Chapitre 8 : Le Crève-Ball

Par aaguingois

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

---

8. Le Crève-Ball

Le lendemain soir, au dîner, Kelly mangea son repas sans en ressentir la moindre saveur. Elle attendait sa première retenue en compagnie de Martoni. John et Naomi essayèrent de lui changer un peu les idées durant le temps qu'il restait avant l'heure fatidique, mais à part lui arracher quelques rires, cela n'eut pas grand effet. Peu avant 21 heures, elle vit du coin de l'œil McGonnadie tapoter l'épaule de Martoni, qui se leva et lui emboîta le pas. Kelly fixa son assiette vide, et ne bougea pas la tête quand elle sentit son directeur de maison derrière elle.

- C'est l'heure, ma chère, dit sa voix hautaine.

Kelly souffla par le nez avec hargne. Naomi eut un sourire supposément encourageant mais qui ressemblait plutôt à une grimace. Prenant bien soin de ne regarder ni McGonnadie, ni Martoni, Kelly se leva et les suivit ; Martoni et elle étaient conduites hors du château. La nuit avait commencé à tomber, donc McGonnadie alluma sa baguette magique, et ses deux élèves l'imitèrent. L'hostilité entre elles, bien que silencieuse, était largement perceptible. Sans dire un seul mot, le professeur les emmena jusque derrière la cabane de Viagrid, où étaient installés des enclos dans lesquels le garde-chasse élevait des porcs, des moutons et des volailles. Kelly observa le bétail, se demandant bien ce qu'elles allaient devoir faire durant leur retenue.

- Regardez-moi cet affreux cochon inepte et dégueulasse… marmonna la voix de McGonnadie derrière elle.

- Ah oui, c'est vrai qu'il est moche, admit Kelly en repérant le plus gros pourceau du troupeau.

- Non, pas celui-là. Lui.

Kelly fit volte-face, et eut un mouvement de recul en voyant ce que McGonnadie éclairait de sa baguette. Devant la porte de la cabane était avachi Viagrid, torse nu et une chope vide à la main, amorphe sur le petit escalier en bois qui fléchissait sous son poids. Les yeux clos, il

ronflait doucement, et dodelinait légèrement de la tête, à moitié endormi. McGonnadie secoua la tête d'un air dépité et annonça :

- Et bien voilà. Votre travail, ça va être de laver Viagrid !

- QUOI ?? s'étranglèrent Kelly et Martoni d'une même voix.

- Non, je plaisante. Vous allez juste devoir laver ses vêtements.

Il désigna du doigt une titanesque pile de linge, qui s'élevait presque à la hauteur de la cabane, près du potager. Dans l'obscurité, Kelly entendait des mouches voler. A côté étaient disposés un baquet rempli d'eau, tellement grand que Kelly le prit d'abord pour une barque, ainsi que du savon, des brosses, et un étendoir en bois de la taille d'un petit bus.

- Comme vous pouvez le voir, vous avez tout le matériel nécessaire à disposition. Allez, au boulot, vous avez l'autorisation de partir à minuit ! claironna McGonnadie.

D'un moulinet de baguette magique, il alluma plusieurs lanternes accrochées aux mur de la cabane et retourna au château d'une démarche altière en leur faisant un signe de main ironique par-dessus son épaule.

Kelly et Martoni ne se mirent pas tout de suite au travail : elles perdirent d'abord 5 minutes à vociférer l'une contre l'autre, à s'accuser mutuellement d'être responsable de cette punition aussi immonde. Ce n'est qu'après un florilège d'insultes qu'elles se résignèrent à commencer la lessive… mais à peine eurent-elle trempé un des pantalons dans le baquet que toute l'eau devint noire de suie, avec une couche de gras.

- Ah d'accord, lâcha Martoni après un silence.

- Il va déjà falloir changer la flotte ? gémit Kelly d'une voix désespérée.

- J'en ai bien peur… mais où ?

En regardant autour d'elles, elles aperçurent un ruisseau près des enclos. Kelly considéra la grande taille de la cuve, et se dit qu'elle ne pouvait pas la porter à la main. Elle sortit sa

baguette et incanta :

- Wingardium Leviosa !

Le gros récipient se souleva du sol, et Kelly l'emmena vers le ruisseau. Puis, d'un geste maladroit, elle le fit basculer pour le vider de cette espèce de sauce noirâtre. Elle préféra ne pas imaginer dans quel état se trouvait désormais l'eau du ruisseau. Quand elle le ramena à sa place initiale, elle constata que le baquet était ensorcelé pour se remplir d'eau automatiquement une fois vidé : Kelly devina que toute l'eau du lac n'aurait peut-être pas été suffisante pour laver tout le linge du garde-chasse. Ensuite, les deux filles tâchèrent d'enlever autant de crasse qu'elles purent du pantalon. Le résultat était un peu plus satisfaisant, mais ça n'était pas vraiment un modèle de propreté.

- C'est pas terrible… jugea Martoni.

- Ça suffira pour lui, décréta Kelly. Vite, on passe à autre chose.

Elles devaient procéder par étapes qui prenaient un temps fou : tremper le vêtement, aller changer l'eau une première fois, frotter le vêtement avec une brosse et du savon, et vider l'eau une deuxième fois. Kelly en eut très vite plus qu'assez de faire des allers-retours incessants en direction du ruisseau. Elles devaient s'y mettre à deux pour essorer les gargantuesques habits avant de les faire léviter vers l'étendoir bien trop grand pour qu'elles puissent les y pendre manuellement.

Tout à coup, elles entendirent des bruits de pas sourds derrière elle, et une ombre massive vint leur obscurcir le champ de vision. Elle se retournèrent : Viagrid s'était réveillé et les observait d'un regard vitreux.

- Qu'est-ce que vous faites ? demanda-t-il, la voix pâteuse.

- Vous voyez bien, Viagrid, on lave vos vêtements, répondit Martoni d'une voix aimable.

Viagrid promena son regard sur le baquet, sur la pile de son propre linge et sur l'étendoir où pendaient quelques habits. Les yeux toujours à demi-clos, il marmonna :

- Pourquoi faire ?

- Et bien… pour qu'ils soient propres et pour qu'ils sentent bon !

Viagrid renifla d'un air sceptique.

- J'aime pas être propre, déclara-t-il.

- Peut-être, mais c'est comme ça, répliqua sèchement Kelly, n'ayant pas envie de se lancer dans une discussion sans intérêt avec cet abruti.

- On pourrait pas vous faire faire des choses intelligentes à la place ? grogna le géant.

- Quoi, par exemple ?

- Aucune idée, je sais pas les faire, les choses intelligentes.

Ainsi, toute la retenue fut ponctuée d'interventions et de commentaires sans intérêt de Viagrid, qui ne leur donnait pas le moindre coup de main. Le comble fut quand il se mit à entonner ses pathétiques chansons paillardes. Minuit sonna comme une délivrance pour Kelly : elle avait les oreilles vrillées en plus d'avoir les muscles fourbus. Elle retourna en compagnie de Martoni à l'intérieur de l'école, sans se dire une seule parole. Elles tombèrent alors sur Fistwick et Grog qui se baladaient au premier étage.

- Qu'est-ce que vous faites dans les couloirs à cette heure-ci, toutes les deux ? s’indigna Fistwick. Vous savez donc pas que c'est interdit ? 10 points de moins pour Dragondebronze !

Avant que Kelly et Martoni aient eu le temps de s'expliquer, Grog se pinça le nez et dit d'une voix dégoûtée :

- Aaaah, mais vous puez la gnôle, en plus ! Vous avez picolé ou quoi ?

- Non, c'est à cause de notre retenue, dit Martoni. On doit laver le linge de Viagrid, et comme ils sont… imbibés...

- Ah oui, c'est exact, le professeur McGonnadie m'en a parlé, marmonna Fistwick en hochant la tête. Du coup, c'est pour ça que vous traînez si tard dans le château ?

- Exactement ! s'exclama Kelly avec espoir. Du coup, c'est pas de notre faute, vous le reconnaissez ? Vous pouvez nous rendre nos 10 points ?

- Vous avez fait quelque chose pour mériter 10 points de plus ? Alors non.

Grog et Fistwick gloussèrent comme deux gamins idiots et reprirent leur promenade en se poussant bêtement contre les murs. Une fois de retour dans la tour de Dragondebronze, Kelly adressa une dernière expression pleine d'aversion à Martoni avant de lui tourner le dos. Elle était si fatiguée qu'elle faillit s'endormir sous la douche et n'eut même pas la force de répondre à Naomi lorsqu'elle lui demanda comment ça s'était passé. Le deuxième soir de retenue, les rôles furent inversés : Kelly devait plonger les vêtements dans l'eau et Martoni vider le baquet. Kelly se sentait déjà vannée à cause du cours de botanique qui avait porté sur les Gesses bondisseuses qui les avaient attaqués lors de leur premier cours, il ne lui en faudrait pas beaucoup pour craquer. Si bien que dès que Viagrid commença à fredonner entre ses dents, Martoni et elle s'empressèrent de lui suggérer d'aller se balader, pour avoir la paix.

- Allez donc boire tranquille, Viagrid, dit Martoni avec une bienveillance ampoulée, on se débrouille toutes seules.

- Farpaitement ! tonna Viagrid. A c'qu'il paraît, c'est ce qu'est-ce que je fais de mieux ! Toutes les rues de soiffards du monde connaissent mon nom ! A Saint-Pétersbourg, j'ai picolé ! A Bonne, j'ai picolé ! A Pré-au-Lard, j'ai picolé ! Au Chemin de Traverse, j'ai picolé !

Et il partit en direction du parc d'un pas lourd, continuant de se vanter à qui voulait l'entendre – c'est-à-dire personne - des nombreux endroits où il s'était saoulé au cours de sa vie. Le troisième soir, il ne fut même pas en état d'aller faire un tour. Dès le début de soirée, il s'écroula par terre sur le dos, les bras et les jambes écartés comme une étoile de mer. Il ne réagit pas d'un pouce quand un gros corbeau se posa sur sa tête et lui donna des coups de bec. Dans son coma, il marmonnait des phrases indistinctes dans sa grosse barbe, dont une qui interpella particulièrement Kelly :

- Mgnnnmmfff… Marque des Ténèbres... Coupe du monde de Quidditch… Très mauvais… Inquiétant...

Intriguée, Kelly demanda à Martoni :

- Qu'est-ce que c'est, une Marque des Ténèbres ?

- J'en sais rien, grogna-t-elle. Tu veux bien te concentrer un peu ? Si on veut avoir une chance de terminer notre boulot à temps...

Mais quand vint la quatrième et dernière soirée de retenue, elles durent se rendre à l'évidence : elles n'auraient *jamais* terminé à temps. Il leur restait bien trop de fripes à laver, en trois soirs elles en avaient à peine fait la moitié. Viagrid dormait paisiblement contre le mur de sa maison, les mains jointes sur son ventre. Elles débutèrent leur travail la mort dans l'âme, lorsqu'elles reçurent alors la visite de Madame Freyjard ; elle venait ramasser le grand bac dans lequel Viagrid jetait ses innombrables bouteilles vides.

- Bonsoir les petites… ça va ? leur demanda-t-elle d'un ton hésitant.

Elles ne répondirent pas. Leur mine déconfite et désespérée suffisait amplement à dire « non ». Alors Madame Freyjard se pencha vers elles et leur dit à voix basse :

- Écoutez, je ne suis pas censée vous le dire, mais vous devriez essayer la formule *Tergeo…* ça vous aidera.

La concierge leur sourit faiblement, et repartit avec la décharge de bouteilles de Viagrid. Kelly et Martoni se consultèrent du regard. Madame Freyjard n'était pas du genre à leur faire un coup tordu, son conseil devait être avisé… alors, Martoni sortit sa baguette magique, et donna un coup sur le pull en laine jauni de la taille d'une armoire qu'elles avaient commencé à laver en prononçant :

- *Tergeo !*

Il y eut comme un petit coup de vent, et sous l'œil stupéfait des deux filles, une manche du pull fut aussitôt débarrassée de toute saleté, sans qu'elles eurent besoin de le savonner ou faire quoi que ce soit.

- Miracle ! s'écria Martoni.

- Chhhhht, tu vas réveiller le gros ! chuchota Kelly d'une voix sifflante.

Il n’empêche qu’elle aussi avait envie de sauter de joie. Il leur fallut un temps pour maîtriser complètement le sortilège, mais grâce à cela, elles nettoyaient en un tournemain les habits dont la masse fondit à vue d’œil au cours de la soirée. Elles venaient tout juste de laver les dernières chaussettes quand elles virent une lumière au loin. C’était Doubledose, éclairé de sa baguette magique, vraisemblablement venu pour évaluer le résultat de leurs quatre soirées de retenue. Viagrid se réveilla à l’arrivée du directeur qui examina le tas de linge. Kelly espéra très fort que le fait que certains vêtements étaient mieux lavés que d’autres n’allait pas éveiller de soupçons.

- Bon, bah c'est pas mal tout ça, concéda Doubledose. Du coup, je vous enlève « que » 10 points.

- Mais… mais pourquoi ?? s'écrièrent les filles, estomaquées.

- PARCE QUE JE CONSTATE QUE VOUS AVEZ PLUS DE RESPECT POUR DES FRINGUES POURRIES QUE POUR DES ŒUVRES D’ART ! brailla-t-il.

Le directeur tourna les talons et s'en alla après avoir aboyé à Viagrid l'ordre de ramener Kelly et Martoni au château. Le garde-chasse eut un petit sourire désabusé et glissa du coin des lèvres :

- Ouais, j'vous accorde qu'il est rancunier, surtout pour une copie.

Durant les semaines qui suivirent, certaines personnes vinrent remercier Kelly et Martoni, car grâce à elles, Viagrid avait senti moins mauvais pendant quelques temps ; remerciements auxquels Kelly répondait généralement par un juron. Le mois d'octobre s'écoula de la même manière que septembre : les cours étaient toujours aussi dangereux, les professeurs toujours aussi imbuvables, et le moral de Kelly, John et Naomi toujours au ras des pâquerettes. Ils remarquèrent toutefois qu'on entendait de plus en plus régulièrement les conversations des élèves plus âgés s'orienter vers un certain « match », qui devait avoir lieu le samedi 31. Le jour venu, les professeurs vinrent chercher les élèves de leur maison et les emmenèrent hors du château pour se rendre dans un stade. Quand les Dragondebronze furent dans le parc, Naomi accéléra le pas pour rejoindre le professeur McGonnadie, et lui demanda :

- Professeur McGonnadie, on va voir un match de… Quidditch, c’est ça ?

McGonnadie lui coula un regard de côté et ricana d’un air méprisant.

- Le Quidditch ? Tu rigoles ? C’est nul comme sport. Même les Moldus y jouent ! Nous, on a le Crève-ball. C’est mille fois plus cool.

- Le Crève-ball ? répéta John d’une voix forte, effrayé par ce nom sordide.

- Parfaitement. Peter !

McGonnadie siffla pour faire venir Peter Shengen, qui accourut aussitôt.

- Oui, professeur ? dit le préfet avec solennité.

- Veux-tu bien rester auprès des première année pendant le match ? Ce serait bien que tu leur expliques les règles au fur et à mesure.

- Très bien, monsieur.

Peter fit signe à Kelly et aux quelques élèves de sa classe qui l’entouraient de s’approcher. Tout autour, de nombreux groupes d'adolescents passaient près d'eux, allant tous dans la même direction en discutant avec animation. Peter commença son explication :

- Alors, par où commencer… le Crève-Ball est un sport collectif qui se joue principalement avec des balles. Le but est de marquer le maximum de points en une heure, de plusieurs manières. Chaque équipe comporte douze joueurs : trois Épuisatiers, trois Crevards, quatre Équilibristes et deux Indicateurs. Ne vous en faites pas, je vais vous expliquer leur rôle à chacun.

Ils arrivèrent devant un grand terrain rectangulaire, d'où s'élevait déjà un bruit de foule. En s'approchant, ils virent un panneau affichant « Stade Marie Grégeois ».

- Marie Grégeois, c’est la directrice qui a inventé le Crève-Ball, au XVIIIe siècle, expliqua Peter, anticipant la question de la curieuse Naomi. Pour votre information, il y a trois matchs par année scolaire. L'an dernier, c'est notre maison qui a gagné la coupe ! ajouta-t-il fièrement.

Il emmena les première année dans les gradins qui se noircissaient petit à petit de monde. Le terrain consistait en une grande planche de bois, de la taille d'un terrain de handball, séparé par

un filet et, au milieu, un curieux gros cratère dont les bords rocailleux luisaient de toutes les couleurs. A chaque extrémité étaient dressés trois buts aux couleurs de la maison occupant chaque moitié du terrain, sous la forme de larges anneaux montés sur des poteaux de huit ou dix mètres. Les professeurs étaient tous dans une tribune spéciale, surélevée par rapport aux autres. Ils avaient l'air très excités : Fistwick avait même amené un seau de popcorn.

Quelques minutes plus tard, 24 joueurs divisés en deux équipes sortirent des vestiaires. Ils étaient vêtus de robes de couleur (noires pour Ornithoryx et rouges pour Becdeperroquet) où leurs noms étaient tissés dans le dos en lettres dorées. Ils se placèrent, chacun d'un côté du terrain, en trois rangs. Tout au fond, il y avait deux joueurs avec un balai. Au milieu, quatre avec apparemment aucun accessoire. Et au premier rang, six joueurs : trois avec un balai dans une main et des épuisettes de différentes tailles dans l'autre, et trois… avec des armes blanches. Principalement des armes d'hast : des lances, des hallebardes, des piques… Kelly eut devant cela un air aussi effaré que face au Mégamorphe Géant. Peter, toujours aussi calme, continua ses explications :

- Regardez les six joueurs en première ligne : ceux avec des balais sont les Épuisatiers, et ceux avec des armes tranchantes les Crevards. Vous voyez l'espèce de cratère, là ? Il va cracher des balles chiffrées tout au long du match. Il y a deux profits à en tirer : les Épuisatiers peuvent les attraper et les envoyer dans les anneaux de leur côté du terrain. On gagne alors le nombre de points affiché sur la balle. Mais s'ils ne la rattrapent pas et que la balle tombe au sol de leur côté du terrain, l'équipe est pénalisée du même nombre de points. Et c'est là qu'interviennent les Crevards : leur rôle est de détruire les balles avant qu'elles ne tombent à terre.

Puis, il désigna du doigt les quatre joueurs aux rangs du milieu. Kelly remarqua aussi que tout au fond du terrain, sur des espèces d'étagères situées au-delà de la grande planche, des poids métalliques de différentes tailles étaient entreposés.

- Ceux-là sont les Équilibristes, reprit Peter. Ils ont pour charge de maintenir la stabilité de la planche.

- Comment ça, « la stabilité » ? s'étonna Stephen Borntobewaïld.

- Vous allez voir...

Au moment même où un son de corne de brume annonça le début du match et où des acclamations éclataient depuis la foule, la grande planche se mit aussitôt à tanguer. Elle se balançait d'avant en arrière, de droite à gauche, et les Crevards et les Équilibristes, qui vacillaient sur place, devaient redoubler d'adresse pour ne pas tomber. Plusieurs d'entre eux

chutèrent au bout de quelques secondes et glissèrent sur la surface de la planche en criant.

- Le terrain est fondamentalement instable, s'écria Peter au milieu de la cohue à ses cadets complètement sidérés. Il repose en son centre sur une grosse boule que vous ne pouvez pas voir d'ici : c'est de là que proviennent les balles. Les Équilibristes doivent donc se débrouiller pour qu'aucun joueur de leur équipe ne tombe de la planche.

Lesdits Équilibristes avaient le droit de se servir de leurs baguettes magiques. Kelly les vit déplacer les poids posés sur les étagères, principalement avec un *Wingardium Leviosa*, à divers endroits du terrain branlant pour qu'il reste un minimum droit. Pendant ce temps-là, les Épuisatiers tournoyaient avec impatience au-dessus de cratère. Peter désigna ensuite les autres joueurs sur balais, ceux qui ne tenaient pas d'épuisette.

- Les Indicateurs, ou « Indics », n'ont le droit d'utiliser qu'un seul sortilège, le *Sonorus*. Ils sont chargés de repérer les endroits qui menacent la stabilité de la planche ou pourraient au contraire la faire basculer, et de le signaler aux Équilibristes. Soit pour rétablir la situation, soit pour déstabiliser l'équipe adverse.

Le cratère cracha une première balle au bout d'une minute. Un Épuisatier d'Ornithoryx fondit pour l'attraper avec son outil, et d'un élégant mouvement, la lança en direction d'un but. Avec succès. Et au moment même où la balle passa à travers l'anneau, elle éclata. Le score afficha automatiquement « Ornithoryx : 6 – Becdeperroquet : 0 ».

Puis il y eut une seconde balle dans les quelques secondes qui suivirent, mais cette fois, aucun Épuisatier ne parvint à l'attraper et elle retomba du côté du terrain de Becdeperroquet. Alors, un des Crevards bondit et, d'un geste expert, la transperça du bout de sa pique. Tout comme celle qui était passé à travers le but, elle éclata.

- Et oui, c'est pas pour rien que ça s'appelle le Crève-Ball ! s'exclama Peter.

Tout allait extrêmement vite. Le réservoir sphérique sous le terrain expulsait des balles colorées, et les Épuisatiers des deux équipes se précipitaient. Les joueurs au sol devaient se démener pour ne pas tomber sur la planche vacillante, car s'ils glissaient hors du terrain, ils atterrissaient dans un filet en-dessous, que Peter décrivit comme aussi collant qu'une toile d'araignée. A la fin du match, chaque joueur mis hors course faisait perdre des points à son équipe. Guidés par les cris mal assurés des Indicateurs, les Équilibristes essayaient donc tant bien que mal de répartir des poids sur le terrain pour qu'il ne bascule pas trop brutalement sur un côté et ne fasse tomber du monde. Le point fort de l'équipe d'Ornithoryx résidait apparemment dans ses Épuisatiers : rapides et agiles, ils marquaient plus de points que leurs adversaires. En revanche, les Crevards de Becdeperroquets semblaient meilleurs que leurs

opposants. Leur rôle s'avéra être double : soit ils crevaient les balles, soit ils les renvoyaient de l'autre côté du terrain, pour faire perdre des points au camp d'en face ou pour shooter ses joueurs. Le bruit caquetant des balles qui éclataient toutes les dix secondes fit vite souffrir les tympans de Kelly.

- C'est quand même un gros bordel, commenta John.

- Et encore, répondit Peter avec un petit rire, on a pas encore abordé la question de l'arbitrage !

- Mais c'est qui, l'arbitre ? demanda Kelly.

- L'arbitre ? C'est le directeur !

A peine Kelly eût-elle tourné la tête vers Doubledose que celui-ci émit un long coup de sifflet pour interrompre le match.

- STOOOOOP ! hurla-t-il. Penalty en faveur d'Ornithoryx !

- Hein ? Mais pourquoi ? s'indigna Roland David, le capitaine de l'équipe de Becdeperroquet.

- Parce que c'est N'gabé qui est le premier joueur à être tombé.

Effectivement, un Équilibriste d'origine sénégalaise avait été assommé par une balle perdue et avait basculé par-delà la planche.

- Et alors ?

- Et alors, c'est juste cliché que ça soit un noir qui soit dégommé en premier. On est pas dans un blockbuster américain, merde !

Kelly tourna lentement la tête vers John et Naomi pour être sûre que ce n'était pas son imagination qui lui jouait des tours. Le penalty se déroula ainsi : les trois Épuisatiers d'Ornithoryx volaient au-dessus du cratère, guettant la sortie d'une balle. Il y eut un curieux sentiment de tranquillité : la planche était devenue immobile, et les joueurs de Becdeperroquet

avaient interdiction d'intervenir. Tout à coup, une balle orangée surgit hors du cratère. Une Épuisatière blonde du nom de Norah Brönner, qui possédait l'épuisette la plus petite, descendit en piqué avec fulgurance. D'un mouvement habile, elle captura la balle et la lança de toutes ses forces vers l'anneau central... et marqua un but. Six points pour son équipe : les hourras des supporters d'Ornithoryx explosèrent en même temps que les complaintes de ceux de Becdeperroquet.

Le match reprit, et la planche redevint aussitôt instable. Les professeurs adoraient tous le Crève-Ball. Ils trépignaient et bondissaient sur place, poussaient des rugissements sauvages comme les plus balourds des supporters de foot, que Kelly détestait royalement. Une vraie bande de barbares. Les élèves les plus grands et les plus âgés partageaient globalement leur enthousiasme, ce qui était loin d'être le cas des première année de toutes les maisons. Même Martoni – qui, grâce à son père, devait connaître le Crève-Ball avant tous les autres – n'avait pas l'air enchantée. Parmi les Dragondebronze, seule Gudrun Emilsdottir avait l'air de plutôt s'amuser.

Nouveau coup de sifflet.

- Broswald, Goudenoff ! Vous changez ! beugla Doubledose.

Kelly apprit à cet instant que l'arbitre avait le droit d'intervertir deux joueurs de chaque équipe. Les deux joueurs, deux Crevards, échangèrent leur place en grognant. Leurs robes changèrent aussitôt de couleur pour prendre celle de la maison adverse. Tout au long du match, Doubledose, qui avait manifestement tout pouvoir sur le jeu, distribua bonus et malus aux deux équipes sous des prétextes tous plus absurdes les uns que les autres, par exemple parce qu'un Épuisatier de Becdeperroquet « faisait pitié à faire tournoyer son épuisette au-dessus de sa tête pour se la jouer », ou parce qu'un Indicateur d'Ornithoryx avait fait une grosse faute de syntaxe en hurlant une information à ses coéquipiers.

Tout à coup, une balle explosa sans aucune raison à l'intérieur de l'épuisette de Norah Brönner, causant un gros trou dans son filet, sous les rires gras des spectateurs des autres maisons. Oui, parfois, les balles explosaient. Mais ce n'était rien en comparaison de l'événement ahurissant qui eut lieu lorsque toute la foule vit une curieuse ombre surgir de nulle part sur le sol. Quelques instants plus tard, une sorte de lourd mannequin apparut depuis le ciel et tomba sur le terrain comme une bombe. C'était un catcheur, vêtu d'un masque et d'une grande cape rouge. Il atterrit en plein sur un Équilibriste d'Ornithoryx qui fut assommé et tomba face contre terre. Inanimé, il glissa lentement sur la planche qui penchait vers la droite, disparaissant des regards. Le mannequin, lui, éclata exactement comme les balles. C'était ainsi : parfois, des catcheurs tombaient du ciel pour écrabouiller les joueurs. Les professeurs jubilèrent, apparemment ravis que le match prenne une tournure encore plus brutale. Deux autres mannequins tombèrent avant la mi-temps, et un Indicateur de Becdeperroquet fut fauché.

Après une pause au bout d'une demi-heure de jeu, la reprise fut rude : six catcheurs étaient tombés sur le terrain en l'espace de dix minutes. Soudain, la foule retint son souffle au moment où une balle noire jaillit dans les airs. Peter expliqua rapidement que ces balles étaient rares et qu'elles rapportaient 24 points, soit le score le plus élevé, les balles classiques allant de 1 à 10. Erik Adamsky, le capitaine Épuisatier de l'équipe d'Ornithoryx, fonça et l'attrapa dans son épuisette, repoussant d'un violent coup de pied un joueur de Becdeperroquet. Dans un vol virtuose, il zigzagua entre deux autres adversaires qui essayaient de lui barrer la route et, d'un grand revers, visa le but le plus à droite.

Mais au moment où la balle allait franchir l'anneau, une énorme bulle transparente surgit de celui-ci et l'engloutit toute entière. Comme si les buts étaient en réalité des souffleurs à bulles géants. La sphère translucide s'éleva alors dans les cieux à toute vitesse, la balle toujours à l'intérieur, légèrement déformée par le reflet grossissant. John laissa échapper une exclamation ahurie qui déclencha un fou rire chez Kelly.

- Ahaaaa ! s'exclama Peter d'un air intéressé. Oui, c'est très rare, mais parfois, les anneaux font ça. Il faut vite crever la bulle, sinon elle peut monter jusqu'à la stratosphère, et ça fait perdre le double de sa valeur à l'équipe qui a tenté le but.

Heureusement, les Épuisatiers d'Ornithoryx parvinrent à rattraper la bulle et à la détruire. Mais hélas, la balle qu'elle contenait fut détruite en même temps, et ce qui aurait dû être un but magistral fut complètement gâché.

Si Ornithoryx avait plutôt mené le jeu en première mi-temps, Becdeperroquet avait clairement pris l'avantage lors de la deuxième. Le cratère projetait à présent des balles à un rythme effréné, quoiqu'un peu irrégulier : parfois, il en sortait toute une flopée en quelques secondes, parfois il ne se passait quasiment rien pendant une minute. Mais ce dernier cas de figure ne correspondait pas vraiment à un instant de relâchement de la tension, car Crevards et Équilibristes devaient toujours se cramponner à la planche qui ressemblait désormais à un jeu à boules pour enfants et qui valdinguait de plus en plus fort. Les Crevards d'Ornithoryx étaient complètement dépassés : leur moitié du terrain était la plus jonchée de balles. Même leurs Epuisatiers, très efficaces en première mi-temps, étaient fatigués. Leurs adversaires finirent par les surpasser sur tous les plans : buts marqués, balles crevées ou perdues, joueurs assommés. Car quatre catcheurs dont trois qui firent mouche eurent raison de l'équipe d'Ornithoryx en assommant les deux Indicateurs et un Crevard. Au bout d'une heure, enfin, un autre son de corne de brume retentit. Le match était terminé : Becdeperroquet avait gagné.

Le décompte fut fait : 287 balles étaient sorties durant ce match. A cause des 54 qu'elle avait perdues, l'équipe d'Ornithoryx avait subi une chute vertigineuse de points, sans parler de tous ses joueurs mis hors circuit qui lui avaient aussi valu des pénalités. Le score final était de 120 à

30. Kelly prit d'abord cela pour une sévère déculottée, mais elle apprit qu'il pouvait carrément y avoir des scores négatifs au Crève-Ball, le plus bas datant d'un match de 1911, avec – 465 pour PatrickSébastos. Alors que les joueurs de Becdeperroquet, fiers de leur prestation, saluaient la foule enthousiaste, Naomi demanda d'une voix consternée :

- Mais qu'est-ce qui peut bien motiver des gens à jouer à ce truc ?

- Moi, je trouve ça marrant, commenta Gudrun.

- Oh, c'est très simple, répondit Peter à l'intention de Naomi.

Il se leva et montra un groupe d'élèves au premier rang qui, apparemment, constituaient l'équipe de Dragondebronze.

- L'équipe qui gagne le championnat a le droit de ne pas jouer l'année prochaine !

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés