Gax : un discours de Laïxa

Insertion survenue à Gax, retour à la réalité temporelle : **ici**

Un monologue qui se voudrait professoral, ânonné dans un débit haché, suinte de la bouche grimaçante de la maîtresse du lac. Sa voix cristalline, glisse sur les flots, se propage d'îlots en îlots, reprise et amplifiée par des sirènes loufoques singeant l'attitude de cygnes majestueux.

Sur la berge, trois personnages écoutent attentivement les propos de celle, que les dévotes du sens, considèrent comme ***la déesse de la connaissance****.*

Le premier, une elfe drow*, est assise devant un bureau d'acajou à trois pieds irréguliers qui manque à tout instant de se renverser. Métamorphosée en prêtresse copiste, elle prend des notes. On entend sa plume crisser sur le support de verre rainuré. Rien ne saurait la déconcentrer ; ni la longueur démesurée de sa robe de chambre qui la gêne dans ses mouvements, ni le chapeau bien trop grand pour elle qui tombe régulièrement sur ses yeux, ni l'agitation de ses deux compagnons.*

Le second tempête*. Cet humain guère commode, au visage courroucé, balaie l'air avec son épingle qui hurle de colère. Il tente de repousser les bestioles qui s'agglutinent autour d'eux. Il jure. Il peste contre l'elfe, contre les bestioles, contre la fantoche qui débite sa logorrhée interminable et contre le troisième personnage.*

Assis en tailleur, ***le troisième maintient dans ses longs doigts*** *dégoulinant de sueur une créature minuscule qui braille de terreur. Il la porte à sa bouche, la mastique et recrache négligemment les morceaux immangeables. Sans cesse les membres de la créature repoussent. Et cela l'amuse beaucoup.*

Indifférente à ce qui se passe autour d'elle, la maîtresse du lac, poursuit son récit. Que dit-elle ?

… L'auberge se décline en plusieurs types, selon la fonction que l'on attend d'elle, l'endroit où elle se trouve et le temps dans lequel elle évolue. ***L'Étranger****, figure emblématique éternelle, la manœuvre. Ce chevalier du temps est inféodé à son objet. Des serviteurs et des clients y résident,*

immuables créatures de chair, accompagnant la destinée de l'embarcation. Toutes les évocations ci-dessous font références à l'auberge :

- ***L'auberge rouge** correspond à la désignation commune de l'auberge. Cet habitacle ordinaire et prévisible se confond à son usage. Elle dérive dans la gangue et accueille des visiteurs non attendus ;*
- ***L'abîme des mondes**, symbolisé par une spirale, déjoue les protections des zones interdites, inhabitables ou extraordinaires. Aucun lieu ne lui est inconnu.*
- ***Le carrosse des âges** est un véhicule censé s'appuyer sur les failles du temps, pour remonter ou prolonger leurs cours ;*
- ***La conque migratoire**, véritable esquif conçu comme moyen exploratoire, se meut à travers les mondes.*

Les zones de fortes énergies attirent l'auberge. Celui qui l'invoque doit respecter son protocole d'appel et disposer d'une force importante. Des phénomènes anormaux se déclenchent si l'une de ces conditions n'est pas respectée. Un enchevêtrement de motifs narratifs adossés à des réalités impliquant les protagonistes se déploie, intriqué à des périodes passées, présentes ou à venir. Cet ensemble provoque la formation d'une boucle n'ayant ni début ni fin. La boucle est rompue quand l'élément déclencheur de ce processus, réel ou supposé, est confondu ou réduit à l'impuissance.

Ayant déclamé son ineptie, la maîtresse du lac disparaît, avalée par un typhon qui gicle des eaux, emportant avec lui, le lac, les terres et les personnages dans un horrible bruit de succion.

Insertion 9 Scène Gax

Les personnages :

a. **Ailhiance, Djalesh, Shade et Laïxa**