



Chapitre 25 : L'Affrontement de Pointe-à-Callière

Par EmeraudeGrimm007

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Le **Musée Pointe-à-Callière** vibrait au rythme du printemps montréalais.

À travers les murs de verre du hall principal, les visiteurs voyaient les pavés encore humides du Vieux-Port, les vélos qui filaient, et le fleuve qui scintillait comme si la neige n'avait jamais existé.

À l'intérieur, l'air sentait le bois ciré et le café des gobelets compostables serrés dans les mains des parents.

Des voix résonnaient : rires d'adolescents, remarques élégantes de dames bien coiffées, conversations basses de messieurs à cravates épaisses.

Une multitude **haute en couleurs et en statuts**, réunie pour la même raison.

Ce jour-là, le musée ouvrait une salle rarement accessible,

consacrée à une collection qui faisait déjà frissonner d'incrédulité les plus sceptiques :

ARTEFACTS KRASHMAUX — Objets authentiques récupérés

Divers sites abandonnés, classés et scellés

Tout le monde en parlait dehors depuis des mois.

Certains venaient par curiosité,

d'autres par snobisme,

quelques adolescents croyant dur comme fer aux super-héros murmuraient « imagine si un objet bouge ».

Dès que les portes coulissèrent, le public s'engouffra.

La salle, vaste et ovale, avala leurs pas et leurs voix comme un ventre ancien.

Quatre vitrines dominantes attendaient, éclairées comme des reliques sacrées.



Puis **il fit son entrée**.

Le guide.

Avec une veste taillée comme un bijou, un foulard trop sophistiqué pour un musée,

et surtout ce petit sourire suffisant de quelqu'un **qui adore être au centre de la pièce** avant même de l'avoir présentée.

Il frappa doucement dans ses mains, mais comme s'il commandait une armée.

« Bienvenue, mesdames, messieurs, et... jeunesse instruite.

Aujourd'hui, vous allez voir des choses que même vos manuels d'histoire n'osent pas mentionner. »

Le ton était donné :

snob, théâtral, terriblement fier de lui-même.

Et la foule se tut, suspendue à sa démonstration.

Suite — Première vitrine : *La flûte de Viaka Smith*

Le guide leva un doigt, savourant l'attention comme un dessert trop sucré.

« Approchez... mais pas trop.

Ici, mesdames et messieurs, voilà l'instrument le plus dangereux jamais manié par quelqu'un qui ne savait même pas aligner trois notes justes. »

Dans la vitrine reposait une **flûte couleur ivoire**, fine comme une plume d'oiseau, posée sur un coussin rouge trop voyant.

« Viaka Smith, assistante très malheureuse d'un certain Viaq Quedillux — oui, celui-là même, le fameux fou aux masques — utilisait cette flûte pour... hm... *contrôler l'esprit des Krashmals* lorsque ses patrons se disputaient entre eux. Très utile, quand on vit entourée d'imbéciles explosifs. »

Quelques adultes gloussèrent.

Une adolescente leva la main.

Le guide l'ignore, peut-être volontairement.

« La légende dit qu'en soufflant dedans, Viaka pouvait endormir un Krashmal entier ou... provoquer une rage incontrôlable. Un instrument polyvalent, comme un bon avocat. »

Les visiteurs échangent des œillades impressionnées.

« On a évidemment testé la flûte. Elle ne fonctionne pas, hélas.

Non, n'insistez pas, *vous n'allez pas l'essayer.* »

Il ponctua son sarcasme d'un sourire carnivore.

Deuxième vitrine : *Rafioso et le perroquet maudit*

La foule suivit, presque aimantée.

Cette fois, la vitrine scintillait d'étincelles statiques.

Au centre, une cage métallisée — fine, élégante — et **un squelette de perroquet** recourbé sur son perchoir.

« Ah, Rafioso... pirate italien, trafiquant de trésors, collectionneur de malédictions comme d'autres collectionnent les timbres. »

Sa voix traînait en longueur, exagérée, comme s'il racontait un potin royal.

« Il détestait deux choses :

l'autorité... et l'électricité.

Ce qui est dommage, puisqu'il avait la capacité de *détraquer tout appareil électrique dans un rayon de cinquante mètres.* »

Il s'approcha un peu trop près, et la lumière du spot clignota.

Quelques enfants sursautèrent.

« Voilà l'animal qui l'accompagnait : Trillo, mort depuis cent ans, mais toujours irritant.

Ne vous inquiétez pas : même mort, il étincelle encore parfois.

Je vous conseille simplement de garder vos téléphones en mode avion. »

Un homme vérifia précipitamment sa poche.

La foule rit en cascade.

Troisième vitrine : *Grouloug — la plante domestique*

Le guide prit une grande respiration, comme un acteur sur scène.

« Nous arrivons à ma préférée. Regardez bien... mais surtout, ne vous penchez pas. »

La vitrine semblait banale : terre, tiges épaisses, feuilles charnues.

Puis les feuilles bougèrent.

Elles **respiraient** presque.

« Voici Grouloug, animale de compagnie et plante maraîchère du terrible Shlaq.

Certains ont un chien. Lui préférait un végétal carnivore. »

Une feuille claqua sur la vitre, sèche comme un fouet.

Un enfant jura avoir entendu un grognement.

« Elle n'est pas morte, rassurez-vous.

Elle hiberne... ou elle médite.

Dans ses grandes heures, elle pouvait avaler un homme entier.

Et recracher les chaussures ! »

Cette fois, l'hilarité fit vibrer toute la salle.

Quatrième vitrine : *Blizzard — la bête gelée*

La dernière vitrine leur coupa littéralement la voix.

Entourée d'un froid mordant sous cloche thermique, se tenait **une silhouette gigantesque**, bleutée, figée dans un bloc translucide.

Ses yeux, mi-homme mi-bête, semblaient encore **vivants**.

Le guide chuchota — juste assez pour forcer chacun à tendre l'oreille.

« Voici Blizzard.

Pris dans les glaces arctiques pendant cent cinquante ans.

Certains disent que c'était un homme, d'autres une bête.

Moi, je pense que c'était les deux. »

Des cristaux glissaient le long des parois comme si la glace respirait.

« Si jamais la glace fond, ce sera votre problème, pas le mien. »

Silence absolu.

Puis un rire nerveux dans le fond.

Le guide reprit son ton habituel — trop enjoué pour être sincère.

« En résumé, mes amis, les Krashmals ne sont pas que des brutes.

Ils ont laissé derrière eux des objets fascinants.

Et heureusement — *heureusement* — nous avons nos Karmadors pour éviter que ce genre de bestioles ne se réveille.

Où qu'ils soient... »

Un clin d'œil commercial, presque insultant.

Comme si les Karmadors étaient du marketing.

La foule — fascinée, incrédule, amusée ou sceptique — resta suspendue à ces mots.

L'air vibrait d'une effervescence étrange.

Quelque chose venait de bouger dans l'histoire du monde, même si personne ne pouvait encore le voir.

Le guide leva les bras avec un sourire suffisant, comme s'il orchestrait toute la salle à son rythme.

« Et n'oublions pas, mes chers visiteurs, de féliciter ces vaillants héros — oui, oui, les Karmadors — qui, parfois, sauvent le monde... même en *bobette* ! »

Un rire étouffé traversa la foule, suivi d'un murmure gêné.

Certains adultes se pinçaient les lèvres, d'autres se tenaient le ventre. Les adolescents éclataient de rire, pointant du doigt les illustrations des héros exposés dans le hall.

Le guide, imperturbable, enchaîna :

« Ah, mais je vous vois venir ! 'Et si les Krashmals décidaient de se venger et dérobaient tout ici

?' »

Un homme à veste grise, un peu plus sérieux, leva la main et demanda avec curiosité :

« Monsieur... y aurait-il vraiment un risque que ces créatures reviennent, ou que... »

Le guide l'interrompit d'un geste théâtral, comme pour appuyer sur chaque mot :

« Ah ! Qu'ils essaient donc.

Ils ne peuvent rien contre moi, je suis *très* protégé — bien plus que vous ne le pensez.

Tous les contacts des Karmadors sont sur moi, à portée de main. Aucun risque. »

Un silence choqué parcourut un instant la salle.

Puis, comme un réflexe collectif, les visiteurs éclatèrent de rire, certains frappant doucement sur les tables, d'autres levant leurs flûtes de champagne pour trinquer à ce guide arrogant.

« À notre cher sauveur... de musée ! »

« Bravo, quel courage ! »

« Quelle assurance, mes amis ! »

Les verres s'entrechoquèrent dans un tintement cristallin, vibrant contre les murs hauts et la voûte de la salle. Les miroirs antiques reflétaient les éclats de lumière comme des éclats de rire figés, et la chaleur humaine se mélangeait à l'odeur de cire et de bois polie.

Mais, juste au moment où le guide fit un clin d'œil exagéré et ajusta son foulard, **les lumières commencèrent à zébrer**, d'abord doucement, puis de plus en plus violemment.

Des éclairs blancs traversaient les vitrines, glissant sur le verre comme des doigts de glace.

Le métal des cages et des vitrines scintillait, projetant des ombres mouvantes et menaçantes sur le sol poli.

Le rire se figea.

Le tintement des flûtes de champagne se suspendit dans l'air, presque étouffé par un silence pesant.

Un souffle parcourut la salle.

On aurait dit que les murs eux-mêmes retenaient leur respiration.

Les visiteurs reculèrent instinctivement, certains s'agrippant aux mains de leurs voisins.

Le guide, pâle, leva les mains, cherchant à reprendre le contrôle de la pièce, mais ses mots restèrent bloqués dans sa gorge.

Son arrogance n'avait plus de place : son sourire se figea.

« Mes... mesdames et messieurs... rien, absolument rien... » balbutia-t-il, d'une voix qui avait perdu toute assurance.

Mais personne ne riait plus.

Les éclairs des lumières zébrées dansaient sur les murs et le plafond comme des serpents blancs, et dans l'air, la tension se condensait presque physiquement : électrique, oppressante, prête à bondir.

Le guide détourna les yeux des vitrines, mais son regard ne pouvait masquer **la colère silencieuse de ceux qui l'avaient entendu se vanter si légèrement**, la menace implicite dans ses paroles, et la peur sourde que quelque chose — ou quelqu'un — allait répondre à son arrogance.

Un murmure parcourut la salle :

« Ce n'est pas normal... »

« Regardez... »

« Quelque chose va arriver... »

Le silence s'installa comme une chape.

Le guide, si sûr de lui quelques secondes plus tôt, se tenait maintenant comme un enfant perdu, impuissant face à l'ombre grandissante que les lumières dessinaient autour de lui.

Et c'est là que la scène s'arrêta, **au moment exact où chacun sentait le danger invisible, suspendu, prêt à éclater.**

Un claquement sec retentit, clair comme une gifle donnée au silence.

Un **applaudissement**.

Puis un second.

Et bientôt, une cadence lente et insolente, qui ricocha entre les vitrines et les murs de pierre du musée.

La foule se retourna comme un seul corps.

Un homme avançait.

Il n'avait pas l'air pressé.

Chacun de ses pas semblait calculé pour être vu, entendu, admiré ou détesté.

Une **veste en queue de pie**, taillée dans une peau serpent scintillante vert émeraude, glissait avec lui dans l'air comme une langue reptilienne. Sous celle-ci, un **blouson rouge sang**, trop serré, trop brillant, trop vivant.

Un pantalon sombre moulait ses jambes longues et tordues avec une élégance presque théâtrale, et ses souliers bruns claquaient contre le parquet comme des coups de fouet.

Sa chevelure noire se dressait dans une **forme de cornes**, lissée et figée par quelque mystère capillaire.

Mais au milieu, un pan de cheveux retombait, comme une liane sombre, **coupée juste assez court** pour danser devant ses sourcils sans couvrir son regard.

Et quel regard.

Un œil bleu — froid, hypnotique, surnaturel.

Un œil brun — sauvage, vibrant, presque humain.

Les deux se posaient sur chacun comme un choix cruel entre deux destins.

L'homme s'arrêta à l'entrée de la salle, leva les mains dans un geste ample, presque théâtral, et dit :

« **Bravo. Bravo !**

Quelle... présentation !

Mais quelle audace aussi, de parler ainsi des Krashmals, avec tant de... légèreté. »

Sa voix était un velours grinçant, un sourire noyé derrière chaque syllabe.

Le guide, encore pâle de sa fanfaronnade, tenta de reprendre contenance.

Il força un petit rire, nerveux, la pomme d'Adam tremblante.

« **Et pourquoi donc ?**

Qui êtes-vous pour nous empêcher de... nous amuser ? »

L'inconnu sourit. Pas un sourire aimable.

Un sourire qui se nourrissait de l'arrogance des autres.

Il inclina la tête, comme s'il saluait une foule qui l'applaudissait déjà.

« Je suis Riu.

Le seul, l'unique. »

Il marqua une pause, savourant le souffle glacé qui parcourut la salle.

« Votre futur Krashmal suprême.

Et vous... misérables citoyens,

qui osez croire être supérieurs à nous...

alors que vous n'êtes que des larves.

Préparez-vous...

au cauchemar. »

Le silence explosa en hurlements.

Le guide recula d'un bond, trébuchant sur son écharpe de soie, et beugla :

« SÉCURITÉ !! SÉCURITÉ !!! »

Deux gardiens surgirent, armes dégainées, mains tremblantes, le visage déformé par une terreur qui n'avait pas encore trouvé la raison de son existence.

« Les mains en l'air ! Maintenant ! »

Riu haussa les épaules, comme si tout cela l'amusait profondément.

Il leva lentement les bras.

Ses doigts s'écartèrent comme les pétales d'une fleur toxique qui s'ouvre.

Et alors, **le monde se fissura.**

Une décharge d'électricité jaillit — nette, silencieuse au début — puis éclata dans l'air comme un

tonnerre capturé.

Les deux jets frappèrent les gardiens dans un craquement brutal.

Les hommes furent **soulevés du sol**, projetés comme des poupées désarticulées, avant de heurter le mur dans un choc sourd.

Ils glissèrent au sol, **inerte**, dans un nuage de poussière.

Un cri se coinça dans la gorge de la foule.

On entendit des sanglots, le fracas de verres tombant, des pieds raclant le parquet.

Riu, maintenant le centre gravitationnel de la pièce, pivota vers le public.

Ses mains **illuminaient l'air** de filaments électriques, qui serpentaient et sifflaient autour de ses doigts.

Pas d'auréole mystique.

Pas de lumière divine.

Juste un danger brut, violent, entier.

« Vous vouliez un peu de spectacle ?

Je suis venu vous offrir... l'ENFER. »

Et l'enfer prit vie.

La décharge qu'il envoya ne frappa personne.

Elle alla droit vers les vitrines.

La vibration électrique se propagea sur le verre, le fit trembler, puis éclater en une pluie cristalline.

Les artefacts réagirent.

Dans une cage en fer, le **perroquet squelette de Rafioso** se redressa.

Ses os grincèrent, et ses orbites vides s'illuminèrent d'une flamme bleutée.

Il battit ses ailes d'ossements et poussa un cri sec, métallique, qui lacéra l'air.

À côté, **Grouloug**, la plante-carnivore domestique de Shlaq, se mit à grandir.

Ses feuilles se distendirent, devenant des mâchoires folles.

Des racines serpentèrent sur le sol, claquant comme des fouets.

Sa gueule s'ouvrit, assez large pour avaler un humain vivant, et elle poussa un gargouillis affamé.

Plus loin, la longue flûte de **Viaka Smith** vibra sur son socle.

Elle s'éleva toute seule dans les airs et, sans lèvres, sans mains, commença à jouer.

Une mélodie sifflante, hypnotique, qui fit trembler les genoux de plusieurs visiteurs.

Et puis, derrière le verre gelé, le **yéti mi-homme mi-bête**, Blizzard, se réveilla.

Un œil s'ouvrit, lourd comme un siècle.

Puis l'autre.

La glace craqua.

Son souffle chaud fit fondre le givre.

Un rugissement monta — lent, profond, ancien.

La terreur n'avait plus de limites.

Les visiteurs couraient, hurlaient, se bousculaient vers les sorties.

Le parquet vibrait sous les pas paniqués.

Le plafond renvoyait chaque hurlement.

Le musée, quelques minutes plus tôt pompeux et triomphal, n'était plus qu'une **arène de cauchemar**.

Et au centre de tout ça, **Riu riait**.

Un rire qui roulait dans la salle comme un tonnerre moqueur.

Un rire infectieux, décadent, qui disait une seule chose :

Les jeux viennent de commencer.

À l'extérieur, le ciel, clair quelques minutes plus tôt, commença à se métamorphoser comme sous l'effet d'une malédiction lente.

Des nuages lourds, charbonneux, rampèrent sur Montréal, engloutissant l'azur et étouffant le printemps.

Une chape d'ombre se tissa au-dessus des rues, et la ville entière se retrouva baignée dans un clair-obscur spectral, un noir livide, presque translucide, comme si la lumière elle-même hésitait à continuer d'exister.

Ce voile crépusculaire descendait sans bruit, mais avec la certitude inexorable d'un funeste présage.

Les silhouettes des immeubles se découpèrent soudain dans cet horizon meurtri, allongées, menaçantes, et le Musée Pointe-à-Callière devint le cœur d'un orage qui n'existait pas encore — un témoin immobile d'un désastre en train de naître.

(Quelques heures plus tard)

Sur les toits voisins du Musée Pointe-à-Callière, les Karmadors apparurent comme des silhouettes décidées, propulsées par leurs Karmajets. Titania fut la première à se poser, le moteur vibrant dans son dos, faisant frémir ses muscles sous l'effort. Elle balaya les lieux d'un regard de stratège : devant l'entrée du musée, les voitures de police et les véhicules militaires formaient une barrière de fortune, les gyrophares clignotant à un rythme effréné. Les journalistes s'agglutinaient derrière les barrières, leurs micros et caméras braqués sur l'imposant bâtiment, tandis que les citoyens reculaient, mêlant curiosité et peur.

Au-dessus d'eux, flottait le vaisseau furtif de Viak Quedillux, immobile dans le ciel sombre. Sa silhouette massive se détachait entre les nuages, ses contours luisant faiblement sous l'éclairage des gyrophares. Comme un œil vigilant et impassible, il surveillait chaque mouvement, projetant une menace silencieuse qui pesait sur toute la scène. Le simple fait de le voir renforçait l'impression que chaque souffle, chaque décision serait scruté, calculé. Chrono murmura à voix basse, le regard fixé sur le vaisseau :

— Si le vaisseau furtif de Viak Quedillux est là... ça veut dire que Beurk et les autres, les plus puissants des Krashmals, sont de retour. Le Krashmal Supreme... il a enfin fait son retour.

Rapido et Éclair se posèrent presque simultanément, leurs Karmajets laissant derrière eux des bourrasques qui soulevaient poussières et débris. Les deux frères échangèrent un regard rapide, mélange d'excitation et de tension nerveuse : leur vitesse serait un atout précieux, mais dans un espace aussi dense de civils, de véhicules et d'obstacles, un faux pas pourrait être catastrophique.

Chrono suivit, se posant avec un léger rire sarcastique et maladroit, tentant d'alléger la pression :

— Eh bien... jamais je n'aurais pensé visiter Montréal en mode chaos printanier et musée « vivant »... parfait pour un mardi.

Assomia descendit plus lentement, concentrée, ses yeux noirs scrutant chaque vibration dans l'air et chaque frémissement du bâtiment, comme si elle pouvait sentir l'énergie instable à l'intérieur du musée. Animalia se posa la dernière, son regard doré scrutant le musée, les policiers et les civils, tandis qu'elle activait son Goutte.

Une projection holographique du musée apparut devant eux. Chaque salle, chaque couloir, chaque vitrine était découpée en filigrane lumineuse. Des formes indistinctes scintillaient puis disparaissaient, effacées par une barrière de protection invisible. Animalia fronça les sourcils :

— Quelqu'un a vraiment verrouillé ce bâtiment contre nos détecteurs... même nos Gouttes ne peuvent pas identifier les Krashmals avant qu'on entre.

Le vent fouettait leurs visages, et chacun pouvait sentir la tension accumulée, la vibration de l'énergie à l'intérieur, prête à exploser. Les sirènes et les voix des journalistes formaient un fond sonore chaotique, mais sur les toits, les Karmadors ne percevaient que le calme avant la tempête, un silence lourd, presque palpable.

Titania frappa légèrement son poing contre son sac à dos :

— Les civils sont à l'intérieur. La police est dépassée. Ce sera notre problème.

Chrono lança, avec un ton sarcastique mais nerveux :

— Musée hanté et chaos printanier... juste ce qu'il me fallait pour un mardi.

Un frisson parcourut le groupe. Le vaisseau furtif de Viak, au-dessus d'eux, semblait absorber la lumière ambiante, amplifiant la pénombre et projetant des ombres inquiétantes sur les façades et les toits environnants. Chaque Karmador pouvait sentir, presque physiquement, le poids de cette présence, une surveillance silencieuse et oppressante.

Titania leva le poing avec détermination :

— Karmadors... formation. On se déploie.

Les moteurs des Karmajets vibrèrent sous leurs sacs, rugissant doucement comme des bêtes prêtes à bondir. Chaque respiration était calculée, chaque mouvement mesuré. Les civils en bas se pressaient derrière les barrières, effrayés mais fascinés, tandis que les journalistes tentaient de capturer la scène. À l'intérieur, le bâtiment grouillait d'une énergie inconnue, pulsante et dangereuse, comme si le musée lui-même respirait.

Au-dessus, le vaisseau de Viak restait immobile, silencieux, surveillant. Son ombre mouvante glissait lentement sur le toit, rappelant aux Karmadors que chaque seconde comptait, et que la moindre erreur pourrait coûter cher. La tension était palpable, le danger imminent, et l'adrénaline montait, prête à exploser au moment où ils pénétreraient enfin dans le musée. La présence du Krashmal Supreme planait comme une menace tangible sur leurs esprits, une ombre que même leurs pouvoirs ne pouvaient encore pleinement sonder.

Dans les entrailles du Musée Pointe-à-Callière, le silence n'était qu'apparence.

Le hall principal, vaste et faiblement éclairé, ressemblait maintenant à une grotte organique. Là où se trouvaient les gardiens de sécurité quelques minutes plus tôt, un spectacle grotesque attendait Animalia.

Tous, sans exception, étaient suspendus contre les murs et au plafond, emprisonnés dans d'épaisses couches filandreuses.

Pas des cordes.

Pas du métal.

Un semblant de toile, dense, lustrée, vibrante comme un tissu vivant.

Les hommes tentaient de bouger, gémissant et appelant à l'aide, les visages déformés par l'effort et la panique. Certains essayaient de cracher leurs sifflets coincés dans leurs gorges, d'autres n'arrivaient même plus à lever la tête.

Animalia, sous la forme d'un **cardinal rouge**, frissonna intérieurement — un réflexe humain qu'aucun oiseau n'est censé avoir.

Elle plongea à travers les faisceaux des lampes tombées au sol, ailes repliées, profitant de sa petite taille pour se faufiler dans les ombres.

Son cœur battait vite — même dans ce corps, le danger transperçait ses plumes.

La porte blindée du coffre était **entrebâillée** de quelques centimètres, juste assez pour laisser un courant d'air chargé de poussière et de magie inconnue.

Animalia glissa à l'intérieur, se transforma dans un souffle, retrouvant sa peau humaine, ses muscles, son souffle court.

La salle du coffre-fort était un chaos visuel : des vitrines éventrées, des artefacts renversés, des pièces millénaires roulant encore sur le sol.

Mais aucune trace du ravageur.

Elle activa immédiatement sa Goutte.

— **Titania, tu me reçois ?** Je suis dans le coffre... Tous les gardiens ont été neutralisés.

Et quelque chose les a **enveloppés**, comme... comme des cocons géants. Ils sont vivants, mais incapables de bouger.



Sur le toit, Titania se figea. Son regard se durcit, et son poing se crispa autour du harnais de son Jet.

Le reste des Karmadors se tourna vers elle.

La voix de Titania traversa la Goutte, tranchante comme un cristal fracturé :

— On a déjà vu ça.

Cette signature... c'est **Embellena**.

L'air sembla se refroidir autour d'eux.

Rapido déglutit, son sourire nerveux disparaissant complètement.

Assomia, les yeux mi-fermés, tenta de ressentir le moindre mouvement.

Dans le coffre-fort, Animalia blêmit.

— **Embellena ?** Tu veux dire... celle qui—

— Oui, répondit Titania avant qu'elle ne finisse.

La Krashmale tisseuse.

La Reine des Filets.

Si elle est là, Animalia... fais attention. Elle ne travaille jamais seule, et elle—

Soudain, les haut-parleurs naturels de la Goutte furent saturés par un éclat sonore.

Un rire.

Un rire de femme.

Long.

Mieux.

Et cruel.

Il ne venait pas de Titania, ni de la pièce.

Il **se déversait** dans le coffre comme si les murs eux-mêmes le recrachaient.

Animalia pivota, le souffle court.



Ses yeux fouillèrent la pièce.

Personne.

Puis une ombre glissa au plafond.

Trop rapide pour être humaine.

— Titania... elle est là avec moi.

Ce furent ses derniers mots avant que **quelque chose** lui tombe dessus.

Un choc sec.

Un bruit de fibres qui claquent.

Un cri étouffé.

Puis la Goutte fut envahie par un son sinistre — comme un mélange de frottement, d'aspiration, de matière vivante se resserrant.

Et enfin.

Silence.

Sur le toit, Titania s'immobilisa comme frappée au cœur.

— Animalia... ?

Réponds.

ANIMALIA !

Mais il n'y avait plus que le vide pulsant du canal ouvert.

Assomia inspira brutalement, comme si elle manquait d'air.

Éclair saisit son frère par le bras, trop secoué pour faire une blague.

Greg, bouche entrouverte, sentit le sarcasme mourir dans sa gorge.

Sans attendre, Titania força le passage, arrachant la grille d'aération d'un coup de botte.

Les autres la suivirent, rampant dans l'étroit conduit qui s'enfonçait vers les profondeurs du musée.

Chaque mètre, chaque coude, chaque souffle augmentait la lourdeur dans leurs poitrines.

Ils débouchèrent enfin dans une vaste salle obscure.

Des statues grecques — marbre immaculé, héros antiques, dieux figés — les entouraient, silencieuses sentinelles d'un passé lointain.

Leurs silhouettes blafardes, éclairées par les flashes bleus des gyrophares filtrant des fenêtres brisées, ressemblaient presque à des témoins vivants.

Et là, flottant encore dans la Goutte...

Le dernier résidu sonore laissé par Animalia :

le bruit de fusion

de cocon vivant.

Tous s'immobilisèrent.

Titania blêmit.

Le piège était en marche.

Les statues les observaient comme des juges silencieux

lorsque cela arriva.

D'abord, un souffle.

Un frémissement sinistre dans l'air stagnant, presque imperceptible.

Puis, venu de nulle part et de partout à la fois...

Le rire.

Long, clair, traînant, porté par un plaisir cruel.

Le son se réverbéra dans la salle comme s'il coulait sur les murs de marbre,

se glissait entre les colonnes,

se faufilait sous la peau.

— Ah... voilà les Karmadors, murmura une voix, suave et venimeuse.

Des héros... venant profaner l'art sombre des Krashmals.

Titania serra les dents, poings déjà levés.

Rapido pivota sur lui-même, cherchant une silhouette.

Assomia se raidit, sondant le vide inutilement.

— J'ai plus d'un tour dans mon sac pour vous, sales Karmadors...

Le rire reprit, plus aigu, plus proche.

Les lumières tremblèrent, les statues semblèrent bouger d'un millimètre.

Et tout se déchaîna.

Un impact invisible.

Un choc sourd frappa Titania à l'épaule, la propulsant contre une colonne.

Éclair reçut un coup en travers du torse et glissa sur plusieurs mètres.

Rapido se plia sous un souffle violent, comme si on lui avait asséné un uppercut surgissant de nulle part.

— Elle nous frappe ! s'écria-t-il.

— C'est l'idée, répondit Greg en roulant au sol. Défense !

Ils se regroupèrent tant bien que mal.

Assomia tenta un champ télékinétique, mais ce n'était que du vide : Embellena n'était pas là... ou partout.

Puis les ténèbres du musée s'ouvrirent comme une gueule.

Tous les **artefacts maudits** que Riu avait animés déferlèrent à travers les portes brisées et les couloirs.

Le perroquet de Rafioso fut le premier à surgir, propulsé comme un missile, plumes hérissées, bec crachant des étincelles mauves en criant :

— **MISÈÈÈÈÈRES !**

Ensuite vinrent les silhouettes.

Shlaq.

Énorme. Chauve. Solide comme un taureau.

Son rayonnement de lourdeur fit vibrer l'air lorsqu'il entra, le torse gonflé.

— Shlaq écrase amis de Karmadors.

— Tes amis ? plaisanta Greg en esquivant un rayon.

J'ignore ton cercle social, mon grand, mais tu peux sûrement viser plus haut !

Un autre éclair de lourdeur passa à deux centimètres de son front.

Le sol sous Titania craqua : ses jambes devinrent brièvement trop pesantes avant qu'elle ne brise l'effet en frappant du talon.

Puis **Fiouze** bondit sur les colonnes, dos voûté, pelage sale, ricanant d'une voix aiguë :

— Fiouze déchire héros ! Fiouze gagne ! Héhéhé !

Il se jeta sur Éclair, griffes sorties.

Éclair pivota à toute vitesse.

— Mauvais choix ! Je suis un sprinteur, pas un buffet à volonté !

Il traîna Fiouze comme une remorque vivante pendant trois secondes avant que Rapido ne surgisse, lui coupant la trajectoire et balançant Fiouze contre un vase grec de la taille d'une voiture.

Le vase hurla — littéralement — avant d'exploser en tessons possédés.

Et enfin, **Gyorg** apparut.

Massif.

Habillé comme un éboueur dont la carrière aurait dérapé au fil des siècles.

— Je travaille, gronda-t-il. Je jette les déchets.

— Techniquement, on est recyclables, lui lança Chrono en activant son pouvoir temporel.

Au même moment, Gyorg balança un poing monstrueux.

Chrono disparut — non, **recula dans le temps d'une seconde** — réapparaissant avec un



sourire insolent derrière son dos.

— Hé ! Tu t'es abonné à la musculation lourde ou tu dors dans un conteneur ?

Gyorg cligna des yeux, confus.

Ils échangèrent plusieurs coups.

Ou plutôt : Chrono les esquiva tous... ou les remontait dans le temps au moment précis où Gyorg aurait touché.

— Tu sais, si on ne se battait pas pour éviter une invasion mondiale du mal, je t'offrirais une bière, mec.

On dirait deux amis qui se retrouvent à l'arrière d'une camionnette pendant un déménagement !

Gyorg s'arrêta... sincèrement perplexe.

— Non, je préfère le jus de vidange. Mais la bière serait idéal

— Eh ben, ça commence à être compliqué de te détester !

Un rayon de lourdeur passa à un doigt du crâne de Chrono, lancé par Shlaq.

— Mais tes amis sont de super mauvaise influence, donc on doit continuer ! désigna-t-il en pointant Shlaq du pouce.

Pendant ce temps, Titania soulevait une statue et la fracassait sur un artefact rampant, Assomia renvoyait par télékinésie trois griffes arrachées à Fiouze, Éclair tourbillonnait à côté de Rapido, leurs déplacements créant des ombres multiples contre les murs.

Partout :

le chaos,

les cris,

le verre qui vole,

les statues qui tombent,

et au-dessus de tout...

Le rire.

Enveloppant la salle, clair comme du cristal, se nourrissant du combat, amplifiant chaque



seconde de désordre.

— Continuez, mes chers Karmadors, susurra Embellena, invisible.

Épuisez-vous, brisez vos forces.

Puis, un souffle plus grave, chargé de promesse sinistre :

— Car lorsque **mon maître reviendra**,

vous ne serez plus que les premiers cailloux écrasés sous sa marche...

Le combat se figea une fraction de seconde.

Titania sentit son cœur manquer un battement.

Rapido se tourna vers Éclair, incrédule.

Chrono murmura :

— Le Krashmal Suprême...

Mais avant même qu'ils puissent reformuler la terreur de cette phrase,

le rire éclata de nouveau,

plus fort,

plus proche.

Les ombres tremblèrent.

La salle devint un théâtre vivant d'horreur et de folie.

Et Embellena,

toujours invisible,

laisserait son jeu se poursuivre.

Derrière le chaos qui grondait dans le musée, Titania sprintait à toute allure, ses pas claquant sur le marbre. Devant elle, une gargouille animée — pierre fissurée et ailes râpeuses — survolait les statues en zigzaguant comme un moqueur insolent.

« Reviens ici, vieille poterie volante ! » cria Titania en lançant une volée d'éclairs de lumière qui ricocha sur les murs.

La créature ricana, sa voix grinçante roulant comme des cailloux dans une gorge :

« Rateuse ! Luciole empotée ! Cheffe de pantins ! »

Chaque insulte rebondissait dans les couloirs comme des coups de massue invisible.

Elle bifurqua brusquement et éclata un vitrail avec un hurlement de pierre. Titania traversa le verre brisé dans un geyser d'éclats scintillants et déboula dans une salle immense tapissée de toiles Renaissance. Les portraits solennels semblaient la dévisager.

« Continue ! Quand je t'attrape, tu vas— »

Un claquement électrique fendit l'air.

L'éclair s'abattit sur elle sans avertissement.

La foudre mordit Titania de plein fouet, la secouant comme un pantin désarticulé. La lumière la traversa jusqu'aux os, puis l'envoya valser en arrière. Elle rebondit contre un socle massif, s'écrasa au sol, glissa plusieurs mètres et percuta un mur décoré de fresques anciennes.

L'oxygène quitta ses poumons.

Le monde vacilla — les tableaux eux-mêmes semblaient pencher vers elle, figés et horrifiés.

Titania gémit et tenta de se relever. Ses bras tremblaient. Ses muscles vibraient encore du choc. Elle se redressa enfin, vacillante comme après une explosion.

Et puis elle l'entendit.

Un rire.

Bas. Moqueur. Inutilement lent.

Elle leva les yeux.

Riu venait de sortir de l'ombre, tranquillement, comme si la scène lui appartenait depuis toujours. Il la regardait s'efforcer de tenir debout, amusé, et un sourire mauvais fendit son visage.

Il laissa tomber un second rire, plus noir, plus affamé encore.

Titania, encore secouée par la décharge, raffermi sa position contre le marbre glacé. Sa respiration était courte, mais son regard—endurci par mille combats—ne tremblait pas.

Riu avança d'un pas nonchalant, comme s'il flânait dans une galerie d'art privée.

« Eh bien, eh bien... » murmura-t-il, savourant chaque syllabe.

« Te voilà à terre, **Justicière Masquée**. Ça faisait longtemps que je n'avais pas prononcé ce petit surnom. »

Titania se figea. Le nom frappa plus fort que la foudre.

Il appartenait à une autre vie—une vie où elle s'était crue utile, héroïque, du bon côté.

Un passé qui goûtait maintenant la trahison.

Riu sourit, satisfait d'avoir touché une plaie ouverte.

« Tu te rappelles ? » reprit-il, l'air innocemment nostalgique.

« Quand toi et tes adorables Sentinelles me couriez après pour *protéger* la ville ?

Quel cadeau vous m'avez fait, vraiment. Je n'aurais jamais pu monter aussi haut sans tout ce que vous m'avez offert. Confiance. Accès. Secret... pouvoir. »

Titania gronda, la main serrée contre le sol pour ne pas flancher.

Riu approcha, son ombre se glissant comme une lame sur son visage.

Puis il fit mine de s'éclaircir la gorge, théâtralement.

« Ah, j'allais oublier.

T'ai-je déjà présenté **ma nouvelle assistante**... ? »

Silence.

Un silence lourd, étiré jusqu'à se briser.

Le cœur de Titania battit plus vite. Elle savait ce qui venait avant même qu'il prononce le nom.

Riu sourit, lentement, venimeusement.

« **Embellena**. »

Le musée entier se glaça.

Un rire monta alors, d'abord loin, hésitant, puis gonflant en crescendo, se tordant contre les murs, s'insinuant dans les statues, rampant dans les fissures.

Un rire qui semblait trouver du plaisir dans la peur.

Des pas s'approchèrent derrière Riu.

De l'ombre surgit Embellena elle-même, silhouette sinueuse, cuir luisant et mèches noires veinées de rouge. Elle se posta à son côté, la tête légèrement penchée, sourire carnassier prêt à éclore.

Titania se redressa à demi, crispée.

Riu se pavana d'importance :

« Je dois admettre que depuis que j'ai recruté ma chère et diabolique assistante... »

Il leva la main vers elle comme un présentateur de cirque.

« ...nombreux Karmadors ont eu du mal à se relever ! Ne suis-je pas un génie, Titania ? »

Embellena, déjà lasse du spectacle, leva les yeux au ciel avec un soupir audible, comme si être associée à tant d'ego était la pire punition de toutes.

Titania cracha entre ses dents :

« Vous êtes un monstre !

Nous n'allons *jamais* tomber.

Nous sommes les Karmadors ! »

Elle tenta de se propulser vers eux—mais n'eut même pas le temps de tendre le bras.

Une main gigantesque surgit derrière elle.

Un bras comme un madrier la captura à la taille et la tira brutalement en arrière.

Titania étouffa un cri lorsque son genou heurta le sol.

Une pression écrasante lui enfonça l'épaule.

Puis une botte lourde s'abattit sur son dos, la clouant comme une planche.

Un souffle putride lui inonda le visage.

« C'est bon, chef, » grogna Gyorg, son poing verrouillant son bras comme un étau.

« Titania est neutralisée. »

Elle tenta de respirer, mais l'odeur suffocante—un mélange d'huile de moteur, de poubelles



fermentées et de sueur rance—lui monta à la gorge et fit vaciller sa force.

Riu applaudit doucement, Embellena ricanant dans un écho de velours noir.

Autour d'eux, dans la pénombre tachetée par la lumière des projecteurs, statues et artefacts s'animèrent, comme un public maléfique.

Et Titania, prisonnière, ne put qu'assister à son propre cauchemar :

Les Krashmals riaient déjà.

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.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