. Il lui sourit.

— J'ai déjà réussi par le passé à m'introduire dans le pays et à en ressortir avec toutes ces informations. (Il change de sujet.) Comme je te l'ai dit, les animaux deviennent dangereux la nuit, nous devons rejoindre la capitale tant qu'il fait encore jour !

Manoa prend mal son silence. Néanmoins, elle comprend l'urgence de la situation et l'écoute, acceptant qu'ils se mettent en route. Après cette vague d'émotion, les deux jeunes gens repartent dans un silence pesant.

\* \* \*

Manoa marche la peur au ventre, craignant que les animaux ne se réveillent. À côté d'elle, Ash se montre très serein. Toutefois, la jeune pirate sait très bien qu'il est sur ses gardes.

Soudain, la nuit commence à tomber. Ils sont surpris, ils ne pensaient pas que le temps passerait aussi vite.

— Nous n’atteindront pas Omeville avant la nuit, dit Ash d’une voix lugubre.

Il accélère sa marche. Prudente, Manoa reste collé à lui. Aux aguets, elle craint une attaque d’animaux. Ils scrutent les environs à la recherche d’un abri pour se cacher et attendre que la nuit passe.

— C’est bon ! s’écrie Manoa.

— Chut ! réplique Ash. Les animaux peuvent nous entendre.

— Ah désolée, mais il y a une grotte là-bas.

— Bien vu !

Ils pénètrent dans cette grotte aux parois de pierres grises, fissurées par endroit, et dont l’entrée est en partie camouflée par de la végétation. Les deux compagnons décident de monter la garde, chacun leur tour, pendant toute la nuit.

Durant sa garde, Manoa est très inquiète et fatiguée. Plus loin, des animaux sauvages rodent, ils ne pensent qu’à manger. Néanmoins, elle ne flanche pas.

Plus tard, dans la nuit, un mouval devenu féroce se rapproche de la grotte. Il est tellement discret et se fond si bien dans la nuit, qu’Ash ne l’aperçoit qu’au dernier moment. L’animal l’attaque violemment. Le garçon réussit à éviter de justesse avant qu’il ne lui croque la jambe. Mais le mouval saute sur lui et le maintient au sol avec ses sabots, prêt à le dévorer.

Manoa se réveille en sursaut.

Voyant Ash en difficulté, elle réagit aussitôt.

Elle attrape l’animal à son cou et l’égorge.

## **Chapitre 7**

### **Omeville, la cité des Magiciens**

Ash et Manoa marchent dans Omeville où ils se font passer pour des habitants pour ne pas être repérés. Ils sont arrivés en vue de la capitale au petit matin, très fatigués, ayant mal dormi... Ash reste aux aguets. Il regarde partout s'ils ne sont pas repérés. Quant à la jeune pirate, au départ, elle se sentait en forme. Prête à tout pour découvrir la vérité sur l'auteur des messages et pour sauver sa petite sœur. À présent, elle craint qu'ils se fassent démasquer et attraper. Ils sont si prêts du but... Si bien qu'elle regarde, elle aussi, autour d'eux avec prudence. Au fur et à mesure, ils se tranquilisent. Les vrais habitants ne remarquent rien.

Omeville est une ville gigantesque. L'ambiance y est bizarre... Les gens sont heureux et tout leur paraît joyeux. Ils se disent « bonjour » et « au-revoir » gentiment. Ils semblent tous amis et se montrent très sympathiques entre eux.

Manoa et Ash passent à côté de belles maisons aux murs en pierre et aux toits en ardoise. Autour de toutes ces habitations poussent des fleurs. Toutes les routes en sont jonchées. À certains endroits, elles en débordent. Il en pousse

aussi dans les jardin, dans les parcs. Il y en a tellement que, par endroit, la ville ressemble à un champ de fleurs.

Il y en a même sur les vêtements des habitants.

Des tours, situées autour d'un lac, sont immenses. Elles mesurent plusieurs centaines de mètres de haut. Les habitants accèdent aux entrées situées à chaque étage grâce à des charrettes et à de petits véhicules appelés voitures tirés par des animaux volant aux ailes immenses.

— Ce sont des daugases, explique Ash à une Manoa émerveillée par ce spectacle. Les voitures sont fabriquées dans un métal incassable. Leurs roues, ce sont des pneus increvables.

Ces animaux, à la peau lisse, ont un visage allongé, de grandes ailes aux plumes blanches et quatre pattes, hautes et poilues pourvues de sabots. Manoa est tellement fascinée qu'elle ne semble plus vouloir partir. Ash la tire par la manche.

— Viens, ne restons pas là, ou nous allons être repérés...

Ils passent à côté d'un grand bâtiment orné de pierres précieuses blanches et bleues. Poussée par la curiosité, Manoa s'en approche. Elle voit, par la fenêtre, des enfant âgés de 3 à 12 ans. Elle réussit à entendre qu'on leur explique comment s'occuper de plantes carnivores.

*C'est un cour sur la botanique, comprend la jeune fille. Et c'est une école...*

Elle est troublée. Cela lui rappelle quelque chose.

*Comment est-ce possible ? se demande-t-elle. Je suis une pirate, mes parents sont des pirates. Je n'ai jamais mis les pieds dans une classe...*

— Tout va bien ? lui demande Ash.

— Oui, oui. Ça va, répond-elle vaguement.

Le garçon plisse les paupières, comprenant qu'elle ne lui dit pas tout, mais il n'insiste pas, et ils repartent.

Derrière l'image féerique d'Omeville se cache quelque chose d'autre. Manoa s'en rend compte un peu plus loin. Ash et elle traversent un quartier occupé par des manufactures. Il y a en a qui s'occupe de forger des matériaux, une autre qui coupe du bois et une qui recycle tout ce qui est abandonné par les habitants.

Manoa s'approche d'une de ces manufactures. Par l'une des fenêtres facile d'accès, elle voit que les ouvriers y sont comme des robots. Ils emballent des cartons de bonbons. D'après ce qu'elle comprend en les écoutant parler entre eux, ces cartons seront ensuite livrés aux différentes maisons. Et ça, toute la journée et même la nuit. Seulement après, les ouvriers pourront rentrer dans leur maison.

Tout cela semble normal pour ces gens qui continuent d'avoir l'air très heureux, mais Manoa remarque qu'ils sont tous fatigués. Pourtant, ils continuent ce qu'ils ont à faire, le sourire aux lèvres.

*Ils n'ont plus de magie pour s'occuper de tout ça et c'est trop dur pour eux. Ça se voit... Et malgré tout, ils sont heureux...*

Troublée, elle continue d'avancer au hasard dans la capitale. Elle et Ash ne savent pas trop où aller, mais la jeune pirate se doute qu'elle recevra bientôt un autre message.

Tout en s'enfonçant dans la ville, ils se rendent compte

que les maisons deviennent sales et très abîmées. Leurs locataires sont en train de les réparer. Leurs vêtements sont usés voire troués pour certains.

*Cette ville est pauvre, comprend Manoa C'est bizarre, j'ai toujours cru que ses habitants étaient riches... En vérité, ils manquent d'argent.*

Et là aussi, les gens restent heureux. Ils sourient ou rigolent. Il y en a même qui chantent et qui dansent.

Ash et elle rencontrent aussi des sans abris qui vivent dans la misère et qui ne peuvent pas beaucoup se nourrir. Ils affichent également un air joyeux.

— Ce n'est pas possible, murmure-t-elle. Ils doivent se forcer, non ?

Elle se tourne vers Ash.

— C'est bizarre tous ces gens heureux, non ? lui dit-elle.

Le garçon acquiesce mais ne commente pas, toujours aussi.

*Il sait quelque chose au sujet de cet étrange bonheur, comprend-elle. Mais pourquoi ne me dit-il rien ?*

Elle n'y réfléchit pas plus. Elle vient d'apercevoir le château posé sur un nuage d'orage. Ce château est rayonnant et sa taille est impressionnante. Impossible de le rater. Il en met plein les yeux.

— Voici l'endroit d'où les Quatre Magiciens gouvernent le pays, l'informe Ash.

Le château a été construit en pierres grises et roses. Le toit en triangle de la plus haute tour est abîmé. Il y manque des

tuiles et la charpente en métal est visible. Le nuage sur lequel il est posé est énorme et rose, lui aussi. De celui-ci fuse des éclairs bleu. En-dessous, le tonnerre gronde et il pleut à verse.

À la fois épatés et mal à l'aise, ils se sentent observés par ce château. En-dessous de celui-ci, au milieu de l'orage : un très grand bâtiment noir, barricadé de partout et avec des barreaux aux fenêtres. Manoa est choquée. Elle a entendu parler de cet endroit. Le pays des Magiciens a une haine tellement énorme contre les pirates qu'il les chasse et les enferme ici.

La jeune fille a soudain peur d'y être emprisonnés.

Elle a envie de se sauver de cette ville !

Ash lui pose une main ferme et amicale sur l'épaule.

— Bon, Manoa ! On est venu pour une raison : ta sœur.

Hors de question d'abandonner !

La pirate se reprend :

— Oui, tu as raison. Il ne faut pas que je laisse tomber, Constantine compte sur moi ! Où doit-on aller ? Où m'attend mon mystérieux correspondant ?

— Je ne sais pas non plus. Avançons, nous verrons bien !

Sur ces mots, il se remet en route.

Manoa s'apprête à lui emboîter le pas, mais un oiseau vole vers elle. Elle le reconnaît. C'est celui qu'elle a rencontré au mur. Il a un parchemin garni d'or dans son bec. Il se pose sur son épaule. Elle prend le rouleau de papier. L'oiseau s'en va, Manoa interpelle Ash qui a pris de l'avance sur elle.

— Attends ! J'ai reçu un nouveau message !

Elle court vers lui à toute vitesse.

— Regarde ce que m’a donné le pigeon...  
— Ouvre-le ! la presse le garçon.  
— Oui, oui, c’est bon !  
Elle ouvre le parchemin d’or. Il y est marqué :

« Bonjour chère correspondante. Il te faut entrer dans ce château. Tu me retrouveras dans la plus haute pièce où je me cache. Pour cela, il te faudra entrer par le côté Sud-Ouest du nuage. À cet endroit, il y a un téléporteur, mais il est secret. Il n’apparaîtra que si tu fais cela : deux pas en avant, deux pas à gauche, deux pas en arrière puis tu tapes des mains deux fois. Ce téléporteur te fera arriver dans le hall d’accueil, tu vas devoir te faufiler tout doucement. Les Quatre Magiciens savent que tu viens. Ils vont tout faire pour t’arrêter. Fais attention à leur pouvoir démesuré. Ne les combats pas, tu n’es pas de taille. Mais, je vais les occuper. Il te faudra faire vite ! Prends garde toutefois à leurs crihens. Ils vont te les envoyer...  
Dans ce hall, il y aura une porte géante. Elle donne sur un long couloir. Au bout de celui-ci, tu devras tourner à droite et trouver la porte qui ouvre sur un escalier. Monte ses marches sans jamais t’arrêter. Jamais, tu comprends ? Ou le piège mortel qui s’y trouve se déclenchera et te tuera. Une fois sur le dernier palier, tu seras arrivée à moi... »

— J’ai tout retenu, dit Manoa en regardant le message tomber en poussière. Mais comment atteindre le château ?  
Ash a un air mystérieux.

— Ne bouge pas, j'arrive !

— Mais ? Mais ?

Il ne lui laisse pas le temps de s'exprimer plus et disparaît au coin d'une rue.

Dépitée, Manoa s'assoit sur un banc et attend. Elle pense à ce que Ash est parti faire et à sa petite sœur. Puis, l'idée qu'on puisse la reconnaître et l'emprisonner revient en elle. Cette fois, la jeune pirate ne se laisse pas impressionner et ne se laisse pas gagner par la peur.

Elle observe les habitants autour d'elle. Pas un ne la soupçonne. Tous vaquent à leurs occupations : ils se baladent, discutent ou rigolent entre eux en marchant ou sur le seuil de chez eux. Certains cultivent leur potager.

Elle surprend la conversation d'un petit groupe passant à côté d'elle. De ce qu'elle entend, certains croient que les pirates vivent très heureux et sans problèmes dans une ville appelée La Colline des Mers où ils y feraient toujours la fête.

Elle se renfrogne.

*Très heureux ? Sans problèmes ? Ils ne savent pas ce que c'est que d'être pirate... Comme si on passait notre temps à nous amuser ? Pff... Qu'est-ce qu'ils sont bêtes !*

L'un des habitants les envie et les trouve même héroïques. Contente, elle se sent valorisée. Elle qui croyait, comme tous ses amis pirates, que les habitants de ce pays étaient autoritaires, égoïstes, possessifs et arrogants, est étonnée. Même s'ils racontent n'importe quoi, ils ne ressemblent pas du tout à ça.

Ash revient avec le sourire aux lèvres et interrompt le cours de ses pensées :

— Viens vite, Manoa !

Elle le suit et... Ta-daaaa ! Une charrette tirée par des daugases les attend dans un parc où il n’y a personne.

— Je l’ai volée dans une entreprise de transport pas loin d’ici, explique-t-il.

— Génial ! s’excite Manoa. J’ai toujours rêvé de voler au-dessus des nuages. Et puis, on va voir à quoi ressemble l’intérieur de ce château !

Ash interrompt son empressement.

— Ne te réjouis pas trop vite. Rappelle-toi du message, ce n’est pas un endroit joyeux à l’intérieur. Loin de là... Et puis, il va falloir passer entre les éclairs de l’orage. De plus, nous devons faire attention, les Quatre Magiciens savent qu’on est là. Et, même si la personne qui t’a fait venir ici affirme qu’elle les retiendra, je pense qu’on aura affaire à eux... De plus, Ewan voudra certainement se venger. Bien que la destruction de sa montre, l’ait privé de sa toute puissance, il a encore assez de magie en lui pour ça.

Elle perd son sourire.

— J’avais oublié ce détail, je me suis emportée. Allons-y ! Il faut nous dépêcher avant qu’on ne nous remarque ! Pourvu qu’il ne nous arrive rien de grave, sinon personne ne pourra sauver Constantine...

Ash regarde l’orage et acquiesce.

Tous deux savent qu’ils ne lâcheront pas l’affaire et se

dirigent vers la charrette. Le garçon prend les rênes et lance l'attelage vers le château.

Très vite, la pluie leur tombe dessus. Les éclairs bleus zèbrent le ciel autour d'eux, manquant de les griller à chaque seconde. L'orage gronde beaucoup comme s'il les menaçait de les détruire. La tempête grandit. La pluie s'énerve, c'est un tel orage que Manoa sent des milliers de gouttes lui tomber dessus. Il y en a tant qu'elles lui donnent l'impression de ne pas être des milliers mais des millions.

Leur vol ne se passe pas sans accroc. Il pleut à torrent, et Ash se retrouve très vite en difficulté. Il manque plusieurs fois de tomber, si bien que les daugases font de grands écarts et que la charrette manque de basculer.

Comme il ne réussit pas à mener les daugases au milieu de ce chaos, Manoa s'empare des courroies de cuir.

— Laisse-moi conduire ! Il faut le pied marin dans ces conditions. Moi, je l'ai. En tant que pirate, je m'y connais en tempête !

Le chariot tangué, il monte de plus en plus haut à travers la pluie. Manoa tient bon. Elle évite avec facilité les éclairs devinant à chaque fois où ils vont tomber.

La pluie se change en grêles. La pirate en reçoit sur la tête. Le coup est si fort qu'elle manque de s'évanouir. Pour autant, elle ne lâche pas les rênes. Le chariot ralentit.

Elle reprend ses esprits et repart à l'assaut du ciel !

Ash enlève son manteau et le tend au-dessus d'elle à bout de bras pour la protéger.

Cela dure de longues minutes, puis, d'un coup, plus rien. C'est le grand soleil. Le ciel est bleu. Ils sont passés au-dessus du nuage !

Ash et Manoa sont soulagés. Ils sont enfin tranquilles – du moins pour l'instant. Ils sont tellement heureux qu'ils ne font plus attention à rien, profitant du vol au-dessus des nuages et du spectacle du ciel ensoleillé qui s'étend autour d'eux...

## Chapitre 8

### La vérité sur le pays des Magiciens

Manoa et Ash arrivent sur le nuage et atterrissent sur son côté sud-ouest comme indiqué dans le message.

Le garçon félicite la pirate :

— Bravo ! Si nous sommes-là, c'est grâce à toi !

Elle lui retourne un large sourire. Voler ainsi et manœuvrer les daugases, cela a été incroyable ! Jamais elle ne s'est sentie aussi bien ! Décidément, nettoyer l'Aurora ce n'est pas fait pour elle !

Elle regarde Ash. Les secousses l'ont rendu nauséeux et il semble heureux que leur charrette se soit arrêtée. Il descend et se sent visiblement beaucoup mieux. Quand, à son tour, elle pose le pied sur le nuage rose bonbon, elle se sent bizarre. En dessous, c'est mou et légèrement rebondissant. Elle touche le sol du doigt. C'est doux...

*Quel endroit étrange, pense-t-elle.*

Jamais elle n'aurait cru un jour pouvoir marcher sur un nuage. Elle aimerait bien s'y allonger pour voir ce que cela fait, mais elle sait qu'elle n'est pas là pour ça.

Ash et elle lèvent la tête vers le château des Quatre Magiciens.

Malgré leur courage et leur détermination, ils se sentent écrasés par le bâtiment fortifié tellement il est grand.

Ils reprennent leurs esprits. La jeune pirate se remémore le message. Elle fait deux pas en avant, deux pas à gauche, deux pas en arrière et elle tape deux fois dans ses mains.

Un cercle noir, dont l'intérieur est tout sombre, apparaît derrière eux. Ils décident d'y entrer. Pendant quelques minutes, ils se retrouvent dans le vide. Perdue, croyant sa dernière heure arrivée, Manoa repense à sa vie sur le bateau avec Zarina, Maoï et sa sœur. Puis, elle et Ash se retrouvent dans une pièce plongée dans l'obscurité.

Après quelques pas prudents, des lampes fixées aux murs s'allument. Ils sont dans un hall d'entrée rectangulaire. Un tapis rouge en recouvre le sol. Derrière eux, le téléporteur disparaît en silence.

— Méfions-nous, ça me paraît trop simple, suspecte Ash.

Il s'équipe de son pistolet tandis que Manoa dégaine son sabre de pirate. Au fond de ce hall se trouvent quatre portraits en pied encadrés. L'un d'entre eux est celui d'un adolescent aux yeux émeraudes, aux cheveux bruns et au gros nez arrondi.

Manoa le reconnaît.

— C'est Ewan..., murmure-t-elle.

Sur le deuxième tableau, est peint un homme au nez crochu en tige bleu marine, portant des lunettes, un chapeau, une cape et des bottes tous bleus. Il est le plus grand. Il a des yeux cristal, des cheveux sombres et une longue barbe noire.

— Lui, c'est Huguriel, commente Ash. Et viennent ensuite Irisaline et Van Djla.

La première est une femme aux yeux d'obsidienne portant une longue robe noire sur laquelle s'entrecroisent et se déchaînent des flammes et des éclairs. L'autre est petit et s'habille avec un manteau gris et un chapeau blanc. Derrière ses lunettes noires, ses yeux rubis mettent mal à l'aise. Il s'agit de Van Djla.

Des statues en or, ornée de pierres précieuses, les représentent également.

— Quel égo, ils ont ! commente Manoa qui, pour autant, s'émerveille : ça pourrait être intéressant de récupérer ces statues et de les fondre. Ça nous en ferait des pièces ! Sans parler de toutes ces pierres précieuses qu'on aurait !

Dans un aquarium géant, à l'autre bout de la pièce, nagent des aquafishs exotiques extraordinaires. Ash et Manoa ne perdent pas leur temps à les contempler. Ils repèrent la porte géante. Les poignées et les serrures de ses doubles-battants sont également en or. Le hall est vide. Il y a un tel silence que l'ambiance en est lugubre. Les deux intrus se faufilent le long du mur jusqu'à la grande porte.

*Ce silence fait froid dans le dos, se dit Manoa. Dans cet endroit, il devrait y avoir des gens, de l'agitation, de la vie...*

Ash est sur ses gardes. Il sort son pistolet. Il s'attend à ce qu'on les attaque.

Quand ils ouvrent les deux battants de la grande porte, ils trouvent le long couloir dont parlait le message. Il est plongé

dans l'obscurité. Une sale odeur les prend à la gorge et les empêche de respirer, comme une odeur de plat qui aurait pourri...

— C'est quoi cette odeur de crihien mouillé ? s'exclame Manoa qui avance d'un pas.

Des lumières s'allument. Quatre crihiens géants surgissent devant elle et les attaquent. Ash a le réflexe d'attraper Manoa et de la tirer en arrière avant qu'une mâchoire énorme ne se referme sur elle.

Ils roulent dans le hall, Ash perdant son pistolet dans la confusion. Ils se relèvent tandis que les énormes molosses foncent sur eux. Mesurant trois mètres de haut, ils ont le poil rouge, un long corps impressionnant et rapide malgré leur poids et de grosses pattes dont les griffes acérées brillent d'une lueur mortelle. Dans leurs yeux globuleux se reflète toute leur méchanceté. Ils portent autour de leur cou un collier noir aux pointes blanches. Leurs mâchoires s'ouvrent sur des crocs aiguisés et sur deux canines longues et pointues prêtes à déchiqueter les deux intrus.

*Leurs mâchoires sont capables de manger leurs proies en une seule bouchée,* réalise Manoa dans un frisson de terreur pure.

Ash s'équipe des cylindres métalliques passés à sa ceinture.

— Ce sont les familiers des magiciens, dit-il. Ils nous les ont envoyés !

Les quatre mastodontes bondissent sur eux. D'un coup de leur puissante mâchoire, ils essaient de broyer les deux intrus. Ash saute, roule au sol, court pour éviter leurs attaques.

Manoa fait un grand saut en arrière. Elle se jette vite au sol pour esquiver. Puis, elle roule, se relève et court loin des crihiens. Le garçon la rejoint.

— Mes bombes toxiques, c'est le moment ! dit-il en lui tendant ses deux cylindres. Appuie sur le bouton qui est en-dessous et jettent-les vers leurs yeux. Il faudra bien viser, on n'aura pas d'autre chance !

La jeune pirate acquiesce avec détermination.

— Je ferai mouche, pas d'inquiétude !

Elle rengaine son sabre et prend les étranges objets. Ash tire deux autres cylindres de sa ceinture. Le bouton en question poussé, tous deux jettent leur projectile devant les yeux des créatures. Une explosion retentit et leur faciès est aspergé d'eau.

Les crihiens hurlent à la mort. Ils s'écroulent au sol, roulent sur eux comme pour se débarrasser du produit toxique.

— Sauve-toi ! Pars ! crie soudain Ash à Manoa. Je vais les retenir !

— Quoi ? Il en est hors de question ! Je ne vais pas t'abandonner entre leurs griffes !

— Ne t'en fais pas, j'arriverai à les gérer ! Tu as d'autres priorités !

— Mais...

— Je te rejoindrai, fais-moi confiance ! Fonce sauver Constantine !

Les larmes aux yeux, elle hoche la tête à contre-cœur. Et, pendant que les crihiens sont pliés en quatre, la jeune fille passe sans se faire remarquer des mastodontes.

Ash fixe les créatures. Il sait que ce sera difficile de respecter sa promesse. Mais il ne baissera pas les bras.

*Je dois me débarrasser de ces monstres. Sinon, la mission que l'on m'a confié sera un échec.*

L'un des crihiens se relève déjà. Il ignore le garçon pour se tourner vers le couloir où est partie Manoa.

Ash sort de sa veste, un objet dont il savait qu'il en aurait l'utilité : une balle.

*Après tout, malgré leur taille, ce ne sont que des crihiens,* pense-t-il en la lançant vers le fond du hall.

Aussitôt, le mastodonte s'élançe après elle.

Il roule jusqu'à son pistolet abandonné au sol. La seconde suivante, Ash abat le crihien sur place. L'animal tombe au sol, devient gris puis s'éparpille en poussières pailletés qui se dispersent dans les airs.

Les trois autres crihiens se relèvent. Ils se retournent et courent vers lui en aboyant. Ils sont aveugles mais leur flair permet de repérer leur proie. La souffrance qu'ils ressentent aux yeux décuple leur fureur.

Le jeune homme tire deux balles qui atteignent leur cible. Les créatures crient de douleur avant de tomber et de se transformer en cendres. Ash ne parvient pas à tirer la troisième balle. Son arme est à court de munitions.

— Oh flûte de flûte ! Comment vais-je faire ?

Il récupère le collier de la licornia – qui depuis sa dernière utilisation a eu le temps de se recharger. Il n’a pas le temps de l’utiliser, un grand coup de pattes s’abat sur lui.

Ash bondit en arrière, fait une roulade et se relève.

Il s’en est joué d’un millième de seconde.

Malheureusement, il a laissé tomber le bijou lanceur de lave. Le crihien survivant s’approche de l’arme et d’un coup de mâchoire la réduit en miettes. Puis, il se ramasse sur lui même pour bondir sur sa proie.

Ash lui fait face, prêt à défendre chèrement sa peau. Il réfléchit, il doit trouver une solution. Il aperçoit alors une épée accrochée au mur derrière l’énorme bête.

Il court à toute vitesse vers le crihien, fait une glissade sous ses pattes. Le temps que l’animal se retourne, il est déjà devant l’arme. Il casse les accroches qui servent à maintenir l’épée au mur.

Le regard sans pitié, il tient la lame aiguisée, déterminé à en finir. Le crihien le fixe avec méchanceté, la queue dressée. De sa gueule aux crocs, luisants de bave, monte un grondement mauvais. Ash lui rend son regard, sans faillir.

Le mastodonte s’élance vers lui. Le jeune homme court à sa rencontre en criant « À attaque ! » Au moment où la mâchoire tente de se refermer sur lui, Ash saute sur le museau de l’animal et lui enfonce l’épée dans l’œil.

La créature hurle de douleur. Il en profite pour lui enfoncer la lame dans sa gorge. La bête s’écroule, morte...

Essoufflé, Ash la regarde avec satisfaction.

— Bon débarras ! dit-il avant de se remuer : Allez, je ne dois pas perdre une seconde de plus...

La jeune pirate est déjà loin devant... Il ne va pas la rejoindre, il a autre chose à faire.

\* \* \*

Manoa remonte à une vitesse folle le couloir, s'en voulant d'avoir laissé Ash tout seul. Elle a de la peine pour lui.

*Il pourrait mourir !*

Elle entend les crihiens aboyer derrière elle.

Elle s'arrête. Elle entend des déflagrations, des cris bestiaux de douleur. Puis, plus rien. Elle attend quelques secondes mais Ash n'apparaît pas.

Elle se sent très mal. Il est peut-être blessé ou pire...

Finalement, elle continue sa route et essaye de ne pas faire attention à ce qui se passe dans le hall.

Après un long moment à courir, elle parvient à une intersection. Elle tourne à droite et arrive devant une porte en bois très claire pleine de serrures.

Par chance, elle est ouverte !

Elle la pousse et se retrouve devant un escalier en pierre. Elle gravit les marches d'un pas ferme tout en restant prudente. Elle a toujours le dernier message en mémoire : « Monte ses marches sans jamais t'arrêter. Jamais, tu comprends ? Ou le piège mortel qui s'y trouve se déclenchera et te tuera. Une fois sur le dernier palier, tu seras arrivée à moi... »

Elle gravit les marches sans s'arrêter. Les escaliers en

spirale la mènent vers les hauteurs du château. Au bout de 25 minutes à monter en tournant, elle pose le pied sur un palier où se trouve une autre porte. En face de la pirate, l'escalier devient droit tout en continuant à grimper. Ses murs sont en or et ses marches en argent massif.

Manoa hésite à cause de la menace. Elle ralentit le plus doucement possible pour ne pas s'arrêter et observe la porte sur le palier. Le bois, qui la compose, semble très vieux. Elle présente de nombreuses serrures. Beaucoup plus que celle du couloir.

Manoa a l'impression d'être attirée par cette porte intermédiaire. Elle a envie d'avancer et d'accélérer pour rejoindre l'escalier droit et ne pas être victime du piège, mais la pression devient plus forte.

*Cela doit être un test ou un piège mis en place par les Quatre Magiciens. Si j'échoue, je meurs !*

Tout à coup, elle se sent libérée de la menace, et s'immobilise. Rien ne se passe, rien ne vient la tuer. Aucun piège ne se déclenche. Toujours attirée, elle s'approche de la porte.

Elle a très peur de l'ouvrir car elle ne sait pas ce qu'il y a derrière. Néanmoins, elle touche l'une de ses serrures.

Un *clac !* retentit.

La porte ouvre sur une immense bibliothèque.

Manoa est très surprise. Pour elle, l'auteur du message lui a fait peur pour qu'elle n'entre pas là...

*Il craint que je lise un livre ? Ça n'a pas de sens... Elle entre lentement dans la pièce. Qu'est-ce qu'il y a ici que je ne dois pas découvrir ?*

À la gauche de la porte d'entrée se trouve une armoire remplie d'énormes dossiers sur lesquels sont inscrits des noms. À la droite, se trouvent une chaise et une table. Des tableaux décorent le mur à cet endroit. Les autres murs sont couverts de bibliothèques remplies de livres colorés, d'ouvrages anciens ou encore de lettres. Ces bibliothèques sont tellement grandes qu'il faut carrément une échelle pour atteindre les rayonnages du haut. Au milieu de la grande pièce, un livre est posé sur un pupitre de bois blanc.

L'endroit sent le renfermé et la poussière. Elle n'y entend pas un bruit. Le silence y est complet. Elle s'approche de la table. Dessus, se sont alignés des poèmes.

— *Manoa, mon enfant...*

Elle sursaute.

*On dirait que quelqu'un m'a appelée ? Serait-ce encore un de ces tours de manipulation télépathique utilisés par Ewan ?*

Elle fait volte-face, sur la défensive.

Une étrange lumière orange illumine l'ouvrage posé sur le pupitre. La jeune fille le contemple attentivement.

Elle entend une voix qui en émane.

— *Viens à moi, lui dit-elle. Le moment est venu...*

Elle lui semble familière et ne l'effraye pas du tout.

Un puissant sentiment de tristesse lui fait monter les larmes aux yeux. En même temps, une étrange plénitude l'enveloppe.

*C'est cette voix qui m'a écartée de l'escalier et qui m'a poussée ici, comprend-elle.*

La jeune fille s'approche de plus en plus de l'endroit d'où elle semble provenir et se retrouve devant le livre posé sur le pupitre.

*Il est enchanté...*

Elle se penche sur sa couverture. Il a pour titre : *Le secret d'une pirate*.

L'ouvrage s'ouvre comme si un coup de vent était intervenu. À l'intérieur, sur ses pages, beaucoup de gravures. Et une photo. Celle d'une famille, avec les noms de ses membres, dont deux enfants. Des filles. Et il y a une histoire...

Manoa la lit... et tombe de haut. Abasourdie, elle recule.

— Ce... ce n'est pas possible... Non ! Pourquoi m'as-tu menti, Zarina ! Pourquoi nous as-tu menti ?

Elle se pose quelques instants. Puis, ne voulant pas perdre une minute de plus à reprendre ses esprits, elle quitte la bibliothèque plus déterminée que jamais à rejoindre le haut de l'escalier.

— Je ne sais pas qui est réellement cette Despéria, mais elle a intérêt à sauver Constantine !

D'après le livre, ce serait cette Despéria qui serait à l'origine de tout !

\* \* \*

L'Aurora vole dans le ciel violet au milieu des nuages rouges clairs. Il traverse le pays des Magiciens. Zarina se tient droite en maniant le gouvernail et regarde l'horizon d'un air déterminé.

Manoa lui manque. Et même si elle est en colère contre elle, la capitaine ressent de l'admiration pour l'adolescente.

*Quel courage, petite ! Tes parents auraient été fiers de toi. Mais si seulement, tu m'avais laissé faire. C'est ensemble que nous mènerions cette attaque !*

Yunga et Calie, le père et la mère de Manoa. Ses amis...

Depuis le début, Zarina cachait sur son bateau un cube magique, donné par les parents de sa jeune pirate. Un cube à utiliser en extrême urgence. Ce jour est arrivé. Grâce à un rayon d'énergie pure que cette arme possédait en elle, Zarina a pu briser le mur protégeant le pays des Magiciens.

C'est le premier des trois pouvoirs que possède cet objet magique. Leur deuxième permettant au bateau de voler...

La capitaine se sent mal d'utiliser le présent de ses amis alors qu'elle ne sait pas ce qu'il est advenu d'eux. Néanmoins, elle n'avait pas le choix. Elle doit sauver Manoa et Constantine à tout prix !

*Certes, Ash est là, pense-t-elle. Mais il ne pourra pas affronter les Quatre Magiciens à lui tout seul. Pour que Manoa puisse vaincre, il a besoin de plus de force. La nôtre !*

L'Aurora passe à présent au-dessus d'une forêt. Au loin, se découpe Omeville.

— Tenez-vous prêt, répète-t-elle à ses pirates. On risque d'être attaqués à tout moment !

— Soyez prêts ! Prêts ! Prêts ! crie le perroquet Coco sur son épaule. Bande de flemmards !

Tout à coup, deux sorciers apparaissent de nul part.

— Huguriel et Irisaline ! s'exclame Zarina.

— Au secours ! Au secours ! fait écho Coco en s'envolant. L'ennemi est là ! Au secours ! Pauvre de nous !

— N'ayez pas peur, compagnons ! hurle Zarina. Si nous gagnons ce combat, nous le gagnerons pour toujours et à jamais !

Sûr de lui, son équipage lui crie :

— Nous allons les battre pour la liberté !

Et Coco d'ajouter en volant au-dessus du bateau :

— Pour Manoa ! Pour Constantine !

Ce à quoi l'ensemble des pirates, prêts à se battre, répondent, armes levées :

— POUR MANOA ! POUR CONSTANTINE !

— Voyons voir cela ! s'amuse Irisaline, sûre de sa magie.

Aussitôt, la foudre s'abat à plusieurs endroits du bateau.

Huguriel ne reste pas inactif. Il soulève du sol d'énormes rochers qu'il fait monter, à une vitesse inouïe, vers le dessous de la coque du navire. Contre toute attente, l'Aurora résiste à leurs attaques. Zarina sourit.

Un bouclier d'énergie pure entoure son bateau. Le troisième et dernier pouvoir du cube, donné par les parents de Manoa, qui permet d'être protégé des coups magiques.

— Armez les canons ! ordonne Zarina. Sortez les pistolets et les armes de jets !

Des pirates actionnent leurs canons à congélation pour cryogéniser les deux magiciens. Les autres s'équipent de leurs pistolets, de harpons et d'arbalètes.

Huguriel, qui a le pouvoir de création, et, Irisaline le pouvoir de destruction, combinent leur magie pour créer des cocotiers lanceurs de noix de coco explosives. Avec, ils cognent sans relâche le bateau. La puissance de leurs attaques répétées est telle que le bouclier vole en éclat.

— Peste et damnation ! jure Zarina entre ses dents.

Bras levés, Huguriel fait monter jusqu'à lui toutes les maisons d'un village à proximité, déserté par ses habitants à la dernière minute. Il les rassemble toutes en une énorme boule de matériaux qu'Irisaline transforme en bombe de feu. Une bombe qui, l'instant suivant, a raison du bateau des pirates.

L'Aurora périt dans les flammes...

## Chapitre 9

### Despéria

Manoa monte les marches le plus vite possible. Elle parvient, en sueur, sur le dernier palier. La porte qui s’y trouve mesure quasiment dix fois sa taille. Fabriquée en métal, elle est couverte de détails dorés. Ils sont si beaux que Manoa, qui a hâte d’en découdre, en oublie un instant sa mission.

Elle reprend ses esprits et ouvre la porte... Elle passe la tête dans l’ouverture et se retrouve face à une magnifique salle du trône ornée d’or et d’argent. Elle en est éblouie.

La dénommée Despéria dont parle le livre – *Le secret d’une pirate* – est assise, les bras et les jambes croisées, sur un trône décoré de rubis.

Cette Despéria est une femme d’à peu près 25 ans aux yeux gris et aux cheveux longs et noirs, comme ceux de Manoa. Grande, mince et musclée, elle porte une longue robe noire, une cape et des bottes rouges. Elle tient un spectre dans ses mains. Une couronne est posée sur sa tête.

*Elle me ressemble...*, se dit la jeune pirate, choquée.

— Te voilà enfin, dit la femme en se levant de son trône.

Contente, elle sourit méchamment. Voyant que Manoa regarde autour d’elle, Despéria éclate de rire.

— Il n’y a personne d’autre que nous deux. Vois-tu, je maîtrise tous les collèges de magie du pays. Je suis la plus puissante !

Manoa claque la porte derrière elle, le visage plein de rage et de haine.

— Tu t’es débarrassée de nos parents et tu as rendu malade Constantine !

Despéria se fige. Ses yeux s’écarchillent de colère.

— Tu... Tu as lu le livre ? Co... Comment est-ce possible ?

Elle fait de grands gestes et continue avec agressivité :

— Tu n’aurais jamais dû t’arrêter devant la bibliothèque ! Je... je t’avais prévenue. Il y avait un piège, et j’avais bloqué la porte ! Tu n’aurais même pas dû pouvoir ouvrir ce livre...

Elle serre les poings.

— Nos parents... Oui, je comprends... Ces fourbes, ce sont eux les responsables. Ils ont créé ce livre et l’ont enchanté pour qu’il réagisse à ta présence et désamorce tous les pièges à proximité de ses pages. J’aurais dû le deviner...

Elle hurle de frustration.

— Ce livre, précise Manoa, que tu as essayé de détruire, sans succès. Nos parents l’ont rendu indestructible...

C’est ce qui était écrit en introduction de son histoire.

L’adolescente connaît désormais toute la vérité : sur ses parents, qui n’étaient pas des pirates ; sur son abandon, qui n’avait rien à voir avec ce que lui a raconté Zarina ; sur les raisons pour lesquelles cette Despéria l’a obligée à venir jusqu’à elle et a

rendu malade Constantine ; Constantine qui n'est pas sa véritable sœur...

Elle a tout lu dans le livre de la bibliothèque.

Despéria est sa sœur aînée. Yunga, leur père, et Calie, leur mère, étaient des magiciens. Tous deux gouvernaient le pays. Ils étaient la famille royale. Grâce à leurs sortilèges, ils étaient capables de guérir des gens ou de les rendre malades, et plus encore : voyager dans le temps, connaissant ainsi les plus grands secrets à ne pas dévoiler.

Despéria, leur fille aînée, voulait le pouvoir. Jeune, c'était une enfant très méchante et diabolique. Elle s'en prenait souvent à Manoa. Avec l'âge, malgré l'éducation de leurs parents, au grand désespoir de ces derniers, cet état d'esprit ne s'améliora pas. Bien au contraire. Plus elle grandissait, plus elle devenait machiavélique...

En tant qu'aînée, Despéria devait prendre la suite de ses parents. Quand elle fut en âge de gouverner, Yunga et Calie refusèrent de lui donner les rênes du pays car elle était trop méchante et trop dangereuse.

S'étant préparée à une telle décision de leur part, Despéria leur jeta un sort et réussit à leur voler le pouvoir de guérison et de mort. À partir de là, ça n'a plus été pour les deux monarques et leur royaume.

Tout a été très facile pour Despéria. Après avoir ensorcelé plusieurs personnes qu'elle détestait personnellement, elle a vaincu ses parents. Grâce à la magie de guérison et de

mort, elle les a rendus malades pour les affaiblir. Ensuite, pendant leur sommeil enfiévré, elle les a emprisonnés.

Mais elle n'avait pas obtenu tout ce dont elle voulait.

Ayant conscience des ambitions de leur fille aînée et du danger qu'elle représentait, son père et sa mère cachèrent leur magie du temps en Manoa. Manoa que Despéria avait toujours vu comme une concurrente. Même si Manoa ne s'en souvient pas, petite, elle voulait toujours montrer à ses parents qu'elle saurait gouverner comme eux. Manoa qui, de part la mentalité de sa sœur aînée, hériterait du trône et que Despéria voulait voir morte.

Yunga et Calie auraient pu retourner dans le passé et changer les choses. Ils s'y refusèrent. Pour plusieurs raisons. Ils avaient décidé de ne jamais modifier le cours du temps, car cela serait un jeu sans fin et source de bien trop de problèmes. Ils respectèrent leur principe. Et puis, ils avaient compris une chose : parfois, modifier un événement ne l'empêchait pas d'arriver. Celui-ci était juste décalé et finissait tout de même par survenir. Et là, ils savaient, tous deux, que ce coup d'état de la part de leur fille aînée arriverait, même s'ils changeaient les étapes du temps.

Ils se résignèrent à leur sort. Mais pas sans avoir mis sous protection Manoa.

Yunga et Calie étaient des amis de Zarina. Ils confièrent leur benjamine – et le pouvoir qui était en elle – à la capitaine des pirates avant qu'il ne leur arrive malheur.

— *Prends extrêmement soin de notre fille chérie. Un jour, elle nous sauvera tous et la paix reviendra*, leur dirent-ils en la lui donnant.

Manoa n'avait que 5 ans. Sa mémoire fut effacée pour qu'elle ne se rappelle pas des moments très douloureux où elle avait été séparée de ses parents et pour qu'elle ne cherche pas à affronter Despéria.

La jeune pirate comprend mieux cette impression de déjà-vu qu'elle a ressentie en traversant la ville. Ses souvenirs étaient en train de revenir...

Avec un malin plaisir, Despéria lui raconte ce qu'il s'est passé après l'emprisonnement de leurs parents. Cela ne s'est pas passé comme elle le souhaitait. Ce sont les conseillers du roi et de la reine qui ont pris le pouvoir. Ainsi est née la gouvernance par les magiciens Huguriel, Irisaline, Van Djla et Dévian qui fut ensuite remplacé par Ewan.

Despéria voulait être plus que tout à la tête du pays. Grande magicienne, elle n'était toutefois pas assez forte pour les combattre de front, alors elle prit le temps de créer une baguette de manipulation. Grâce à elle, Despéria réussit à contrôler les magiciens. Ainsi, en secret, réussissait-elle à diriger le pays...

Malheureusement pour elle, quand il intégra le quatuor, Ewan – qui n'était pas encore contrôlé – comprit tout. Il libéra les trois autres magiciens qui, pendant un court instant, ne se retrouvèrent plus sous l'emprise de Despéria. Profitant de ce court moment, les Quatre Magiciens réussirent à augmenter leur pouvoir en récupérant toute la magie des habitants. Celle-ci se

retrouva dans la Grande Pierre Violette, dans laquelle ils purent puiser sans limite.

Pour éviter que les habitants ne se révoltent – car sans magie, la vie est devenue trop difficile pour eux –, ils leur font boire une boisson chaque matin et ils deviennent heureux en un rien de temps. De plus, les Quatre Magiciens en ont profité pour instaurer une taxe auprès des habitants. Soit, ils la paient, soit ils quittent le royaume. Et, avec l'existence du Mur, c'est pour eux, la mort assurée. Ainsi s'enrichissent-ils...

Le Magicien Dévian qui s'opposa à cette pratique fut tué et remplacé par Ewan.

*C'est cette boisson qui force les habitants à sourire, comprend Manoa à ce stade de l'histoire. Ils les obligent à être heureux pour mieux les tromper et en profiter pour s'en mettre plein les poches. C'est cruel de leur part !*

Avec tout ce pouvoir en eux, ils échappèrent au contrôle de Despéria et se préparèrent à la vaincre. Pour autant, la craignant encore tout de même, ils n'ont pas agi contre elle, préférant attendre une opportunité qui leur donnerait l'avantage.

De son côté, Despéria savait le combat proche. Ayant conscience de leur puissance et la redoutant, elle chercha la trace de Manoa. Grâce au pouvoir du temps caché dans sa sœur, elle pourra l'emporter contre eux. Elle compte retourner dans le passé et les tuer dans leur enfance.

Ayant appris cela, les magiciens firent tout pour que Manoa n'arrive pas jusqu'à elle.

*C'est méchant de leur part ! s'indigne Manoa. Ils auraient dû tout faire pour m'aider contre Despéria et me sauver d'elle. Sauf qu'ils ont compris que j'aurais agi contre leurs intérêts.*

Elle fusille Despéria du regard et déclare, sabre au poing :

— Jamais je ne t'aiderai à vaincre ces magiciens ! J'exige que tu me donnes le traitement pour soigner ma sœur !

— C'est moi, ta sœur ! enrage Despéria, furieuse. Pas cette Constantine ! (Elle souffle, reprend sagement ses mots, et devient mielleuse.) D'ailleurs, à son sujet, je l'ai enlevée. Elle est prisonnière de ce château. Je pourrai la soigner si tu acceptes de m'aider. Dans le cas contraire, elle mourra...

Manoa se fige.

— Tu mens ! Jamais tu n'aurais pu l'enlever ! Zarina t'en aurait empêché !

— Ta Zarina ? Laisse-moi rire. Ses idiots de pirates et elle n'ont pas été de taille face à ma crayasse !

Despéria dessine une fenêtre dans l'air dans laquelle apparaît une image de sa sœur : Constantine est allongée dans une pièce qui n'est pas celle de l'Aurora. Souffrante, elle tousse.

Manoa repère les fers qui la retiennent prisonnière.

*Elle ne me ment pas. Constantine est entre ses mains !*

— Je veux que tu ouvres la porte qui est en toi. Je veux ce pouvoir que toi seule peux libérer. Ce pouvoir du temps...

Manoa reste silencieuse. Despéria et elle se regardent dans le blanc des yeux.

— Je refuse de t'aider à cause de tout ce que tu as fait !  
Rends-moi ma petite sœur !

— Non ! Je ne vais pas te rendre Constantine. Si tu veux la revoir, tu vas devoir céder et ouvrir cette porte qui est en toi. Si tu ne le fais pas, ta fausse sœur mourra !

— Quoi ? Ma « fausse sœur » ? Sache qu'à mes yeux et pour mon cœur, c'est elle ma vraie sœur ! De toutes manières, tu ne la tueras pas. Sinon, tu n'obtiendras plus rien de moi. C'est dans ton intérêt qu'elle vive. Je me battrais contre toi !

Despéria éclate d'un rire sadique.

— Très bien, si tu veux la revoir, tu devras m'affronter... Et souffrir ! Quand tu en auras assez de souffrir, tu me supplieras. Tu n'auras alors pas d'autre choix que d'ouvrir la porte qui est en toi et me donner ce qui me revient de droit !

Manoa brandit son sabre avec un regard déterminé. Le visage rempli de colère, elle charge Despéria qui disparaît et réapparaît dans son dos après qu'elle ait donné un coup de sabre dans le vide.

La jeune pirate charge et frappe à nouveau, mais son ennemie esquive facilement ses coups en disparaissant à chaque fois. Despéria s'amuse, puis, lassée, réplique en lançant un sort de dispersion. Le sabre s'évapore d'un seul coup. Manoa est désarmée. Elle cherche une arme aux alentours mais ne trouve rien d'utile. Déboussolée, elle ne sait comment réagir.

Une épée de magie apparaît dans la main de Despéria. La seconde d'après, elle se multiplie en huit versions d'elle-même.

Manoa dresse les poings. Elle n'a pas peur et dit :

— Tu peux invoquer autant de clones que tu veux, je les affronterai tous à mains nues !

Elle fonce sur un clone, équipée de sa seule arme : son courage. Quand elle le touche, il s'évapore sous la forme d'une fumée colorée. Elle réplique en sautant sur tous les autres qui ne se défendent pas et disparaissent quand elle les transperce. Elle trouve alors la véritable Despéria qui la repousse violemment d'un coup de son épée de magie.

Huit autres clones apparaissent.

— Passons aux choses sérieux ! rigolent-ils tous en même temps.

Armés de leur épée de magie, ils attaquent Manoa qui ne peut rien faire. Assaillie de toute part, elle se prend des coups mais elle survit. Les attaques de Despéria ne sont pas mortelles.

*Elle m'affaiblit*, hoquette Manoa penchée en avant, essoufflée, les vêtements en lambeaux, le sang coulant de ses blessures.

Elle ne se sent pas assez forte contre sa sœur aînée, mais elle sait une chose : *Elle ne peut pas me tuer, elle a besoin de moi...*

Les versions de Despéria surenchérisent en lançant des boules de feu. Manoa esquivé pour ne pas être carbonisée.

*Elle joue avec moi*, comprend la jeune pirate. *Je ne peux rien faire contre elle...*

Elle est désespérée, et n'en peut plus... Épuisée, elle s'effondre.

*Non, je continue... Jamais, je n'abandonnerai !*

Même si Constantine n'est pas sa vraie sœur, elle ne veut pas la perdre ! Elle se relève, pleine de souffrance, son corps dans tous ses états. Elle ignore ses douleurs et ses blessures, prête à se battre encore et encore.

— Je vais te vaincre Despéria. Après, je récupérerai Constantine et je t'obligerai à la sauver !

Les clones disparaissent. Le rire de la vraie Despéria redouble.

— Je suis trop puissante pour toi, petite sœur !

— TU N'ES PAS MA SŒUR ! hurle Manoa en se lançant avec rage sur la magicienne.

La sœur maléfique jette un sort de ventilation qui la frappe de plein fouet et la repousse à vingt mètres de distance. Manoa tombe. Elle n'a plus la force de se relever.

Despéria s'approche d'elle, triomphante :

— Tu n'as plus le choix, petite sœur... Tu dois ouvrir cette porte secrète qui est en toi, ou plus jamais tu ne verras Constantine vivante...

Manoa abandonne.

— D'accord, j'accepte... Tu auras ce qui est en moi. Mais, s'il te plaît, soigne... ma... sœur...

Ash surgit au même moment dans la pièce.

— Ne lui donne pas ce qu'elle veut ! s'écrie-t-il.

— Ash ? Tu es vivant...

— Ne lui donne pas ce qu'elle veut, insiste-t-il, mais ouvre quand même la porte qui est en toi !

Abasourdie par son arrivé et par sa demande, la jeune pirate balbutie :

— Hein ? Quoi... Que... ?

— Ne t'embrouille pas avec ça, j'ai gagné ! Ton sort est jeté ! dit l'aînée des deux sœurs.

Manoa cligne des yeux. Elle trouve très bizarre la demande d'Ash, mais sait qu'elle peut lui faire confiance. Alors, elle se concentre sur elle-même, sur l'intérieur de son corps et de son esprit, et se lâche...

Rien ne se passe.

Toujours sûre d'elle, Despéria espère qu'elle lui donne son pouvoir.

Elle déchanté vite.

Manoa a beau essayer d'ouvrir cette porte qui est en elle, encore et encore, il ne se passe rien. Comprenant qu'elle n'aura pas ce qu'elle veut, Despéria s'énerve :

— Si tu ne me donnes pas ton pouvoir, je viendrai le prendre de mes propres mains !

— Ne te laisse pas impressionner ! lui dit Ash.

— Toi, tais-toi !

Elle lui envoie une flèche de magie que le garçon esquive facilement.

— C'est ça, ta magie ? se moque-t-il afin de faire gagner du temps à Manoa.

— Vantard ! s'agace-t-elle.

Il l'ignore et dit à Manoa :

— Elle croit que tu es faible, mais si tu parviens à libérer

le pouvoir qui est en toi et à le conserver dans ton corps et ton esprit, tu pourras la vaincre.

Despéria plisse les yeux, furieuse :

— Toi, tu as prévu quelque chose pour me vaincre... Tais-toi !

Elle tend la main et utilise un sort de la nature. La bouche d'Ash est aussitôt bâillonnée par des lianes, et ses bras ligotés.

Toujours concentrée, Manoa ne regardent pas ce qui se passe entre eux. Quelque chose se débloque en elle, et afflue dans sa chair... Elle ne sait pas quoi, mais elle le sent. Son corps commence à s'agiter sans arrêt. Toutes ses blessures se referment. Une énergie folle l'envahit. Comme un regain de puissance. Elle se sent forte. Très forte.

*C'est la magie, elle entre en moi ! Ouvrir la porte m'a permise de l'absorber. C'est ce que voulais Ash. Je deviens une magicienne ! Comme mes vrais parents ! Comme Despéria !*

Despéria...

*Maintenant, je peux gagner contre elle !* Furibonde, elle se relève.

Les vêtements de la cadette se recousent, puis se transforment en une longue robe blanche. Un petit chapeau, blanc aussi, apparaît sur sa tête. Les cheveux dans le vent, Manoa s'envole et fait face à sa sœur maléfique. Manoa est devenue la magicienne qu'elle aurait dû être si Despéria n'avait pas destitué leurs parents.

— Tu vas payer pour tout le mal que tu as fait ! Si tu

n'avais pas emprisonné nos parents, je vivrais une vie heureuse avec eux !

D'un coup fort, elle utilise tous les éléments de la magie élémentaire qui est en elle : l'électricité, l'eau, la terre, le vent et le feu. Elle envoie un déluge d'énergie sur Despéria qui tombe au sol. La sœur maléfique tente de se redresser, mais le sol la soulève violemment pour la percuter de plein fouet. Elle s'effondre, mise au tapis par cette série d'attaques fulgurantes.

Une bulle d'eau se referme sur elle et l'emprisonne. Un vent violent lève la bulle dans les airs, du feu apparaît en dessous. Despéria n'arrive pas à résister. L'eau ainsi surchauffée absorbe sa magie. Tous ses sorts disparaissent.

D'un seul geste de Manoa, la bulle d'eau éclate, le feu s'éteint. Et la sœur aînée maléfique tombe au sol.

Elle tend le bras vers la jeune pirate :

— Un jour, je me vengerai, petite sœur...

Manoa s'approche d'elle :

— Tu es peut être ma grande sœur de sang mais tu ne l'ais pas dans mon cœur, je vais prendre ma vraie sœur puis je pars libérer nos parents ! Si tu ne t'en étais pas prise à eux, tu aurais pu être une véritable grande sœur. Je te laisse à jamais !

— Oui, laisse-moi, ricane méchamment Despéria. Et ne compte pas sur moi pour te dire où sont emprisonnés nos parents !



## Épilogue

### *Les révélations d'Ash*

Despéria vaincue, le sort qu'elle a jeté à Ash s'évanouit. Manoa se jette à son cou.

— Tu as gagné contre les crihiens ! Tu es le meilleur !

— Et toi, tu as vaincu ta sœur aînée et tu es devenue une magicienne. Bravo ! C'est toi la meilleure !

Manoa s'écarte. Suspicieuse, elle croise les bras.

— Comment savais-tu que j'absorberais la magie et que je deviendrais magicienne ? Et comment la magie a-t-elle été libérée ?

Il perd son habituelle assurance et avoue :

— Mon but était de te protéger et de libérer les habitants de l'emprise des Quatre Magiciens. Ces missions m'ont été confiées par Zarina. C'est elle qui m'a contacté.

Il sort de son sac une boule de cristal.

*La même que possède Zarina*, réalise Manoa avant de lui renvoyer :

— Ton frère et toi vous avez joué la comédie quand je suis entrée dans votre cabane, n'est-ce pas ? Vous saviez déjà qui j'étais et ce que je faisais là...

— Oui... Mais je voulais vérifier que je ne me trompais pas de personne. Raison pour laquelle je t'ai demandé de me raconter ton histoire... Zarina me connaissait de réputation. J'offre mes services pour de l'argent, mais jamais aux gens mal intentionnés. Quand elle a appris que tu avais quitté son bateau, elle a fait appel à moi. Par chance, je n'étais pas loin du pays des Magiciens, comme tu le sais...

» Zarina connaît bien ce pays et son histoire car, comme tu le sais, tes parents étaient ses amis. Quand elle m'a parlé de la Grande Pierre Violette, j'ai eu cette idée...

— La détruire pour que je récupère ma part de magie, complète-t-elle.

Il acquiesce.

— Et pour affaiblir les magiciens, ajoute-t-elle.

— Oui. Après avoir tué les crihiens, je me suis rendu jusqu'à cette pierre et je l'ai brisée. La magie a été libérée. C'est comme ça que tu as pu l'absorber et redevenir une magicienne... Les magiciens ne s'attendaient pas à ce que j'attaque leur pierre. Ils pensaient que nous essayerons tous les deux de rejoindre Despéria.

» J'ai quand même dû affronter Van Djla. Il a surgi un peu après que j'ai détruit la Pierre. Je n'ai pas eu de mal à le vaincre, car il n'avait plus beaucoup de magie. Moi, je n'avais plus d'armes. Mais, dans la pièce où je me trouvais, il y avait un bouclier en décoration sur un mur. Je l'ai pris, j'ai couru vers Van Djla et je l'ai tapé d'un coup sec sur le tête. Il est tombé à la renverse, assommé.

Il hausse les épaules.

— J'ai eu de la chance, ils n'ont pas laissé le plus puissant derrière eux.

— Zarina t'a demandé de me protéger, ça, je le comprends. Mais pourquoi voulait-elle libérer les habitants de ce royaume de l'emprise des quatre zinzins ? Ils ont toujours détestés les pirates.

— D'après elle, pas toujours. Quand ton père et ta mère régnaient, les pirates étaient craints mais pas à ce point. Et puis, elle voulait que ses amis et toi-même récupérez ce qui vous appartenait...

Il baisse la tête, mal d'avoir dû garder tous ces secrets.

— Je suis sincèrement désolé de t'avoir caché tout ça...

— Tu te fiches de moi ? Je t'ai fait confiance, je t'ai raconté mon histoire. Et toi tu n'as rien dit pendant tout ce temps ! Je n'ai même plus envie de te parler !

Une idée subite la traverse.

— Au fait, et Ewan ? Et les deux derniers magiciens ? Ils ne vont pas se laisser faire et certainement nous attaquer !

— Justement, dit-il. Pour Ewan, je ne sais pas. En revanche, Huguriel et Irisaline. Zarina m'a contacté. Elle fait route vers Omeville. Histoire de faire diversion. Je pense qu'ils ont dû attaquer l'Aurora...

Il se tait, et s'assombrit.

— Et ?

— Je n'ai plus aucune nouvelle. La boule de cristal reste muette. Je crains le pire...

Aussitôt, par réflexe née de son émotion, Manoa utilise la magie du temps. Grâce à son pouvoir, elle consulte le passé. Elle découvre tout ce qu'il s'est passé : l'attaque des deux magiciens et la destruction de l'Aurora...

### ***Au secours de l'Aurora***

Là aussi sans réfléchir, Manoa remonte physiquement les dernières heures écoulées. Autour d'elle, il y a un effet de glisse. Comme lorsqu'elle court ou que l'Aurora navigue à pleines voiles. Sauf qu'au lieu que ce soit le paysage qui défile, ce sont les événements passés.

La jeune fille apparaît dans le ciel quelques minutes avant que l'Aurora ne se fasse attaquer par Hugurriel et Irisaline.

Une grave douleur manque de la faire chuter vers le sol. En effet, ce pouvoir est trop puissant pour elle.

Remise de son déplacement temporel, elle s'empresse de prévenir Zarina et ses pirates qui n'en reviennent pas de la voir voler dans le ciel.

— Manoa, est-ce bien toi ? s'étonne la capitaine.

— Pas le temps de discuter ! lui renvoie-t-elle. Hugurriel et Irisaline seront là d'une seconde à une autre. Dirigez vos canons à cet endroit.

Elle leur indique un point droit devant. Zarina ne discute plus et sonne le branle-bas de combat.

Lorsque les deux magiciens apparaissent, pensant surprendre les pirates, ils n'ont pas le temps d'attaquer, ni de

riposter : ils sont immobilisés facilement dans la glace tirés par les canons de l'Aurora.

### ***Retrouvailles***

Tous les pirates regardent Manoa qui a peur de leur réaction. En effet, elle les a trahis en quittant l'Aurora. Elle n'a pas à s'inquiéter de cela. Contents de la revoir, inquiets pour elle et reconnaissants de les avoir sauvés, ils l'ovationnent.

Maoï est aussi très heureuse de revoir vivante son amie. Joyeuse, elle lui saute dans les bras. Étant donné la nouvelle apparence de Manoa, la sous-cuisinière en chef se doute qu'elle a dû vivre une histoire fabuleuse.

Déçue, elle fait la moue.

— J'aurais dû t'accompagner. Zarina a tout de suite compris que tu étais partie.

Justement, Zarina...

Toute magicienne très puissante qu'elle est devenue, Manoa a peur de sa réaction. Et si elle lui en veut d'avoir gardé le secret sur ses origines, l'adolescente reste une pirate et Zarina est sa capitaine.

*Que va-t-elle me dire ?* panique-t-elle.

— Si tu es là, lui dit la cheffe des pirates avec fierté, c'est que toi et Ash avaient vaincu Despéria. Je suis heureuse qu'il ne te soit pas arrivé malheur.

L'instant d'après, Zarina reprend son rôle de capitaine.

— Tu es folle ou quoi ? la dispute-t-elle. Tu ne te rends

pas compte du danger, de ce qui aurait pu t'arriver ? En plus, tu as désobéi à mes ordres ! Tu mériterais le supplice de la planche ! J'espère que tu as pu sauver Constantine, au moins ?

— Euh... non, pas encore.

— Alors, qu'attends-tu pour y aller ? Retourne dans le futur pour la sauver, c'est un ordre, moussaillon !

Manoa sourit.

— À vos ordres, capitaine !

Et devant les pirates impressionnés, elle disparaît.

### ***Yunga et Calie***

De retour dans le présent, Manoa réfléchit. Si elle veut sauver Constantine, elle doit d'abord retrouver ses parents. Ils possèdent le pouvoir de guérison. Despéria ayant été vidée de ses pouvoirs, ils ont dû récupérer les leurs...

Puisant dans ses ultimes forces magiques, elle utilise une dernière fois le pouvoir du temps. Elle regarde dans le passé et a la vision de ses parents prisonniers, les bras suspendus, leurs poignets menottés à des chaînes scellées dans un mur. Son esprit sort de la pièce et découvre une tour près de la forêt qui s'étend autour d'Omeville.

— Je viens avec toi ! lui dit Ash après qu'elle lui ait expliqué ce qu'elle a vu.

— Non, tu en as assez fait. C'est à moi d'agir, à présent.

— Tu es épuisée..., s'inquiète-t-il.

Elle lui sourit.

— Au contraire, je n'ai jamais été aussi en forme ! Toi, pendant ce temps, tu surveilles Despéria !

L'instant d'après, elle apparaît dans la forêt, devant la tour. Celle-ci est envahie de plantes grimpantes, il n'y a qu'une fenêtre et aucune porte pour y entrer. Pas plus qu'il n'y a d'échelle ou d'escaliers extérieurs.

Elle tente d'invoquer sa magie pour s'envoler jusqu'à l'unique ouverture, mais elle n'en a plus assez. Pour autant, elle sent toujours cette puissance dans son corps.

Une idée germe dans son esprit.

Elle trouve deux bouts de bois solides, qu'elle taille en pointe grâce au petit couteau qu'elle transporte avec elle. Puis, faisant preuve d'une force incroyable, elle les plante dans les pierres qui composent la tour et se hisse jusqu'à la fenêtre, s'aidant parfois des plantes grimpantes.

La fenêtre n'est pas verrouillée, elle la pousse et entre le plus discrètement possible. Quand ses pieds touchent le sol, elle voit ses parents enchaînés au mur, auréolé d'une bulle de magie qui les maintient à la fois en vie – sans besoin d'être alimentés et abreuvés – et prisonniers. En présence de Manoa, la bulle éclate... Yunga et Calie pleurent de bonheur.

— Manoa, notre fille tant aimée... Nous ne doutions pas que tu viendrais un jour.

— Maman ! Papa !

Et la jeune pirate devenue Magicienne se précipite vers eux pour les libérer et pour les embrasser !

### ***Constantine sauvée !***

Ayant été libérés et ayant récupéré le pouvoir de guérison, Yunga et Calie peuvent sauver Constantine. Ils n'ont aucun mal à retrouver l'endroit où, dans le château des Magiciens, elle est retenue prisonnière. Ils brisent ses chaînes et récitent une formule magique qui 'éloigne d'elle la maladie.

La fillette se réveille. Manoa court vers elle.

— Sœur, tu es guérie !

Elles se prennent dans les bras l'une de l'autre avec des larmes de joie. Manoa craque tellement elle a eu peur que sa sœur ne meure. Au fond d'elle, elle se dit :

*Même si tu n'es pas ma vraie sœur, tu resteras toujours dans mon cœur comme étant de ma famille...*

### ***Despéria et les Quatre Magiciens***

Quant à Despéria, elle est enfermée dans une petite cellule au sein de la plus haute tour de la ville avec pour seule occupation un doudou à qui parler. Quelques personnes passent la voir pour lui rappeler tout le mal qu'elle a fait. À chaque fois Despéria se met à pleurer en leur expliquant qu'elle est navrée et qu'elle n'était pas consciente du mal qu'elle faisait.

Elle les supplie de la laisser sortir. Elle est prête à se mettre au service du royaume et de ses parents pour qu'ils sachent qu'elle est vraiment désolée.

En vérité, Despéria n'a pas dit son dernier mot. Elle regrette de ne pas avoir réussi à battre Manoa et à lui voler le puissant pouvoir caché en elle. Elle prévoit de s'enfuir et de la combattre.

Au début, Manoa ne souhaitait plus avoir de lien avec Despéria, ne la reconnaissant pas comme sa sœur. Puis, elle a commencé à venir lui parler, et cela de plus en plus, afin de mieux la connaître et de comprendre ses agissements. Espérant, peut-être, que son aînée ne soit pas aussi maléfique que cela. Qu'un peu de bonté puisse se cacher au fond de son cœur de pierre...

Huguriel, Irisaline et Van Djla, eux, doivent s'expliquer devant toute la ville. Ils promettent de ne plus recommencer. Mais, la sentence des habitants est sans appel : ils seront emprisonnés à vie, eux aussi, pour ce qu'ils ont fait. Quant à Ewan, il est introuvable. Nul doute qu'il a réussi à s'échapper et qu'il prépare, quelque part, sa vengeance...

### ***La magie et les habitants du pays des Magiciens***

Toutes les sortes de magie du pays ont été libérées par Ash. Quand ce dernier a détruit la Grande Pierre Violette, un énorme flash bleu étincelant a éclaté au-dessus de tout le royaume. La magie a rejoint le ciel où elle a toujours été à la disposition des habitants qui ont pu à nouveau l'absorber en eux.

La vie qui s'était dérégulée redevient plus joyeuse et moins triste. Les habitants sont heureux, ils ont désormais plus

de temps à eux. Ils peuvent utiliser la magie pour des besoins personnels, pour améliorer leur quotidien et le rendre plus facile. Certains font des choses qu'ils n'avaient plus le temps de faire ou ils créent de nouvelles races d'animaux et de nouveaux légumes.

Néanmoins, les habitants ont accepté de ne pas s'accaparer toute leur part de magie. Une nouvelle Pierre Violette a été créée. La magie contenue dedans servira à se défendre contre Ewan s'il devait revenir ou contre Despéria si jamais celle-ci devait réussir à s'échapper comme Yunga, Calie et Manoa le craignent.

Concernant les pirates, les habitants les pensent désormais gentils, combatifs et courageux. Ce qui ne les empêche pas de se méfier d'eux quand même...

Pour eux, Manoa est une vraie combattante, une conquérante et une merveilleuse personne. Ils sont fiers de la fille de leurs souverains qu'ils pensaient morts.

### ***Les héros et les gentils***

Les parents de Manoa et Despéria sont reconnus par les habitants comme les souverains légitimes. Ils reprennent le contrôle du royaume comme ils le faisaient auparavant. Ils rétablissent la stabilité dans le pays et la paix avec les pirates. C'est pour cette raison qu'ils nomment Manoa Protectrice du pays des Magiciens. À ce titre, ayant choisi de rester auprès de son père et de sa mère, Manoa favorise le commerce avec les pirates. Elle assure les relations entre eux et le royaume.

Relations qui ont été rétablies aussitôt par Yunga et Calie une fois remontés sur leur trône.

Ash décide de rejoindre l'Aurora. Il a toujours la confiance de Zarina qui sait ce qu'il a fait et qui l'accepte parmi ses pirates, faisant de lui son garde du corps. Le jeune homme lui fait don de sa technologie, ce qui permettra à l'Aurora d'explorer de nouveaux mondes sur leur planète. Écho suit son frère sur le bateau où il s'occupera des voiles.

Zarina et ses pirates reçoivent les honneurs du roi et de la reine. Ils deviennent des citoyens d'honneur d'Omeville. Puis, ils reprennent le large pour d'autres aventures tout en commerçant avec le pays des Magiciens.

Constantine est guérie mais souffre d'apprendre qu'elle n'est pas la sœur biologique de Manoa.

Un peu peinée, elle veut se construire comme pirate. Car ses parents étaient vraiment des pirates, cette partie-là de l'histoire étant vraie. Manoa et elle se considèrent toujours comme des sœurs même si leurs routes ne sont plus les mêmes. Elles ont grandi ensemble et s'aiment plus que tout. Elles se voient toujours régulièrement, même si Constantine a besoin de s'affirmer comme pirate.

## **Manoa**

Pour Manoa, cette aventure était époustouflante. Elle n'en a jamais vécu des comme celle-ci. Elle a été une héroïne !

Certes, son enfance était fausse. Ce qui l'attriste, mais

elle reste joyeuse de l'avoir vécue avec les pirates, Zarina et Constantine. Et puis, elle a retrouvé ses vrais parents.

Pour elle, leur initiative était une mauvaise décision. La jeune fille a su la comprendre mais la confiance en eux a dû renaître lentement. Elle a aussi appris à les connaître petit à petit. Maintenant, ils sont forts proches.

Manoa en a voulu également à Zarina de lui avoir cachée la vérité. Elle aurait dû tout lui dire dès le début ! Elle a fini par lui pardonner ses secrets. Elle lui fait toutefois confiance pour veiller sur Constantine.

Elle estime toujours Maoï et les pirates qu'elle considère comme sa famille. Et c'est le cœur gros que Maoï et elle se sont dit au-revoir. Son amie poursuit sa vie sur l'Aurora...

Et puis, il y a Ash. Elle est triste qu'il ne lui ait pas parlé de sa mission. Car elle l'apprécie beaucoup et il l'a aidée tout au long de cette aventure, contribuant à faire d'elle une héroïne et une magicienne. Comme elle a confiance en sa force, elle lui demande de veiller sur les pirates et sur Maoï.

En vérité, Manoa l'apprécie plus que beaucoup. Elle est tombée follement amoureuse de lui mais elle ne le lui a jamais avoué. Et, c'est les larmes aux yeux qu'elle le regarde partir à bord de l'Aurora.

Toutefois, ils se donnent régulièrement des nouvelles par poisson interposé. Peut-être un jour osera-t-elle lui avouer ses sentiments ?

FIN

## À l'abordage d'une histoire !

Avant toute chose, se lancer à l'abordage d'une histoire, c'est créer un personnage. C'est imaginer sa personnalité, son quotidien, ce qu'il aime, ce qu'il déteste... C'est lui inventer un présent, mais aussi un passé. C'est lui façonner une vie.

Et quand ce personnage appartient à un monde qui n'est pas le nôtre et qui a été inventé par d'autres, il faut s'emparer de cet univers. Cela, toutefois, sans en être prisonnier, tout en y apportant sa propre personnalité et en créant une place à notre héros.

Ensuite, il faut déterminer l'histoire que l'on va raconter et les péripéties auxquelles sera confronté notre héros pour atteindre son but. Déterminer qui sera son antagoniste, c'est-à-dire le méchant qui s'opposera à lui. Cette adversité qui permettra à notre personnage principal de se révéler, qui le fera découvrir qui il est.

À partir de là, inventer une histoire, c'est réfléchir, c'est choisir. C'est construire. C'est adapter et relier les inspirations entre elles.

Commence l'école de la rigueur et de la ténacité, le cœur même de toute aventure littéraire, le véritable travail : écrire. Dès lors, il faudra se corriger, réajuster, compléter ce qui a été imaginé. Bref, il faudra réécrire, car écrire, c'est ré-écrire.

Tout au long de notre écriture, il sera nécessaire de réfléchir à la façon dont notre intrigue tient la route, car, à la création, on ne peut pas penser à tout. Et puis, tout comme notre héros qui mène son combat jusqu'au bout malgré la puissance de l'antagoniste, le projet doit être mené à son terme, l'histoire jusqu'à son point final.

Écrire une histoire, c'est se faire plaisir, mais c'est aussi ramer, et... s'amuser... et galérer. Écrire, c'est du sérieux !

Écrire une histoire, c'est s'investir, et puis, c'est apprécier les efforts réalisés. C'est se dire qu'on a réussi à mener sa propre aventure jusqu'au bout. Écrire, c'est être fier du résultat final.

Et si *faire écrire* est un plaisir pour moi, *vous faire écrire* fut une grande fierté !

Vous avez su vous lancer à l'abordage de ce monde ! Vous en emparer, le développer, le faire vivre ! Vous avez su écrire, ré-écrire et raconter jusqu'au bout cette histoire !

Bravo !  
Je suis fier de vous !

Michaël Moslonka  
le 30 juin 2023