

Antoine Hochard
Marie-Claude Veysset

L'extraordinaire aventure de Blop au Kazakhstan

Les auteurs tiennent à remercier tout particulièrement Marie, Patricia, Anne, Sandrine, Virgile, Dominique, Cécile, Sylviane, Philémon, Carole, Rosalie, Catherine, Sully, Jocelyne, Hugo, Flore, Nicolas et Robert.

Illustrations : Hugo Soisson Duarte

Préface

Aux premiers jours du confinement, Marie-Claude, 78 ans, (précision fournie avec son autorisation !), résidant à Villeurbanne, a proposé à Antoine, petit parisien de 10 ans, de rédiger un roman à quatre mains. Ainsi est née *L'Extraordinaire aventure de Blop au Kazakhstan* que vous allez découvrir dans quelques pages. Le premier Blop était un personnage qu'Antoine avait inventé en CE1 pour un livre qui restait à écrire. Dessiné en pixels à l'époque, il a pris une nouvelle forme pour ce roman. Chaque jour (ou presque), du 18 mars au 17 mai 2020, pendant cette période où tout le monde devait rester enfermé chez soi, chacun à son tour, sans concertation préalable, a imaginé les péripéties, rebondissements, renversements de situation qui ponctuent le récit. Quelques séances dominicales et téléphoniques furent consacrées à des corrections d'orthographe et de grammaire, au relevé d'incohérences mineures qui ont pu apparaître au fil de l'écriture. Antoine eut rapidement l'idée de proposer à son grand ami Hugo, excellent dessinateur, d'imaginer les différents protagonistes de l'aventure dont vous retrouverez les portraits au fil des pages.

Bonne lecture à toutes et à tous !

1^{ère} partie

La préparation



Astana-Ouf-Maboul

Chapitre 1

La mission

Blop déteste tous les méchants : les voleurs, les assassins, les psychopathes, etc. Il s'était donné un objectif : être un justicier TRÈS connu. Il a réussi et c'est même le meilleur de tous les justiciers. Il a été appelé par tous les rois de la terre, (et oui, à cette époque, il y a des rois), par les rois d'autres planètes et même par les empereurs des étoiles, mais seulement pour des missions spéciales ou dangereuses. C'est pour cela qu'il est aujourd'hui demandé par le roi du Kazakhstan. Il se rend donc dans ce royaume et se présente au palais du souverain. Celui-ci lui dit : « Rends-toi... Mais dans mon impatience à donner le feu vert à ta mission, j'oubliais de te saluer, ô toi grand Blop, le justicier le plus célèbre de tous les temps et de tous les mondes ! Merci d'être venu jusqu'ici, merci d'accepter de te mettre au service d' Astana-Ouf-Maboul, moi-même, roi du Kazakhstan. Donc il te faudra te rendre dans un lieu que je ne peux nommer, un lieu dont l'emplacement est gardé secret par ceux qui protègent le maléfique et dangereux Axolotlt, auteur de tous nos malheurs, un lieu que j'ai cherché sur nos cartes géographiques sans le trouver, malgré les indices fournis par mon grand vizir. Mais

toi, grand Blop, tu sauras le situer et l'atteindre. Ces indices sont : une montagne d'une hauteur vertigineuse dont le sommet ressemble à un chapeau de sorcier, un torrent à ses pieds et, entre les deux, à mi pente, l'entrée d'une grotte.

Ce que tu devras faire, ô Blop, c'est d'abord me communiquer l'adresse de ce repaire (pas de problème pour la communication, je te confie dès à présent ce petit appareil appelé *oxacouzulbatl*, appareil magique, puisqu'il te suffit de le poser sur ton front, de prononcer sept fois son nom, puis de penser très fort à ce que tu dois me dire et je reçois ton message cinq sur cinq). Seuls Toi et Moi sommes dans le secret de cet *oxacouzulbatl*. Et ensuite tu recevras un nouvel ordre de mission pour faire quelque chose de très difficile que même toi, tu devrais avoir du mal à accomplir ».

Il se retourne puis dit : « Attends une seconde un serviteur arrive avec des nouvelles. »

Il se lève, parle avec le serviteur pendant quelques instants. Il se rassoit avec un sourire puis dit à Blop : « De bonnes nouvelles, apparemment toutes les grottes de la région sont habitées donc ce que je pensais depuis longtemps est vrai : leur repaire est dans une grotte. Revenons-en à ce que tu dois faire, ô grand Blop. L'indication des grottes rend les choses un tout petit peu plus faciles. Tu devras trouver le repaire, entrer dans la grotte sans te faire voir, prendre tout l'or que tu veux et que tu peux transporter, faire exploser leur grotte pour qu'ils soient à découvert et que mes soldats puissent les arrêter pour les mettre en prison, me rapporter l'or et faire une croix à l'emplacement de leur repaire sur la carte que je vais te donner. »

Après qu'il a prononcé ces mots, il claque des mains deux fois et un serviteur arrive avec une carte. Il la donne au roi qui la remet à Blop en lui disant : « Es-tu d'accord, ô Blop ? » Blop regarde un instant la carte puis dit : « Oui mais il y a beaucoup de croix sur cette carte, ô Astana-Ouf-Maboul » et Astana-Ouf-Maboul lui répond :

- Oui c'est la carte de Mon Règne. C'est tout ce que moi ou des justiciers comme toi avons fait depuis que je suis roi, ô Blop.

- Très bien, lui répond Blop. Il se lève puis sort du château pour accomplir sa mission, et se met à réfléchir... Mission terriblement difficile et périlleuse, car la montagne est pentue et escarpée... Et comment vont réagir les habitants des grottes alentour s'ils détectent ma présence ? En alliés, puisque le roi Astana-Ouf-Maboul a conquis leur territoire, mais à condition qu'ils sachent que moi-même, Blop, suis envoyé par ce roi... et comment faire exploser LA bonne grotte, le repaire d'Axolotlt si je le trouve, sans tuer tous ses occupants ? Car je ne suis pas un assassin mais un justicier ! C'est Axolotlt qu'il faut mettre hors d'état de nuire et non son entourage qui, certes, est notre ennemi, mais ce ne sont pas forcément de mauvaises gens, ils font leur devoir en protégeant leur maître. Il faut les emprisonner pour ensuite les juger. Facile à dire, mais pas fastoche à faire !!!!

Chapitre 2

Le voyage

Bon, il faut y aller. Après avoir réuni une petite équipe de ses meilleurs hommes, 'les Compagnons du Juste', choisi ses chevaux les plus rapides, ses armes les plus légères, mais les plus performantes, chargé un dromadaire de nourriture et de pelisses de protection contre le froid, les flèches et les glaives, toutes ces précautions pour eux tous, humains et animaux, le Grand Blop se met en route. D'abord la sortie de la ville d'Astana, on passe ses remparts par une immense porte de bois aux armoiries d'Astana-Ouf-Maboul, puis les faubourgs aux maisons de terre de plus en plus petites, puis une steppe à l'herbe sèche avec ça et là quelques troupeaux, puis plus d'herbe du tout, terre, rocallle et sable et ce, jusqu'à perte de vue. Et on galope, et on galope, quand, au bout de trois jours et trois nuits on distingue à l'horizon la fameuse montagne, reconnaissable à sa forme de chapeau de sorcier. « Saperlipopette » pense Blop, « c'est elle ! ». Aussitôt, il arrête ses compagnons pour tenir un bref conseil. On décide de qui attaquera l'ascension du 'chapeau' par sa face nord, qui par son versant sud, et les deux autres binômes de

compagnons par l'est et l'ouest. Et Blop dans toute cette organisation ? Il ira tout seul, monté sur Zâboulistane, sa superbe jument à la robe baie, sellée d'or, d'où peuvent se déployer, à la demande de Blop, deux ailes merveilleusement belles. Car, oui, Zâboulistane est une jument extraordinaire qui a le pouvoir de prendre son envol à une vitesse vertigineuse.

Quand ils ont fini de se répartir les tâches, ils se mettent en route pour faire l'ascension de la montagne. Les groupes de l'est et du sud trouvent une brèche dans le bas du chapeau pour passer, tandis que les groupes de l'ouest et du nord doivent faire cinq mètres la tête à l'envers pour passer le bas du chapeau. Une fois arrivés en haut ils attendent Blop qui a fait les derniers réglages sur Zâboulistane avant de partir. Quelques minutes après, il arrive sur sa jument. Ses compagnons lui disent : « Du haut de la montagne, nous pouvons voir six grottes entre le bas de la montagne et la rivière. Ils doivent être dans l'une d'elles ». Blop leur répond :

- Très bien. Sinon qu'avez-vous vu ?
- Il y a une montagne qui ressemble un peu à celle-ci, là-bas, lui répondent ses compagnons.
- Très bien, dit Blop. Allons voir les grottes d'en bas, puis si aucune d'entre elles ne contient les compagnons et Axolotlt lui-même, nous irons vérifier s'il y a une rivière et des grottes sur l'autre montagne 'chapeau' et, si oui, les visiter.

- Attendez, crie un des compagnons de Blop. Il y a une troisième montagne 'chapeau' que l'on distingue mal, tout là-bas.

Blop et tous ses compagnons, sauf celui qui a crié, regardent dans la direction qu'il montre. Blop dit : « Ma parole, mais c'est vrai ! Au pire des cas, si la deuxième ne révèle rien, nous irons voir la troisième ». Ils refont à l'identique les groupes de la montée pour la descente et tout se passe bien. Une fois en bas ils se retrouvent, puis décident d'aller voir la première grotte.



Blop

Chapitre 3

La montagne polyglotte

Blop entre le premier et fait signe à ses compagnons de le suivre. Sans se faire voir Blop aperçoit une famille de nomades et décide de se faire voir. En le voyant une dame qui faisait sa lessive sursaute.

- *Do you speak English?* lui demande Blop.
- *Yes*, lui répond-elle.
- *Do you know a man named Axolotl?* demande-t-il.
- *No, sorry*, dit-elle.
- *Never mind, good bye*, dit Blop.
- *Good bye*, dit-elle en faisant un geste de la main.

Puis, Blop et ses compagnons, sortent. Blop leur dit : « Attendez, j'écoute si elle ne nous a pas menti ». Au bout de quelques minutes il dit : « C'est bon, nous pouvons partir ». Ils vont ensuite dans la deuxième grotte.

Ils entrent prudemment, d'abord Blop, comme la fois précédente, puis deux par deux pour ses fidèles compagnons. Tous ont l'oreille aux aguets, mais pas le moindre bruit, pas la moindre silhouette. Ils attendent, la respiration bloquée. Jusqu'au moment où Blop déclare : « Cette grotte est

manifestement inhabitée, allons visiter la suivante ». Et tous de s'élancer au galop, y compris Dromstanfhâqoum, le dromadaire, dont chacun sait que, même si ses pas semblent lents, ils couvrent une distance bien plus longue que ceux des chevaux, car il a de très longues pattes. Et voici la troisième grotte ! Même stratégie que pour la deuxième. Blop pénètre à pas de loup, attend, fait signe aux autres, ils attendent, et soudain c'est une déferlante de sons inouïs, mais feutrés, comme la conversation autour du feu d'une tribu paisible et détendue.

- Nous amis, dit Blop, nous pacifiques, et ses compagnons comme lui-même de saluer bien bas de la tête.

- *Haa rama tatata chapa raskaya*, répond sur un ton avenant celui qui paraît être le chef. « Saperlipopette, vous avez compris quelque chose ? » demande Blop à ses hommes. Évidemment, personne n'a saisi, mais Blop a une idée.

- *Axalatlta, Axalatlta, oùa ? Là ? Pas là ? A-xa-la-tlta, oùa ?* dit-il en s'efforçant de prononcer lentement chaque syllabe.

Wahapataratatatagalarataka. Blop et ses compagnons sont découragés par la rumeur inaudible produite par ces hommes et femmes qui parlent tous en même temps et extrêmement doucement, quand soudain : « *Là, là Axalatlta là* », et le présumé chef de tendre le bras en direction des grottes suivantes, mais sans plus de précision. « C'est déjà ça », pense Blop (il avait le don des langues et captait tout très vite), on y va.

La quatrième grotte se révélant aussi vide d'habitants que la deuxième, on file vers la cinquième à l'entrée de laquelle, curieusement, comme dans la première, quelqu'un fait la lessive - mais c'est un homme - et un peu plus loin, se repose aussi une famille de nomades dont se détache le chef, pardon, La cheffe, qui s'avance sans crainte au-devant de Blop et lui adresse la parole : « *Guten Tag, Sprechen Sie Deutsch ?* ». Blop, qui parle couramment l'allemand, engage une courte conversation dont il ressort que le maléfique Axolotl a son repaire dans une autre grotte, plus loin, que c'est bien un redoutable psychopathe, assassin et voleur et que toutes les tribus troglodytes de la montagne de Babel (c'est ici) seront infiniment reconnaissantes au Seigneur Blop s'il réussit à les débarrasser de cet infâme individu qui serait également un dangereux et puissant sorcier. « *Danke, danke* », la remercie Blop, avant d'entraîner la petite troupe jusqu'à la sixième grotte, aux habitants sympathiques et bavards, mais « *Ih, ki c'y difficii d'ichingi di infirmitii sîres i cirtines, ivic ti !* », et Blop a approuvé immédiatement. « Allons plutôt vérifier tout de suite ce qu'il en est de la deuxième montagne chapeau que vous avez repérée, mes amis. A-t-elle bien des grottes sur le flanc et une rivière ou torrent à sa base ? Ne perdons pas de temps ! »

Chapitre 4

La deuxième montagne 'chapeau'

Une fois arrivé, le groupe inspecte la montagne et y trouve aussi une rivière. Mais il n'y a qu'une seule grotte entre la montagne et la rivière. Comme il y trois grottes de l'autre côté de l'eau, Blop décide de prévenir Astana-Ouf-Maboul de la situation. Il prend l'*oxacouzulbatl*, pense sept fois son nom et ouvre la conversation. Blop lui explique tout ce qu'il s'est passé depuis qu'il est parti et en arrive au fait : il y a des grottes de l'autre côté de la rivière.

- Est-ce possible que le groupe d'Axolotlt se cache du côté de la plaine et non de la montagne ? demande Blop.

- Oui c'est possible, répond le roi. Pour toute information qui pourrait t'aider, un de mes avions AntiAxolotlt a vu toute une chaîne de montagnes 'chapeau' à la longitude E.80°94' latitude N.51°52'.¹ Blop sort son *boussolalatlong* et voit que

les coordonnées sont les mêmes et répond : « C'est là où on est, donc il y a une des grottes qui abrite Axolotlt et Cie » et le roi lui répond : « C'est ça ». À la fin du blablatage, Blop vient voir ses compagnons et leur dit : « Bonnes nouvelles, des espions du roi ont apparemment vu là où on est. Il y a une chaîne de montagnes 'chapeau'. Il faudra toutes les visiter, mais on est sûr que la bande 'Axolotlt' est dans une des grottes. Après cet interlude en 'pause grotte', ils décident d'aller voir la première grotte (de la deuxième montagne). Ils refont le même système. Blop entend des voix lointaines et fait signe à ses compagnons d'avancer. En entrant dans la grotte, ils n'y découvrent personne mais des objets : la grotte est donc habitée. Comme ils aperçoivent un tunnel, ils décident d'y entrer pour voir ce qu'il y a de l'autre côté. En entrant, Blop leur chuchote : « Les voix se rapprochent ». Arrivés au bout du tunnel, ils aperçoivent des personnes en train de manger. Celles-ci les voient aussi. Un homme se lève et dit : « *Humm humm. ¡ Holà ! ¿ Quien eres y que quieres ?* ». Blop sait aussi parler espagnol et il répond : « *¡ Holà ! Estamos al servicio de Astana-Ouf-Maboul. Estamos buscando a una persona llamada Axolotlt* ». L'homme, qui connaît Astana-Ouf-Maboul, car c'est son roi, lui répond : « *Conocemos a Axolotlt porque sus hombres nos rescatan. Pero él no está por aquí.* » Blop le remercie et s'en va en lui disant : « Au revoir » (en espagnol), puis il décide de faire immédiatement, grâce à son *oxacouzulbatl*, un compte rendu de cette rencontre à Astana-Ouf-Maboul, en lui rapportant textuellement, au mot près, dans la langue originale, les propos échangés. Le roi le félicite aussitôt :

¹ Latitude et longitude donnent autour de la ville Ösquemen au Kazakhstan.

« Bravo, ô Blop, tu te rapproches de la victoire, je le sens, le maudit Axolotlt ne t'échappera pas, même s'il n'est pas encore parfaitement localisé. Mais, grand Blop, euh euh hum hum, comment m'exprimer, euh hum, je suis un peu gêné de ce qu'il me faut t'avouer, mais il faut que je t'avoue, hum hum, mais ce n'est pas incompatible avec la grandeur d'un grand roi, au contraire, la franchise est une grande qualité, qui dénote la grandeur d'un GRAND ROI, euh euh, mais, donc, eh bien voilà, Moi, le grand Astana-Ouf-Maboul, j'ai, non, je n'ai pas, enfin pas tout à fait tout compris tous les mots (mais j'en ai compris beaucoup, presque tous à vrai dire, mais celui qui m'échappe est essentiel et que quelque chose échappe à un grand roi, ce n'est pas admissible! Moi, le Roi Astana-Ouf-Maboul, Je ferai punir les auteurs des dictionnaires Espagnol-Kazakh, ils ont mal travaillé, c'est inacceptable !! Et je ferai appel à toi pour imaginer un châtiment pertinent et à la hauteur de leur crime !). Mais revenons à l'essentiel, *rescat... rescat... rescatan...* donc les hommes d'un certain Axolotlt (mais est-ce celui que nous cherchons ?) auraient *rescat rescat...* délivré ? Ou rançonné ? C'est que ce n'est pas pareil ! C'est même le contraire !! Voilà pourquoi je te fais cet aveu (qui devra rester entre nous, cher Blop, cela va de soi). Et puis, n'en parlons plus! Vole vite vers la réussite de ta mission, tu y es presque ! »

Et Blop de rappeler autour de lui ses compagnons, il avait, lui, parfaitement compris la réponse de l'homme, et chacun de sauter sur sa monture.

Chapitre 5

La bulle

Au galop, ils longent toute la chaîne de montagnes 'chapeau', reviennent sur leurs pas, échangent leurs impressions, repartent moins vite pour pouvoir mieux observer, et longent à nouveau la chaîne, avant de bloquer net. « Saperlipopette, décidément, il y a quelque chose qui cloche », songe Blop. Il ressort son boussolalatlong, constate que la latitude et la longitude indiquées correspondent bien aux informations transmises par l'aviateur à Astana-Ouf-Maboul, mais que les reliefs qu'on devrait voir à droite sont à gauche, la rivière qui devrait être derrière eux coule devant, bref, tout est inversé, la gauche et la droite, l'avant et l'arrière. Nous aurait-on jeté un sort ? se demande l'un, à moins que ce ne soit un sortilège affectant tout le territoire qui entoure la ville d'Ösquemen, tout être qui foulerait son sol perdrait le sens de l'orientation, suggère un autre. « À moins que... commence Blop qu'une inspiration semble avoir saisi, si nous pouvions embrasser d'un même regard l'ensemble de la contrée, la région d'Ösquemen, mais aussi le paysage au-delà de ses limites, sans-doute comprendrait-on ce qui se passe », dit-il. Tous réfléchissent. « Mais pour cela, il faudrait que nous escaladions la plus élevée des montagnes, ce n'est pas envisa-

geable, avance l'un d'eux, ni nos chevaux ni Droms-tanfhâqoum ne résisteraient et les laisser seuls (on a compris que jamais les 'Compagnons du Juste' ne se séparent, c'est TOUS ou PAS DU TOUT) les laisser seuls dans la plaine à la merci de tous les dangers, jamais de la vie ! » Blop écoute, hoche la tête, caresse ostensiblement Zâboulistane, sourit, les regarde, sourit à nouveau... Bien-sûr, la jument ailée ! (Car Blop, on le sait, est certes un élément de TOUS, mais un élément au statut particulier !) Comme ils continuent de proposer des idées (pas toujours très appropriées) Blop s'énerve et crie :

- Taisez-vous j'ai une idée : je vais monter sur Zâboulistane, lui commander de déployer ses ailes, la diriger très haut, observer les alentours, redescendre et vous faire le rapport. Qu'est-ce que vous en pensez ?

- Excellente idée chef, répondent-ils en chœur.

Il s'installe sur Zâboulistane et à sa demande elle déploie ses ailes puis ils s'envolent. Une fois arrivés très haut, Blop regarde aux alentours mais ne remarque rien d'anormal. À ce moment-là, Zâboulistane pousse un hennissement en regardant vers le ciel. Blop comprend alors qu'elle veut lui dire quelque chose. Il lève les yeux pour voir ce qu'elle a aperçu. Et là, oh ! Il y a une espèce de ligne, au-dessus d'eux, formant une bulle dont on ne peut distinguer que le haut, et à condition d'être très proche. Au moment où ils la traversent, ils ont un frisson qui leur parcourt tout le corps. Et Blop pense : « le même frisson que nous avons tous ressenti quand on était là-bas². Cela doit être le moment où on est entré dans

la bulle. » Une fois qu'ils ont passé le haut de la bulle, tout est différent : ce qui était à gauche la seconde précédente est maintenant à droite, ce qui était devant est derrière et vice-versa. « Je comprends tout maintenant ! », s'exclame-t-il, comme l'avion qui a observé les alentours, pour dessiner la carte, était au-dessus de la bulle, à environ 5 000 mètres d'altitude et que le point culminant de la bulle est à 3 000 mètres, il a tout vu inversé par rapport au sol. Les gens qui recherchaient les troupes d'Axolotl se dirigeaient avec la carte comme s'ils regardaient un miroir donc en sens inverse. Il faut donc partir dans le sens opposé à celui indiqué par la carte. »

Blop, toujours sur Zâboulistane dont les ailes sont toujours déployées, dit quelques mots à l'oreille de sa jument qui joint ses ailes droit au-dessus d'elle et de son cavalier et amorce un piqué, pattes tendues vers le bas. Blop se cramponne à sa crinière. Comme à la montée, un frisson les parcourt quand ils traversent le haut de la bulle. Puis la descente, d'abord vertigineuse, ralentit à l'approche du sol où ils se posent sans encombre au beau milieu de la petite équipe des Compagnons, soulagés et heureux de retrouver indemne leur chef. « Écoutez-moi bien, leur déclare ce dernier, je crois avoir trouvé l'explication logique et même scientifique au mystère de la contradiction entre le paysage dans lequel nous évoluons et les coordonnées indiquées par le boussolalatlong, et il développe devant eux son propos, et tous d'approuver avec admiration. Cependant, un autre mystère demeure... « Comment remettre les choses à l'endroit ? » suggère l'un d'eux. « Comment sortir de cette situation ? » propose un autre. « Et

² Ce moment n'est pas raconté.

d'abord, qu'est-ce-que c'est que cette bulle ? » s'interroge un troisième. Et là, Blop réagit : « Voilà la bonne question ! » Il se concentre un moment et tous d'attendre respectueusement. Puis il leur soumet l'hypothèse suivante : cette bulle est quelque chose qui a nui à leur avancée, c'est manifestement un obstacle destiné à les tromper, à les induire en erreur. Qui pouvait avoir intérêt à les retarder, ou même à les rendre fous à force de tourner en rond ? Leur ennemi, bien-sûr, l'ennemi du roi Astana-Ouf-Maboul, et ce ne peut être que « Axolotlt », s'écrient-ils tous en chœur. Ici, Blop fait encore une longue pause avant de soumettre à ses hommes le point le plus épineux de son hypothèse, à savoir : « Vous souvenez-vous des paroles (je vous les ai traduites) de la cheffe de la tribu germanophone, celle de la cinquième grotte ? C'est elle qui nous a appris qu'Axolotlt, en plus d'être un redoutable assassin, voleur et psychopathe, est aussi un sorcier puissant et dangereux. Réfléchissons... ».

Tous s'y mettent. On décide qu'il faut sortir de là et repasser le 'mur' invisible de la bulle. On saura qu'on l'a franchi quand on aura ressenti le fameux frisson. Ce serait bien, alors, de prélever un fragment du 'mur' pour l'analyser plus tard dans nos laboratoires et comprendre le secret du sorcier, mais parviendra-t-on à le briser ? Et n'est-ce pas dangereux ? Puis il nous faudra reprendre la bonne direction vers le repaire du maléfique Axolotlt en étant extrêmement prudents car, s'il a usé d'un puissant sortilège avec cette bulle, il en inventera peut-être d'autres - nous barrer la route. Mais nous aussi nous sommes malins et moi aussi, Blop, je peux être magicien à mes heures !

Blop prend son oxacouzulbatl et prévient Astana-Ouf-Maboul des méfaits d'Axolotlt, c'est-à-dire : mettre une bulle magique pour tromper les gens. On va donc essayer d'en prendre un fragment. Mais dès que Blop a fini de lui parler Astana-Ouf-Maboul lui dit : « N'essayez pas de prendre le morceau magique de bulle car j'ai lu, après que tu m'as dit qu'Axolotlt était un magicien, qu'on ne pouvait pas arracher ou détruire son œuvre. Donc inutile d'essayer de prendre un fragment de bulle. » Blop lui répond : « D'accord, ô grand roi, mais on ne pourrait pas t'appeler par ton prénom plutôt que de dire à chaque fois *Astana-Ouf-Maboul* ? » « Tu peux m'appeler par mon prénom qui est Kostya. » « Très bien Kost... Kostya. À tout à l'heure. » Blop s'adresse à ses compagnons :

- Chers compagnons, le roi vient de m'informer qu'il était impossible de prélever un fragment de bulle. Continuons donc la chasse à Axolotlt ».

Il sort sa carte :

- Revenons-en aux indices principaux qui sont : une rivière (même si d'après la carte la rivière encercle les montagnes), une grotte entre elle et la montagne.

Il montre la carte à ses compagnons et leur indique les trois montagnes, collées entre elles, avec une seule grotte : « il faut donc chercher du côté opposé ».

Il décide de remonter sur Zâboulistane pour observer la chaîne de montagnes. Une fois en haut, il se met à la limite de la bulle (mais reste à l'intérieur). Il tourne sa carte dans le bon sens et fait trois petits points au crayon à papier, en face des trois montagnes avec une seule grotte, puis il redescend.

Une fois en bas, il remet la carte dans l'autre sens et s'adresse à ses compagnons : « En route ! »

Chapitre 6

Le mirage

Les voilà repartis, en file indienne pour mieux étudier le paysage, Dromstanfhâqoum fermant la marche (ou plutôt le petit trot), tous attentifs au frisson qui doit les saisir quand ils franchiront la paroi de la bulle, après quoi ils pourront s'élancer au galop en tournant le dos aux montagnes ‘collées’. C'est ce qu'ils font, sauf que le plus jeune des ‘Compagnons du Juste’, encore adolescent, plein de curiosité, vif et intrépide (il s'appelle Arthur, car ils ont tous un prénom !) ne peut pas s'empêcher de ralentir un instant et, toc toc crrrac frrout, de détacher un tout petit morceau de bulle qu'il glisse aussitôt sous la selle de son cheval. Ni vu ni connu, sauf par Dromstanfhâqoum bien sûr qui est juste derrière lui, mais n'a pas envie de le dénoncer, car il aime bien le jeune garçon qu'il trouve rigolo et sympathique. Contrairement aux propos d'Astana-Ouf-Maboul, l'opération s'est déroulée très facilement, Arthur n'en revient pas et prend le galop avec les autres comme si de rien n'était.

Tout en chevauchant Zâboulistane, Blop réfléchit. Quelque chose le contrarie. La grotte que nous cherchons est-elle bien dans le petit bout de plaine entre rivière et montagne ? Ou entre rivière et sommet de la montagne, c'est à dire à flanc de montagne, comme il me semble que le Roi l'avait dit au tout début, quand il nous a lancés dans cette expédition ? S'il en était ainsi, notre mission serait encore plus périlleuse, car escalader une pente presque verticale, ce n'est pas rien. Pour en avoir le cœur net, il reprend son *oxacouzulbatl*, prononce 7 fois... Bref, on connaît la chanson. « Excuse-moi de te déranger, ô Roi, je veux dire Kostya, pourrais-tu... ? », mais c'est le grand vizir qui répond. Astana-Ouf-Maboul préside une réunion très importante et ne peut être joint tout de suite. « Il faudra que vous le rappeliez. »

Toute l'équipe n'en continue pas moins d'avancer et même d'avancer vite et de se rapprocher, forcément, du repaire d'Axolotlt. Mais soudain, plus de plaine, ni de rivière, ni de montagnes ! C'est une immense étendue d'eau qu'ils ont devant eux. « Stop ! », commande Blop qui vérifie, à l'aide de son boussolalatlong, que latitude et longitude correspondent bien à l'endroit où ils sont arrêtés. Tout est bon, sauf le paysage. De l'eau à perte de vue, et pourtant aucun lac, aucune mer intérieure sur les cartes géographiques ! Saperlipopette, que se passe-t-il encore, se demande notre héros. S'il était seul, il pourrait passer de l'autre côté par les airs grâce à sa chère Zâboulistane, mais ses compagnons n'ont pas cette chance et : 'TOUS ou PAS DU TOUT !', on se rappelle leur devise. Il reste donc à leur côté et invite chacun à proposer quelque chose, mais rien n'est trouvé pour expliquer

l'inexplicable ! Alors, Blop se résout à se séparer provisoirement de ses hommes, comme il l'a déjà fait - on s'en souvient -, se hisse sur sa belle jument et prend son envol pour observer d'en haut cette eau, allant et venant, fonçant dans une direction, puis une autre, pour tenter d'en apercevoir les limites, de reconnaître une rive, en vain. Tout à coup, une idée se présente à son esprit. Il repère une grosse branche à la surface de l'eau et lance Zâboulistane aussi vite que ses ailes peuvent la propulser et, saperlipopette, la branche est toujours sous eux, à leur niveau !! On dirait que toute cette immense nappe d'eau se déplace comme moi, aussi vite que moi, pense Blop, dépassé par la situation. Mais il n'est pas dépassé longtemps... « J'ai compris, oui, ça ne peut être que... Oui, bien-sûr, c'est évidemment un mirage ! Normalement, il n'y en a pas à cette longitude, ni même à cette latitude, il ne fait pas assez chaud, mais c'est encore une invention du maléfique Axolotlt qui veut nous barrer la route ! » Aussitôt, il redescend auprès de ses amis qui l'accueillent avec une foule de questions. Il leur explique sa découverte, les rassure : « J'ai la solution » et court jusqu'à Dromstanfhâqoum. Il caresse sa bosse, décroche un petit sac qui y était attaché et en sort autant de paires de lunettes que de compagnons, lui compris bien sûr. Ces lunettes, inventées par Blop (qui est magicien, comme on s'en souvient), sont capables de déjouer tous les phénomènes optiques, de supprimer toutes les illusions optiques. Alors, oh ! D'un coup l'eau a disparu et est remplacée par des montagnes ! Les compagnons de Blop qui n'avaient jamais testé ces lunettes poussent des cris d'admiration. Ils vont pouvoir continuer leur

expédition. À cause du mirage, ils s'étaient un peu déplacés, ils se remettent donc en face des montagnes avec une seule grotte (leur point de départ avant le mirage). Une fois qu'ils ont accompli leur manœuvre, ils font comme si les minutes où ils n'avaient vu que de l'eau n'avaient pas existé : ils partent du côté opposé, à celui de la carte, aux montagnes 'grotte unique'.

Chapitre 7

Disparition soudaine

Une fois en face des bonnes montagnes, ils se préparent à visiter la première (en continuant l'ancien système où Blop passe devant puis fait signe à ses compagnons d'avancer) quand son *oxacouzulbatl* se met à sonner. On entend la voix de Kostya :

- Je viens de finir ma réunion et le grand vizir m'a informé de ton appel, apparemment tu as quelque chose à me dire.

- Oui c'est vrai, j'ai quelque chose à te dire ou plutôt une question à te poser : la grotte doit-elle être au niveau de la plaine entre la montagne et la rivière ou au flanc de la montagne, entre le sommet et la rivière ?

- Peu importe, elle peut être aux deux endroits ou même avoir un réseau avec une entrée en bas et une autre au flanc de la montagne.

- Merci Kostya.

Arthur met sa main sous la selle de son cheval pour prendre le fragment de bulle et en informer Blop. Mais là, le fragment a disparu !

- Blop, Blop, tout à l'heure j'avais réussi à prendre un fragment de bulle, mais il a maintenant disparu, dit Arthur.

- Que dis-tu là, Arthur ? Tu avais réussi à prendre un fragment de bulle ? Mais c'est impossible ! lui répond Blop.

- Oui, je sais, c'est censé être impossible mais j'y étais parvenu, répond-il.

- D'accord Arthur. Pour m'assurer que tu dis vrai, retournons au niveau de la bulle.

- Mais Blop, ne devons-nous pas attaquer Axolotl ? demande Hector, le bras droit du chef.

- Je sais, cher second, mais je veux vérifier ce que dit Arthur d'abord, n'y vois-tu pas d'inconvénient, Hector ?

- Non, non, chef.

Ils se mettent en route. Une fois arrivés au niveau 'bulle' côté extérieur (ils le savent quand ils ressentent le frisson), ils y entrent (et ressentent à nouveau cette sensation désagréable) et Blop parvient à en prendre un petit morceau. « C'est bien vrai ce que tu as dit, Arthur, remettons-nous en marche. » Dix mètres plus loin, Blop pousse un cri : « le morceau que je tenais dans ma main, il vient de disparaître ! J'essaie de nouveau. » Au même endroit, le nouveau morceau disparaît. Blop pense avoir percé le secret de la bulle et s'adresse à ses compagnons :

- Chers compagnons, on peut en prendre un éclat, mais dès qu'on s'éloigne, il reprend sa place, comme attiré par une force mystérieuse. Voilà pourquoi ton morceau avait disparu, Arthur. Les frissons sont provoqués par les morceaux de la bulle qui nous collent au corps puis comme nos chevaux sont

rapides, nous nous éloignons prestement et tout retrouve sa place. Comme il se fait tard, dînons.

Chacun sort un peu de nourriture de sa besace posée sur le flanc de son cheval. Après le repas, ils discutent quelques minutes puis prennent leurs : tapis, oreiller et duvet et s'endorment rapidement après la longue journée de marche.

Chapitre 8

Le cauchemar

Un repos vraiment mérité ! Un sommeil bienfaisant ! Mais ne voilà-t-il pas qu'Hector, le courageux et raisonnable second, se met à ressentir de légers picotements, ou plutôt une vibration presque imperceptible. Son duvet est en train d'enfler ! Sa tête glisse à droite à gauche sur son oreiller qui n'est plus plat, mais se gonfle comme un ballon dans lequel on soufflerait ! Puis le tapis lui-même commence à remuer sur le sol et, mais oui, c'est incroyable, il bouge, ses bords se relèvent de quelques centimètres et soudain il n'est plus sur le sol, mais au-dessus ! Et prend de plus en plus d'altitude. « Je suis sur un tapis volant ! » pense Hector, partagé entre frayeur et émerveillement. Il s'accroche autant qu'il le peut aux fils qui dépassent et se sent glisser de plus en plus vite, plus haut que les nuages, à la vitesse de l'éclair, c'est magnifique, c'est effrayant, Hector ne sait plus trop. Il ne pense plus, il se laisse aller, une sensation de bien-être l'enveloppe, c'est merveilleux ! Tout à coup le tapis s'incline vers l'avant, mais se stabilise rapidement, rendant visible le paysage sur la

terre ferme. Hector se penche pour mieux voir, zutzutzut, mes jumelles sont restées en bas. Mais on dirait, zutzutzut c'est vraiment trop petit, tout de même ça ressemble... Mais oui, c'est LA bonne montagne ! Avec une ouverture très étroite sur sa pente très raide ! Elle est pointue comme un chapeau de sorcier ! On devine très vaguement une autre ouverture à sa base et même peut-être une rivière plus loin. Hector se penche un peu plus... Oui, c'est sûr et certain, vite, vite, il faut que j'informe Blop, hourra, super, on y est, « Blop, chef, grand Blop, Blop, dépêche-toi, dép... », mais Blop ne répond pas, Hector se rappelle soudain qu'il est seul, qu'il est sur un tapis volant, qu'il a abandonné ses compagnons et, comme si son angoisse n'était pas assez grande, le tapis accélère à nouveau et fonce en piqué vers le sol. Son passager se cramponne, la montagne se rapproche à toute allure et ce que distingue alors Hector fait se dresser d'un coup ses cheveux sur sa tête (et il les a longs et raides ! On imagine le spectacle !) : juste au-dessous de lui, non pas de l'herbe, ni de la terre, ni même des rochers, même pointus ce ne serait rien en comparaison de ce qu'il aperçoit, mais des lances, des flèches prêtes à partir, des glaives, des sabres, tous pointés vers le haut et tenus fermement par des êtres habillés en guerriers, la tête protégée par un casque qui lui rappelle la bulle, même matière on dirait, mais il n'a plus le temps de réfléchir, il hurle, hurle à perdre haleine... « Arrête, arrête, mais que t'arrive-t-il, Hector, allez, ça va aller, calme-toi, remets-toi, tu viens de faire un cauchemar, calme-toi, tu vas me raconter ».

Et Blop de s'assoir à côté de son ami et d'écouter avec attention le récit de l'aventure nocturne d'Hector. Tout près d'eux, Arthur, que les cris d'Hector n'ont pas réveillé, sourit dans son sommeil en émettant des petits bruits. Sûrement un rêve heureux, pensent les deux amis. « Et nos chevaux, et Dromstanfhâqoum, crois-tu qu'ils fassent aussi des rêves ? » demande Hector.

[*Soupir*] « Je n'en sais rien », avoua Blop.

Le lendemain matin ils se réveillent (vers 8h30), remettent leurs lunettes ‘spéciales anti mirage’, prennent un petit-déjeuner, puis Blop fait une réunion.

- Hum hum, chers compagnons, Hector a fait un rêve cette nuit où il s’envolait et apercevait une montagne ‘chapeau’ isolée de la chaîne. Je vais donc monter sur Zâboulistane (encore une fois), passer au-dessus de la bulle, monter très très très haut pour voir s’il y a une autre montagne et revenir vous donner la réponse.



Les montagnes 'chapeau'

Chapitre 9

Vérification du cauchemar

Et ses compagnons d'approuver immédiatement. Il monte sur sa jument, lui fait déployer ses ailes puis ils s'envolent. Ils passent le niveau bulle avec le frisson puis continuent de monter pendant quelques minutes. Blop lui souffle à l'oreille « Stop » et la jument s'arrête de monter. À ce niveau Blop a un champ de vision très large. Il tourne la tête de tous les côtés et aperçoit une forme assez élevée devant lui. Il décide d'aller la voir de plus près quand il s'aperçoit que ses lunettes ne sont plus devant ses yeux, mais sur son front. Il les remet à la bonne place et aussitôt, la montagne disparaît. Il se dit alors : « C'est ce que je supposais. Cette montagne est un piège pour nous ralentir car Axolotl pense qu'on va aller la voir. Mais au fait, comment sait-il qu'Hector a fait un rêve où il voyait une autre montagne isolée ? » Il réfléchit pendant quelques instants : « Mais oui, bien sûr ! Comme c'est un magicien, il a dû envoyer ce rêve à Hector pour nous induire en erreur et nous envoyer dans la mauvaise direction. »

Comme avec les lunettes il n'y a pas d'autre montagne, Blop décide donc de retourner avec ses compagnons. Une fois arrivé à terre, il leur explique tout ce qui s'est passé depuis qu'il les a quittés jusqu'à son retour. À la fin de son discours, un brouhaha général se fait entendre. « Ah, le méchant ! » dit l'un. « Pauvre Hector ! » dit un autre. « Je me vengerai ! » dit Hector. Progressivement, le bruit se calme.

« Aaaargh, ils parviennent à échapper à tous mes pièges !! Cette fois-ci, je vais leur envoyer un sortilège que même la magie de Blop ne devrait pas pouvoir arrêter. Il s'appelle 'Poisson mortel' et il consiste en... à vrai dire, je dois encore vérifier une chose..., mais ce qui est sûr, c'est que je vais les détruire tous ! Ah ah ah ah ah !!! », fait Axolotlt³.

On retrouve les 'Compagnons du Juste'. Le brouhaha étant totalement dissipé, Blop peut annoncer : « Retournons en face des trois montagnes 'grotte unique'. » Ils marchent pendant toute la matinée et atteignent leur but à l'heure de la pause-déjeuner. Après manger, ils font une petite sieste d'environ trente minutes et décident d'entrer dans la grotte de la première montagne. Mais, mauvaise surprise, les habitants de cette grotte doivent être très méfiants car un système de verrouillage est mis en place pour faire soulever un énorme rocher qui bloque l'entrée. À ce moment-là, Hector aperçoit une autre ouverture qui permettrait d'accéder au réseau formé par la grotte, que l'on sait unique, et en informe Blop. Celui-ci de s'adresser aussitôt à ses compagnons : « Il y a une autre

entrée, allons-y ! » L'escalade prend une bonne dizaine de minutes car la pente est escarpée.

³ Petite incursion dans le repaire d'Axolotlt.

Chapitre 10

Le repaire d'Axolotlt

Pendant ce temps, et pas loin de là, aaaargh, aaaargh, malheur à ce chef de groupe de malheur, aaaargh, malheur au groupe tout entier, aaaargh malheur à eux, je vais leur en faire voir... leur faire avaler jusqu'à plus soif mon poisson mortel ! Mais qu'est-ce que je raconte ? Mon poisson ???? Mon poison !!!! Ah ah ah ah... Quel lapsus ! Sûrement un effet de la date d'aujourd'hui, 1^{er} avril ! Ah ah ah ah, c'est drôle, mais..., mais oui, ça me donne des idées. Et si je faisais empoisonner mille poissons que j'obligerais le groupe et son chef à pêcher et manger. Aaaargh, j'imagine d'ici leurs terribles souffrances, bien fait pour eux ! À moins que... oui, ce serait mieux, je vais faire grossir le plus gros des poissons, jusqu'à ce qu'il ait les dimensions d'un gros bateau, (à moi, maître en sorcellerie, rien n'est impossible), forcer tout le groupe à entrer dans la bouche grande ouverte de mon poisson géant, comme celles des carpes venant chercher leur nourriture à la surface d'un étang, et hop, on lui ferme le clapet, et dans sa gorge, et dans son ventre, ils seraient ballottés,

secoués, cognés, écrasés au milieu de plein de choses dégoûtantes, pouah ! Bien fait pour eux ! Mais j'ai une idée encore meilleure, je jette toute la troupe à l'eau, et je commande à mon poisson phare de les entraîner dans son sillage, grâce à la musique et aux éclats de lumière qu'il émet, de les emmener loin, là où l'eau est la plus profonde, jusqu'à épuisement et noyade de tous. Et bien fait pour eux ! Ah ah ah ah.... Et que ça saute et que ça saute !

Axolotlt fait venir son serf en chef, lui expose son plan. « Quelle imagination, Mon Saigneur, quelles géniales idées, mais puis-je faire remarquer à Mon Saigneur qu'il n'y a au pied de notre montagne ni mer, ni lac, ni... » Il n'a pas le temps d'achever sa phrase, que son maître s'écrie : « Qui ose me contredire, qu'on lui coupe la tête immédiatement, et qu'ça saigne ! Et qu'ça saigne ! ». Aussitôt le pauvre serf en chef est emporté par d'autres serfs qui vont accomplir la sale besogne. Et il faut ici expliquer que, tout sorcier qu'il soit, Axolotlt n'a pas le pouvoir de créer un vrai lac, une vraie mer. Il peut les faire apparaître, mais ce seront des mirages, des illusions. Il ne peut modifier le paysage.

Pendant que le méchant saigneur assassin et psychopathe rumine son échec, tout près de là, les 'Compagnons du Juste' poursuivent leur escalade hardiment, courageusement. La fatigue commence à les gagner. Ce n'est pas le moment de flancher, le plus périlleux est devant nous ! pense Blop qui propose à ses amis une courte pause, le temps de se reposer, mais aussi de réviser la conduite à tenir pour chacun, car on se rappelle 'TOUS ou PAS DU TOUT'. Chevaux et droma-

daires ont été mis à l'abri, ils ont de la nourriture en réserve et personne ne peut soupçonner leur présence. On peut donc, en toute tranquillité, les oublier quelque temps. Mais pour les hommes, le moment est grave, aussi Blop fait-il s'assoir en face de lui, sur l'étroite corniche de la montagne, toute l'équipe dans l'ordre qu'on respecte lors des grandes occasions, des moments solennels, c'est-à-dire du plus jeune encore inexpérimenté et parfois imprudent (on a reconnu Arthur), au plus âgé, sage et réfléchi, même âge que Blop (on a reconnu Hector, son ami depuis toujours). Entre eux, six compagnons (et oui, ils ne sont pas quatre, comme les trois Mousquetaires, mais huit, comme nous l'a appris l'organisation en binômes envoyés vers les quatre faces, nord, sud, est, ouest, de la première montagne 'chapeau') ou plutôt neuf, avec Blop ! Donc, Arthur, Bernard, Charles, Diane, Éric, Florence, Gaston, et enfin Hector. Blop prend la parole :

- Il nous reste encore environ 300 mètres à parcourir avant d'arriver à la seconde ouverture. Je propose de diviser le nombre de mètres qu'il reste par dix, ce qui nous donne trente. On se repose donc une demi-heure. Qu'en pensez-vous ? »

- Ça va, répondent-ils tous, sauf Éric qui marmonne :

- C'est un peu court.

Pendant ces trente minutes, il ne se passe pas grand-chose, à part une remarque d'Arthur qui fait réfléchir Blop car il supposait que cette voie-là était aussi bouchée.

À la fin de la demi-heure de repos, les 'Compagnons du Juste' font un effort inimaginable pour reprendre l'escalade.

Vingt minutes plus tard, ils arrivent en face de la deuxième entrée. Cette fois-ci, il n'y a pas de rocher mais une barrière magique devant laquelle il faut prononcer un mot de passe pour qu'elle s'ouvre. Blop dit à ses compagnons :

- Cachons-nous et réfléchissons à ce que ça peut être. Si on a de la chance, un des partenaires d'Axolotl - car je pense que c'est ici son repaire - viendra peut-être et prononcera le code, mais s'ils ne sont pas bêtes ils prendront l'autre entrée...

- Attendez, dit Charles, on voit une table et des chaises : c'est sans doute une terrasse.

- Mais tu as rai..., commence Blop, mais Florence le coupe :

- Vite, vite, je viens de voir un des hommes d'Axolotl, il ne faut pas qu'il nous repère ! Et j'ai une information à vous soumettre.

Aussitôt dit, aussitôt fait, en moins de temps qu'il faut pour le dire, ils étaient tous cachés. Celui (ou plutôt ceux) qui passaient n'étaient autre que le condamné et ses bourreaux⁴, évoqués plus haut (ils avaient mis tout ce temps car la grotte est très vaste). Une fois le danger passé, Blop et ses compagnons sortent de leur cachette.

⁴ Ça confirme que c'est la bonne grotte

Chapitre 11

Le code

Blop décide de prévenir Astana-Ouf-Maboul de la situation. Il s'éloigne au maximum de l'entrée tout en restant sur la plateforme, sort son *oxacouzulbatl*... et fait la même chose que d'habitude.

- Bonjour Kostya. Je crois avoir trouvé la cachette d'Axolotlt mais pour entrer dans sa grotte il faut un code afin de lever un rideau magique. As-tu une idée de code ?

- D'un, comment sais-tu qu'il faut un code et de deux je n'ai jamais entendu qu'Axolotlt utilisait des mots de passe.

- Je pense qu'il faut un code car sur le mur il y a une boite avec des petits trous et l'image d'un visage qui parle.

- Eh bien... j'ai juste entendu dire qu'il utilisait des serrures et des clés.

- Nous le savons car nous sommes à une entrée au flanc de la montagne et nous avons, auparavant, essayé d'entrer par une ouverture en bas où, en effet, il y avait une serrure et il fallait une clé.

- Très bien, à bientôt Blop.

- À tout à l'heure, répond Blop.

Mais quand il retourne vers l'entrée, il voit Arthur, Charles, Éric et Gaston cachés ; ils lui chuchotent :

- Viens avec nous. Pendant que tu parlais avec Astana-Ouf-Maboul deux compères d'Axolotlt sont sortis et se sont assis à la table dehors, mais on ne sait pas ce qu'ils font.

-D'accord. Maintenant essayons d'écouter ce qu'ils disent.

Une dizaine de minutes plus tard, les associés d'Axolotlt se lèvent et se dirigent vers la barrière magique et l'un d'eux dit à voix presque basse : « **TLTOLOXA** » : le haut du portail bascule alors tout doucement vers l'arrière en glissant sur des rails au-dessus de l'homme qui entre. Mais l'autre ne l'a pas suivi ! Impossible pour nos amis de se précipiter devant la barrière pour répéter le mot de passe. Pas grave, pense Blop, nous l'utiliserons plus tard, l'essentiel, c'est que nous le connaissons. Et toute la petite équipe de se dissimuler, chacun comme il peut, car il n'y a pas beaucoup d'espace et encore moins de cachettes, mais tous, le regard rivé sur l'homme resté à l'extérieur dont le comportement les intrigue au plus haut point. Ils le voient se retourner, regarder fébrilement autour de lui comme s'il craignait un danger, puis faire signe au loin. Soudain, deux silhouettes apparaissent, se rapprochent en redoublant de prudence.

- Pas possible, s'écrie Éric.

- Chuuuut, tais-toi, silence, tu vas nous faire découvrir !, lui lancent, fermement, mais à voix basse, ses compagnons qui n'en croient pas leurs yeux en reconnaissant dans les deux personnes qui rejoignent l'homme, devinez qui, le serf

condamné par Axolotlt et le bourreau qui devait lui couper la tête !

Une étonnante conversation s'engage alors entre les trois, d'où il ressort (car, même s'ils communiquent le plus doucement possible, en ouvrant à peine la bouche, leurs trois têtes penchées l'une vers l'autre, nos neuf amis comprennent tant ils sont attentifs), d'où il ressort, donc, que les trois compères haïssent leur souverain, qu'aux quatre coins du royaume d'Axolotlt la révolte gronde, qu'on lui désobéit de plus en plus, quand on y parvient ! Car si l'on échoue, c'est la mort la plus cruelle qui vous attend ! Et tous trois de se diriger à pas de loup de l'autre côté de la terrasse, où Blop et les siens n'avaient pas remarqué une anfractuosité dans la paroi, non pas une entrée dans la grotte, mais une fente allant en s'élargissant et débouchant sur une salle creusée à même la roche, basse de plafond, mais suffisamment vaste pour contenir une bonne cinquantaine d'hommes. On a compris que nos neuf intrépides Compagnons ont réussi à suivre le trio sans se faire voir et à se fondre dans l'obscurité de la salle éclairée en son milieu seulement par quelques torches. Et là, ils ne perdent pas une miette des propos qui s'échangent.

Chapitre 12

Les conspirateurs

La réunion secrète a duré une heure et quarante-cinq minutes. Blop et ses huit amis n'en peuvent plus d'être restés sans remuer un orteil dans les positions les plus inconfortables. Ils ont des crampes et mal partout, mais qu'importe ! Ils se rendent compte qu'ils allaient commettre une grave erreur en attaquant, pourchassant, tuant même peut-être, les serfs d'Axolotlt, les victimes d'un despote sanguinaire, celui-là même que le roi Astana-Ouf-Maboul les a chargés de capturer. « En fait, déclare soudain Blop, nous devrions être leurs alliés ! Nous combattons le même tyran cruel et injuste. Ces serfs sont des victimes. Manifestement ils l'ont compris et essaient de sortir de leur condition. Aidons-les à se débarrasser de cet assassin psychopathe ! Il va nous falloir les approcher, les convaincre que nous ne sommes pas leurs ennemis, au contraire ! » Tous les 'Compagnons du Juste' d'applaudir (mais pas trop fort, ce n'est pas encore le moment de se faire repérer !). Avant de quitter les lieux, Blop tient à mettre Astana-Ouf-Maboul au courant de la nouvelle

tournure que prend leur expédition. À nouveau sur la terrasse, Blop met son idée à exécution et appelle le roi pendant que ses compagnons proposent des idées de plan d'attaque.

Pendant ce temps-là, dans l'anfractuosité, les trois complices proposent aussi des idées, celle du condamné étant de prendre un mannequin dans la réserve dédiée, de le revêtir de ses habits, puis qu'un des deux bourreaux lui coupe la tête tandis que l'autre le filme et qu'en même temps, le condamné (c'est-à-dire lui-même) va se cacher. Ils pourront ainsi dire à Axolotlt que l'exécution a eu lieu et s'il demande à voir le cadavre, lui montrer la vidéo grâce au *bobjejecteur*, est choisie. Ils la mettent ensuite en œuvre.

Dans le même temps, Blop qui avait terminé sa conversation avec Kostya, est revenu auprès de ses compagnons. Une fois devant eux, ceux-ci lui expliquent leur plan et lui demandent ce qu'il en pense :

- Nous allons tous nous cacher et quand des gens entreront ou sortiront de la grotte, on les assommera, on prendra leurs vêtements et on les mettra pour passer inaperçus, une fois arrivés dans le repère d'Axolotlt. Qu'en penses-tu, Blop ?, dit Hector (c'est normal que ce soit lui qui le dise car c'est le second).

- Alors, je pense que vous avez fait un très bon boulot sans moi, mais j'ai quand même une question : que feront les victimes de vos 'assommages' lorsqu'elles se réveilleront ? À mon avis, elles informeraient Axolotlt qu'il y a des intrus, non ?

- C'est bien ce que je vous disais, ajoute Bernard, il faut les ligoter puis les accrocher quelque part (ça ne doit pas être bien compliqué, vu la forme de la montagne).

- Bien vu, Bernard. Adoptons cette idée.

Sauf qu'à ce moment-là, le condamné, en train de partir se cacher, tombe nez-à-nez avec Blop et ses compagnons. Il crie : « Ale... ». Il n'a pas le temps de finir sa phrase car, déjà, Arthur lui a mis ses mains devant la bouche. Bernard et Éric peuvent ainsi le ligoter.

Blop s'adresse alors à celui qu'on vient d'attraper : « Écoute bien et nous ne te ferons pas de mal. Nous savons, grâce à l'une des nôtres qui a tout compris en te voyant emmener par deux hommes armés de leur grande hache de bourreaux, que tu es une des mille et une victimes d'Axolotlt, ton maudit souverain. Cet Axolotlt, nous le maudissons nous aussi, nous le haïssons, il a fait beaucoup de mal au roi Astana-Ouf-Maboul et à son royaume de Kazakhstan. Ce grand roi nous a donné pour mission de le mettre hors d'état de nuire, c'est la raison de notre présence ici. Nous sommes neuf, nous sommes des justiciers, les 'Compagnons du Juste' et nous proposons de mettre notre savoir-faire au service de tous ceux qui luttent contre le même ennemi que nous. Comprends-tu ? ».

2^e partie

Blop vs Axo-lotlt

Chapitre 13

Le nouveau plan

Le malheureux condamné, tremblant et bégayant, fait oui d'un signe de tête. Arthur relâche alors la pression, Bernard et Éric interrompent leur tâche, tournant un regard interrogatif vers leur chef qui approuve. Blop demande alors à l'homme de prêter serment qu'il ne les trahira pas, de rejoindre ses complices, puis de revenir avec un de ceux qui dirigent la conspiration contre leur infâme souverain pour tenter d'élaborer un plan d'attaque commun. Le condamné jure obéissance, mais avant de partir, révèle à Blop l'idée qu'il avait eue du mannequin et du *bobjecteur* pour calmer momentanément la rage d'Axolotlt. Blop le félicite et l'encourage à accomplir son projet.

À ce moment, un bruit les conduit tous à se cacher du mieux qu'ils peuvent et à se taire. Un groupe d'hommes approche, on les entend avant de les voir, et quand on les aperçoit !!!! C'est une scène extraordinaire ! L'infâme souverain

lui-même (les Compagnons ne l'avaient jamais vu, mais il a une énorme couronne sur la tête, alors...) avance en direction de la barrière magique ! Il a dû sortir de la grotte par l'autre entrée, celle qui a clés et serrure. Il s'arrête juste devant la barrière et crie quelque chose tout contre la petite boîte. La barrière ne s'ouvre pas. Il s'agit, vocifère, gesticule, crie à nouveau. Rien. Le portail reste fermé. La monumentale couronne a glissé du front d'Axolotlt sur ses yeux (il a pourtant une grosse tête ! - sur un buste malingre, un énorme ventre et des toute petites jambes arquées... Qu'il est laid !). Ses hommes derrière lui se précipitent pour redresser la couronne, mais il se fâche de plus belle et les cogne au hasard. La couronne tombe, plus personne n'ose la ramasser. On essaie de lui souffler le mot de passe, il n'écoute pas, il hurle maintenant, promettant de leur couper la tête à tous. L'un essaie tout de même de se faire comprendre : le mot de passe, c'est le nom de Votre Saigneur, mais épelé à l'envers, et il l'épelle. Axolotlt rugit : « Je ne suis pas idiot, je sais comment je m'appelle, qu'est-ce-que vous me racontez, vous voulez me ridiculiser ! Je vous punirai tous. » Un autre, vraiment courageux celui-là, réussit à s'approcher de la barrière et à susurrer le mot de passe, et oups, tout le groupe est entré.

Blop et ses amis n'en reviennent pas. Une telle bêtise, une telle stupidité, Axolotlt incapable de saisir l'astuce du code secret, incapable de retenir la formule ! Blop s'inquiète un peu de ce qui va se passer à présent dans la grotte, mais on verra plus tard.

En attendant, le condamné a pu partir et Blop de revenir sur le sujet de conversation précédent : les propositions d'Hector et de Bernard.

- J'ai réfléchi (on sait que le grand Blop est capable de faire deux choses en même temps), je trouve très bonne votre idée d'échanger nos vêtements avec ceux de nos 'prisonniers', mais je me disais que, plutôt que d'assommer les gens d'Axolotlt, on pourrait les endormir, les plonger dans un long sommeil d'où on ne les sortirait que lorsque les autres serfs, ceux qui veulent se débarrasser du tyran, les conspirateurs donc, auraient gagné (en partie grâce à notre aide !) Et pourraient alors convaincre tous les habitants du royaume de la justesse de leur combat. Quant au moyen de les endormir, pas de problème, c'est un enfantillage pour le magicien que je suis.

- Bonne idée, chef, répondent en chœur les compagnons.

Mais Charles continue la phrase en demandant ce que ferraient les complices d'Axolotlt lorsqu'ils verront leurs compagnons endormis. « C'est vrai ça, je n'y avais pensé. Eh bien je n'aurais qu'à les faire disparaître tandis qu'ils dorment et ils réapparaîtront en même temps qu'ils se réveilleront. »

Chapitre 14

Sur la terrasse

Quelques minutes plus tard, le condamné (nommé Ceki) revient avec une personne en plus des deux bourreaux.

- Voici mes deux ‘bourreaux’ nommés Mabep et Norich et mon amoureuse Samidu. Comme nous, elle n'aime pas Axolotlt car il l'avait kidnappée lors de son assaut contre la ville de Pocki⁵.

Blop répond :

- Très bien. Je ne t'avais demandé qu'une seule personne car je pense qu'il va en avoir d'autres après. Lorsqu'on verra d'autres personnes tu me diras si elles aiment Axolotlt ou pas ; si oui, je les endormirai et je les ferai disparaître une fois qu'on aura pris leurs habits ; si non, elles viendront avec nous. As-tu une idée de cachette pour mettre les habits et ceux de mes compagnons une fois qu'on aura revêtu les vêtements des associés d'Axolotlt qui le soutiennent ?

- Je pense, oui. Les cachettes pour se protéger en cas d'attaque feront l'affaire. N'est-ce pas les amis ?

- C'est sûr, approuvent Mabep, Norich et Samidu. Personne n'y va jamais, sauf en cas d'attaque.

- Elle est loin ? demande Florence.

- Non, répond Ceki. Mais vous, les ‘Compagnons du Juste’ et moi nous ne pouvons pas y aller car soit on n'a pas la clé, soit on est censé être morts.

Pendant que tous parlent des cachettes, de leurs divers emplacements et surtout de leur difficulté d'accès, débouchent sur la terrasse une douzaine d'individus. « Ils ne font pas partie des nôtres » parvient à glisser Ceki dans l'oreille de Blop qui, aussitôt, lance le signal de ralliement : « TOUS ! Avec moi ». Les huit Compagnons encerclent et immobilisent très vite les intrus pourtant plus nombreux qu'eux, mais pas très malins. Blop n'a plus qu'à les endormir grâce à une formule connue de lui seule et qui doit le rester pour garder son efficacité (donc on ne la révèlera pas, bien sûr !). Puis il demande à ses amis de revêtir prestement les habits des ‘victimes’, mais il leur ordonne aussi de rhabiller ces hommes avec leurs propres vêtements. Ainsi, plus besoin de cachettes ! Mais que faire de ces corps endormis ? Les faire disparaître, oui, et merci à Charles d'avoir rappelé le problème. Et dans sa tête, Blop poursuit sa réflexion, faire disparaître, ce pourrait être rendre invisible, mais il faut stocker quelque part ces corps invisibles, ce pourrait être aussi les emporter momentanément ailleurs, très loin, « mais oui, j'y suis ! Je vais soumettre cette proposition à mes chers Com-

⁵ Cette ville est imaginaire.

pagnons, ils sont habitués à mes idées folles, mais... J'hésite et... ». Il est brutalement tiré de sa méditation par un démarrage digne d'un champion du '100 mètres', c'est Norich parti en trombe, suivi de Mabep et Ceki qui ont bondi et filent se cacher du côté de l'anfractuosité. On a à peine le temps de se demander pourquoi, qu'on voit s'approcher un petit groupe. Blop et son équipe ne bougent pas, ils sont déguisés en serfs du tyran, ils n'attireront pas l'attention. Et voici qu'ils reconnaissent le tyran en personne, démarche lourde, ventre proéminent, jambes courtes et grosse tête, pas moyen de se tromper. Ils s'éloignent juste un peu pour ne pas attirer l'attention, mais pas trop : ils veulent épier la conversation. Ils comprennent vite (à vrai dire, ils s'en étaient déjà douté en étant témoins de l'incommensurable bêtise d'Axolotlt incapable de reconnaître son nom écrit à l'envers !) Que ce n'est pas le souverain lui-même qui a inventé les fameux obstacles mis en travers de leur route, bulle, mirage, etc..., il en est incapable ! Mais ses conseillers, ici au nombre de trois, hommes sûrement dangereux et tout puissants. C'est à eux qu'il va falloir faire attention !

Blop s'apprête à donner discrètement la consigne à ses amis quand il aperçoit soudain Samidu affolée. Le tyran va la reconnaître, elle a encore, très présentes dans la tête, les horribles images de son malheur à Pocki. Elle n'a pas vu Ceki partir comme un fou, elle parlait avec Florence et Diane et toutes trois se réjouissaient en sentant qu'elles allaient sûrement devenir les meilleures amies du monde. Samidu se voit perdue ! Mais les Compagnons sont là, ils ont tout de suite compris la situation.

Chapitre 15

L'épreuve initiatique

Alors que la troupe se rapproche, Axolotlt aperçoit Samidu en compagnie de gens qu'il ne connaît pas (même s'ils ont les habits des serfs, leur visage ne lui dit rien).

- Samidu, qui sont les personnes avec toi ?

Blop, voyant qu'elle a trop peur pour parler, répond à sa place :

- Nous sommes des méchants déchus et nous nous promenons dans cette chaîne de montagne sans trop savoir où nous étions quand nous sommes tombés sur cette femme qui nous a proposé, après qu'on lui a raconté notre histoire, de s'engager au service d'un dénommé Axolotlt, un méchant très redoutable. Même si nous avons été déchus, nous sommes quand même des méchants et nous nous sommes empressés d'accepter de nous mettre au service de ce personnage. Quand nous sommes arrivés ici, elle nous a donné les vêtements que tout le monde porte dans ce groupe et les médaillons qui vont avec (ceux des serfs).

- Groupe, groupe, nous sommes quand même une bonne centaine dans cette alliance nommée 'Axolotlt et Méchantisme' mais bon... Bienvenue dans mon union car *je* suis Axolotlt, un des méchants les plus connus au monde. Mais pour que vous soyez totalement acceptés, il faut que chacun de vous tue une personne et me l'amène en guise de ticket d'entrée pour pouvoir pleinement faire partie d'Axolotlt et Méchantisme. Maintenant, à vous de jouer, répond Axolotlt d'une voix glaciale.

Sur ce, il hurle le code à la boite (car désormais il le connaît) et entre, suivi de quelques serfs et du serf en chef.

- Merci beaucoup Blop, tu m'as tirée d'un mauvais pas, soupire Samidu.

Après ces quelques mots, elle prévient Norich, Ceki et Mabep qu'ils peuvent revenir.

- On a tout entendu, bravo Blop !, félicitent les trois compagnons de Samidu.

- Mais comment allez-vous faire pour ramener vos victimes à Axolotlt ?

- Pour ça, j'ai ma petite idée : mon sort d'**ARRNAAMORT**. Donc je ne vais pas faire disparaître les endormis et heureusement qu'Axolotlt ne les a pas vus. Amenez-moi les dormeurs.

Comme il y a douze serfs qui font dodo et douze amis de Blop (les quatre gentils serfs - Norich, Mabep, Ceki et Samidu - plus les huit compagnons de Blop - Arthur, Bernard, Charles, Diane, Éric, Florence, Gaston et Hector - ce qui fait bien douze), chacun prend un corps et l'amène au chef des Compagnons du Juste.

Une fois devant les corps Blop s'avance vers le premier et dit : **MORTIFAUSSI** et reproduit la même opération pour chacun d'entre eux. Dès que tous les corps ont subi le sort, Blop, ses compagnons et Samidu s'avancent vers le portail magique (Ceki, Norich et Mabep ne viennent pas avec eux car le premier est censé être mort et Axolotlt n'a pas vu les deux autres), la jeune femme dit : « **TLTOLOXA** » puis le petit groupe entre avec (sauf Samidu) un corps, et même deux pour quelques-uns, dans leurs bras.

Une fois arrivés dans le quartier général d'Axolotlt et Méchantisme, guidés par Samidu, Blop et ses compagnons montrent les corps au chef de l'union et Blop lui dit :

- Voici les morts, Axolotlt, nous avons rempli notre mission. Nous étions prêts à partir faire notre crime quand nous avons surpris ces douze bonhommes portant le symbole des Justiciers, celui-là même, dit-il en montrant le 'J' cousu sur la veste, qui essayaient de rentrer dans le repaire. Nous les avons donc tout de suite empêchés de rentrer puis nous les avons... Vous savez ce que je veux dire.

- Ce qui explique que quelques-uns d'entre vous aient plusieurs corps. Très bien, vous êtes acceptés, mais avant ça, écrivez votre nom ici puis signez.

Ils signent tous de leur nom, sauf Blop qui, se doutant qu'Axolotlt le connaît, écrit Polb (Blop à l'envers). Sur ce, très satisfait de lui-même d'abord, mais aussi de la tournure que prennent les choses - douze ennemis tués, douze imbéciles qui croient que ce qui est Juste est supérieur à ce que je fais Moi, tant mieux pour eux s'ils sont morts et bon débarras

- il annonce à Polb et les siens qu'il va leur faire visiter son repaire, l'antre de la secte 'Axolotlt et Méchantisme'.

« Restez ici, je reviens vous chercher dans quinze minutes ».

Chapitre 16

L'antre de la secte

Un quart d'heure pile plus tard, Axolotlt refait son apparition dans la pièce du quartier général où les nouveaux recrûts attendent en se demandant comment ils pourraient se sortir de cette situation bien embarrassante, car, d'une part, ils n'ont pas osé se parler pour réfléchir à la suite (les murs ont des oreilles, surtout ici !!), d'autre part impossible pour eux de sauter sur le tyran, le ligoter et l'amener au Kazakhstan comme promis à Astana-Ouf-Maboul, puisqu' Axolotlt est toujours accompagné de ses conseillers tout puissants, surarmés et suréquipés ! Pour l'instant, rien d'autre à faire que d'accepter cette visite, en espérant qu'elle leur donnera peut-être des idées.

Le tyran ouvre la marche, revêtu d'une large cape noire (au moins, elle masque son gros ventre ! pense Blop) sur laquelle il a épingle toutes sortes de médailles qu'il s'est offertes lui-même (il y en a bien pour deux kilos ! se disent Bernard et Charles) et il fait de grands gestes pour désigner aux nouveaux venus tout ce qui le rend si fier : ici une mo-

numentale statue de lui-même prenant la pose d'un chef de guerre, plus loin au mur un tableau le représentant sur un trône démesurément haut et large (Gaston et Diane se montrent d'un mouvement de la tête les pieds du souverain qui se balancent dans le vide et pouffent de rire. Regard sévère de leur chef pour les rappeler à l'ordre). Puis c'est une pièce dont la porte est fermée : « Ma petite salle de torture », annonce Axolotlt. Puis une autre : « Ma grande salle de torture ». Puis l'entrée d'un couloir dont on ne voit pas le bout, mais seulement les parois brillantes et lumineuses, ce qui étonne toute la petite troupe promenée jusqu'à présent dans un univers sombre et sinistre : « Ma célèbre galerie des glaces mortelles », tonitrué orgueilleusement le Maître des lieux, « des miroirs, des milliers de miroirs, plats, ondulés, bosselés, concaves, convexes, avec des angles droits, aigus, obtus, suraigus, tordus, bref, qui entre dans le couloir n'en peut sortir, condamné à errer jusqu'à la fin de ses jours sans jamais retrouver son chemin ». Axolotlt s'étrangle presque de plaisir en vantant les mérites du couloir fatidique et ses conseillers, toujours présents comme on le sait, lui font comprendre qu'il faut accélérer la visite guidée, d'autres tâches sont au programme de la journée. On fait donc, au pas de charge cette fois, le tour des lieux, pas vraiment rassurants, pas vraiment sympathiques, avant de se retrouver dans la première salle du quartier général d'Axolotlt et Méchantisme', celle où Blop et ses amis ont apporté les douze corps des dormeurs transformés en faux cadavres par la formule **MORTIFAUSSI**.

Soudain, Hector remarque quelque chose, fait discrètement signe à Blop qui regarde dans la même direction et... Mais comment avons-nous pu commettre une erreur aussi grossière, pourquoi... Ils n'ont pas le temps de s'interroger plus longuement. Il faut attirer l'attention du tyran de l'autre côté, vite avant qu'il ne repère les trois dormeurs (enfin cadavres) qui ne sont pas habillés comme les autres. En plus, il se peut qu'il les connaisse et les identifie tout de suite puisqu'ils faisaient partie de ses partisans. Axolotlt n'a rien vu quand on les lui a amenés, trop content qu'on lui montre sur les premiers corps déposés le 'J' des Justiciers, une espèce qu'il a en horreur. Il n'a pas cherché à voir plus loin. Mais à présent, s'il approche...

Comment n'avons-nous pas pensé à déguiser d'une façon ou d'une autre ceux pour lesquels on n'avait plus de vêtements et qui ont gardé leurs tuniques de serfs des montagnes au lieu de la veste bien reconnaissable des Compagnons... ? Et voici que le tyran se dirige vers le tas, comme un tas de bois bien empilé, de ses victimes (enfin victimes de l'épreuve exigée pour les nouveaux admis dans son alliance), il a besoin pour son plaisir de vérifier encore une fois qu'il est le plus fort, le plus méchant, le Méchant le plus plus connu au monde.

Il est à cinquante centimètres des endormis quand une clameur le fait se retourner. Des appels à la vengeance, des chants de révolte d'un côté, des cris de peur de l'autre et le branlebas de combat. Tout le monde court de tous les côtés ! Blop a immédiatement compris. Ce sont les camarades des conspirateurs, il faut vite que nous nous fassions reconnaître

d'eux. Ceki a parlé de nous, de notre présence ici à leur responsable, il faut que nous expliquions notre apparence actuelle et que nous leur prêtons main forte, qu'en dites-vous mes amis ?

Tous d'approver immédiatement la fabuleuse idée de leur chef.

Chapitre 17

Sur le champ de bataille

Ils commencent à partir pour se faire reconnaître quand Axolotlt les rappelle à l'ordre :

- Où allez-vous comme ça, les nouveaux ?

Zut de zut de zut, pense Blop. Prenant son courage à deux mains, il répond :

- Euh... nous allons aider nos compagnons à capturer ces rebelles.

- Ah, ah, ah, ah, j'ai cru que vous vouliez les aider à se révolter, rigole-t-il.

- Notre seigneur aurait-il un doute quant à notre confiance envers Lui ?

- Non, non, mais à l'avenir, pensez à m'appeler Saigneur et non seigneur.

- Bien, Saigneur.

Puis Blop et ses compagnons se retirent pour, en vrai, aller aider les rebelles. Quand ils arrivent sur place, ceux-ci ont presque gagné la bataille contre les méchants serfs.

- Compagnons, dit celui qui doit être le chef des révolutionnaires, des aides envoyés par Axolotlt. Ceux qui n'ont pas de serf à combattre, chargez sur eux !!!

Alors que quelques rebelles étaient déjà partis, Norich, Mabep et Samidu crient :

- Stoooop. Ce sont les amis dont on vous a parlé pour nous aider à combattre le tyran.

- Êtes-vous sûrs ?, répond le chef.

- Oui.

- Très bien. Alors ne les chargez plus !!!

Et les serfs (gentils) de revenir auprès de leur chef.

L'aide de Blop et de ses compagnons accélère la victoire. Ils sont en train d'établir un plan – où les révoltés feraient les morts, Blop soigneraient les serfs fidèles à Axolotlt (car comme les rebelles sont gentils ils ne les ont pas tués) qui penseraient alors avoir gagné la bataille et préviendraient le Saigneur de leur victoire - quand Axolotlt arrive sur les lieux du combat ; les 'Compagnons du Juste' sont obligés de faire semblant de s'attaquer à leurs amis les rebelles pour qu'Axolotlt croie que la bataille fait toujours rage. Axolotlt demande à Blop des renseignements sur ses compagnons et lui-même. Blop lui répond que ses amis sont juste des méchants et que lui est un magicien⁶ mais quand même méchant. Et Axolotlt le laisse retourner combattre.

Une fois reparti au combat, Blop se jette sur le chef des rebelles et lui dit :

- Préviens tes compagnons de faire semblant de mourir quand on fera mine de vous tuer.

- Enregistré, lui répond-t-il simplement avant de le dire à son voisin pour qu'il le dise à son voisin... *Et cætera*.

La bataille continue. Les rebelles tombent un à un, ou tués sur le coup, ou mourant après quelques minutes d'agonie et tous jouent si bien la comédie que le tyran, toujours au beau milieu du champ de bataille, se sent le Vainqueur Suprême, bientôt le Maître du Monde et de l'Univers. Il se pavane, vêtu non comme un Général en chef, mais comme il l'était pour la visite. Il se redresse de satisfaction et de fierté, bombe le torse, mais ouille ! Ses deux kilos de médailles pèsent tant qu'il manque de trébucher. En voulant se redresser, il se prend les pieds dans sa cape trop longue et trébuche pour de bon cette fois. Un peu plus loin, Blop et ses amis, costumes de méchants mais en réalité gentils, poursuivent leur travail de soignants auprès des vrais méchants blessés par les rebelles, en espérant pouvoir les convaincre de rallier leur cause et de rejoindre dès qu'ils en seront capables l'armée de la Révolte.

À cet instant surgit on ne sait d'où toute une nouvelle vague de révolutionnaires. En fait, les mécontents du régime d'Axolotlt sont beaucoup plus nombreux qu'on ne l'a cru jusque-là. Il en arrive tant de tous les côtés de la scène que le plan élaboré par Blop et Cie et transmis au chef des rebelles n'a plus lieu d'être et n'est tout simplement plus possible. Du moins c'est ce que pense Blop qui court prendre l'avis du chef, immédiatement d'accord et passant aussi vite la consigne à ses seconds qui... *Et cætera* comme précédemment. La difficulté du moment pour Blop et ses amis, c'est de ne pas être pris par tous ces nouveaux venus pour des partisans

⁶ Ce qui est vrai contrairement au reste.

d'Axolotlt, car même si le bouche-à-oreille va vite, il faut du temps tout de même pour mettre tout le monde au courant !

En plus, même s'ils sont complètement dépassés par la situation, Axolotlt et une petite minorité de ses partisans sont encore là !

Chapitre 18

La charge

Pendant ce temps, les fameux conseillers tout puissants du tyran, les véritables décideurs-inventeurs comme on le sait, sont restés dans la première salle du quartier général d'‘Axolotlt et Méchantisme’. Ils ont voulu laisser leur Saigneur Souverain s'avancer seul au milieu du combat, dont ils ne doutent pas qu'il sera remporté par les Méchants, pour qu'il en récolte seul toute la gloire (on voit qu'ils connaissent bien son caractère). Ils font les cent pas, échangent un mot, reprennent leur déambulation, l'air concentré et sévère comme tout personnage important conscient de son importance, mais commencent à trouver le temps long. Passant pour la cent-unième fois devant le ‘tas de bois’, les faux morts bien empilés, l'un d'eux remarque enfin que trois d'entre eux ne portent pas la veste des Justiciers et, bien plus, se dit que leurs visages ne lui sont pas inconnus.

Il s'apprête à faire part de sa découverte à ses collègues quand un vacarme venu de l'extérieur l'arrête. Tous trois se précipitent à la porte et assistent, ébahis, à un déferlement

d'hommes et de femmes. Ils se regardent, mesurent aussitôt le danger, tous des rebelles ! Mais d'où sortent-ils ? Vite, vite, il faut sauver Axolotlt, user de tous nos pouvoirs, vite !

Le serf en chef (on le reconnaît grâce à son écusson) crie à ses compagnons :

- On charge ! mais les autres ne le suivent pas car les rebelles crient « Mort à Axolotlt, victoire aux CAA⁷ ! » ont couvert ses paroles. Il est donc obligé de revenir vers eux et de leur hurler :

- ON CHAAAARGE !!! ».

Cette fois-ci les autres le suivent. Quelques minutes après, la pièce est couverte de **MORTO**, de **COLAPLASTIFICA**, de **OURAGONU** lancés par les méchants (les hommes les plus proches d'Axolotlt sont toujours des sorciers) et de **PROTECTIONI** et de **BOUCLION** lancés par les sorciers révolutionnaires. Après dix minutes d'affrontements, le combat se termine enfin quand un **BOUCLIAEUR REBONDEUR** se fait entendre, ce qui fait que tous les sorts lancés reviennent sur leurs propriétaires.

- Qui a osé ?, vocifère Axolotlt.

- Moi, répond une voix.

Axolotlt tourne la tête pour découvrir qui lui a répondu. Quand il l'aperçoit, il s'évanouit presque.

- Ceki, je te croyais mort, dit-il avant de s'évanouir pour de bon.

- Voyez-vous, dit Ceki, la vision d'une autre personne lui fait perdre connaissance et c'est à lui que vous obéissez ? Ridicule !

Il n'a pas le temps d'en dire plus car Khovid, le serf en chef, lui lance un **OURAGONU** puis se jette au sol afin d'éviter son propre sort qui a rebondi sur le bouclier magique.

Tout le monde rit aux éclats sauf les partisans du tyran et le tyran lui-même qui vient de se réveiller. Celui-ci s'énerve et s'écrie :

- Ça suffit !!!!!!!!!!!!!!! et tout le monde se calme.

- Maintenant, relève-toi, imbécile ! Tu devrais avoir honte de ce que tu as fait. Tu savais qu'il y avait un bouclier magique, hurle-t-il au serf en chef, qui lui répond d'une voix honteuse :

- Bien Saigneur, mais j'étais tellement pris par la colère que...

- Il n'y a pas de mais, le coupe Axolotlt et ce coup-ci Khovid ne lui répond rien.

Puis le tyran se tourne vers Ceki et lui dit :

- Alors comme ça, tu n'es pas mort. J'avais déjà été étonné en voyant mes deux plus fidèles bourreaux du côté des révolutionnaires mais je ne pensais pas que vous m'aviez désobéi antérieurement.

- Eh bien comme tu le vois, même les plus fidèles peuvent trahir leur maître.

- Hein ???? Ah oui, c'est vrai, mais j'avais presque oublié que tu avais été serf en chef.

- Eh bien c'est peut-être parce que tu as des trous de mémoire instantanés, car si tu te rappelles bien, c'est seulement ce matin que je suis passé du statut de serf en chef à celui de condamné à mort !

- Ah oui peut-être ?!?!...

⁷ Complices Anti Axolotlt

Et tout le monde de rigoler une deuxième fois (sauf les partisans du tyran).

Le tyran devient rouge de colère et vocifère :

- ARRÊTEZ DE RIGOLER IMMÉDIATEMENT OU JE VOUS FAIS TOUS COUPER LA TÊTE !!!

Mais Mabep et Norich lui répondent :

- Tu n'en as plus les moyens. Les deux qui acceptaient de faire la sale besogne, c'était nous, et nous ne couperons pas la tête de nos amis !

Après une intense réflexion, il fait :

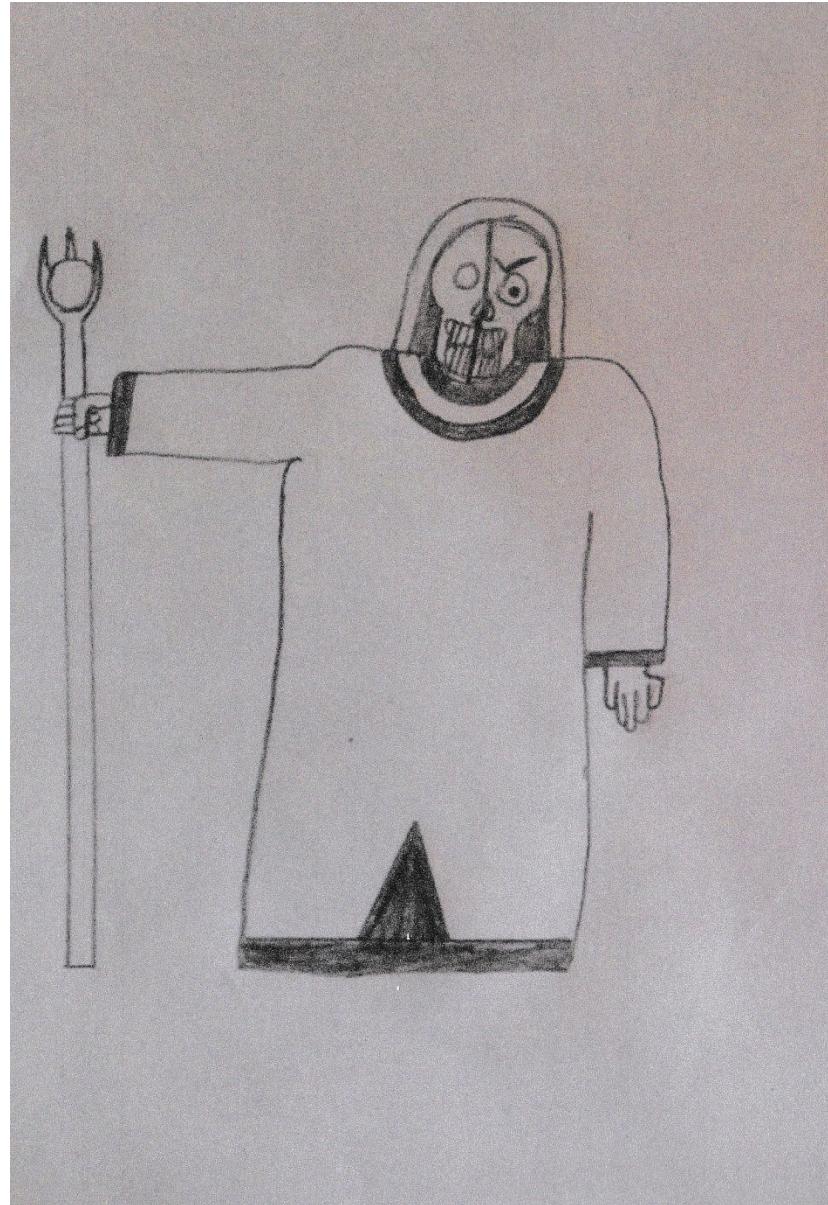
- Ah ?!?

Et après avoir encore ruminé :

- Ah... Eh bien que parmi toutes les personnes présentes, celles qui veulent devenir bourreau lèvent la main !

Évidemment, personne ne lève la main. Ce qui produit un troisième éclat de rire général de la part des rebelles.

Axolotlt ordonne à ses proches partisans de placarder sur tous les murs de la grotte une affiche indiquant que toutes les personnes souhaitant devenir bourreau doivent se trouver à 15 heures 30 le 3 avril, c'est-à-dire le lendemain, au quartier général⁸.



Axolotlt

⁸Ses partisans doivent le faire car il est analphabète.

Chapitre 19

La farce

3 avril, 14 heures 45 au quartier général d'«Axolotlt et Méchantisme». Personne en vue. Mais, en y regardant bien, on peut s'apercevoir qu'une porte coulissante dans le mur gauche est légèrement entrebâillée, qu'une silhouette apparaît puis disparaît régulièrement dans l'entrebâillement, à intervalles de plus en plus réduits. Derrière la porte, on a deviné que se cache le tyran, impatient de voir arriver les aspirants bourreaux. « C'est un honneur que je leur fais, un somptueux cadeau. Les élèver au rang de bourreaux au service direct du Saigneur ! Leur offrir le plaisir de couper les têtes ! Si je n'étais pas déjà pris par une fonction très importante, car je suis le **SOUVERAIN SAIGNEUR**, je courrais proposer ma candidature ! ». Et Axolotlt de trépigner sur place. Mais toujours pas de candidat. 15 heures 15. Pas même l'ombre d'un qui hésiterait à se présenter. 15 heures 29 minutes 46 secondes. Le tyran explose et accuse ses proches partisans de lui avoir donné une mauvaise idée. « C'est de votre faute. Trouvez immédiatement une autre idée ! Sinon je... ». L'un

d'eux s'approche, fait aussitôt amende honorable et propose de placarder une nouvelle affiche précisant que les candidats bourreaux ne viendront pas en personne, mais feront inscrire leur nom au bas de l'affiche qui restera en place jusqu' au lendemain matin 6 heures.

Mais revenons à un événement important survenu la veille. Les trois redoutables conseillers étaient sur le point, ou du moins l'un d'eux, de découvrir la véritable identité des 'cadavres' empilés, quand l'irruption des rebelles et la charge qui s'en suivit les avaient fait se précipiter au secours de leur souverain. Mais, revenus ensuite à leur découverte, ils ont vite compris qu'il s'agissait de douze serfs d'Axolotlt, que quelqu'un avait déguisé neuf d'entre eux avec des vêtements marqués d'un 'J' *et cætera...* Ils ont vite fait le rapprochement avec les nouveaux recrutés d'«Axolotlt et Méchantisme», sont allés vérifier sur le registre l'identité des neuf nouveaux 'Méchants' et, voyant le nom et la signature de Polb, le plus malin des trois (c'est lui qui avait inventé le code secret pour le repaire du tyran) a tout de suite remis à l'endroit le nom de Blop, dont il connaît non seulement l'existence, mais aussi le talent ! Rapide conciliabule entre les trois hommes et « Oui, oui, la priorité, c'est d'attraper ces dangereux énergumènes, ces 'Compagnons du Juste' venus se mêler de ce qui ne les regarde pas en répandant partout des sottes idées de liberté et de rébellion. C'est désormais notre cible n°1. Pour le reste, notre souverain et ses aides s'en sortiront. ». Et tous les trois de réfléchir à toute vitesse pour élaborer leur plan de 'pièges à Blop et Cie'. Laissons se dérouler

pour eux la fin de la journée et la nuit, souvent bonne conseillère...

Et passons directement au 4 avril, 6 heures du matin. L'affiche est toujours là. Le tyran, depuis la veille, a tout de même dormi un peu grâce à des somnifères administrés par ses aides. Blop et ses amis ont dormi, eux, d'un profond sommeil réparateur, cachés dans un endroit sûr par les rebelles. Et voici que s'avance Axolotlt, tout excité à la vue d'écritures nouvelles (même s'il ne sait pas lire !) au bas de l'affiche, «ça y est, j'ai des candidats, j'ai même l'impression qu'il y en a beaucoup, j'ai eu une très bonne idée de proposer de s'inscrire par écrit ! Des aspirants bourreaux en quantité, victoi... », Mais le mot lui reste en travers de la gorge quand ses aides lui soufflent tout bas ce qui est réellement dit sur l'affiche : les noms sont effectivement en nombre impressionnant, mais tous suivis d'une précision, d'un autre nom !! X, Y ou Z, nouveau bourreau volontaire pour couper la tête à Axolotlt !!!! Qui s'évanouit une fois de plus, est rapidement évacué par Khovid et quelques serfs fidèles au 'méchantisme' (il n'y en a plus beaucoup !) jusqu'à une cachette, sans grande chance maintenant de s'en sortir.

Chapitre 20

Quelle surprise !

Mais l'endroit où les serfs fidèles (dont leur chef), emmènent leur Saigneur n'est autre que là où Blop et ses compagnons dorment. Heureusement, le serf à l'avant du convoi n'était pas un des trois sachant que les Compagnons du Juste sont dans le repaire ; il dit donc à ses complices que la salle est déjà occupée et qu'il faut trouver une autre pièce. Personne ne pose de question sur ces 'dormeurs' et ils s'en vont à la recherche d'un autre abri pour y déposer Axolotlt.

Dès la porte fermée, Blop et ses compagnons, qui faisaient semblant de dormir, se demandent ce qu'il s'est passé.

- C'était qui à votre avis ? demande l'un.
- Je ne sais pas, tout ce que j'ai vu c'est qu'ils portaient quelqu'un, dit un autre.
- Moi j'ai cru reconnaître les trois serfs qui étaient présents sur les lieux du combat », ajoute un troisième.

- Et moi j'ai juste remarqué qu'il portait Axolotlt, dit Blop. De toutes nos observations réunies, on peut conclure que Axolotlt s'est encore évanoui, ses serfs ont été obligés de le porter en lieu sûr pour qu'il reprenne ses esprits, ils ont voulu venir ici et quand ils nous ont aperçus, ils sont repartis. À mon avis, ça doit être à peu près ça, à moins qu'Axolotlt soit tellement feignant que ses serfs sont obligés de le porter pour qu'il se déplace. Mais je ne le pense pas car hier il marchait tout seul. Ou, troisième proposition : ils ont tellement fait la fête qu'Axolotlt a la gueule de bois et ne tient pas debout sans aide, mais là encore je ne le pense pas car je ne vois pas pourquoi ils auraient festoyé.

- Bon, ce n'est pas le tout, intervient Hector, mais j'aimerais bien prendre mon p'tit déj'.

Cinq minutes plus tard, les voilà tous en train de s'habiller pour aller manger. Voyons, voyons ce qu'il y a à manger chez Axolotlt, pensent-ils tous. Une fois dans le réfectoire, où évidemment, il n'y a que des serfs fidèles car si les rebelles se montraient, tout le monde leur sauterait dessus, ils se font saluer par Axolotlt qui s'était réveillé et est venu boire un café pour se remonter le moral. Il leur dit :

- Bonjour, Polb et compagnie. Venez donc manger un petit quelque chose.

- Volontiers, lui répond Blop.

- Que voulez-vous ?

- Pour moi du thé au lait et un lepioskka⁹ avec du miel et vous chers compagnons ?

Au final tout le monde a pris soit du chak chak¹⁰, soit du tandyr nan¹⁰ ou bien du thé avec du kaimak¹⁰.

À la fin du petit déjeuner, les Compagnons du Juste décident d'aller voir leurs chevaux et Dromstanfhâqoum. Ils leur donnent de la nourriture et les emmènent près des chevaux d'« Axolotlt et Méchantisme ». Comme ils n'ont toujours pas la clé, ils ne peuvent pas faire soulever le rocher qui bloque l'entrée, par contre Axolotlt leur a expliqué comment faire pour prendre l'ascenseur qui les mène directement en face du portail magique puis, grâce au code, ils font lever la barrière. Tandis que Arthur, Bernard, Charles, Diane, Éric, Florence, Gaston et Hector vont dans leur nouvelle chambre accordée par Axolotlt, Blop va trouver le souverain et lui demande :

- Rebonjour Saigneur, est-ce que vous pourriez me donner la clé qui fait soulever le rocher en bas ?

- Où avais-je la tête, j'ai oublié de vous la donner, la voici, répond Axolotlt.

- Merci Saigneur, puis Blop retrouve ses amis dans leur chambre.

D'abord les plus jeunes pouffent de rire en évoquant la facilité avec laquelle ils ont obtenu la clé de « l'entrée au rocher », puis, le calme et l'attention rétablis, Blop prend la parole : « Mes amis, faisons le point. Axolotlt est à notre portée, ce serait un jeu d'enfant de l'attraper, de le ligoter ainsi que les quelques fidèles méchants qui l'entourent, et de les amener à Astana-Ouf-Maboul. Nos chevaux ne demanderaient que cela, on emprunterait même quelques-uns des leurs à « Axolotlt et Méchantisme » et les rebelles seraient à nos côtés. »

⁹ Plat kazakh

tés. ». Ici, murmure d'approbation de plusieurs Compagnons, et même quelques timides applaudissements. « Pas si vite, » les fait taire Blop, « est-ce vraiment digne de nous, ‘Compagnons du Juste’, de profiter de la naïveté d’Axolotlt, de tromper sa confiance candide, de trahir la générosité d'une personne qui vous offre de bon cœur l'hospitalité et vous apporte les clés de son domicile ? » Là, autres murmures, hésitations, tous se regardent, Éric commence à expliquer que tout de même, la chance leur sourit, que ce serait dommage de gâcher une occasion tellement.... Blop l'arrête d'un signe : « il y a autre chose aussi, Axolotlt est certes un méchant qui peut être gentil, on vient de le voir, mais tout son territoire est sous le joug de ceux qui gouvernent, de ceux qui commandent vraiment et ceux-là font la vie dure au peuple ‘méchant’. Ceki, Samidu, Mabep et Norich en savent quelque chose et nous ont un peu raconté. Alors, je vous propose que nous fassions ensemble une tournée d'inspection de toute la région dépendant du Souverain Axolotlt pour repérer ce qui ne va pas et dans un avenir proche rétablir la justice. C'est bien la mission d'un Justicier, non ? »

Sous les « Hourras » et autres « Super ! » de toute l'équipe cette fois, Blop sort du lieu, suivi de ses amis, et se dirige vers l'écurie où Zâboulistane et les autres, à côté des chevaux d’‘Axolotlt et Méchantisme’, mangent tranquillement leur avoine, quand soudain font irruption, juste en face d'eux, les fameux trois conseillers qui réagissent au millième de seconde. Usant de leurs pouvoirs de Grands Sorciers, ils jettent leurs sorts sur le groupe, projetant, à la vitesse de l'éclair, au beau milieu de la terrible galerie des glaces mortelles, ceux

que les sorts ont atteints. Blop, Florence, Bernard, Éric et Charles ne se reconnaissent plus, ne voient plus que silhouettes déformées qui se perdent dans un néant aveuglant !! Arthur, Diane, Gaston et Hector ont réussi, eux, à sauter sur leurs chevaux et démarrer au quadruple galop ...

Chapitre 21

Plan de sortie

- Bande d'imbéciles, pourquoi vous nous avez mis dans la galerie des glaces ?, crient tous les enfermés, sauf Blop qui essaye de faire revenir le calme en leur disant :

- Taisez-vous, j'ai une idée pour nous faire sortir.
- Ah oui ? Et quelle est ton idée ? Axolotlt a dit qu'on ne pouvait pas sortir de la galerie des glaces.

- Eh bien, il a dû se tromper car je répète que j'ai une idée.
- Au lieu de dire que tu en as une, dis-la nous plutôt.
- Eh bien voilà. Déjà, j'ai quelque chose à vous demander : mettez-vous dans l'ordre du plus fort au moins fort.
- C'est fait, disent-ils.

L'ordre étant : Éric, Charles, Florence et Bernard, Blop demande à Éric de porter Charles sur ses épaules. Une fois fait, Blop lui demande :

- Pas trop difficile ?
- Non, non, c'est bon, lui répond Éric.
- Très bien. Florence, monte sur les épaules de Charles.

Une fois que c'est fait, Blop repose la même question à Éric mais celui-ci lui répond :

- C'est très difficile, mais j'y arrive encore ; par contre, je pense que si tu demandes à Bernard de monter sur Florence, je ne pourrai plus tenir.

- Je pense que ce ne sera pas utile. Et toi Charles, tu parviens à porter Florence ?

- Oui, oui, moi c'est bon.

- On est d'accord, Florence, tu arrives à voir au-dessus des glaces ?

- Oui, répond-elle, elles ne doivent être hautes que de cinq mètres et nous trois réunis devons faire plus que cette taille.

- Maintenant, je vais essayer quelque chose d'autre : Florence descend et Bernard, monte à sa place.

Ils s'exécutent et Blop pose sa question habituelle à Éric. Celui-ci lui répond :

- C'est un tout petit peu plus supportable, mais c'est toujours difficile.

- Bernard : vois-tu de cette hauteur ?

- Pas trop, non, mais si je me mets sur la pointe des pieds, je pense que je devrais voir.

Il essaie mais... « Aiiiiiiiii !!! » C'est Charles qui a poussé ce cri, car les chaussures de Bernard sont rentrées dans son épaule. Comme avec Bernard, soit ça ne fonctionne pas, soit ça tue presque Charles, ils sont obligés de faire remonter Florence qui est un peu plus lourde, mais qui peut voir sans faire mal à Charles. Une fois bien installés et bien tenus, Blop demande à Florence ce qu'elle voit. Comme il le supposait, elle lui répond qu'elle ne voit que des miroirs et des chemins.

- N'aperçois-tu pas une porte d'entrée ?
- Je crois en distinguer une, là-bas, mais elle est très loin.
- Et vois-tu un chemin qui nous mènerait jusqu'à la porte ?
- Pas encore, lui répond-elle, mais j'essaie. C'est très compliqué, car on est dans un labyrinthe et les miroirs nous trompent. »

Pendant une bonne quinzaine de minutes, le silence est total sauf des petits « zut » ou « non » ou bien encore « c'est impossible, on ne trouvera jamais... », lancés par Florence quand elle doit être bloquée à un endroit. Mais à la fin de ce quart d'heure, elle s'écrie :

- Je crois avoir trouvé !
- Tu en es sûre, Florence ?
- Presque.
- Très bien. Je vais donc utiliser mon...
- *Surfacollechemin*¹⁰ ! s'écrient les quatre compagnons de Blop, qui connaissent très bien cette arme utilisée fréquemment par leur chef.

- C'est ça, répond Blop. Florence, tu connais son fonctionnement et tu es en haut de la 'tour', tu vas donc t'en servir.

Aussitôt dit, aussitôt fait, il lui donne son *surfacollechemin*. Elle le dégaine, tire l'espèce de glu qui est à l'intérieur en direction de la porte, ramène le viseur vers elle et une fois arrivée aux pieds de Éric, elle lâche la gâchette et automatiquement le petit surf apparaît. Comme il est trop petit pour contenir Blop plus ses quatre compagnons, il dit en regardant la planche : **AGRANDISMO** pour la faire grandir et

recommence cette opération jusqu'à ce que le surf puisse les contenir tous les cinq. Ils s'installent ensuite sur la planche (évidemment Florence était descendue de Charles qui lui-même était descendu de Éric) et une fois qu'ils sont bien installés, Blop dit : « En route » et les voilà partis.

¹⁰ Pistolet qui fait une ligne de glu à partir du moment où tu tiens la gâchette et quand tu la lâches, un surf apparaît à l'endroit où tu as lâché la détente.

Chapitre 22

GLACES GLU GLISSE

Une fois arrivés devant la porte, ils sautent du surf, Blop fait un **DISPARON** pour que la planche et la glu disparaissent, ils sortent par la porte déjà ouverte... et se cognent brutalement à deux personnes appuyées contre elle. Là, un petit retour en arrière s'impose.

Les trois conseillers étaient très contents d'avoir réussi à expédier vers une mort certaine Blop et ses compagnons, enfin quatre d'entre eux. Pour les quatre autres, pas de problème. L'un des trois, Xavier, le meilleur cavalier (on peut être à la fois un grand penseur conseiller du souverain et un grand sportif, diplômé en équitation), avait couru jusqu'à l'écurie, ils étaient tout près, avait enfourché, sans même prendre le temps de l'équiper en selle et harnais, un cheval d'*“Axolotlt et Méchantisme”* et s'était élancé à la poursuite des fugitifs. Les deux autres décident alors d'aller écouter à la porte extérieure du redouté couloir aux miroirs et, arrivés

là, s'offrent une petite pause pour se remettre de tant d'émotions.

- On a vraiment été très bons ! Qu'en dis-tu ? Corona s'était retourné pour parler à Zaccaria, On prend le temps de croquer quelques carrés de chocolat ? Du bon, du noir à 85 % de cacao.

- Ouiii ! Ça nous changera des cédrats confits et du kaïmac de chez nous, c'est de l'importation illégale, mais on n'en dira rien. En fait, j'aime mieux le 70 %, on en a peut-être aussi.

Ils posent à terre leur matériel de Grands Sorciers pour fouiller dans leurs attachés cases à la recherche des tablettes convoitées, ‘Tdnil Excellence’, noir subtil ou noir intense, 70 ou 85 %, il y a le choix. Ils sont en pleine discussion sur les mérites de tel ou tel dosage en cacao quand une terrible secousse, une tornade assortie d'un bruit sourd, les soulève de terre et les projette la tête la première de l'autre côté de ce qu'ils ont heurté au moment où la porte contre laquelle ils étaient appuyés s'est ouverte. Et qu'ont-ils heurté ? Rien moins que les corps de Blop, d'Éric, de Florence, de Bernard et de Charles, eux-mêmes jetés à terre et repoussés en arrière à l'instant où ils étaient sortis. Comble de malchance, un mouvement malencontreux de Bernard a fait se refermer sur eux tous la porte qui s'ouvre, on l'a compris, vers l'intérieur de la galerie. Une vraie mêlée de rugby, du rugby à sept, des têtes, des jambes, on ne sait plus qui est qui !

Pendant qu'ils se désentrent comme ils peuvent, jetons un coup d'œil non loin de là, dans une autre pièce du repaire d'Axolotlt, où le spectacle est beaucoup plus reposant. On y

voit le souverain en personne se prélasser dans un fauteuil en se réjouissant d'avoir de nouveaux amis, ce Polb et ses compagnons, ces nouvelles recrues de la secte avec qui il a partagé un délicieux petit déjeuner, vraiment de braves gens qui méritent qu'on les accueille bien, et Axolotlt de sourire aux anges tout en repiquant un petit somme.

Retournons dans la galerie des glaces mortelles où se déroule à présent une course poursuite effrénée. Les deux conseillers ont l'avantage de connaître le plan du lieu, mais ils sont encore sous le choc et l'action rapide n'est pas leur spécialité. Blop et les siens récupèrent vite, mais les miroirs déformants, les faux couloirs qui semblent s'ouvrir devant leurs pieds et s'évanouissent dès qu'on s'y avance, et surtout la presque impossibilité de s'identifier les uns les autres tant est méconnaissable l'allure de chacun, tout fait obstacle ! Florence s'élance malgré tout vers ce qu'elle croit être l'issue du labyrinthe, boum, un mur, elle se relève et reprend sa course dans une autre direction, Zaccaria a vu qu'elle risquait de réussir, il coupe au court par un petit passage pour se trouver face à elle quand elle va arriver, mais elle n'arrive pas, elle s'est à nouveau perdue et ne voit plus personne, que des éclats de lumière aveuglants, une image fantôme, difforme, la sienne sans doute, réalise-t-elle avant de s'effondrer de fatigue et de désespoir. Et c'est Charles qui tombe nez à nez avec Zaccaria ! Le premier fait aussitôt volte-face, le second veut le rattraper, mais glisse sur une espèce de matière visqueuse qui lui colle aux semelles et le fait bientôt s'étaler de tout son long, plus moyen de se relever, ses mains, ses coudes, ses genoux, tout est dans la glu !

Car, si Corona et Zaccaria ont laissé à l'extérieur leur matériel de Sorciers, Blop lui a toujours en sa possession le *surfacollechemin* que Florence, descendue de la 'tour', lui a rendu. Et il s'en sert abondamment, non pour surfer sur un chemin créé, mais pour tracer des chemins de glu en espérant que viendront s'y coller les deux conseillers. Ce qu'a fait Zaccaria. Mais Corona n'a guère bougé. Éric essaie pourtant de l'attirer de son côté, comme s'il jouait au chat et à la souris, en vain. Passe soudain en trombe Bernard, du moins une silhouette floue qui pourrait être la sienne, Corona le voit à sa portée, bondit, glisse, et plotch/platch s'aplatis sur le sol. Il ne s'est pas fait mal, mais ne peut se relever, tout colle.

Chapitre 23

Retrouvailles levintonnées

Blop voudrait alors réunir les siens, mais il ne les voit pas tous. Il décide de crier, les sons résonnent sous la voûte de la galerie, et il leur tient ce discours :

« Amis qui m'entendez, restez chacun où vous êtes, le terrain est trop dangereux, je viens de penser que nos fameuses lunettes magiques, celles qui ont dissipé les mirages lorsque nous cherchions la bonne grotte, devraient agir également sur les images reflétées par des miroirs. Par bonheur, je ne les avais pas replacées dans le petit sac accroché à la bosse de Dromstanfhâqoum. Je mets les miennes et pars à votre recherche. Et ça tombe bien, parce que toute notre réserve de glu a été utilisée, plus possible de créer ni chemin, ni surf. » Puis de mettre ses lunettes mais là, zut de zut, ça ne marche pas. Tout reste comme avant, c'est-à-dire que Blop voit toujours des milliers de lui-même dans les miroirs. Il les enlève donc et les remet dans sa poche. « Chers compagnons, les lunettes ne fonctionnent pas, je vais donc essayer de faire un sort de lévitation sur moi-même. » Il met donc son projet à exécution, aussitôt dit, aussitôt fait, avec la vitesse à la Blop,

le voici déjà en train de prononcer **LEVINTON** en se regardant. Cette fois-ci, ça fonctionne, il se soulève ! Comme un **LEVINTON** ne lui permet de s'élever que de deux mètres à chaque fois, il le répète cinq fois pour atteindre dix mètres de hauteur (il ne peut pas plus car le plafond n'est pas assez haut). Il peut alors voir tout le monde, même Corona et Zaccaria. Il crie à ses compagnons : « Regardez-moi ! » Ceux-ci d'exécuter la demande de leur chef. « D'ici, je vais vous guider jusqu'à moi. Florence, avance tout droit jusqu'à ce que je dise stop puis tourne de 90 degrés à droite. Ensuite, tout droit jusqu'à ce que je te dise à nouveau stop puis tu tournes à gauche de 45 degrés. » Bref, on a compris la technique, une fois qu'ils sont tous sous le chef, celui-ci fait un **PARLEVINTON** qu'il prononce également cinq fois pour redescendre et reposer pied à terre. Une fois qu'il a bien reposé ses pieds au sol, s'adressant à ses compagnons : « Je vais vous envoyer dans l'air grâce à un **LEVINTON** répété à cinq reprises pour que vous soyez à dix mètres comme je l'étais tout à l'heure. Ensuite, une fois là-haut, nous cinq avancerons dans l'air jusqu'à la sortie » (car si un **LEVINTON** permet de monter de deux mètres en deux mètres, quand on est à une hauteur quelconque on peut se tourner et avancer dans le vide). « Grrrrrrrrrr, ils vont nous échapper » bouillent de colère Zaccaria et Corona, toujours pris dans la glu. Mais, en même temps, tous les deux pensent : « À moins que ce Blop réussisse à trouver un sort pour ouvrir la porte, ils seront coincés jusqu'à ce que quelqu'un remarque que la porte est fermée et qu'il l'ouvre, mais d'ici là, nous serons peut-être tous morts

de faim et de soif. » Et, en effet, ils avaient raison (sur le fait que Blop trouve une solution pour ouvrir la porte).

Chapitre 24

Dîner royal

Dès qu'ils se trouvent devant la porte, les compagnons de Blop commencent à s'inquiéter au sujet de la porte fermée. Mais, dès que leur chef arrive, il leur dit : « Rassurez-vous, il y a un sort contre tout. » Et, en effet, il y en a un qui s'appelle **PORTASSOUVERTAS**. Blop le connaissant, il l'utilise et la porte s'ouvre. Tous les cinq sortent en jetant des coups d'œil à droite, à gauche, et le dernier prend bien soin de tirer la porte derrière lui. Un rapide **PORTASSFERMETAS** et le tour est joué. Blop reprend alors la parole :

« Jusqu'ici, tout va pour le mieux. Mais nous sommes tous fatigués, la journée a été éprouvante, l'épreuve des miroirs terrifiante. Notre délicieux petit-déjeuner de ce matin me semble remonter à des siècles. J'ai grand faim et grand besoin de repos, vous aussi je suppose ». Murmure approbateur autour de lui. « Voici ce que je vous propose : Florence et moi allons rendre visite à Axolotlt, sans lui raconter ce qui nous est arrivé bien sûr, et nous le prierons de nous offrir un bon repas que nous prendrons dans notre chambre pour ne

pas l'importuner, lui préciserons-nous. Comme il croit que nous sommes toujours neuf, il y aura plus que nécessaire pour nous cinq, et nous introduirons ce plus dans la galerie des glaces pour ne pas laisser mourir de faim les deux victimes de notre fameuse glu. Dans quelques heures, la glu se sera dissoute, ils pourront se décoller et se nourrir, mais attention il faut qu'ils restent là où ils sont jusqu'à ce que nous venions les délivrer quand le moment sera venu. C'est pourquoi je vous demande, Bernard, Charles, Éric, de rester près de la porte, de ne pas la quitter des yeux, n'oublions pas que Zaccaria et Corona ont des pouvoirs de Grands Sorciers, moins efficaces que nos sorts tout de même, mais soyons vigilants ».

Aussitôt dit, aussitôt fait. Les mets rapportés par Blop et Florence sont succulents, sorpa¹² pour commencer, puis kazy¹² et jal¹², sans oublier les soudjouks¹² et des bauraks¹², et pour le dessert un plat couvert de kattamas¹² et autres kui-maks¹¹ ! La part réservée aux deux conseillers prisonniers a pu être introduite dans leur couloir-labyrinthe sans difficultés (Éric ronchonnait un peu, pensant que ç'aurait été mieux dans son assiette !). La fermeture de la porte a été renforcée par un second sort pour qu'on puisse la laisser sans gardien. Tout le monde tombe de sommeil et la nuit, avec sa cohorte de rêves, vient doucement les aider à oublier les émotions du jour.

À sept heures, nous sommes le 5 avril, chacun est debout, en forme, prêt à se régaler (Axolotl avait pensé aussi au petit

déjeuner !) et Blop a mis au point sa stratégie. Il laisse heureusement le temps à ses compagnons de savourer leurs kattamas, mais dès la dernière bouchée avalée :

« Voilà. Plusieurs missions nous appellent encore. D'abord, il nous faut retrouver Arthur, Diane, Gaston et Hector. Sont-ils en fuite ? Se cachent-ils ? Sont-ils en danger ? Ensuite, nous sommes les 'Compagnons du Juste', n'est-ce pas, et je n'oublie pas cette 'tournée d'inspection' dont je vous ai parlé hier matin. Vous vous rappelez ? Et puis quelque chose m'inquiète, nous n'avons pas eu le loisir, hier, d'en parler entre nous, mais pourquoi seuls Zaccaria et Corona se sont retrouvés piégés avec nous dans la mortelle galerie ? Ils étaient toujours trois, ces maudits conseillers ! Il nous faut absolument mettre la main sur le troisième ! Autre chose encore, les faux cadavres - vrais endormis, vous... », mais Blop est interrompu.

¹¹Plats kazakhs

Chapitre 25

Le montrentenvu

Xavier venait d'apparaître et lui dit :

- Corona, Zaccaria et moi nous nous en doutions que tu n'étais pas celui que tu prétendais être car nous avions vu que tu avais oublié de mettre le 'J' à trois de nos compagnons que tu avais assommés. Mais maintenant nous avons la certitude que tu es un traître et d'abord comment as-tu fait pour sortir de la galerie des glaces mortelles ?

- Disons... Grâce au *surfacollechemin*, lui répond Blop

- Surfa quoi !!!! Bref je t'emmène devant le chef pour lui montrer les faux cadavres. Ha ha ha ha je t'imagine déjà mort, Blop.

- Co... Comment t...tu co...connais mon... mon nom ?

- Eh bien disons que une fois que nous avons découvert les faux morts et que nous avons vu que trois d'entre eux ne portaient pas le symbole du justicier, nous nous sommes dit que tu étais peut-être un imposteur et nous avons vu qu'en mettant ton nom à l'envers, cela donnait Blop, le justicier le plus

connu au monde et craint de tous les méchants. Alors maintenant, en route pour aller voir Axolotlt !

- Sûrement pas, répondent les cinq Compagnons du Juste, nous ne bougerons pas.

- Très bien, puisque vous ne voulez rien entendre...

Mais Blop, qui avait deviné que Xavier voulait lancer un sort, est plus rapide que lui et, avant qu'il ne l'ait lancé, Blop avait déjà prononcé **BOUCLION** et **PROTECTIONI** ce qui lui assurait une protection totale. En voyant ça, Xavier ne tente même pas de lancer son sort, sachant qu'il échouerait.

Comme les effets de **BOUCLION** et de **PROTECTIONI** ne durent que cinq minutes, Blop se dépêche de faire ce qu'il a prévu. Tout d'abord il lance un **NOIRÇISANTO** et un **SOURDINNIN** pour que personne ne les voie et ne les entende.

- Chers compagnons, vous connaissez le principe du *montrentenvu*, n'est-ce pas ?

- Oh oui, très bien, répondent-ils en choeur.

- J'imagine qu'Hector n'a pas été touché et grâce à mon *montrentenvu*, on va pouvoir communiquer avec lui, car il a le jumeau du mien.

Il reste à Blop 3 minutes et 42 secondes pour tenter de joindre Hector. Il prend dans sa main son boîtier magique, 'montre' : il devrait pouvoir apercevoir son second, 'enten' : ils vont pouvoir se parler, 'vu' : Hector peut à son tour le distinguer, et Blop de promener son petit appareil sur ses yeux, sur ses oreilles et sa bouche, puis sur tout son corps. Encore 2 minutes 27 secondes. C'est assez pour se dire l'essentiel ! « Où es-tu, demande Blop, Arthur, Diane et Gaston sont-ils avec toi ? Êtes-vous sains et saufs ? Et vos chevaux ? » Hec-

tor a rapidement passé son *montrentenvu* sur toute sa personne, la communication est bien établie. « Nous sommes dans la plaine, au pied de la montagne ‘grotte unique’, celle du repaire d’Axolotlt, et nous avons galopé vers l’est sur une bonne dizaine de kilomètres, sans savoir où nous allions, mais poussés à continuer à cause d’un cavalier à nos trousses, peut-être un des conseillers ? Ou un homme à lui ? Apparemment, nous avons semé notre poursuivant et, ce qui est bien, c’est que Ceki, Samidu, Mabep et Norich nous ont retrouvés (chacun sait qu’au Kazakhstan le cheval est roi, que tout le monde maîtrise dès l’enfance l’art de l’équitation) et ils nous proposent de nous protéger et guider, car ils connaissent la région beaucoup mieux que nous ».

Blop réfléchit très vite, plus que 54 secondes avant que lui-même et les quatre compagnons à ses côtés ne redeviennent visibles et Xavier les entendra à nouveau, il réfléchit et demande à Hector et ses amis de profiter de leur situation pour faire ce qu’il avait prévu d’accomplir avec eux, c’est-à-dire cette ‘tournée d’inspection’ qui permettrait de mesurer le degré de malheur dans le pays d’Axolotlt gouverné en fait par Corona, Zaccaria et Xavier, ce trio de tyrans profiteurs et sans pitié. Le dernier mot de sa demande est à peine prononcé que tout est redevenu comme avant, Xavier est en train de crier que les choses ne se passeront pas comme ça, qu’il va retenir ici les quatre amis de Blop (il les immobilise provisoirement par le sort qu’il avait renoncé à lancer quelques instants plus tôt), mais qu’il va amener de force ce dernier devant son souverain chef. Blop a réfléchi encore plus vite, revoyant dans sa tête l’image de cet Axolotlt naïf et bienveil-

lant à son égard et, sachant qu’il n’y a aucun danger à craindre du côté des deux autres conseillers, puisqu’ils ont laissé à l’extérieur de la galerie leur matériel de Grands Sorciers… Il décide de tenter le coup ! « Très bien, je comprends que je ne peux rien faire d’autre, je te suis, conduis-moi devant ton Maître ».

3^e partie

Fin de mission

Chapitre 26 Colères

- Quoi, tu veux bien me suivre, mais pourquoi avoir pris autant de temps, s'exclame Xavier !?

- [Soupir] Eh bien, au début, je pensais pouvoir t'échapper mais finalement j'ai remarqué que tu es trop fort pour moi, donc je me soumets, répond Blop.

- Mais Blop tu es aussi fort en magie que tu es connu comme justicier, ce n'est pas un mage en herbe qui va te battre, s'inquiètent ses compagnons.

Et pendant que le conseiller répond :

- Je ne suis pas un mage en herbe, je suis très fort.

Blop lui dit :

- Je sais mais tous les justiciers trouvent un jour quelqu'un de plus fort qu'eux. En faisant un clin d'œil que Xavier n'aperçoit pas.

Et tous de rire aux éclats.

- Pourquoi vous rigolez ? Et toi suis-moi, s'énerve Xavier

Il lance ensuite aux compagnons un **FIGERTO**, saisit Blop par le bras et le tire avec force. Blop qui n'a pas l'habitude

d'être traité ainsi, lui crie : « JE SAIS MARCHER TOUT SEUL, LÂCHE-MOI ! ». Et le conseiller de s'énerver à son tour : « D'ACCORD MAIS SI TU ESSAIES DE T'ENFUIR... »

Et il le lâche d'un geste violent. Ils reprennent leur marche mais Xavier ne quitte pas Blop des yeux une seule seconde. Pendant de longues minutes, ils progressent dans la grotte, le conseiller n'hésite jamais sur l'itinéraire, quand soudain, Blop s'écrie :

- Attention !!! Le mur !! Devant toi !
- Mais oui, mais oui, c'est... »

BANG !!!!!! Il y avait réellement un mur et Xavier vient de s'y cogner. Une fois remis du choc, en colère, il hurle :

- TU NE POUVAIS PAS PRÉVENIR ??
- Je t'ai prévenu, répond Blop, tout en gardant son sang-froid, tu ne m'as pas écouté. C'est bien fait pour toi !

C'est mieux comme ça, dit Xavier et il ajoute : **MENOTOS** et **BAILLONNIN** !

Les sortilèges atteignant Blop, celui-ci ne peut plus parler et a les mains serrées comme avec de la colle, l'une contre l'autre, dans son dos. Il ne laisse rien apparaître, mais il bout de rage, car il ne peut plus mettre son projet à exécution.

Tous deux parviennent à la porte de la salle où se tient Axolotlt, Blop empêtré dans ses liens, Xavier fier de sa prise, la tête haute, droit dans ses bottes : « Regardez, Mon Souverain Saigneur, qui je vous amène », mais le souverain de froncer les sourcils, de se lever pour mieux voir et d'explorer. « Qu'est-ce que, mais je... qu'est-ce que... ? Mais qu'est-il arrivé à mon ami Polb ? Qui l'a mis dans cet état ?

C'est toi, Conseiller Xavier ? Je veux savoir qui est responsable d'un tel... »

Xavier toujours très sûr de son affaire ose interrompre Axolotlt pour lui crier que ce Polb n'est autre que Blop le fameux... « Blopob, Polblop, Pbllooo, » s'embrouille de colère le souverain qui ne laisse même pas Xavier finir sa phrase, « Pl Bl bref mon nouvel ami, c'est mon AMI, alors dis-moi et vite !... » Quand il comprend que le conseiller est le coupable, il ne veut plus rien entendre, entre dans une rage destructrice telle, que Xavier ne cherche même plus d'arguments pour sa défense, mais propose juste de libérer son prisonnier, ce qu'il fait, avant de s'enfuir à toutes jambes par la porte encore ouverte. Axolotlt ne songe même pas à appeler pour qu'on le rattrape, tout occupé qu'il est par Blop à qui il répète qu'il est son ami, son hôte, respecté et même admiré depuis qu'il a vu comment il s'était comporté lors de la Grande Charge du 2 avril, abattant les rebelles un à un (lesquels faisaient semblant d'être morts, mais cela, le souverain ne le sait pas!), soignant ses partisans à lui quand ils avaient été blessés et, en plus, cerise sur le gâteau, « tu sais apprécier la cuisine de mon pays, les crèmes comme les viandes, les bouillons comme les gâteaux ! Je vous en offrirai encore, mais, au fait, où sont-ils ? Les autres, ceux que j'ai régaliés en même temps que toi ? » Blop trouve la bonne réponse et Axolotlt l'envoie rejoindre ses compagnons.

Chapitre 27

Conversation

Bernard, Charles, Éric et Florence attendaient anxieusement, faisant confiance à l'esprit d'initiative de leur chef, mais en même temps conscients du danger que représentait Xavier et de toute façon empêchés d'intervenir par le **FIGER-T0** prononcé par lui. Énorme soupir de soulagement quand arrive Blop, qui les délivre du sort maléfique, les met au courant du nouveau tournant pris par leur situation, leur propose d'aller partager le nouveau festin mis à leur disposition par Axolotlt et, comme précédemment, d'en prélever une partie que lui-même ira déposer dans la galerie des glaces pour que ne dépérissent pas Corona et Zaccaria, « car il est bien l'heure de déjeuner, vous je ne sais pas, mais moi, j'ai une faim de grand loup des steppes ! »

Ainsi font-ils, sauf qu'au moment où Blop entrouvre la porte du couloir aux miroirs, il se rend compte qu'il s'est passé quelque chose, il avance prudemment et sa crainte se confirme, la galerie des glaces est vide ! Il reste les reliefs du repas qu'il avait glissé la veille au soir à l'intérieur pour leurs

deux prisonniers, mais des prisonniers eux-mêmes, nulle trace ! Bien-sûr, se dit-il, Corona et Zaccaria n'avaient plus en leur possession leur matériel de Grands Sorciers, mais Xavier a le sien, il aura deviné et sera venu les délivrer ! Plus une minute à perdre, tant pis pour les mets délicieux, il faut que j'avise tout de suite du danger mes quatre amis et que nous courrions (galopions, plutôt ! Mais Blop n'a pas le temps de penser à la justesse de son vocabulaire !) Avertir Hector, Gaston, Diane et Arthur du péril qui les guette, car les trois maudits conseillers doivent déjà être à leur troussse ! Xavier sait où ils se trouvent !! Ainsi fait-il. Ses quatre compagnons n'ont pas voulu toucher sans Blop au somptueux repas disposé devant eux, inutile de préciser qu'ils font gris mine, surtout Éric, et tous d'emplir leurs mains, leur bouche, leurs poches avec tout ce qu'on avait disposé pour eux sur des plateaux, il y avait à croquer, à mastiquer, à laisser fondre sur la langue, à lamper, à boire (là, impossible d'emporter), à savourer, tout est bon à saisir ! Les mains sont un peu poisseuses, les lèvres collantes, les poches débordent, mais c'est 'TOUS ou PAS DU TOUT' et les cinq, une fois Zâboulistane et les quatre chevaux récupérés, démarrent aussi vite que des jockeys dès que le départ de la course est donné.

Au bout d'une demi-heure, ils arrivent à l'endroit indiqué par Hector lors de leur dernière communication, mais (ils ne sont pas surpris) le second de Blop et les sept autres qui devraient être avec lui ne sont pas là. Comme le pensait Blop, les trois Conseillers sont arrivés avant lui, Bernard, Charles, Éric et Florence. Hector et compagnie les voyant approcher ont pris leurs chevaux et se sont enfuis. Blop décide donc de

reprendre le *montrentenvu* pour demander à son bras droit : « Où sont-ils ? » quand Khovid (le serf en chef, on le rappelle au cas où vous l'auriez oublié) apparaît et leur dit d'une voix essoufflée :

- Axolotlt, il... il veut que vous l'accompagniez TOUS pour... sa prochaine mission avec... moi et quelques-uns des bons... serfs (bons pour les méchants). Donc revenez. Mais d'ailleurs, où est... le reste de votre équipe ?

- Ouh là là, j'ai beaucoup de choses à faire et de réponse à apporter. Alors, évidemment que nous nous joignons à Axolotlt pour sa prochaine mission, mais j'ai une question à te poser. Dans combien de temps doit-on être prêts ?

- Le plus vite possible. Nous nous mettrons en route demain.

- D'accord. Et en ce moment, notre *Saigneur bien-aimé* a-t-il besoin de toi ou pas ?

- Non, pas dans l'immédiat, pourquoi ?

- Parce que – tu vas peut-être avoir un choc en l'apprenant – les trois Conseillers poursuivent le reste de notre équipage.

- Mais pourquoi font-ils une chose pareille ?

- Eh bien, je ne sais pas, mais je vais essayer de te raconter toute l'histoire depuis hier matin jusqu'à maintenant. »

Blop lui fait le récit de tout ce qui s'est passé depuis l'attaque à l'écurie jusqu'à l'arrivée du serf en chef, il y a quelques minutes. La seule chose qu'il passe sous silence est le dialogue entre Xavier et lui, quand le conseiller l'a appelé par son vrai nom ! À la fin du récit, Khovid lui dit :

- Mais, mais... les Conseillers sont fous !! Pourquoi vous ont-ils emmené dans la galerie des glaces ? Par contre, bravo

d'avoir trouvé la sortie car ce n'est pas évident quand on n'a pas le plan et qu'on ne connaît pas le chemin. Même si ce n'est pas tip-top d'avoir enfermé les Conseillers dans la terrible galerie des glaces, ça leur apprendra à quel point il est énervant d'être prisonnier dans ce lieu et je dois avouer que si c'était à moi qu'ils avaient fait subir ce sort, je crois bien que j'aurais agi comme vous. Je suis du même avis que toi sur le fait que Xavier a délivré ses deux collègues. Il a eu de la chance que notre *Souverain Saigneur* ne lui fasse pas couper la tête, mais en général, les hauts gradés ne se font exécuter qu'à leur deuxième erreur, or Xavier jusqu'ici n'avait commis aucune faute. Et enfin, je suis partant pour vous aider à retrouver vos compagnons et d'ailleurs j'aimerais bien voir comment fonctionne le *montrentenvu* car, autant le surfacollechemin, on en utilisait avant, autant le *montrentenvu*, pfutt, je ne connais pas.

- Très bien, lui répond Blop, je vais te montrer comment faire fonctionner le *montrentenvu* et ensuite nous partirons.

Sur ce, il prend la petite boîte, en sort l'objet convoité, le passe sur son corps et attend qu'Hector décroche. Cela ne tarde pas à arriver, il fait la même chose que Blop et la connexion est enfin établie.

Chapitre 28

Trahison !

Hector semble essoufflé, il parle de façon saccadée, mais réussit tant bien que mal à faire comprendre à Blop que, tous les huit, ils ont galopé à toute allure, menés par Samidu, merveilleuse écuyère, ils ont distancé leurs poursuivants, galopé encore, jugé qu'ils avaient suffisamment d'avance pour se permettre un bref arrêt, le temps d'élaborer une stratégie : se séparer, constituer trois petits groupes pour davantage de mobilité, et essayer d'encercler ceux qui les traquent, nous sommes à peu près sûrs d'avoir reconnu les trois conseillers de malheur. J'ai avec moi Ceki et Samidu. Je n'ai plus de nouvelles de Gaston et Mabep, partis plein nord-ouest pour contourner la colline et prendre à revers les trois maudits, ni de Diane, Norich et Arthur embusqués derrière des rochers et des arbres pour prendre par surprise nos ennemis dès qu'ils... Ça y est, ils ... Ouhhh ... On arrête de parler ... Aïïeeeeee au secours ! Plllfffee Pflpflpfl Heuinheuinpfleee...

Blop continue à percevoir des sons difficiles à identifier, Khovid est toujours à l'écoute près de lui. « Ce sont les che-

vaux qui s'affolent et hennissent » lui souffle-t-il. Blop a compris, Hector n'a pas dû pouvoir stopper la communication, il n'a pas eu le temps de déconnecter le *montrentenvu* qui continue à capter et transmettre ! « L'appel au secours, je n'ai pas reconnu la voix, ce n'était pas l'un des nôtres », essaie de se rassurer Florence. On entend à nouveau des piétinements, bruits de sabots, appels incompréhensibles, cris, galopades, chocs, sifflements d'objets non identifiés projetés dans l'air à la vitesse de l'éclair. Vite, vite, pense Blop, en croisant les regards de Charles, Éric, Florence et Bernard (ils se connaissent si bien que les mots ne sont pas nécessaires), il faut y aller ! Et Khovid de leur emboîter le pas, comme il s'est engagé à le faire.

Les six chevaux décollent, la bride sur le cou, Zâboulistane en tête. Amas de pierres sèches, vieilles souches, fossés profonds, bois touffus, fourrés, aucun obstacle ne ralentit leur course folle, ils sautent, ils volent. Ils ne doivent plus être très loin, maintenant, de leurs amis en danger. Attention ! Cela signifie que les autres, les trois conseillers, sont proches eux aussi ! Tiens, c'est bizarre, se dit Blop, on n'entend plus les échos du combat. Hector serait enfin parvenu à stopper le *montrentenvu* ? Tant mieux ! Mais non, mais d'un mouvement du bras, il arrête toute la cavalcade et fait signe à ses cinq équipiers : « Chut chuuut, tendez l'oreille, qu'entendez-vous ? On dirait une conversation à voix basse, chuuut, le nom de Zaccaria vient d'être prononcé, puis, écoutez, celui qui répond n'a-t-il pas dit Xavier ? Ce sont nos trois maudits ! Ils sont cachés quelque part et le *montrentenvu* les enregistre !!!! Une chance pour nous ! »

Blop et les siens ont vite fait de deviner ce qui s'est passé. Hector, dans la mêlée, avait perdu son précieux boîtier (qu'il n'avait pu 'débrancher' comme on l'a dit). Le petit objet avait roulé sur le sol jusqu'à un quelconque creux ou obstacle et, là, fonctionnait toujours. Et le miracle, pour nous, c'est que ce soit précisément cet endroit que Corona, Zaccaria et Xavier ont pris pour planque ! Tous les six décident de continuer à espionner, ils seront mieux à même ensuite d'aider leurs camarades. Douze oreilles se collent alors au *montrentenu* de Blop et là, quelle surprise ! Quelle chance surtout de surprendre cet odieux échange de propos avant qu'il ne soit trop tard pour intervenir !!

Ce que concoctent, en chuchotant, les trois Conseillers, n'est rien moins qu'un complot contre leur souverain dont ils disent pis que pendre. Ils se moquent de sa naïveté, de son incompétence, soulignent sa bêtise, méprisent toute sa personne. Ils se félicitent eux-mêmes d'avoir su si bien exploiter la faiblesse d'Axolotlt, de l'avoir mené par le bout du nez sans qu'il s'en rende compte. On entend même qu'ils se frottent les mains et se donnent l'accolade avant de conclure : « Et si on l'éliminait ? Notre pouvoir est bien établi, on n'a plus besoin de lui (inutile de préciser que ces paroles de Corona réjouissaient Xavier qui n'oubliait pas l'humiliation toute récente qu'il venait de connaître!), « et si on l'empoisonnait ? On ferait croire à un malaise, une indigestion mortelle ? »

Bang Bing Boum... Énorme bruit cette fois retransmis par le petit boîtier magique !! Peut-être les nôtres qui viennent de

débusquer ces malades ? espèrent Blop, Charles, Florence, Bernard, Éric et Khovid.

Chapitre 29

Remerciements

Boum, bim, bang... Les bruits se font entendre à nouveau et Blop reconnaît les sons des épées qui s'entrechoquent or, il est le seul dans son équipage à en posséder une et les quatre amis rebelles n'en n'ont pas non plus. Ce ne sont donc ni ses partenaires, ni Ceki, Mabep, Norich ou Samidu. Il en informe Khovid et ses compagnons qui se rassurent, leurs amis ne participent pas à ce combat et ne pourront donc pas être blessés. Soudain, on entend très distinctement de l'allemand, venant d'une voix féminine qui dit : « *Ergreift diese männer ! Ich erkenne sie wieder, sie sind die Berater von Axolotl.* » On entend des bruits de cordes et quelques protestations, puis la cheffe reprend la parole: « *Bringt sie ins Versteck !* » Des bruits de pas, des martèlements de sabots et tout redevient calme. Blop et ses compagnons informent Khovid qu'avant de venir ici, ils étaient passés dans quelques grottes dont celle de la tribu germanique et qu'ils connaissent leur dirigeante ; en l'occurrence les conseillers, ses compagnons et ses quatre amis se trouvent près de la montagne polyglotte.

- Mais au fait, Ceki, c'est bien l'ancien serf en chef, non ? Il est censé être mort, demande Khovid.

- Je sais, je sais mais d'après ce qu'il m'a dit, Mabep et Norich l'ont épargné. Pour quelle raison par contre, je ne sais pas.

- Mais ne t'inquiète pas Polb, je ne t'en veux pas de fréquenter des traîtres car, je dois l'avouer, j'aime moi-même beaucoup Ceki car depuis toujours je rêvais d'être serf en chef, ou encore mieux, conseiller, mais il ne faut pas trop exagérer. Depuis que je suis là, ça fait maintenant presque un an, Ceki occupait la fonction de serf en chef et je l'admirais beaucoup car il était presque toujours auprès de notre *Saigneur*, pour chaque chose que celui-ci voulait faire, il était prévenu juste après les conseillers.

- Maintenant, tu n'as plus d'autres questions à poser, Khovid, nous pouvons partir chercher nos compagnons ?

- Oui, oui, tout à fait, nous y allons.

Et tous les six se remettent en selle mais au moment où ils s'apprêtent à partir un :

- Chef, chef tu es là ?, sort de la boîte du *montrentenvu*.

- Oui je suis là, qu'est-ce qu'il y a Hector ?

- Je ne sais pas si tu as entendu mais les conseillers viennent de se faire enlever par la tribu germanophone.

- Oui, j'ai entendu car comme tu avais fait tomber le *montrentenvu* et qu'il était dans le fossé où les conseillers sont allés pour comploter, on a assisté à toute la scène.

- Que veux-tu dire par comploter ? Nous sommes arrivés à l'endroit où s'est déroulé l'enlèvement au moment où les décideurs-inventeurs prisonniers et bâillonnés se faisaient traî-

ner par la cheffe et ses compagnons, mais ce qui s'est passé avant, nous n'en savons rien.

- Eh bien, avant, les conseillers sont allés dans le fossé où est tombé le *montrentenvu* et... », bref, il lui raconte toute l'histoire.

La nouvelle selon laquelle les trois conseillers étaient les véritables auteurs de tous les malheurs du pays (Blop, les siens et leurs quatre amis devenus rebelles n'avaient pas perdu de temps, expliquant à la ronde sans se lasser) s'est répandue en moins de temps que n'en mettent les eaux du torrent pour dévaler la montagne. On assiste à un déferlement de femmes, d'hommes, d'enfants, même les chats et les chiens sont de la partie, museaux en avant, oreilles dressées, galipettes d'acrobates sur leurs pattes de derrière ; *Terminaron los rescates ! ; Gracias a nuestro salvador ! Danke schön, danke sehr ! Hourra ! Thank you, thank you very very much ! Hurrah !* Khovid commence à deviner que sous l'identité de Polb doit se cacher une autre personne, mais il n'approfondit pas la question, tout à son bonheur d'être comme les autres l'objet de tant de remerciements. Et toute cette foule multilingue de se diriger joyeusement vers la montagne à grotte unique, celle du repaire d'Axolotlt.

Chapitre 30

Le chameau

Khovid, que le souverain avait envoyé comme messager, prend les devants pour tout raconter à Axolotlt, lequel croit immédiatement à cette histoire, car il est encore sous le choc de sa colère de ce matin contre Xavier osant maltraiter Polb. Il ouvre la fenêtre, aspire à pleins poumons une grosse bouffée du bon air des montagnes. « Il faut que je réfléchisse, que je réfléchisse vraiment, mais personne ne m'a appris à le faire ! Un, deux, trois, allez ! J'ouvre, mais non pas ma bouche, mon cerveau ! Il faut que je réfléchisse, ré-fléchisse ! Et vite ! Réfléchis Axolotlt ! Et tout de suite ! Voici qu'ils arrivent, tous ces gens ! » Et voilà qu'Axolotlt ouvre à nouveau la bouche, mais c'est pour s'adresser haut et fort à la masse qui se presse au pied de son repaire. Tout, dans sa tête, est devenu simple d'un coup et il s'est dit que, tant de monde étant là prêt à l'écouter, c'est l'occasion rêvée de faire savoir à son peuple, à ses nouveaux amis (il a tout de suite repéré Polb aux premiers rangs), à ses anciens serfs, aux rebelles comme aux fidèles que ses mots vont convaincre, à tous ceux

qui ont été ses souffre-douleurs par la faute de ses maudits conseillers, aux peuples voisins qui ont eu à se plaindre de leurs mauvaises façons, bref, à tous, qu'il est à présent fatigué des trahisons, cruautés, bagarres, jalousies et de toutes les formes d'hostilités, qu'il n'a plus qu'un désir, que tous maintenant dans son pays puissent manger à volonté, dans la paix et l'abondance, du kuurdak, du besbarmak, des chelpeks et des mantis, et se régaler au dessert de kuimaks, de kaïmaks et autres délicieux fromages et pâtisseries. Et pour l'heure, il va donner des ordres dans ses cuisines pour que soit offert à tous un immense festin.

Inutile de rapporter les cris de joie et les applaudissements. Juste deux ou trois petits détails : d'abord un mot d'Axolotlt glissé à l'oreille de Khovid pour lui dire que la mission pour laquelle il l'avait dépêché à la recherche de Polb n'était pas vraiment ce qu'il vient de déclarer, mais que tout est bien mieux ainsi. Une conversation ensuite entre Axolotlt et Polb, trop longue pour être retransmise *in extenso*, mais de la plus grande importance, puisqu'elle a permis à Blop de révéler sa véritable identité ainsi que les raisons de sa présence ici et même de proposer au saigneur-souverain, qu'il a trouvé contre toute attente dans de bonnes dispositions à l'égard d'Astana-Ouf-Maboul, de les accompagner, lui et ses huit compagnons, chez le roi du Kazakhstan pour lui prêter allégeance. L'idée a plu à Axolotlt, c'est une mise à la retraite pas désagréable du tout, s'est-il dit. Mais allons vite voir ce qu'auront préparé les cuisiniers, a-t-il surtout pensé. Enfin, un petit souci apparu dans la tête de Blop : nous allons faire le voyage de retour sur nos chevaux et j'ai entendu dire que,

contrairement à tous les gens d'ici, Axolotlt n'a jamais réussi à tenir plus de cinq minutes sur un cheval sans être éjecté, zut et saperlipopette, comment... Mais la solution, c'est..., mais bien sûr, brave Dromstanfhâqoum ! Tu vas être content de devenir chameau ! Car de même que Zâboulistane n'est pas une jument ordinaire, de même Dromstanfhâqoum est un animal magique, une formule connue de Blop seul et hop ! une deuxième bosse vient se placer à côté de la première (pour cela, il faut lui chatouiller l'oreille gauche avec la main droite et continuer le chatouillis jusqu'à ce qu'elle soit entièrement sortie, pour la lui enlever, il faut faire la même chose dans l'ordre inverse). Entre les deux bosses, un petit creux douillet, il sera bien, là, Axolotlt, pas le moindre risque qu'il ne tombe, ni en avant, ni en arrière !

Chapitre 31

Oubli

Une fois la bosse bien installée, les ‘Compagnons du Juste’ s’en vont dans l’espèce de cantine mais, ils n’y trouvent personne. Ils commencent à s’inquiéter en s’interrogeant : si le festin n’est pas là, où est-il ? Quand ils voient le serveur arriver ils lui demandent où se trouve le festin, mais celui-ci leur fait :

- Pas de panique, pas de panique, le festin, il est dans la salle à festin

- Mais où est-elle ?

- Venez, je vais vous y conduire et d’ailleurs moi-même, je vais y prendre part.

Il les conduit jusqu’à la porte d’entrée menhir, soulève ce dernier avec le bouton rouge fait exprès, une fois dehors, il les dirige vers la deuxième montagne ‘grotte unique’, ils arrivent devant un autre rocher mais, là, il grommèle : « J’ai oublié la clé », puis il se retourne vers Blop et lui dit :

- Vous n’avez pas la clé ?

- Si c’est la même que pour lever le menhir là-bas, oui, mais si c’est une autre, non.

Le serveur lui répond : « C’est bon, c’est la même. » Et Blop de prendre la clé et le nouveau bloc se soulève. Ils entrent dans un long couloir, ils passent devant une sorte d’hôpital militaire et arrivent devant une porte en bois, ornée de pierres précieuses, avec écrit sur un panneau d’or, en lettres d’argent : « Salle à festin ». Dès qu’il ouvre la porte, un bruit assourdissant se fait entendre : de la musique avec un volume trèèèèèèèès fort et des conversations de toutes parts. Blop n’a pas parcouru deux mètres qu’Axolotlt lui saute dessus :

- Mon ami Polb, te voilà enfin. Polb, plutôt Blop, mais ça ne fait rien.

- Merci, merci, lui répond Blop, et désolé du retard.

- Ce n’est pas grave, tu ne connaissais pas le chemin car je vois que Nartay vous a guidés.

- Oui, nous sommes allés dans la cantine et nous n’avons vu personne à part Nar... Nartay qui venait vers nous et on lui a demandé où se déroulait le festin. Il nous a expliqué et emmenés jusqu’ici.

- Eh bien, merci, dit Axolotlt en se tournant vers le serveur.

- De rien, répond-il. C’est un honneur de les guider vers vous.

- Mais *Souverain-Saigneur*, demande Blop, où sont les trois... ?

- Ne m’appelle plus *Saigneur*, répond l’intéressé. Et pour les trois conseillers, ils sont là-bas.

Axolotlt lui montre, dans un petit coin obscur de la salle,

trois poteaux en pierre avec, attaché sur chacun, l'un des trois conseillers.

- Je les livrerai à Astana-Ouf-Maboul en même temps que cette partie de territoire qui m'appartient.

- Mais, Blop, il ne serait pas temps de prévenir Kostya de la situation ? demande Florence.

- Oui, tu as raison, je vais le faire.

Mais là,

- Haaaaa on a oublié Arthur, Diane, Gaston, Hector, Ceki, Mabep, Norich et Samidu, s'affole Bernard.

- *** *** ***¹², répond Blop. Désolé, Axolotlt, mais il faut aller les chercher, on ne les avait pas prévenus qu'il y avait un grand festin. Ils doivent toujours être là où ils étaient quand on a coupé la conversation et que j'ai répondu : « Je viens vous chercher » mais à cause du déferlement d'hommes et de femmes, on a oublié d'y aller.

Et tous les cinq, c'est-à-dire Blop, Bernard, Charles, Éric et Florence de sortir précipitamment de la salle, de faire lever le menhir qui bloque l'entrée de la même façon que dans la première montagne, de courir jusqu'à celle-ci, d'ensouffcher leurs chevaux et de galoper vers le nouvel endroit indiqué par Hector.

¹² Blop prononce de tels jurons qu'on ne peut les écrire !!!

Chapitre 32

Toutouskate

Une fois arrivés à l'endroit où leurs amis devraient être, ils ne trouvent que Mabep, Norich et Arthur. Et tous trois de leur demander :

- Qu'avez-vous fait, on vous a hyper attendus ?

- Désolés, répondent le chef et ses quatre compagnons, avec le déferlement, on vous a complètement oubliés. Mais où sont les autres ?

- Eh bien, environ une demi-heure après votre *oubli*, les *autres* sont partis chacun dans une direction différente pour essayer de vous retrouver.

Encore un contretemps [Grimace de Blop] ! Mais ce n'est rien, la journée a été tellement riche en péripéties, et si formidablement réussie au final que la disparition de Diane, Gaston, Hector, Samidu et Ceki n'est qu'un détail à régler vite fait. Aussitôt dit..., et les ordres fusent, Éric cherchera de ce côté, Florence partira tout droit, Bernard à gauche et Charles à droite. Le temps de le dire, ils sont déjà hors de vue ! Bientôt, tous sont de retour auprès de Blop qui met ce

petit monde au courant des dernières nouvelles. À la perspective du festin, chacun prend soudain conscience que son ventre est bien creux et se sent des ailes pour rejoindre au quintuple galop le repaire d’Axolotlt et ses mets alléchants.

Il faut préciser que le souverain n'a lésiné ni sur la qualité, ni sur la quantité ! Quel régal ! Quelle douce torpeur ensuite ! Quelle bonne fatigue enfin ! Il ne manque plus qu'une nuit réparatrice ! Et le 6 avril pourra être le jour de l'accomplissement de leur mission. Il se passe plein de choses pendant le repas : des échanges de conversations que nous ne pouvons retranscrire à l'exception d'une petite question posée par Blop à Axolotlt :

- Axolotlt, quand nous sommes venus au festin, nous sommes passés devant un hôpital militaire et nous n'y avons vu qu'une seule personne, une femme couchée sur un lit, avec de sales blessures partout. Qui est-elle et que lui est-il arrivé ?

À l'écoute de cette question Axolotlt pâlit un peu mais finit par répondre dans un soupir :

- C'est Toutouskate. Elle se nomme ainsi car, avant, elle faisait faire du *skate* à ses chiens, ses *toutous*. C'est la lieutenante, ou sous-cheffe si tu préfères, d'‘Axolotlt et méchantisme’ et aussi ma femme. Pendant une mission de pillage à Ösquemen, elle a été grièvement blessée et est depuis à l'hôpital. Mais ce qui est plutôt réjouissant, c'est que, d'après les médecins, elle va beauuuuuucoup mieux et devrait pouvoir venir avec nous demain.

Au petit matin, chacun est prêt. C'est Blop qui organise toute la troupe. C'est lui qui caracolera en tête monté sur Zâ-

boulistane. Derrière la jument ailée, Dromstanfhâqoum et son précieux chargement bien coincé entre les deux bosses. Pour cette grande occasion (on n'a pas oublié les propos qu'il veut tenir au Roi Astana-Ouf-Maboul), Axolotlt a revêtu ses plus beaux atours et remplacé sa couronne par un long chapeau pointu dont on voit l'extrémité dodeliner à gauche, à droite, en avant, en arrière, au rythme des longues enjambées de sa superbe monture, et Dromstanfhâqoum, le cou tendu, la tête haute, semble fier du rôle important à lui confié. On dirait même qu'il sourit ! À côté de lui, Toutouskate avec quelques bandages, sur une belle jument blanche Mustang sauvage nommée Zibeline. De part et d'autre du camélidé, Diane et Florence avancent au petit trot, veillant à ce qu'Axolotlt ne penche pas trop, son surpoids pourrait l'entraîner ! Derrière elles, les six autres Compagnons ont invité à se mêler à eux Samidu, Ceki, Mabep et Norich, débordant de bonheur de voyager ainsi en hommes (et femmes !) libres chargés de colporter l'incroyable nouvelle de la métamorphose de l'extyran et du nouveau statut de son territoire. Et d'ailleurs, beaucoup des anciens serfs, mêlés aux rebelles fiers de leur victoire, leur ont emboîté le pas. À bien y regarder, on a même l'impression que la troupe grossit à vue d'œil ! Et voici qu'à leur rencontre accourent des petits groupes bigarrés, appelant, criant, chantant « *Vive Blop, Long life our liberator ! Es lebe unser Befreier ! Vavanatralabaratar ! ; Gracias ! ; Marça ! Thank you !* », Tous, disposés à faire un bout de route avec eux avant de rentrer dans leurs grottes. Mais bien sûr ! On approche de la fameuse Montagne de Babel, on reconnaît un peu plus loin la chaîne des montagnes-chapeau !

Blop, pourtant habitué aux honneurs, est très ému, il laisse défiler dans sa tête les images de ces incroyables journées qu'ils viennent de vivre, ses compagnons et lui, et soudain *** *** *** *** (les mêmes jurons – voir note 13 - qu'on ne peut pas davantage transcrire ici), il commande à Zâboulistane un périlleux demi-tour sur place puis fonce sur Hector : « On a oublié les faux morts, les endormis, le tas de bois ! Je m'en charge, mais ne dis rien, il ne faut pas troubler la fête, je fais juste l'aller-retour, je vous rattraperai avant votre arrivée chez Astana-Ouf-Maboul ». Il s'élance et... Demi-tour : « J'oubliais, venez tous les huit prendre ma place en tête de toute la troupe. C'est à nous 'Les Compagnons du Juste' qu'Astana a donné la mission... » Pas besoin de terminer la phrase, Hector a compris et Blop est pressé. Troisième demi-tour... Zâboulistane et son cavalier ont déjà disparu à l'horizon.

L'opération ne prendra pas beaucoup de temps ! La bonne montagne, le repaire d'Axolotlt, le code d'accès, la grande salle du Quartier Général et ils sont toujours là, les dormeurs, sages comme des images, en un tas bien empilé. **NONMORTIFI AUSSI, NONMORTIFI AUSSI**, les douze se frottent les yeux, se regardent un peu hébétés, se mettent debout avec des gestes hésitants. « Pas le temps de vous expliquer, demandez au dehors, n'ayez surtout pas peur », leur crie Blop en courant retrouver sa monture. Zâboulistane s'élance et Blop songe quelques kilomètres plus loin qu'il a complètement oublié l'échange des vêtements. « Bof, de toute façon, je ne pouvais pas tout prendre avec moi. Axolotlt nous les fera parvenir ».

Chapitre 33

Le dernier

Quand Blop revient, il les voit tous arrêtés en train de déjeuner. Il va s'assoir avec ses compagnons pour prendre part au repas. Trois-quarts d'heure/une heure plus tard, ils reprennent leur route. On ne va pas vous raconter le voyage qui est beaucoup trop ennuyeux pour être retranscrit et passons directement au dîner (les plats habituels kazakhs) où Blop surprend une étrange conversation :

- Ah, ah, ah, ah, on l'a bien roulé, dit une voix.
- Ah ça oui, et Blop du même coup, répond une deuxième.
- Il reste juste à tenir jusqu'à l'arrivée.

Blop décide d'observer ces étranges personnages mais ne voit que trois serfs. Il se demande bien ce qu'il se passe quand il voit un petit écusson avec le 'C' de conseiller dépasser d'un manteau sur lequel figure un 'S' (pour serf). « Mais oui, se dit Blop, ce sont les trois conseillers, ils ont dû assommer trois serfs, leur voler leurs habits et se glisser parmi nous. Je vais prévenir Axolotlt. » Il lui raconte la scène et Axolotlt lui répond : « *** *** ils vont voir de quel bois je

me chauffe !! » Il s'approche d'eux et leur dit :

- Vous êtes découverts, et tous trois de sursauter avant que l'un réponde :

- Hein, mais, de quoi ?

- Ah, ah, l'étonnement t'a fait oublier d'imiter une autre voix, Corona. Dites-moi ce qu'il se passe ?

- Mais il ne se passe rien, Souverain, nous sommes des honnêtes serfs » répond un autre qui, cette fois-ci, transforme bien sa voix.

- Ah bon ?, et il prend Corona, lui enlève son manteau et découvre le même 'C' que Blop a vu plus tôt. Ah, ah, maintenant tu ne peux plus le nier, tu es un conseiller. Maintenant, à vous deux.

Il fait de même, trouve un 'C' en-dessous et se met dans une grosse colère : « BLOP, VIENS ICI, JE VEUX QUE TU FASSES QUE CES MAUDITS CONSEILLERS NE NOUS DÉRANGENT PLUS JUSQU'À LA FIN DU VOYAGE. » Aussitôt dit, aussitôt fait, un **FISSELTAN** et un **BAILLONNIN** lancés par Blop, une malle apportée par Axolotlt, un **AGRAN-DISMO** de Blop et avec l'aide d'Hector, les trois Conseillers se retrouvent dans la malle fermée à clé. Un **LEGERTA** et elle devient aussi légère qu'une plume. Le reste du voyage se déroula sans encombre. Passons. Deux jours et deux nuits plus tard, le 8 avril, vers midi, juste avant le déjeuner. Arthur qui était passé devant crie : « Astana, Astana en vue ! » ce qui provoque un tumulte de joie chez toutes les personnes présentes. Mais Axolotlt dit : « D'abord on va manger et ensuite on entrera dans la ville. » Pendant ce repas, Blop, grâce à son *oxacouzulbatl* prévient Kostya qu'ils sont en vue de la ville et

qu'ils devraient arriver bientôt. Celui-ci lui demande s'il a Axolotlt. Blop lui répond : « Tu verras, tu verras » et il racroche après un léger petit « À tout à l'heure. »

D'abord silhouettes un peu floues, les monuments d'Astana, les tours, les dômes, les remparts prennent forme à mesure qu'on s'approche. Voici l'énorme portail en bois sculpté aux armoiries du Roi, il est grand ouvert. Pour Nous, se disent avec fierté les 'Compagnons du Juste' ! Mais voilà soudain une tout autre chanson, on dirait des appels aux armes, des cris guerriers, une agitation confuse et bruyante, des gestes hostiles et des gardes du Palais qui galopent à leur rencontre, glaives menaçants tendus dans leur direction ! « Ce n'est pas Blop, c'est l'armée d'Axolotlt qui attaque ! Pas même d'uniformes, le maudit despote se moque bien de ses hommes envoyés au combat sans armes et dans leurs pauvres habits de serfs. On va les arrêter vite fait ! » Blop comprend tout de suite la situation, la méprise, le pourquoi du malentendu et réussit à se faire reconnaître du chef des gardes. Bientôt tout le monde rit de l'incident, se félicite de son dénouement, et les nouveaux venus proposent d'accompagner en fanfare toute la troupe jusqu'à son entrée dans le Palais Royal.

On devine aisément la suite ! L'ébahissement d'Astana-Ouf-Maboul, sorti accueillir triomphalement le Grand Justicier et se délecter à la vue de son prisonnier, et découvrant son suprême ennemi tout là-haut sur Dromstanfhâqoum, royalement vêtu, en train de lui adresser des signes d'amitié tout en se trémoussant d'impatience. Les explications fournies par Blop à Kostya, la malle aux Conseillers déchargée

(on l'ouvrira plus tard !) et la périlleuse descente d'Axolotlt soutenu par six paires de bras pour passer du petit creux douillet à la terre ferme (et pourtant sa monture s'était agenouillée en douceur, une patte avant puis l'autre, une patte arrière et l'autre). Les belles paroles de paix et d'allégeance adressées par l'ex-tyran au roi du Kazakhstan, lequel répondra par un très beau discours assurant tous les peuples du pays des grottes qu'ils auront désormais la même vie que ses propres sujets. De grands mots, de beaux mots (inutile de les répéter ici), la liesse générale. Et la plus heureuse au milieu de tout ce bonheur partagé, c'est peut-être bien Toutouskate qui n'a jamais imaginé qu'une telle fête soit possible. Du coup, la voilà complètement rétablie !

On imagine aisément aussi la succession des réjouissances qui s'en suit. Elles vont durer sept jours et sept nuits, nourriture succulente offerte à tous, boissons idem, musique, chants, danses, spectacles équestres, jeux d'acrobates, on ne peut pas tout énumérer, mais sachez que chacun reprendra sa vie d'avant le cœur léger, la tête remplie de belles images.

VOUS EN VOULEZ EN-CORE UN PEU ?

FIN

Chères lectrices, chers lecteurs qui avez eu la patience de suivre l'extraordinaire aventure de Blop jusqu'ici, peut-être en voulez-vous encore un peu, un petit coup pour la route ? Alors voilà !

Après une semaine, les réjouissances s'arrêtent, le Roi et Axolotlt décident de faire quelque chose des conseillers – ceux-ci n'avaient pas participé au festin et n'avaient été nourris que de soupe, de pain et d'eau. Axolotlt suggère qu'on pourrait tout simplement les mettre en prison mais Astana-Ouf-Maboul préfère leur laisser une dernière chance. Après une courte dispute, ils décident d'organiser un vote auquel participeront tous ceux qui connaissent Xavier, Zaccaria et Corona : les serfs, Khovid, Toutouskate, Blop et les 'Compagnons du Juste' (sans les animaux évidemment). Au final, le vote est remporté de peu par les partisans de la dernière chance. Les Conseillers sont libérés et Kostya les embauche comme serviteurs. Dans la foulée, Axolotlt donne sa petite partie de territoire (tout ce qui se trouve sous la bulle) au Roi. Il appelle Zaccaria (qui en est le créateur) pour défaire la bulle, et Corona et Xavier pour qu'ils effacent les mirages qu'ils avaient installés. Axolotlt rend les butins volés au Kazakhstan et aux pays alentour puis déclare à ses serfs et à son serf en chef que ceux qui veulent revenir dans leur foyer peuvent le faire. À la grande surprise de tout le monde, quasiment personne ne part – même ceux qui comme Samidu, faits prisonniers lors d'une attaque, souhaitent rester. Axolotlt décide enfin de repartir dans son repaire pour y récupérer ses

meubles, ses objets, tout ce qu'il y a laissé. Mais au dernier moment, il ne met pas son projet à exécution car, tout compte fait, il se demande si un tel voyage est vraiment prudent, étant donné que, comme on l'a déjà dit, il n'a jamais réussi à tenir dix secondes sur un cheval sans en être éjecté. Il lègue donc tout ce qu'il reste de ses biens aux habitants des montagnes alentour en guise de pardon. Astana-Ouf-Maboul déclare alors qu'il fera tout pour que les habitants de la Montagne polyglotte aient un meilleur habitat car, comme ceux-ci le disent eux-mêmes, il est bien difficile de vivre dans ces montagnes rocheuses où rien ne pousse.

Toutes ces décisions prises, chacun décide de rentrer chez soi. La petite troupe d'Axolotlt et lui-même habitent dans des villes différentes, mais tous restent en contact. Quant aux 'Compagnons du Juste', chacun regagne son logis sur sa propre monture. Les chevaux, comme leurs cavalières et cavaliers, comme Dromstanfhâqoum qui suit de près la jument ailée (on a fait disparaître sa deuxième bosse avec le mode d'emploi que vous savez pour lui épargner une fatigue qui n'est plus nécessaire pour l'instant) se réjouissent de la pause qui les attend.

Et Blop dans tout cela ? Eh bien, au rythme des pas de Zâboulistane, il se sent le cœur léger et se prend à rêver de ses vacances bien méritées. Voici la grande forêt de sapins, sol très doux sous les sabots, un mélange de mousse et d'aiguilles sèches de résineux (en plus, quelles merveilleuses odeurs !), la clairière à présent toute proche. Tiens, constate Blop, le feu est allumé dans la cheminée du chalet ! Normal,

on n'est encore qu'en avril, ma Ninette aura pensé à tout, les soirées sont encore fraîches. Ninette, Ninette, que d'aventures à te raconter, tu n'en croiras pas tes petites oreilles, tes yeux vont s'agrandir encore et lancer des éclairs !

Plus que quelques dizaines de mètres et Blop met pied à terre. Zâboulistane frémit de joie en retrouvant l'écurie, la mangeoire gorgée d'avoine, le seau de bonne eau des montagnes posé tout près. Dromstanfhâqoum n'est pas moins gâté (il faut simplement que sa mangeoire, remplie de sorgho pilé, soit plus haute pour qu'il n'ait pas à trop ployer le cou). La porte du chalet, enfin !

Ninette l'attend, les yeux mi-clos, rayonnante, Miaou miaou dit-elle, [Traduction] Viens vite t'asseoir pour que vite vite je saute sur tes genoux, grosse boule soyeuse et ronronnante qui va tourner quatre fois sur elle-même avant de s'installer à l'endroit le plus confortable, viens vite me raconter ! Et Blop de commencer :

- Tu sais, le roi du Kazakhstan a un nom rigolo, il s'appelle Astana-Ouf-Maboul, et.... Zut de zut... La sonnerie du téléphone, toujours quand il ne faut pas !! Zut et Zut.

- Comment ?, répond une voix inconnue, que me dites-vous ? Je suis l'empereur des États de la Lune, j'ai ABSOLUMENT besoin du Grand Justicier Blop et de ses Compagnons du Juste. Je veux leur confier une mission superextraordinaire dont je ne peux rien dévoiler au téléphone... Heureusement, Blop, après une longue et délicate négociation (trop fastidieuse pour être rapportée ici) réussit à obtenir un très appréciable délai, pour le bonheur de Ninette et le sien !

Table des matières

Préface

Première partie : La préparation

Chapitre 1 : La mission	7
Chapitre 2 : Le voyage	10
Chapitre 3 : La montagne polyglotte	14
Chapitre 4 : La deuxième montagne ‘chapeau’	17
Chapitre 5 : La bulle	20
Chapitre 6 : Le mirage	26
Chapitre 7 : Disparition soudaine	30
Chapitre 8 : Le cauchemar	33
Chapitre 9 : Vérification du cauchemar	38
Chapitre 10 : Le repaire d’Axolotl	41
Chapitre 11 : Le code	45
Chapitre 12 : Les conspirateurs	48

Deuxième partie

Chapitre 13 : Le nouveau plan	52
Chapitre 14 : Sur la terrasse	55
Chapitre 15 : L’épreuve initiatique	58
Chapitre 16 : L’antre de la secte	62
Chapitre 17 : Sur le champ de bataille	66
Chapitre 18 : La charge	70
Chapitre 19 : La farce	75
Chapitre 20 : Quelle surprise !	78
Chapitre 21 : Plan de sortie	83
Chapitre 22 : Glaces glu glisse	87
Chapitre 23 : Retrouvailles levintonnées	91

Chapitre 24 : Dîner royal	94
Chapitre 25 : Le montrentenvu	97

Troisième partie : Fin de mission

Chapitre 26 : Colères	102
Chapitre 27 : Conversation	105
Chapitre 28 : Trahison !	109
Chapitre 29 : Remerciements	113
Chapitre 30 : Le chameau	116
Chapitre 31 : Oubli	119
Chapitre 32 : Toutouskate	122
Chapitre 33 : Le dernier	126
Table des matières	135