

## JE SUIS VATRA GHERRETY

Je laisse derrière moi Er'Warek, Dae Delus et Lucy. Je me précipite dans la rue. Seth est en train d'arrêter une bagnole.

«Je suis agent secret, poussez-vous !» Je prends la place du conducteur. Mais quel est ce grognement ? Le lutin !

«Ne prends pas le volant ! », dis-je au lutin. Je le pousse à l'arrière et lui donne un chien en plastique.

«Un cadeau, Esprit de la Tour gibet. Tu as bien rempli ta mission. » Toujours bien traiter un allié. En plus, cette créature appartient au monde d'Aresh et peut m'aider dans ma quête.

« Seth que fait-on maintenant ? ». Elle me crie de poursuivre la voiture du tueur. Cela va être rude. Heureusement, je suis un pilote confirmé. J'ai de la chance, le boulevard s'ouvre à moi. Ce fou roule sur le trottoir et démolit les terrasses de café. Il est dingue !

Seth jette alors un Sort : un gaz hilarant empli l'habitacle, et le fou se met à rire. Il pile. Seth sort et tente de le désarmer, mais le Templier lui tire dessus. Je contourne le véhicule. Coups de pieds en l'air. L'arme tombe. Je m'apprête à le « puncher », quand on me tire la jambe.

« Esprit de la Tour gibet, tu es là. Embrasse cet homme ! » L'horreur se produit alors. Le lutin touche le visage du Templier et tombe raide mort. Un collier d'Orichalque ! Je viens de tuer une créature du monde d'Aresh... La prochaine fois que je voudrai l'invoquer, elle sera moins docile...

«Ordure ! » Deux coups de boule au tueur. Seth le fouille. Les passants nous dévisagent.

«Allez, on se casse », dis-je à Seth, en prenant l'arme.

Nous retournons vers l'endroit où nous avons laissé nos frères. Nous ne sommes qu'à une centaine de mètres. En route, je soigne Seth en invoquant les Seraphim de la compassion, de merveilleux anges qui apaisent immédiatement ses souffrances.

Seth me montre ce qu'elle a trouvé en fouillant le conducteur : le plan du Père Lachaise. Un endroit est cerclé de rouge !

Nous retrouvons finalement nos frères au cimetière, postés devant un trou béant, un gouffre. Er'Warek est en train de frapper un humain avec une pelle.

Ils se sont retrouvés ici, guidés par l'Eolim, Hamlet, le Nephilim blessé lors de l'affrontement avec les Templiers.

Personne ne sait pourquoi il y a un éboulement précisément à l'endroit indiqué sur le plan. Seth décide alors de jeter la pelle dans le trou. Aucun bruit... Comme si l'objet n'avait pas touché le fond. Soudain, un elfe, un satyre et trois Onirim débarquent. Ils ont, eux aussi, suivi un corbeau de lumière jusqu'ici.

Qu'est-ce que tout cela veut dire, Un bruit retentit dans une tombe avoisinante. Un djinn fait son apparition. Super, toujours heureuse de rencontrer un Pyrim. Décidément, c'est une vraie réunion de famille !

Je laisse ce petit monde à ses réflexions et à ses railleries, et, grâce aux Esprits de la forêt de basalte, j'envoie un spectre dans le trou. Mais la créature ne va pas bien. De l'Orichalque ! Je lui demande de remonter immédiatement. Je ne veux pas encore sacrifier une créature !

Je crois me souvenir de quelque chose... Je réalise alors que Lucy est en train de descendre dans le trou. Il est vrai que les Selenim sont insensibles à l'Orichalque.