

Le Grümph (Conteur)

Anne (Kirsten)

Clément (Miranda/Phénix)

Oook ! (Wenzel)

Yan (Irvin Mac Stinley)

Les *Secrets de la Septième Mer* est un univers riche en mystères et haut en couleurs. Ici les héros risquent leurs vies pour combattre de puissants ennemis et défaire des complots machiavéliques. Mais intégrez cet univers à la cosmogonie des Mille-Marches et les aventures des personnages prennent une teinte encore plus épique. Nos héros font désormais partie d'une grande trame de multiples mondes où les luttes qu'ils mènent préservent ou détruisent les Histoires.

Car c'est pour cela que nous jouons : vivre et raconter des Histoires.

Des victoires, des défaites, des joies, des peines, des romances, des manigances, des luttes, des découvertes... la richesse des mondes dans lesquels nous nous projetons est infinie. Les Histoires que nous y partageons sont pleines d'émotions, de rires et de moments intenses. Puissiez-vous prendre plaisir à lire l'une de celles-ci.

Merci celles et ceux qui ont partagé cette belle aventure, en espérant que vous retrouverez dans ce livre quelques uns des moments épiques vécus à table.

LA NAISSANCE D'UNE SPADASSINE

Marike est née le 30 Tertius 1647, à Busca, un petit village vodacce près de Numa. Sa mère était une pirate Vestenmanjar. Tombée amoureuse d'un jeune diplomate et marchand vodacce, elle le suivit dans son village pour accoucher de leur enfant. Malheureusement, elle mourut en couche et le marchand, fou de chagrin, repris la mer et disparu, laissant l'enfant à la garde de son propre père, un vieil homme à moitié alcoolique et complètement brutal.

Domenico Matinei : le grand-père der Marike. Ancien charpentier de marine, c'était un homme dur qui a sombré dans l'alcoolisme. Brutal et violent avec sa petite-fille, qu'il confiait la plupart du temps à des nourrices, il est mort peu après l'avoir vendue à Amanda.

En 1657, la petite Marike est remarquée par une courtisane de Numa, Amanda Monighetti. Celle-ci achète la fillette et l'emmène à Numa pour la former comme courtisane. Durant les années qui suivent, Marike s'éveille au contact de cette deuxième mère. Elle apprend à lire, à écrire, à compter. Elle découvre la philosophie, les arts et les sciences. Elle se passionne pour la sculpture tout en apprenant la Cappuntina auprès de son mentor. Vers ses seize ans, Miranda -c'est le nom que la courtisane lui a donné et que la jeune fille adoptera avec amour- décide de voguer vers Dionna pour rentrer en apprentissage dans les meilleurs ateliers de sculpture de Vodacce. Elle se brouille avec Amanda qui refuse de la laisser partir puis fugue.

Amanda Monighetti : à la prestigieuse école de courtisane Lucani (sur l'île de Gorivari, juste à côté de l'université), Amanda fut formée au travail de conseiller et d'érudite. Elle a travaillé de longues années à Numa avant de prendre une sorte de retraite après la mort de son dernier amour, tué lors d'un duel. Amanda a rejoint, au cours de sa formation, un réseau d'aide à la libération des femmes et à l'évasion des sorcières. C'est dans ce cadre qu'elle a connu la Juliette qui deviendrait la maîtresse du prince Villanova. Si elle a acheté Miranda, elle ne comptait pas tant en faire une courtisane qu'une femme libre de choisir sa vie et de la mener à sa guise.

La désillusion est grande sur l'archipel Villanova : les femmes vodaccs sont des poules pondeuses ou des putains - pas des artistes. Miranda se retrouve bien vite à la rue, à essayer de survivre sans vendre son corps. Elle finit par commettre quelques larcins puis, un soir qu'elle est agressée par un homme un peu trop brutal et pressant, elle lui ouvre le ventre.

Alors qu'elle se voit déjà sur le bûcher, un groupe de personnes l'aide à s'enfuir et à se cacher de la vindicte populaire. La bande est conduite par Igniaccio Montessori, spadassin, assassin et homme de main du prince Villanova. Il prend Miranda sous sa protection, l'engage dans sa bande et lui apprend certains nouveaux talents : comment voler, tuer, se battre, espionner et enquêter, intimider et secouer les opposants du prince, faire disparaître les gens, protéger les lieux et les personnes, etc. Durant trois ans, Miranda apprend à manier l'épée -en style Villanova- et effectue de nombreuses missions avec sa nouvelle famille.

Igniaccio Montessori : ce grand et bel homme est un épéiste hors-pair et un agent secret parfaitement compétent. Il est l'un des principaux agents du prince Villanova. Et sans doute le plus grand ennemi, désormais, de Miranda. Il se sent, à raison, trahi par la jeune femme à qui il a tout appris sans rien attendre en retour sinon une certaine loyauté. Il est sur ses traces en compagnie d'une petite troupe de spadassins.

Au cours du mois d'Octimus 1666, Miranda accompagne la bande de Montessori en Montaigne. Leur objectif est un petit manoir isolé où ils doivent voler des livres, des papiers et des matériaux alchimiques (des fioles de sang). Le travail doit être complet : aucun témoin, aucun indice, aucun survivant. Le travail accompli, la troupe revient en Vodacce et prend le bateau pour les îles Villanova. Sur celui-ci, Miranda retrouve avec stupeur son ancien mentor, Amanda. Celle-ci est incognito et lui fait signe de ne pas la reconnaître.

Une fois sur l'île, Amanda se présente chez Miranda en pleine nuit, accompagnée par Juliette. Elles lui demandent d'aller voler les papiers et les fioles de sang, de leur remettre le produit du vol puis de disparaître en attirant l'attention et les chasseurs du prince sur elle pour protéger Juliette. Amanda et Juliette savent que c'est une mission dangereuse, mortelle peut-être. Mais Miranda sent, intuitivement, qu'il est très important qu'elle obéisse à son premier mentor.

PROLOGUE

C'était un hiver froid et sec, mordant, qui attaquait le sol et les arbres et ralentissait le cours des rivières. Les deux femmes cheminaient lentement en suivant le vieux sentier de hallage, le long de la Gisten. Le cheval de la première caracolait un peu en tête, le poitrail gonflé de son importance, les yeux à demi-plissés. Sa robe était d'un noir de jais, si on exceptait cette curieuse tâche sous l'œil qui lui avait valu son nom. Komma était un cheval eisenor puissant, immense, taillé pour des batailles qu'on s'efforçait désormais d'oublier. Le deuxième cheval était plus fin, plus nerveux, originaire des plaines de l'est de la Vodacce. La tête à demi-baissée, il épiait le moindre mouvement dans les branches ou à la surface glacée de la rivière. Son premier propriétaire l'avait appelé Sospiro, mais il avait plus vite appris à répondre à d'autres patronymes plus vulgaires et plus agressifs lorsque le fouet s'abattait sur lui. Ce qu'il faisait là, désormais, loin de son pays, avec une maîtresse plus douce, était un mystère qu'il ne tentait guère de résoudre, résigné qu'il était.

Les cavalières étaient engoncées dans d'épais vêtements de cuir et des fourrures épaisses et on aurait bien été en peine de pouvoir en fournir une description tandis qu'elles avançaient. Mais la première était certainement un soldat. Elle maintenait une courte vouge de cavalerie en travers de sa selle, une arme redoutable entre les mains d'une guerrière pösen, et, à ses côtés, battait la longue gibecière renfermant le traditionnel Panzerfaust eisenor. On aurait pu croire qu'elle accompagnait et protégeait la deuxième, une dame de qualité, si cette dernière n'avait pas porté une longue rapière qui battait sa cuisse gauche.

Néanmoins, même si elles avaient été plus remarquables, nul n'était présent pour les voir. Depuis qu'elles avaient passé le Rotstrom, la frontière entre les deux Königreiche du nord de l'Eisen, elles n'avaient croisée que des villages abandonnés ou en ruine. Le Wische avait, plus que toute autre principauté, souffert de ces trente années de guerre civile. Le contraste avec le Pösen d'où elles venaient était saisissant.

Jadis, les terres agricoles du Wische auraient été parfaitement labourées, prêtes à l'ensemencement du printemps. En quelques endroits, les paysans auraient surveillé la montée des pois d'hiver ; ailleurs, ils s'occuperaient, durant les chiches heures du jour, à drainer des fossés, à défricher des bois ou des haies. Désormais, elles étaient à l'abandon, en friche, couvertes de landes incultes. Les fermes étaient vides, parfois abandonnées depuis si longtemps que les toits avaient fini par s'effondrer après quelques hivers particulièrement rigoureux, lorsque la tempête soufflait du nord, depuis la mer du Commerce.

Les villages n'étaient pas mieux lotis. Seuls s'y serraient encore des vieillards hagards et fatigués, au regard vide, abandonnés de Théus et des hommes. Ils vivaient dans quelques maisons épargnées par les flammes et la ruine des pillages incessants, attendant sans un mot que la grande faucheuse vienne finir son travail.

Dans d'autres pays, les voyageuses auraient constamment croisé des gardes et des soldats, installés aux écluses et aux péages. Les routes auraient été protégées des brigands et des accidents. Dans le Wische, il n'y avait pas plus de soldats qu'il ne restait de bandits. Et seule la solitude accompagnait la marche silencieuse.

C'est ainsi que, vers le milieu de l'après-midi du 4 primus 1667, les deux femmes entrèrent dans Seigburg, perdues dans des pensées rendues sombres par le paysage, la tête baissée, enfouie dans les poils odorants des fourrures hivernales.

C'est à peine, d'ailleurs, si elles se rendirent compte qu'elles étaient en ville. Les faubourgs, le long de la rivière, n'existaient plus. Les maisons n'étaient plus que des tas de gravas, détruites une à une, tapies désormais dans les ronces, le liseron, les orties et les rejets de jeunes chênes. Il fallut le mur d'enceinte du Hafen et l'ordre lancé par un soldat de guet pour qu'elles lèvent la tête et contemplent, un peu effrayées, ce qui restait de la ville.

Le Hafen était le quartier oriental de la ville, son port fluvial aussi. En cet époque de basses eaux, il semblait vide et seuls quelques menuisiers travaillaient à réparer des coques de noix. Les entrepôts bas qui s'étendaient sur la rive nord se vidaient doucement et les commerçants vendelars restaient bien au chaud près des poêles dans leurs maisons. Bien qu'il semblât presque abandonné, le Hafen restait le lieu le plus dynamique de la ville, le seul qui lui donnât un semblant de normalité.

Au-delà de l'enceinte, en remontant la rivière, les deux femmes atteignirent le cœur de la ville. Le quartier de l'Ewig était jadis le noyau bourgeois de la capitale du Wische. Les maisons de pierre étaient hautes et majestueuses, les rues bordées d'arbres épais et nouveaux. Maintenant, une population triste et effrayée s'était regroupée ici, investissant les maisons abandonnées qui restaient encore debout, occupant des porches dont on avait fermé les deux extrémités, émergeant à peine de caves enfumées qui subsistaient sous les décombres de demeures incendiées. C'étaient des femmes et des vieillards essentiellement, trop fatigués, trop las, trop malades pour aller voir ailleurs. Quelques hommes, anciens soldats infirmes et ravagés par la guerre et l'alcool, se regroupaient pour jouer aux dés ou simplement attendre que le jour passe.

Au détour d'une rue, les deux femmes purent apercevoir l'ancienne académie militaire du Pfeik, un peu plus haut sur les contreforts de la colline du Rowdy. Elle avait été célèbre et respectée ; elle n'était plus qu'un casernement pour les Drachenbrüllen, la garde de fer de l'Eisenfürst et les protecteurs de la cité. Quelques-uns traînaient d'ailleurs, près du Seuferbrücke, le premier pont qui permettait de passer la Gisten vers le sud. Ils se réchauffaient près d'un brasero, graves et sérieux, plus attentifs et professionnels que les deux femmes auraient pu penser. Ils surveillaient un groupe d'hommes, de mercenaires qui semblaient eux-aussi monter la garde de l'autre côté du pont, braillards et dangereux.

Au-dessus de l'Ewig, le palais de l'Eisenfürst Von Wische dressait ses hautes murailles de brique rouge au-dessus de la ville. Il avait été partiellement épargné par le sac de la ville sept ans plus tôt mais portait pourtant la trace des violents combats qui s'étaient déroulés par ici. Des pans de mur entiers s'étaient écroulés et formaient des coulées rougeâtres le long de la colline vers la rivière. Non loin, la magnifique cathédrale Saint Landbert n'était plus qu'un amas de colonnes brisées et de statues défigurées. Quelques fidèles avaient dégagé l'ancienne nef qui béait désormais en plein ciel, ses objets de culte volés, ses travées inondées par la pluie et éclatées par le gel.

Les deux femmes marchaient dans un no man's land qui se repeuplait de fantômes brisés et d'ombres assoupies. Les visages rendus hâves par la faim et le désespoir les fixaient comme on fixe un chien errant, une simple distraction fugace sur laquelle se concentrer un instant avant de retourner au vide.

Arrivées au pont St Kristof, elles durent faire demi-tour. Les piles brisées ne soutenaient plus aucun tablier. Le pont avait été détruit par une explosion durant les combats et les lourdes pierres reposaient dans le lit de la rivière, interdisant désormais que l'on remonte plus loin par bateau. Elles revinrent donc doucement vers le Seuferbrücke, passèrent les gardes de fer qui les examinèrent attentivement – leur arrivée en ville serait dûment rapportée avant le début de soirée – et s'engagèrent sur le pont. Le pas lourd des deux chevaux résonnait étrangement à leurs oreilles. Elles mirent un instant à s'apercevoir du silence qui régnait ici. Les cités qu'elles avaient connues étaient bruyantes, affairées, un constant brouhaha couvrait le moindre son. Seigburg était un tombeau à ciel ouvert.

Les mercenaires ne bronchèrent pas lorsqu'elles passèrent près d'eux. Ils avaient repéré les armes, le port guerrier, l'assurance des pas des chevaux. Il n'était pas dans leurs attributions d'inquiéter un tel équipage.

Les deux femmes s'engagèrent dans le quartier du Zorn, au sud de la rivière. L'essentiel des combats y avaient eu lieu et les maisons étaient encore plus abîmées que sur l'Ewig. Les mêmes faces lunaires les regardaient passer mais aussi quelques visages plus jeunes, plus attentifs, rapaces même. C'était donc là que se cachaient les jeunes abandonnés de la cité. Ils avaient formé des gangs et se débrouillaient entre eux, loin des adultes – sans doute piller ce qui restait et à racketter les habitants. Il faudrait se montrer vigilant, de jour comme de nuit, lorsqu'il faudrait sortir dans les rues...

Enfin les hauts murs de l'auberge du Panzerfaüst apparurent, renforcés de barres de métal, percés de portes blindées, les fenêtres fermées par des barreaux épais comme le poignet. Une simple pancarte en bois peint confirmait que les deux femmes étaient bien arrivées à destination.

LIVRE I
L'EISEN, ENTRE
RUINES ET
RENOUVEAU

ARRIVÉE DANS UNE VILLE DÉVASTÉE

4 *Primus 1667*

Après une vingtaine de jours de voyage à travers l'Eisen, nous arrivons à Seigburg. Avec des problèmes aux fesses et un bon salaire pour accompagner une messagère d'Insel à Seigburg, j'ai trouvé la volonté de traverser les terres dévastées de l'Eisen. Mais j'avoue qu'une profonde tristesse m'envahit au moment où je pose les yeux sur la ville dévastée de Seigburg. Témoin, comme bien d'autres villes du pays, des ravages causés par une guerre civile. Heureusement dans mon infortune, suite à de petits problèmes rencontrés sur ma terre natale du Vodacce, je suis devenue la garde du corps de Kirsten Pösen, la cousine de l'eisenfürst Fauner Konrad Pösen, une générale émérite qui dirige l'Insel, une région de l'Eisen, d'une main de fer.

Notre duo arrive devant l'auberge du Panzerfäust alors que l'après-midi touche à sa fin. Le bâtiment est situé au pied d'une colline. La jeune noble eisenor que j'accompagne descend de sa monture. Puis Kirsten s'avance d'un pas lourd vers la porte de l'établissement. Sa démarche martiale et le lourd équipement qu'elle porte lui donne une allure très masculine, si bien que, sur le chemin, nombre de personnes rencontrées ont souvent cru que j'accompagnais « un » chevalier. Affirmation que je démentais ou non en fonction des rencontres et, surtout, des circonstances.

Alors que j'attache mon cheval, je repense aux quelques recommandations et informations acquises lors du trajet, ainsi qu'aux expériences propres au voyage que nous venons d'effectuer. Il est clair que le Wische est un royaume dévasté par la longue guerre qui a ravagé l'Eisen. Le royaume est actuellement sous la régence d'une femme, Gisella Inselhoffer. Elle aurait pris le pouvoir après que l'Eisenfürst, le dirigeant officiel, soit devenu fou. Il reste bien sûr à vérifier la réalité de la situation actuelle.

Nous entrons dans la chaleur douce et agréable de l'auberge. Le gérant de l'établissement se nomme Léonarht Siebel. Kirsten et moi prenons une pension complète pour une semaine, le tout pour un peu plus d'une vingtaine de guilders. Une somme plutôt maigrelette mais j'imagine que les affaires ne sont pas des plus florissantes par ici et que le patron renonce à une partie de ses bénéfices pour ne pas faire fuir les derniers voyageurs du Wische.

Après avoir réglé la note, le patron nous conduit dans une pièce spartiate mais bien entretenue. Un bon feu de cheminée réchauffe l'endroit. Une seule personne est déjà présente dans la pièce : une vieille vodacce. Un frisson me parcourt l'échine au moment où cette dernière se tourne lentement vers nous avec ses airs de sorcières. Kirsten ne veut jamais me croire quand je lui explique que les sorcières vodacce, surtout les veilles aux physiques brisés, sont bien plus redoutables qu'une petite troupe de soldats en armures lourdes. L'aubergiste nous quitte et part préparer nos chambres. En attendant il nous fait apporter un lait chaud avec du miel et un succulent gâteau aux fruits par l'intermédiaire d'un jeune garçon qui doit travailler ici comme apprenti ou quelque chose du genre.

En début de soirée, d'autres clients arrivent à l'auberge du Panzerfaüst. D'abord deux frères montagnois en tenues de travail. Ils sont suivis de près par un quarantenaire vendellar, puis un homme assez maigre auquel il manque un bras à l'air d'ancien spadassin. Le vendellar vient s'installer non loin de la table que Kirsten et moi occupons et il décide de nous présenter les personnes présentes ce soir. Lui est clairement un habitué des lieux et se présente sous le nom d'Adolphus Von Kimer. Il nous présente les deux montagnois, deux frères, Jérémy et François Bachellard. Ceux-ci nous saluent et commencent aussitôt à arranger les tables pour que tout le monde puisse dîner ensemble. Adolphus continue les présentations au milieu du brouhaha engendré par le déplacement de chaises et de tables. La vieille vodacce s'appelle Dona Rassow, un nom typiquement eisenor. Quand elle prend la parole pour nous saluer je constate qu'elle n'a aucun accent de mon pays natal et je me plais à croire qu'elle n'a donc pas le moindre talent magique. Le vendellar termine le tour de table en présentant Williahelm Nachbauer, le supposé spadassin, mais véritable manchot. Kirsten se présente alors sous sa véritable identité. Pour m part je préfère m'introduire aux autres sous le faux nom de Julia, on ne sait jamais.

Pendant le repas, le vendellar se met à parler de goules qui traînent la nuit dans la ville. Je prends d'abord ses paroles comme une histoire pour faire peur aux enfants, mais devant l'air sérieux des gens autour de la table, je ne suis pas sûre que cette histoire de morts-vivants soit si fausse que cela. Von Kimer évoque qu'un professeur, présent en ville, serait à la recherche d'une de ces goules pour l'analyser. Cette discussion est en train de me donner quelques nausées. Heureusement, de délicieuses pâtisseries distraient mon attention.

En fin de repas, un moine arrive dans l'auberge. Von Kimer, grand connaisseur de tous les usagers du Panzerfaüst, le présente comme étant le frère Hansel. Celui-ci vient demander un tonnelet d'alcool à Léonarht.

Notre vendellar peu avide de renseignements poursuit et nous glisse à Kirsten et moi, qu'Hansel travaille avec un certain frère Hiéronimus à l'orphelinat St Hildor. Un vaticin et un protestataire qui travaillent ensemble, quelle curieuse alliance.

Après le repas, la discussion s'oriente sur les gangs d'orphelins qui font la loi dans certains quartiers. D'ailleurs c'est aussi le moment où quelques chiffres tombent sur la table. D'après Von Kimer il y a près de deux milles soldats qui protègent la ville, et pas loin d'un millier d'artisans qui y travaillent. Les deux tiers de la population sont donc constitués de ces hommes et de leurs familles. Pour le reste il y a plus de trois milles enfants des rues livrés à eux-mêmes, mille waisens, qui sont des sortes de fous d'après ce que j'ai compris, ainsi qu'un autre millier de vieillards et d'invalides. Les ravages de la guerre ont sévi durement ici et il est évident que le Wische ne s'en est toujours pas remis.

UNE TERRIBLE NOUVELLE POUR L'EISEN

5 Primus 1667

Je passe la matinée à m'entraîner à la rapière. Le garde de l'auberge me tape un peu la discute pendant mes échauffements du matin. Il est un membre de la guilde des spadassins tout comme moi. Cette guilde, contrairement à ce que beaucoup de gens peuvent en dire, n'est pas un repaire de tueurs à gages ou d'adeptes de la violence. Elle est composée de membres qui loue leurs lames pour défendre des notables, des marchands et autres personnalités importantes des divers dangers d'un voyage ou d'un séjour dans une ville où la sécurité ne peut pas être assurée par une garde fiable et efficace.

Par la suite je vais prendre mon petit-déjeuner en compagnie de Kirsten. Elle me confie près de huit kilos d'or à planquer, une somme considérable qui pourrait nous attirer de nombreux ennuis. Cet or est pour Gisella afin qu'elle puisse reconstruire le Wische. Mais des rumeurs trainent sur le fait qu'elle prend de l'argent dans les coffres du royaume pour son profit personnel. Kirsten veut d'abord vérifier la bonne foi de Gisella avant de lui remettre l'or de Fraü Pösen, la fameuse cousine de Kirsten et actuelle dirigeante d'Insel, une autre région de l'Eisen. Je cache donc ce précieux magot dans une armoire, à l'intérieur de poches en tissu improvisées que j'accroche à des endroits difficilement accessibles.

Un peu plus tard dans la matinée je me prépare pour aller voir Gisella. Je sais que les eisenors aiment la franchise et le côté direct des choses. J'opte donc pour une tenue assez simple et j'évite de rajouter trop de bijoux ou d'accessoires. Bien sûr, je prends soin de mettre ma rapière en évidence, pour rappeler mon rôle vis-à-vis de Kirsten, et bien qu'elle soit apte à se défendre elle-même, je doute qu'elle soit acceptée au palais avec les armes massives dont elle a l'habitude. Mais à la sortie de l'auberge, je découvre que les habitudes des nobles d'Eisen sont bien... singulières ; car dans bien d'autres pays on considérerait sa tenue comme idéale pour partir à la guerre.

Quelques dizaines de minutes plus tard nous marchons vers le palais. Je suis très attentive à notre environnement. Il faut dire que beaucoup de jeunes gens nous épient, principalement au niveau des quais. Plus au sud se trouve une colline boisée avec de belles demeures construites à son sommet. Sur celui-ci un mur est en train d'être édifié et une importante compagnie d'hommes en armes garde les lieux.

Après la traversée de la rivière nous constatons que la Garde de Fer est très présente. Kirsten m'avait expliquée que la Garde de Fer constitue l'armée au service des eisenfürsts, les dirigeants des différents royaumes de l'Eisen. Alors que les soldats de cette armée semblent particulièrement fatigués et très mal nourris, une certaine discipline règne dans leurs rangs. Sûrement la fameuse dignité eisenor.

Au château un vieil homme nous accueille. Il se présente comme le maréchal Castelman. Et très vite nous nous retrouvons devant Gisella. Kirsten se présente et remet une petite partie de l'or à Gisella ; un acte diplomatique du Pösen envers le Wische. J'observe attentivement les réactions de la dirigeante de Seigburg. Elle semble surtout surprise mais il paraît évident qu'elle s'attend à devoir des comptes au Pösen à l'avenir. Pourtant Gisella est une femme qui sait se contenir. Elle reprend très vite une attitude parfaitement neutre. Elle finit par accepter l'or après quelques moments de réflexion. Gisella prononce difficilement quelques remerciements à l'adresse de Fraü Pösen, la cousine de Kirsten.

Pour en revenir un peu à l'organisation de l'Eisen, pendant que j'y pense, il y a une sorte de symbolique du rôle de chaque royaume. Cette symbolique est liée à de précieuses reliques que garde chaque Eisenfürst. Le centre de l'Eisen a le rôle de garder le pays, le Pösen, qui a reçu l'épée, est le bras armé du pays, et le Wische possède la ceinture. Le Wische est donc censé être le lien qui maintient le pays uni. Fraü Pösen a donc intérêt à rétablir l'ordre dans le Wische pour que l'Eisen ne sombre pas dans le chaos.

Alors que nous sommes toujours en entretien avec Gisella, un jeune capitaine fait irruption dans la salle. Vu la tête de la régente cela doit être une mauvaise nouvelle. Elle s'excuse et prend le temps de s'entretenir discrètement avec lui. Après un instant de silence, elle revient vers nous et annonce que l'empereur d'Eisen est mort. Il vient de se suicider...

L'empereur d'Eisen est mort ! Kirsten est sous le choc. Je sais que ce dernier n'a aucune descendance. Le futur empereur sera donc l'un des sept Eisenfürst. Après six mois de paix, et près de trente ans de guerres civiles, l'Eisen se retrouve de nouveau dans une situation difficile. On peut dire, pour le moment, que l'Eisen est séparé en sept nations différentes. Suite à l'annonce de cette malheureuse nouvelle Kirsten souhaite quitter le palais de Gisella pour laisser cette dernière se remettre du choc. Une réflexion qui doit aussi valoir pour elle vu le teint blanchâtre qu'elle arbore.

De retour à l'auberge je m'entretiens avec Kirsten au sujet de la suite des événements. Je lui suggère de jouer les espionnes en tentant de mettre des bandes de mômes dans ma poche. En prenant un bon bain chaud je réfléchis à la manière dont je vais procéder pour atteindre ce but. Ma méconnaissance du pays peut jouer en ma défaveur, mais je suis plutôt habile quand il s'agit de nouer quelques relations amicales.

Après le bain je me rends à l'orphelinat Saint Hildor. J'y rencontre un des moines. Il m'informe de la manière dont vivent les gangs d'enfants des rues. D'après lui deux bandes principales œuvrent dans la cité : les Eisenkinder et les Höllengeist. La première bande est importante en nombre. Ses membres vivent comme chiffonniers et ferrailleurs. Elle est dirigée par un certain Ralf le Loup. Les Höllengeist, terme qui signifie jeunes diables en eisenor, eux vivent en vendant du bois et du charbon. Une sorte de conseil est à la tête de ce gang. Je termine ma visite guidée de l'orphelinat avec d'incessants rappels sur les nécessités financières du lieu. Je donne quelques guilders pour aider les moines, avant de retourner à l'auberge.

Quand j'arrive à l'auberge la nuit a commencé à tomber. En rentrant table je remarque à une des tables que Von Kimer, l'habitué du Panzerfaüst, jette des regards insistants à Kirsten. Les deux frères montagnais sont occupés à discuter de leur chantier. Je m'installe à la table avec Kirsten qui est encore un peu perdue dans ses sombres pensées. Et alors que je prends place un visiteur arrive. Il est accompagné de deux serviteurs. C'est un castillan, et il semble bien mal poli. J'échange quelques mots avec Léonarht Siebel qui me glisse une étrange nouvelle sur la place St Tobias : « Les waisens y rassembleraient des ossements que les goules n'approchent jamais ». Mais qu'est ce qu'il appelle « goules » ?

KIDNAPPÉE PAR LES GOULES

6 Primus 1667

Je suis réveillée en pleine nuit par des cris qui proviennent du rez-de-chaussée. Je descends après avoir enfilé une tenue légère. Je vois alors un gamin des rues, presque adulte, qui tente de forcer l'entrée dans l'auberge, visiblement pour parler à la « vieille sorcière ». La vodacce est donc bien une sorcière... Un frisson me parcourt l'échine à cette seule vérité. Dans mon pays les sorcières sont les instruments du pouvoir des plus grands salopards à la tête de la Vodacce. Dont l'un d'eux est responsable de pas mal de mes soucis actuels...

La vieille dame fait signe qu'elle accepte de parler au jeune homme. Celui-ci raconte alors qu'une fille proche de lui a été enlevée par les goules. Il supplie la sorcière de l'aider. Le gamin sort alors un boîtier rond de sa poche, très vraisemblablement un artefact Syrneth vu l'apparence de l'objet, et paie la sorcière avec. Je pense à cet instant qu'il est complètement fou ! Cet objet ancien équivalait à une véritable petite fortune, et ce qu'elle que soit les réelles capacités de l'objet en question. Le jeune homme n'est même pas certain que la sorcière puisse l'aider. Il doit être désespéré.

La vieille vodacce commence à faire des mouvements dans l'air, comme si elle tissait avec ses mains. Elle fait preuve d'une grande concentration, si bien que de la sueur perle sur son visage. Les yeux fermés les efforts qu'elle produits semblent de plus en plus terribles. Puis, tout d'un coup, elle ouvre les yeux et lâche : « Elle est dans un cimetière, celui où se trouve la femme ailée qui n'est pas un ange ». Le jeune gamin des rues semble retrouver espoir. Moi cela me terrifie juste de savoir qu'avec une telle facilité une sorcière puisse savoir où l'on se trouve. Le gamin identifie le cimetière comme le cimetière Saint Bernard. Je lui propose de l'accompagner. Je fonce à l'étage pour avertir Kirsten et je redescends quelques instants plus tard, accompagnée par l'eisenor. Notre comportement étonne beaucoup l'adolescent, mais je ne pense pas qu'il va refuser notre aide. Cela serait un peu stupide d'ailleurs : deux spadassines pour explorer un cimetière envahi par des goules c'est un avantage indéniable.

Avant de quitter l'auberge, la vieille vodacce informe Kirsten et moi que le jeune homme que nous sommes sur le point d'accompagner est un des chefs des Höllengeist, et qu'il faut donc s'en méfier. Comme si son avertissement était un signe du destin, après quelques pas hors de l'auberge, nous nous faisons arrêter par une bande de gamins. Ils nous menacent avec quelques armes rudimentaires. Le leader du groupe, un vieil ado au

crâne rasé, n'est autre que Ralf, le leader des Eisenkinder, la bande rivale des Höllengeist. C'est par son biais que nous apprenons le nom du jeune homme que nous accompagnons : Farlco.

Farlco échange une promesse de rançon avec Ralf pour ne pas perdre de temps. Nous continuons donc notre avancée dans les quartiers abandonnés de la ville. Nous sommes assez vite rejointes par une dizaine de gosses de la bande des Höllengeist. Farlco communique l'objectif de retrouver Dagaradha, la fille enlevée par les goules, dans le cimetière Saint Bernard. Mais alors que nous approchons du lieu en question les gamins des rues sont de plus en plus inquiets. La raison de leur inquiétude n'est pourtant pas ordinaire. En effet ce n'est pas l'idée de rencontrer des goules qui leurs fait peur, mais que des goules soient responsables d'un kidnapping car ce n'est absolument pas un comportement habituel de ces créatures.

LES GOULES DU CIMETIÈRE SAINT BERNARD

6 Primus 1667

Farlco et les membres de son gang tracent dans la terre, à l'attention de Kirsten et moi, un plan global du cimetière Saint Bernard. Nous décidons d'adopter une approche plutôt directe pour récupérer la jeune fille, car le temps nous est compté. Nous courons donc à travers le cimetière. Nous passons devant plusieurs mausolées. J'aperçois du coin de l'œil une étrange statue de femme ailée, comme la vision de la vieille vodacce. Les autres me disent qu'il s'agit de la Lorelei, une fée d'Eisen.

Au moment où nous nous apprêtons à pénétrer dans un des mausolées, des créatures à la peau parcheminée sortent des ombres. Ce sont les fameuses goules. Des créatures assez atroces et effrayantes, d'autant plus qu'elles se déplacent rapidement. Et comme si cela ne suffisait pas, après un premier coup, je m'aperçois qu'elles sont très robustes. Je porte un coup entre les deux yeux d'une goule, et après qu'elle se soit écroulée à terre, je regarde derrière moi pour estimer la situation. Les gamins ont des techniques efficaces pour combattre les créatures. Malheureusement je ne vois pas Farlco dans la mêlée. Je m'engage donc dans le mausolée, laissant Kirsten trancher le reste des goules avec une facilité déconcertante.

Je m'avance dans le mausolée. Je fais quelques pas avant de découvrir un des gamins étendu sur le sol. Il est mort. Je ramasse la torche sur le sol et je ferme les yeux de l'adolescent. Encore quelqu'un mort

bien trop jeune ; quel gâchis ! Un peu plus loin une goule me surprend et j'enfonce la torche dans sa bouche pour la tuer. Je presse le pas car la goule a hurlé un cri d'alerte en poussant son dernier soupir. Je finis ainsi par rattraper un groupe de goules qui transportent deux corps inconscients. Deux d'entre elles s'interposent entre moi et leur petite troupe d'enleveurs d'enfants des rues. Je sens que je serai vite dépassée mais, par un heureux hasard, Kirsten intervient dans l'autre sens. A deux nous finissons par détruire les goules et récupérer les deux jeunes adolescents.

Nous ressortons du mausolée. Les autres membres du gang nous entraînent assez vite vers un fortin militaire en ruine. L'intérieur du bâtiment a été réparé et aménagé. Près d'une centaine d'adolescents habitent dans les lieux. Trois gamins, deux mecs et une nana un peu plus vieux que la plupart, s'approchent de Kirsten et moi. Ils nous promettent une récompense en échange du danger encouru. Je commence à penser qu'un terrain d'entente va pouvoir se trouver entre eux et nous, même si l'argent ne sera pas forcément au cœur des négociations à venir.

Kirsten et moi rentrons à l'auberge du Panzerfaüst. Nous sommes épuisées. Nous racontons brièvement notre aventure de la nuit à l'aubergiste Léonarht, la sorcière Dona Rassow et Von Kimer le vendellar. Ce dernier semble très troublé de l'intelligence des goules. Sur cette nouvelle interrogation nous montons nous coucher.

NÉGOCIATIONS AVEC LES HOLLENGEIST

6 Primus 1667

Je me réveille en fin de matinée, il faut dire que la nuit a été agitée. Je prends un bon bain. Après ce moment de relaxation Kirsten me confie qu'elle souhaite en savoir plus à propos des goules, et surtout de leur comportement inhabituel. Après la toilette matinale, nous descendons manger avec les autres. J'interroge un peu Siebel sur les gens qui luttent contre les goules en ville. Il me dit qu'un certain Ercanbald Filcke, sergent de la Garde de Fer, serait à interroger sur le sujet. Les gamins des rues semblent de farouches adversaires des goules, mais ils ont déjà à se battre contre les mercenaires du Zobel, la colline sur laquelle se trouve de belles maisons et un mur en construction. C'est le frère de Gisella, Klaus, résidant au Zobel, qui aurait engagé ces mercenaires. D'après Siebel, ce noble traite d'ailleurs sa sœur d'incompétente et Klaus se verrait bien Eisenfürst à la place de sa sœur. Est-ce pour cette raison qu'il se construit une sorte de place-forte au sein même de la ville ?

Après des discussions enrichissantes, nous partons voir les Höllengeist. L'idée est de récupérer des informations sur les goules et de sympathiser éventuellement avec eux. Notre venue est très surveillée. Je repère une tour brûlée contre les anciens remparts de la cité, là où se trouve l'ancien fortin qui sert de QG à ce gang. Kirsten et moi sommes arrêtées à l'entrée du fortin. Un petit rouquin vient à nous et nous entraîne pour prendre un bol de soupe dans une marmite qui chauffe doucement. Après quelques moments de silence, le rouquin nous informe que Farco est mal, mais que Dagaradha est dans un état encore pire. Elle semble atteinte d'une sorte de nécrose bizarre. Je propose au rouquin de les aider en échange de quelques informations sur les goules. Je suis persuadée que ces gamins pourraient s'avérer être des espions très efficaces pour grappiller des infos.

En attendant d'en savoir un peu plus je visite les lieux. Je reste sympathique tout le long de ma visite du quartier général des Höllengeist et j'essaie de me montrer abordable. C'est ainsi qu'une petite gamine curieuse se met à me poser quelques questions, auxquelles je réponds sans mensonge. Hartman Goettinger, le rouquin, revient me voir au bout d'une heure d'absence. Il m'informe qu'il va faire conduire Dagaradha au lazaret. Il a espoir de trouver quelqu'un là-bas qui pourra la soigner.

MYSTÉRIEUSE SAGE-FEMME

6 Primus 1667

Le lazaret est situé en haut d'une colline. Le bâtiment est entouré de quelques vignes et de jardins bien entretenus. Un endroit plutôt paisible aux premiers abords. L'hospice en lui-même devait être un beau bâtiment autrefois, mais il a beaucoup souffert. Une infirmière nous accueille et nous emmène à la maladrerie. Là-bas des lits sont disposés dans des niches le long des murs et de nombreux malades semblent recevoir des soins. Assez vite un grand type à la peau bronzée, aux cheveux et aux yeux noirs, se présente à nous. Il s'appelle Ortis. Il a un accent castillan. Mais il semble dépassé par la maladie qui ronge Dagaradha. Comme pour témoigner de son impuissance, Ortis nous entraîne auprès de la jeune femme. La maladie est horrible : des ombres dansent sous la peau de Dagaradha.

Nous sommes sur le point de quitter le lazaret, avec peu d'espoir sur une guérison possible pour Dagaradha, quand une infirmière nous stoppe. Elle assure qu'il y a une sage-femme très talentueuse dans un village non loin de Seigburg, le village d'Heimdal. Ce village est situé à

l'ouest et cette sage-femme répondant au nom d'Arztwig pourrait peut-être nous aider.

De retour à l'auberge, Léonarht nous informe qu'un noble est présent pour voir « Dame Kirsten ». Cela fait tout drôle d'entendre cette expression tant la « dame » que j'accompagne ne s'encombre jamais de ce genre de qualificatif. Le type en question porte le nom de Reiner von Creusfeld. Il invite Kirsten à une soirée, après-demain au Zobel. Kirsten accepte l'invitation, mais ça ne semble pas la remplir de joie. Moi je suis contente. On va peut-être avoir une occasion de s'amuser.

Après que Reiner soit parti, l'aubergiste revient nous voir. Il prévient Kirsten que les nobles du Zobel vont chercher à la sonder. Siebel semble avoir quelques griefs vis-à-vis de la noblesse. Il avoue à Kirsten qu'il pense que Gisella est très dévouée au Wische, et que la disparition de l'argent des caisses du royaume n'est pas de son fait. Kirsten relance l'aubergiste sur Reiner. Siebel décrit Reiner comme un type très belliqueux, violent et sûrement très mauvais. Il ajoute même que Klaus s'est entouré d'une bande assez impressionnante d'anciens criminels.

Avant d'aller nous coucher relativement tôt, car demain nous partirons vers Heimdal, Kirsten et moi allons voir le sergent Filcke. D'abord à la Garde de Fer, puis chez lui quand nous apprenons qu'il est rentré à son domicile. Nous nous entretenons un peu avec lui, nous l'informons notamment de la lutte acharnée que les enfants des rues mènent contre les goules, avant de rentrer à l'auberge.

7 Primus 1667

Nous voyageons vers Heimdal. Nous nous rendons assez vite vers la demeure de la sage-femme. Dans sa maison, très bien chauffée, se trouve un chevalet avec une toile de peinture. Un bel océan est en cours de réalisation. La femme observe Kirsten bizarrement et on me fait sentir que je suis un peu de trop... Du coup je dois passer quelques temps dehors en attendant que les deux femmes discutent.

Sur le chemin du retour vers Seigburg, j'entends une bride de la conversation que Kirsten et Arztwig mènent : « ... nous sommes cousines, sœurs peut-être... ». Quand je me retourne, alors que Kirsten vient de faire trotter son cheval à quelques enjambées devant moi, je vois la vieille femme avec des larmes aux yeux. Elle regarde Kirsten s'éloigner d'elle.

Nous ramenons la sage-femme jusqu'au lazaret. Nous la présentons à Ortis. Ortis se retrouve à apprendre des techniques de la vieille femme. Cependant, les secrets de la guérison de Dagaradha ne seront connus que de la sage-femme et de Kirsten. Enfin la fille des rues est guérie, c'est l'essentiel !

SOIRÉE AU ZOBEL

8 Primus 1667

Après l'entraînement matinal, je vais à l'échoppe d'une couturière pour faire confectionner une robe à Kirsten. Ma compagne de route ne brille pas par sa garde-robe, et les quelques tenues qu'elle possède sont pour le moins... martiales. Je prends donc le temps de donner des indications à la couturière, espérant que le choix des couleurs et l'absence d'éléments décoratifs trop voyants sera satisfaire Kirsten.

Kirsten, une fois que je reviens à l'auberge du Panzerfaüst, m'apprend que le lingot qu'elle a remis à Gisella vient de disparaître de la salle des coffres. Kirsten pense que Gisella n'est pas responsable, mais il reste à le prouver. Nous envisageons de lui remettre le reste de l'or et tenter d'éluider le mystère. Mais pour l'instant d'autres choses sont plus urgentes.

En début de soirée nous allons à la soirée des nobles avec nos belles robes. J'ai revêtu un loup pour le visage, un accessoire que j'aime particulièrement, des couteaux dans mes cheveux et un décolleté plongeant. Sur la route vers la grande demeure à laquelle nous avons été invitées, nous croisons nombre de mercenaires. Nous passons devant un campement d'ouvriers. Alors que nous venons juste de dépasser le mur en construction, un petit groupe armé, commandé par un moustachu qui se présente sous le nom de John Willburg, se propose de nous guider jusqu'à la demeure de Klaus.

Au moment où nous arrivons à la demeure en question, Reiner prend le relais de Willburg. Il nous emmène jusqu'à un grand salon, où une petite douzaine de personnes sont présentes. Très vite Klaus vient à nous et nous fait la présentation des hôtes : Nagal Gutsche, un homme à la carrure de soldat qui semble important aux yeux de Klaus ; Erwitze Avila une belle castillane à l'air mystérieux ; Gustave et Louise Eushinvel, un frère et une sœur très nonchalants ; Margareth von Köllman, une grande femme assez massive et baraquée.

Je m'amuse à jouer au jeu du chat et de la souris avec Gustave, mais ce type me met mal à l'aise sans que je sache trop pour quelle raison. Je m'éloigne donc de lui et de sa sœur, tout aussi étrange. A un moment de la soirée, Willburg vient voir Klaus pour lui dire que deux jeunes gens ont été pris en train de voler du matériel sur les chantiers. Klaus ordonne qu'ils soient pendus.

Nous quittons la soirée plus tôt que prévu. Nous congédions les gardes qui veulent nous accompagner jusqu'à notre auberge. Notre chemin nous mène jusqu'au chantier où nous repérons assez vite les deux gamins saucissonnés au sol. Les mercenaires sont en train de préparer la future pendaison des jeunes enfants des rues. Je m'approche discrètement d'un type placé en hauteur sur les remparts. Mais après l'avoir transpercé avec ma rapière, je n'ai pas la force de retenir le corps, qui tombe au milieu de ses camarades. Une bataille s'en suit. Kirsten et moi la remportons et nous filons avec les deux mômes. Ils font partie de la bande de Ralf.

Dans les rues du Zorn, le vaste quartier qu'occupent les Eisenkinder, une douzaine de gamins se mettent en travers de notre chemin. Nous leurs expliquons la situation sans donner trop de détails pour ne pas déclencher un conflit généralisé, et nous leurs confions leurs camarades. Nous avons la chance de voir Ralf se pointer et nous remercier. Il semble nourrir une profonde haine à l'égard des nobliaux du Zobel. Il est clair qu'il fera payer les événements de cette nuit. Kirsten et moi rentrons. Les soirées en Eisen sont plutôt violentes.

KIRSTEN SUR LE CARREAU

9 Primus 1667

La nouvelle de la mort de l'empereur d'Eisen s'est répandue en ville dès les premières lueurs de l'aube. D'une moindre manière, une autre nouvelle est arrivée jusqu'à l'auberge du Panzerfaüst, celle de la mort des mercenaires du Zobel. Klaus, le maître de ce quartier noble, semble préparer une attaque contre le Zorn. Siebel en profite pour nous donner quelques informations complémentaires sur l'entourage de Klaus. Il nous dit que Margareth von Köllman est une spadassine. Elle est entrée au service de Klaus pour s'opposer à ses parents. Avila est très probablement la maîtresse de Klaus et serait une tueuse. Du coup si la mort de l'empereur est préoccupante dans un avenir proche, la menace qui vient du Zobel est bien plus imminente.

En début de matinée nous filons vers le palais de Gisella. Notre but est de l'informer de la situation avec Klaus et de son attaque qui menace de mettre le feu à un quartier entier. Gisella nous écoute avec attention mais elle semble assez impuissante à pouvoir fournir une réponse immédiate à la situation. Vers le milieu de la matinée, la Garde de Fer, sur les ordres de Gisella, se masse sur la rive nord, juste au-dessus du Zorn. Les mercenaires opèrent la même manœuvre au sud.

Kirsten et moi revenons vers le Zorn. Les mercenaires s'enfoncent dans les rues du quartier pour y dénicher les membres de la bande qui le tient. Nous nous dirigeons vers une place où d'après nos infos des gardes auraient été pendus par les gamins des rues. Mais, alors que nous sommes en chemin, un claquement sec retentit dans l'air et Kirsten tombe de sa monture. Des mercenaires présents dans le coin se précipitent sur le tireur et le font basculer dans le vide. Il s'écrase, mort, sur les pavés. Je vais l'observer vite avant que les mercenaires n'embarquent son cadavre. Je remarque des traces au niveau des poignets... étrange, je parierai que quelqu'un lui a un peu forcé la main pour commettre cette attaque.

Kirsten est gravement touchée. Je m'arrange pour qu'on la transporte le plus vite possible au lazaret. Sur place Ortis s'occupe très vite de prodiguer des soins à Kirsten. Sa blessure va être handicapante mais elle va s'en sortir.

Je rentre à l'auberge avec Kirsten. Elle semble furieuse, pas tant pour la blessure en elle-même mais pour le handicap que cela va être pendant quelques temps. Je profite d'un peu de temps calme pour faire envoyer un message à l'étrange sage-femme.

Puis je vais du côté du Haffen faire quelques achats. Un marchand vendellar vient juste de s'y installer par chance, et il vend plein de tissus aux couleurs variées. Je prends des étoffes orange et rouge, et quelques teintes dans ces mêmes tons. Je vais ensuite chez la couturière pour me faire faire une veste. Quelques heures me seront tout de même nécessaires.

Le soir je sors pour tenter de voir Ralf le Loup. Au bout de trois heures à me perdre dans le quartier c'est finalement lui qui me trouve. Je parle avec lui de la situation délicate dans laquelle sa bande se retrouve. Comme je le pensais les siens ne sont pas responsables de la mort de mercenaires, d'ailleurs il est vraisemblable que les fameux gardes pendus soient ceux que nous ayons tués, Kirsten et moi. Il affirme aussi n'être pour rien dans l'attaque de Kirsten. Sur ce dernier point, vu les indices que je possède, je veux bien le croire. Je demande à Ralf de faire en sorte que sa bande ne réagisse pas aux provocations, les mercenaires sont trop lourdement armés pour que les rues ne se couvrent pas de sang.

10 Primus 1667

Ce matin la ville est calme. Siebel a engagé deux soldats pour protéger l'auberge. En fin d'après-midi, le messager envoyé à Arztwig, la sage-femme, revient. Il apporte un petit paquet et un message. La sage-femme ne peut pas se déplacer, cependant elle a envoyé une poudre pour accélérer la guérison de Kirsten. Je délivre quelques soins à Kirsten. La journée se termine comme elle a commencé, calmement.

ENQUÊTE SUR LE ZOBEL

11 Primus 1667

Le matin, Kirsten a appris que Klaus piquerait l'argent de Gisella via des souterrains. Je ne sais pas comment elle a appris cela mais elle pense que le point de départ sera une maison du Zobel. Klaus s'avère être une menace de plus en plus grande. Nous commençons donc à trouver des moyens de le déstabiliser. Pour cela nous avons besoin de trouver des informations sur von Köllman, Gustave et Louise, pour savoir s'ils peuvent servir d'espions à notre compte. Nous allons faire croire, au moins dans les quelques jours à venir, que Kirsten est coincée à l'auberge. Nous voyons avec Siebel pour qu'il nous fournisse des vêtements et nous indique un moyen de sortir discrètement de son auberge. Nous passons le reste de la journée à des travaux de couture pour nous déguiser et nous camoufler.

12 Primus 1667

Le matin, Kirsten et moi prenons le passage secret pour sortir de l'auberge. Nous passons ainsi par quelques caves avant de sortir à une soixantaine de mètres de l'auberge du Panzerfaüst. Sur le chemin nous discutons de la manière à suivre pour obtenir des informations. Nous allons au Zobel pour surveiller les serviteurs. C'est un travail de planque. Quel ennui...

Voici la liste des quelques informations recueillies sur le Zobel :

- Un train d'approvisionnement se fait le matin et l'après-midi. Il est conduit par près de vingt personnes. Il sert pour les quatre cents résidents du Zobel.
- Le train d'approvisionnement doit servir à monter des réserves plus que d'ordinaire.
- Dans la journée des petits groupes de quatre ou cinq mercenaires descendent en ville pour des achats plus restreints.

Le soir je vais voir Ralf pour discuter avec lui et lui demander de jouer les espions. En me rendant sur place je croise les Waisens. Plus je fréquente cette ville et plus je trouve ces individus aux regards vides bizarres. Je me perds encore dans les rues du Zorn... mais heureusement des gamins de la bande de Ralf finissent par me trouver et m'emmènent auprès de leur leader. Je discute avec ce dernier de la journée. Il me dit qu'il y a eu des incidents entre les mercenaires et les gamins des rues. Les mercenaires tentent de brûler des maisons pour agrandir le Zobel

et écarter le problème que pose les bandes d'orphelins. Je demande des infos à propos des nobles du Zobel et Ralf me donne un rendez-vous pour le lendemain à ce propos. Une fois de retour à l'auberge je retransmets les informations à Kirsten.

13 Primus 1667

Le matin je rejoins Ralf en compagnie de Kirsten déguisée pour l'occasion. Il nous emmène jusqu'à une petite baraque, celle de sa grand-mère. Il nous dit qu'elle est une ancienne lavandière du Zobel, et donc qu'elle doit savoir quelques petites choses intéressantes.

La vieille femme nous dit que von Köllman est issue d'une riche famille qui s'est beaucoup enrichie grâce à la guerre. Une famille peu honorable que Margareth a décidé de fuir. Je ne suis pas certaine qu'elle ait fait un bon choix en s'alliant à Klaus. Reiner serait l'amant de Klaus. Mais les deux joueraient au jeu du trio sexuel avec Avila. Quant au frère et à la sœur, ils sembleraient qu'ils nourrissent d'étranges rapports et beaucoup de gens ont peur d'eux. Il apparaît donc que Margareth serait le point faible de cette petite bande. On va donc s'organiser pour l'espionner et en apprendre un peu plus sur elle.

Dans l'après-midi je vais porter une lettre de Kirsten à Gisella. Cette lettre lui demande de constituer une force d'interposition entre le Zobel et le Zorn pour éviter que les Eisenkinder se fassent massacrer. Gisella donne son accord à cette demande. Elle me remet aussi une longue-vue, une demande supplémentaire de la part de Kirsten.

Le soir nous partons espionner dans le Zobel, avec l'aide de deux gamins aux ordres de Ralf. Nous arrivons en vue du manoir dans lequel habite von Köllman. Un petit pavillon, situé juste à côté du manoir. Malgré l'heure tardive il est encore illuminé, mais le manoir de son côté est complètement éteint. Nous nous approchons du pavillon. A l'intérieur se trouve trois personnes : une vieille dame, un vieux bonhomme et Margareth.

Nous frappons à la porte. Le vieil homme et Margareth nous accueillent à leur manière... avec les épées tirées. Kirsten expose très vite l'affaire de Klaus à Margareth, notamment toutes les suspicions que nous nourrissons à son égard. Mais Margareth ne semble pas en confiance, peut-être à cause de notre visite nocturne. Nous repartons à l'auberge. Nous avons peut-être raté notre occasion de mettre des bâtons dans les pieds de Klaus.

L'ATTAQUE DE L'AUBERGE DU PANZERFAUST

14 Primus 1667

Après une matinée passée à rêvasser, je vais voir Gisella avec Kirsten, qui se fait toujours passer pour très affaiblie. Nous passons juste pour donner nos quelques informations à la régente. Puis nous revenons à l'auberge pour préparer nos déguisements et nous reposer, car nous allons encore passer la soirée au Zobel.

Dans l'après-midi, alors que j'ai un petit moment de libre, je vais m'enquérir, du côté des Höllengeist, de la santé des jeunes gens que nous avons sauvés au cimetière. Dagaradha va beaucoup mieux et Farlco aussi. J'y retrouve le sergent Filcke. Il entraîne les gamins pour se battre contre les goules, et lui-même semble beaucoup apprendre d'eux.

Plus tard, à l'auberge, les choses explosent, Reiner se ramène avec Margareth en sang. Reiner semble en fait très lié à Siebel et à la damoiselle blessée. Siebel semble nous avoir menti pour protéger un de ses agents, Reiner, placé dans l'entourage de Klaus. Je fais envoyer très vite quelqu'un au lazaret, mais à ce même moment Reiner nous confie que des gars sont à ses trousses pour faire le ménage et tuer tous les témoins. Un danger plane dans l'air. Je monte vite fait à l'étage pour aller à la fenêtre. Je vois alors Nagal, Willburg le capitaine des mercenaires et une cinquantaine d'entre eux.

Je redescends en vitesse pour aider ceux qui combattent déjà derrière les murs de l'auberge. Je perfore de ma lame trois mercenaires qui me prenaient pour une banale servante. Les mercenaires arrivent de toutes parts. Dans l'auberge Kirsten est en train de se battre avec Nagal. Les montagnois sont descendus et combattent eux aussi, ainsi que le vendel-lar qui a sorti deux pistolets pour défendre la position.

Margareth va de plus en plus mal. Je me penche sur elle pour la soigner. Le combat fait rage tout autour de moi. Je suis protégée d'une vingtaine de mercenaires par Hans le garde de l'auberge, Reiner, les montagnois, von Kimer et Siebel. Fort heureusement la Garde de Fer arrive. Je retrouve Kirsten après l'arrivée de la Garde de Fer. Elle est légèrement blessée, mais surtout, Nagal vient de mourir d'une étrange façon devant elle alors qu'il s'apprêtait à l'achever. Le chef des mercenaires lui, a reçu une pierre pendant le combat, sûrement lancée par les gamins des rues, et il en est mort.

LE VOL DE KLAUS

14 Primus 1667

Kirsten passe quelques instants dans les mains du médecin puis nous filons vers le Zobel. Sur place la Garde de Fer nous indique que beaucoup de mercenaires ont fui ou se sont rendus. Nous allons en vitesse vers la demeure de Klaus. Les serviteurs nous informent qu'il a disparu. Avila semble avoir quitté les lieux elle aussi. Dehors nous repérons un puits autour duquel se trouvent de nombreuses traces. Quelqu'un a dû le prendre récemment. Kirsten et moi fermons le puits avec des planches et demandons à des soldats de veiller sur celui-ci.

Puis nous nous lançons à la recherche d'Avila. Nous explorons le sud de la ville à sa recherche. Nous croisons un homme qui l'a vue quitté Seigburg il y a près de deux heures en direction de l'est. Là-bas nous trouvons une petite ferme. La fermière connaît Avila et gardait sa monture jusqu'alors, mais la castillane est revenue la prendre. Il est trop tard pour espérer la rattraper désormais.

Nous retournons à la ville et au Zobel. Un capitaine nous amène quelques nouvelles. Louise et Gustave ont été emmenés par les goules dans les souterrains de la ville ; Klaus s'est introduit dans la salle des coffres et a blessé des gens sur place. Il n'a pas pris l'argent mais a dérobé la ceinture du Wische, une précieuse relique et le symbole du pouvoir de l'Eisenfürst. Il faut absolument que cette dernière information ne s'ébruite pas ou le pouvoir de Gisella pourrait être remis en cause dans la violence.

L'ATTAQUE DU PALAIS

15 Primus 1667

Kirsten et moi nous rendons au lazaret en début d'après-midi pour voir Margareth, Reiner nous accompagne. Nous discutons avec elle et Reiner de Klaus pour tenter de cerner le personnage. Il semble que les rêves de pouvoir et d'argent de Klaus ont été balayés il y a bien longtemps par la franchise de sa sœur. Celle-ci a en effet refusé d'épouser le fils de l'Eisenfürst au moment où celui-ci lui était promis. Et cela car elle était amoureuse du père qui lui vouait un amour réciproque.

Avec Reiner nous nous rendons à la chapelle ardente qui a été dressée. Nous allons voir le corps de Nagal. Quand Reiner voit le corps en question,

et les marques étranges qui sont sous sa peau, il identifie l'étrange phénomène comme étant la marque des fées. Nous retournons ensuite au Zobel pour fouiller la demeure des jumeaux. C'est un superbe manoir. L'attaque des goules sur le frère et la sœur semblait clairement bien organisée. Elles semblent avoir pénétrées le bâtiment par un puits situé dans la cave. Mais il n'y a pas de traces de résistance frappante. Peut-être que les goules ne visaient pas à les blesser.

En fin d'après-midi nous nous rendons au palais de l'Eisenfürst. Nous assistons à une réunion où Gisella décide la création d'une université des métiers pour intégrer les jeunes des rues à la reconstruction de la ville. Une étrange information tombe à la table : des mercenaires ont été retrouvés morts dans les ruines du sud de la ville, atteints par la même bizarrerie que Nagal. Cette fameuse marque des fées est bien intrigante.

Nous dinons au palais. Une soirée tranquille en perspective... enfin jusqu'à ce que l'alerte soit donnée à la fin du repas : des goules ont envahi les lieux. Les goules ont tenté de s'attaquer à Gisella et à des officiers supérieurs. Des combats s'engagent partout dans le palais. Les Höllengeist débarquent assez vite avec le sergent Filcke. Ainsi l'attaque finit par être repoussée...

Quelques temps plus tard nous sommes de retour à l'auberge du Panzerfaust. Siebel est ravi d'entendre que nous avons réussi à repousser les goules. Moi je suis surtout ravie de profiter d'un bon bain chaud.

LE MOUSSU

15 Primus 1667

Nous dormons depuis quelques minutes quand un type, présent dans la chambre que Kirsten et moi occupons, murmure « le seigneur des goules a trop régné, vous devez nous en débarrasser ». Le type est en fait une sorte de lutin atroce avec des cheveux de mousse et à la peau grise gravée. Cette horrible créature est une fée d'Eisen ? ... Il semble bien. La créature veut nous mener jusqu'à Ermenold, le seigneur des goules. Il appelle Kirsten « maîtresse ». Puis la créature disparaît aussi rapidement qu'elle s'est manifestée. Je note tout cela sur un papier, pour éviter de croire demain matin que tout n'était qu'un mauvais rêve un brin étrange.

16 Primus 1667

Kirsten décide d'aller voir la sage-femme à Heimdal pour s'entretenir avec elle à propos des fées. Mais quand nous arrivons chez elle dans l'après-midi,

elle n'est pas là. Des voisins nous informent que la vieille dame est partie. Dans sa maison, restée ouverte, nous trouvons un paquet dans lequel se trouve une opale sertie dans un médaillon avec un symbole étrange au dos.

De retour à Seigburg, alors que la nuit est tombée, nous allons à la place où les Waisens empilent des crânes humains : la place Saint Lothar. La pyramide d'ossements est assez effroyable à voir. Mais les Waisens sont incapables de nous communiquer quoi que se soit à propos des goules et le lieu ne nous apprend rien en lui-même.

De retour à l'auberge je me glisse en vitesse près du feu. Siebel nous prépare à boire et à manger. Nous profitons de la présence de la sorcière pour lui poser quelques questions. Sur les goules elle ne connaît pas grand-chose, mais quand Kirsten lui montre le médaillon, elle est surprise. Elle nous dit qu'il s'agit d'un objet Syrneth, et le symbole gravé derrière est le symbole de l'œil, selon elle.

LES SOUTERRAINS SYRNETH

17 Primus 1667

Au matin nous nous interrogeons sur la suite des événements. Nous allons voir les deux montagnois sur le chantier des remparts. Nous leurs demandons des conseils sur l'exploration des souterrains de la ville et surtout savoir s'il existe des plans de ceux-ci. Les deux jeunes hommes sont en capacité de nous fournir les plans des égouts, des puits et quelques morceaux incomplets des anciennes cryptes. D'ailleurs, selon quelques légendes, il y a des cryptes Syrneth sous la ville. Mais malgré les efforts des montagnois, les plans sont trop incomplets pour nous être d'une grande utilité. Nous retournons à l'auberge.

Au Panzerfaüst, Siebel nous parle d'un vieux professeur un peu fou qui pourrait nous renseigner sur le passé de la ville. Le vieux bonhomme habite dans une partie annexe de l'ancienne université, aujourd'hui réduite à un tas de ruines. Une fois sur place je me demande si c'était une bonne idée de suivre le conseil de Siebel : le vieux sage pue comme ce n'est pas permis. Il nous parle de la Guilde des Explorateurs, un groupe de gens qui recherchent des objets Syrneth. Il dit qu'il va chercher des informations sur les anciens souterrains de la ville pour nous.

Puis nous allons rendre visite aux Höllengeist. Ceux-ci profitent d'une récompense offerte par Gisella pour leur intervention contre les goules. Filcke est présent lui aussi. Il semble plus vivant et moins froid qu'à notre première rencontre avec lui. Dagaradha, la jeune fille que nous

avons sauvée des goules, ne se rappelle plus du tout de son enlèvement. Mais la jeune fille me semble bizarre. Elle est comme détachée du monde et bien plus attentive à tout ce qui se passe autour d'elle. Quelque chose a changé en elle.

Après le repas, Kirsten invoque le Moussu dans notre chambre. Il se présente sous le nom d'Elvin. La créature se change en homme. La bestiole dit que Kirsten est l'héritière d'un pouvoir lié aux fées. Une héritière depuis longtemps perdue. Il avoue avoir sauvé Kirsten de l'attaque mortelle que Nagal allait lui porter, quelques jours auparavant. Je n'aime décidément pas les méthodes de ce bidule pseudo magique.

Le Moussu nous dit que Klaus est dans le labyrinthe Syrneath avec le maître des goules et les deux jumeaux, Gustave et Louise. Cependant les choses ne vont pas être aussi faciles que de simplement s'introduire dans les souterrains, car pas loin de cent-cinquante goules sont présentes dans les souterrains. Le Moussu nous informe que le maître des goules a été corrompu par les Syrneath, des créatures présentes de « l'autre côté du voile ». Ils seraient les anciens maîtres du monde et veulent reprendre le contrôle de celui-ci. Selon Elvin c'est Théus qui a chassé les Syrneath hors du monde. Le Moussu affirme à Kirsten que toutes les fées d'Eisen sont au service de Kirsten.

18 Primus 1667

Le lendemain matin nous allons chez le vieux prof mathématicien puant. Dans son salon deux gros livres sont posés sur la table. L'un est un vieux bouquin et l'autre un journal assez récent d'un capitaine vaticin au sujet des dix premières années de la guerre civile. Dans ce recueil, on retrouve le nom d'Ermenold le supposé maître des goules, mais pendant la guerre il était un officier de l'armée vaticine. L'autre bouquin est un très vieil ouvrage d'un architecte qui a cartographié en grande partie les souterrains de Seigburg. D'ailleurs à propos de livres, je finis par remarquer que le vieux a planqué chez lui presque tous les livres de l'université. C'est Gisella qui sera surprise de savoir que les bouquins de l'université ont été sauvés.

Dans la soirée nous mangeons en compagnie de Gisella. Puis très vite nous participons à une réunion de son état-major. Le but est de détruire le seigneur des goules. Kirsten semble très indécise vis-à-vis de la marche à suivre. Tout le monde se met d'accord sur un plan assez simple : un commando sera chargé d'éradiquer le seigneur des goules tandis que des soldats investiront les souterrains pour combattre les goules.

LA FIN DU SEIGNEUR DES GOULES

19 Primus 1667

En début d'après-midi nous allons au palais pour préparer l'attaque. Quelques gamins sont présents pour épauler la Garde de Fer, mais ils ne font clairement pas les malins. Dans les soldats présents je repère quelques potes du Moussu... ils font un peu tâche par leurs apparences bizarres... mais ça va.

Quelques instants plus tard nous suivons Elvin dans les souterrains. Ceux-ci deviennent vite étroits et taillés dans une pierre gris-cendre un peu étrange. Des gravures inconnues ornent les murs. Nous ne sommes plus qu'une quinzaine quand nous arrivons dans une vaste salle au sol creusé. Au centre de ce « bassin » se trouve un homme à la peau grise. Vingt goules sont présentes dans la salle et Klaus est en train de jouer aux cartes par terre, et visiblement, il s'emmerde à mourir.

Je fonce sur Klaus tandis que Kirsten mène l'assaut contre le maître des goules et ses serviteurs. Mais Klaus fuit après que je lui ai porté une violente attaque. Je le poursuis dans les souterrains et je finis par le rattraper. Il veut négocier sa fuite en échange d'informations sur la ceinture. J'accepte le marché. Il me dit que les jumeaux sont partis avec la ceinture et des artefacts Synchron. Klaus me donne le nom du domaine où les jumeaux se trouvent avant de prendre la fuite. Pathétique perdant de tant d'histoires, il disparaît bien vite dans l'obscurité des couloirs.

Après deux heures dans les souterrains nous remontons à la surface. Enfin l'air pur ! Kirsten a vaincu le seigneur des goules. Nous allons au palais. Au palais Gisella est ravie de nous accueillir. Elle nous emmène vers la salle du trône. Le vieil Eisenfürst est assis dessus. Gisella nous laisse un moment. Puis une femme fait son entrée dans la salle du trône. Elle est vêtue d'une robe noire... et il me faut un bon moment pour remarquer qu'il s'agit de Gisella. Elle va dire à l'Eisenfürst qu'elle est sa femme. Elle lui demande de s'occuper de nouveau du royaume. Gisella semble réellement disparaître et devenir une personne qui ressemble à la femme de l'Eisenfürst. Kirsten est présentée au « nouvel » Eisenfürst et reçoit toute la sympathie du vieux seigneur.

Une bonne soirée de détente s'annonce avant de quitter la ville et faire un petit tour du Wische avant de retourner à Insel.

LIVRE II
LES OMBRES
DU PÖSEN

RETOUR À INSEL, LA CAPITALE DU POSEN

24 *Secundus* 1667

Arrivée à Insel. La ville est située sur une île au milieu d'un lac. Un grand pont mène jusqu'à la cité. Celle-ci compte vingt-cinq-mille habitants et est une véritable place-forte. Très vite nous allons au château pour rencontrer l'Eisenfürst, Fraü Pösen. Au moment où nous arrivons un type se fait sortir inconscient et fortement amoché du bureau de l'Eisenfürst par quatre laquais. Puis la cousine de Kirsten, Fraü Pösen, nous accueille dans son bureau. Elle nous remercie de ce que nous avons accompli dans le Wische. Elle me donne même une slavonne en Drakeneisen, probablement l'ancienne possession du noble qui a été sorti du bureau il y a peu.

Fraü Pösen souhaite désormais envoyer Kirsten vers les montagnes de l'est, à la frontière de son royaume. Elle n'aurait pas de nouvelle d'un domaine dans les montagnes depuis près de six ans. Elle y a déjà envoyé des agents qui ne sont pas revenus. Sur le domaine en question il y aurait une mine de Drakeneisen. Le seigneur local de ce domaine se nomme Daschke, et le nom de son domaine est Casternhoff. Fraü Pösen a décidé de redonner ce domaine à un jeune noble de son entourage proche. Elle veut nous envoyer avec cinquante hommes pour vérifier sur place et donner les clés du domaine à ce jeune noble une fois le domaine sous contrôle. On me fait sortir pour que Fraü Pösen donne des infos secrètes à Kirsten.

Nous quittons le château. Kirsten commence à me présenter le noble comme un « bon coup »... si ma compagne d'aventures savait mon peu d'amour pour les hommes. En sortant un homme interpelle notre groupe. Enfin il interpelle plutôt Elvin, la fée étrange qui nous accompagne depuis le départ du Wische. Elvin nous traduit car l'homme parle en avalonien. Il s'appelle Irvin Mac Stinley. Il dit être venu nous escorter car il aurait un « contrat » avec les fées. Pour en parler un peu plus nous allons enfin boire un coup dans un endroit chaud.

Nous commençons à discuter avec l'avalonien dans une bonne auberge de la capitale. Mais en plein milieu du repas Kirsten part chercher le noble, celui que l'on doit escorter, à l'académie militaire. Presque une heure plus tard elle revient avec le jeune homme en question, qui fut un des camarades de Kirsten à l'académie. Tous les deux discutent du départ, qu'ils prévoient pour le lendemain ...

et que je vais devoir vite profiter des douceurs de la ville avant de repartir dans ces terres froides et lugubres de l'Eisen.

Dès la fin du repas je vais profiter d'une bonne soirée en ville. Je me fais escorter par des officiers pour m'amuser dans divers lieux. Je tombe même sur une officier qui ne semble pas insensible à mon charme. Ma soirée finira bien mieux que prévue, pleine de câlins et de baisers dans un lit chaud, avec Imke Scheer, une jeune officier de vingt-cinq ans, très novice dans le domaine des femmes. Je prends un grand plaisir à l'initier aux plaisirs saphiques. Cela faisait tellement de temps que je n'avais pas eu de relation charnelle. Le lendemain je compte traîner au lit pour profiter encore un peu de ce moment d'accalmie.

SOMBRE MEURTRE À INSEL

25 Secundus 1667

La matinée aurait pu être très belle et douce, si des soldats n'étaient pas venus me chercher tôt dans la matinée pour partir vers les montagnes glacées de l'est. Adieu délicieuse matinée dans un lit chaud ... Tout ça pour me retrouver dans le froid et sous la pluie avec une cinquantaine de soldats. Si le monde était dirigé par des militaires il serait comme le ciel ce matin : terne et ennuyeux.

Alors que toute la troupe est réunie pour le départ, un autre type est présent et semble attendre lui aussi. Il a les cheveux rasés et un air décidé. Une tronche de militaire en somme. Il est équipé d'une armure bien plus légère que la troupe aux ordres de Kirsten, mais il possède une immense lame à deux mains attachée sur le flanc de son cheval. Au bout d'un moment, alors que le temps commence à se faire long, le type s'approche de nous. Il se présente comme étant l'aumônier de la troupe. Il dit s'appeler Wenzel. Il est inquiet, comme Kirsten, du retard d'Armine, le jeune noble que nous devons accompagner sur ses nouvelles terres. Je vais donc au logement d'Armine en compagnie de Wenzel.

Quelques instants plus tard nous arrivons au logement que loue Armine. Dès notre entrée je détecte une odeur de sang. Très vite Wenzel et moi découvrons l'ordonnance qui est mort assis sur une chaise : quelqu'un l'a transpercé de part en part. Plus loin dans la chambre se trouve le corps d'Armine. De multiples entailles laissent penser qu'une lame très fine a causé sa mort. Wenzel pense que les deux hommes sont morts il y a à peu près six heures. Sur le corps du noble je perçois des légères odeurs d'alcool et de parfum entremêlés.

Je commence à fouiller la chambre. J'y découvre une bouteille de vin blanc avec une marque de rouge à lèvres sur le goulot. Sur le corps je retrouve aussi un médaillon en Drakeneisen. Il est tranché net... Quelle arme a pu trancher aussi nettement ce médaillon ? Wenzel part enquêter dans le voisinage mais n'en tire pas grand-chose si ce n'est qu'un témoin a vu quelqu'un sortir du lotissement tard dans la nuit, vêtu d'une cape rouge.

Plus tard Kirsten va convoquer les amis d'Armine avec lesquels il se trouvait hier soir pour fêter son départ. Ses amis nous racontent la soirée. Ils seraient passés au Pinçon Bleu, au Trois Faucons et au Renard Pourpre. Ils décrivent aussi une fille qu'Armine aurait dégotée lors de la soirée. En fait ils sont tous persuadés qu'il s'agissait d'un « cadeau » pour le départ du nobliau. Cependant l'ensemble de ses amis témoigne qu'aucun d'entre eux n'a payé la nana en question. La jeune femme était selon eux une belle brune, mais leurs souvenirs sont flous et ils ont finalement peu de détails sur elle.

En début d'après-midi nous allons au Trois Faucons pour une pause déjeunée et pour interroger le gérant. L'établissement est un cabaret qui ouvre une petite partie pour se restaurer et boire la journée. Kirsten va faire venir le patron très vite. Il nous fera la description de la catin. Il nous assure même qu'un certain capitaine Swölf serait un de ses clients privilégiés. Je reste au cabaret pour guetter l'éventuelle venue de la personne que nous recherchons pendant que Kirsten s'en va au Pösenhall demander le capitaine Swölf, et les deux autres filent au Renard Pourpre. Je reste sur place à siroter un bon vin, manger des petits gâteaux sucrés et profiter de la chaleur de l'endroit. Très vite des officiers entrent dans l'établissement et m'offrent à boire. Je profite un peu du côté gentilhomme de ces soldats avant d'aller me reposer chez Kirsten.

Vers la fin de l'après-midi, nous nous rejoignons au Pösenhall pour voir Swölf. Il va reconnaître la jeune brune comme étant Dana. Elle habiterait non loin de la chapelle Saint Grégor. C'est alors qu'en plein milieu de la conversation avec le capitaine, des cris proviennent du bureau d'à côté. Il ne faut pas beaucoup de temps pour réaliser qu'il s'agit de celui de Fraü Pösen. Je me précipite alors vers la porte du bureau, je l'ouvre, je laisse entrer la bourrine en armure, Kirsten, avant de lui emboiter le pas.

Kirsten se fait aussitôt attaquer. Dans la pièce c'est le bordel ! Il fait très sombre. Il y a une quinzaine d'hommes en noir et les trois scribes sont morts. Au milieu de la pièce Fraü Pösen est à terre avec un courtisan renversé sur elle. Je tue un des hommes tout de noir vêtu d'un coup de lame. Il se dissipe comme se dissiperait un nuage d'ombres dans l'air. C'est plus qu'étrange... Kirsten commence à faire dégager les « créatures »

les unes après les autres. A ce même moment la lumière commence à revenir dans la pièce. C'est alors que j'aperçois une femme brune avec une lame noire étrange à la main. Elle se tient au-dessus du corps de Fraü Pösen. Alors qu'elle s'apprête à frapper, Wenzel, l'aumônier, bondit dans la pièce et transperce la jeune femme au niveau du cœur avec une lame courte. Les créatures d'ombre se dissipent aussitôt.

Peu après les choses vont se précipiter. Fraü Pösen semble inquiète pour l'homme qui la courtise, je sens la peur en elle et ce sentiment ne semble pas du tout lui être familier. Swölf identifie la jeune femme comme étant Dana. Je vais l'inspecter un peu. C'est ainsi que sous ses gants je découvre que le bout de ses doigts est noir et que des sortes de filaments obscurs commence à courir le long de ses avant-bras. Mais sa beauté n'est pas aussi marquante que je m'y attendais, comme si le mal dont elle souffre la lui avait volée.

Un beau merdier vient de naître. Fraü Pösen est choquée et déstabilisée. Peut-être qu'un voyage, dans de lointaines montagnes glacées loin de tout et avec des soldats tout ce qu'il y a de plus rigides, aurait été finalement plus agréable...

DIRECTION CASTERHOFF

25 Secundus 1667

Le bureau de Fraü Pösen a fini par être évacué. Le corps de Dana est très vite emmené pour quelques analyses. Le médecin chargé du corps va nous faire remarquer que son corps est extrêmement froid, bien plus que normalement dans de telles conditions, et que les marques au bout de ses doigts ressemblent à des nécroses. Cependant les doigts de la jeune femme fonctionnaient encore comme en témoigne sa tentative de poignarder Fraü Pösen. L'idée de la nécrose ne semble donc pas tout à fait exacte. Bizarre tout ça.

26 Secundus 1667

La nuit est tombée quand je vais fouiller la maison de Dana. Un bel appartement. J'en fais assez vite le tour pour constater qu'il y a très peu d'effets personnels dans le lieu, mais il y fait très chaud. Je finis par dénicher un sac à dos bourré de bijoux et de lingots. Une petite fortune se trouve à l'intérieur : entre cinq-cents et mille guilders. A côté de ce sac je trouve un sac de voyage prêt pour le départ. Je commence à m'installer dans la demeure. Des gardes sont déjà venus poser des sceaux mais je reste à l'intérieur espérant que quelqu'un vienne.

Je goûte la chaleur de l'appartement jusqu'au matin, moment où deux types de la garde viennent me chercher pour me ramener jusque chez Kirsten.

Kirsten nous parle de tous un tas de choses. Elle donne des informations sur la fin du monde à venir, de Légion qui tenterait d'envahir le monde avec les Syrneth ; Syrneth emprisonnés par les fées il y a bien longtemps... et sûrement certaines choses que je n'ai pas retenues. Mais surtout elle nous annonce que nous partiront dès demain vers Casternhoff et pas loin de dix jours de voyage seront nécessaires pour arriver sur place.

5 tercium 1667

Le voyage a commencé depuis quelques jours. La route dans les terres est très mal entretenue. Nous tombons sur un pont de pierre entièrement effondré qui enjambait un gouffre, au fond duquel coule une rivière assez large. Nous allons donc devoir remonter pour trouver un passage. Le soir Kirsten prend la troupe en main et se met les soldats dans la poche par son autorité sur eux.

6 tercium 1667

Nous nous remettons en route pour remonter le gouffre. Mais nous perdons une journée à suivre Wenzel qui semble avoir fait un très mauvais choix d'orientation. Une journée entière de perdue. Quelle plaie !

7-8 tercium 1667

Nous trouvons enfin un guet pour traverser la rivière. Puis nous redescendons pour retrouver notre chemin initial. Sur la route nous découvrons de nombreux corps. Les mutilations sont diverses mais ces pauvres gens semblent avoir été passés par les armes. Les champs sont en friche et la forêt aux abords de Casternhoff a commencé à être déboisée de façon visible.

Nous pénétrons dans le village de Casternhoff. Mais là, surprise, il n'y a personne. Les maisons sont lourdement barricadées et la nuit va bientôt tomber. L'entretien du village laisse à désirer et le château de la ville a été grandement endommagé. Nous finissons par trouver un certain Heimrich, le bourgmestre du coin. Il nous informe de la situation. Les gens du coin semblent souffrir des ombres et de ce qu'il appelle « des kobolds ». Les habitants illuminent les lieux pour se protéger des ombres. Je reste derrière Heimrich alors qu'il commence à organiser l'accueil des soldats de Kirsten. Il m'en raconte un peu plus les tragiques événements passés. Le seigneur local aurait été assassiné et tous les soldats de la ville tués. Les ombres sont selon lui juste motivées par l'idée de tuer.

Le soir je me retrouve avec Kirsten dans la maison d'Heimrich. Le bourgmestre nous dit que les ombres et les kobolds semblent suivre le même but selon lui : maintenir les gens dans le village. Un village qui ne compte plus que cinq-cents habitants sur les deux-milles d'origine. Cette obscure situation commence à grandement peser sur mon moral, d'autant plus que le réconfort que j'ai pu trouver à Insel a été de très courte durée...

9 tercius 1667

Un hurlement de terreur me réveille en pleine nuit. Je sursaute et commence à me ruer sur mon équipement.

ÉTRANGE PASSAGE

9 tercius 1667

Nous nous préparons à sortir en vitesse dans les rues de la ville, tandis que le bourgmestre, en vêtements de nuit, nous prévient qu'il est très probable que cela ne soit qu'un piège, monté pour que nous perdions un maximum d'hommes. Dehors un bûcher a été dressé sur une des places de la ville. Nous nous approchons de celui-ci, et alors que nous sommes groupés autours des flammes, plusieurs dizaines de silhouettes ténébreuses jaillissent des ombres et foncent dans la mêlée. Quelques unes de ces ombres vivantes vont tomber lors de ce premier assaut mais c'est surtout l'ensemble des hommes de Kirsten qui sont blessés.

Nous opérons donc une retraite. Mais alors que nous sommes au milieu d'une rue, une autre attaque se produit : un phénomène très étrange qui projette tous les hommes à terre. Certains sont blessés, plus ou moins grièvement, d'autres sont morts. Heureusement le bourgmestre et quelques autres soldats arrivent à la rescousse. Chez le bourgmestre, la fée qui accompagne Kirsten nous dévoile que des êtres de chair et de sang accompagnaient les ombres. Kirsten envisage déjà de trouver ces « maîtres des ombres » et les faire payer.

10 Tercius 1667

Vers midi le bourgmestre vient nous voir. Il nous informe que les gens qui hébergent des soldats ont peur. La population souhaite désormais nous voir partir pour ne pas subir la colère des ombres. La situation tourne un peu mal... Nos adversaires sont bien implantés sur place et il ne va pas être simple d'instaurer un climat de confiance avec les villageois pour qu'ils nous tolèrent le temps que les « maîtres des ombres » soient éliminés.

Dans le but de trouver les fameux « maîtres des ombres » nous nous rendons au château. Nous y découvrons les restes du seigneur et de sa femme probablement assassinés. Le château en lui-même a été grandement pillé. Notre recherche est infructueuse.

Après le château nous allons faire un tour du côté de la maison du forgeron, première personne à avoir été tuée selon Heimrich. Sa maison est située non loin de la rivière, légèrement à l'écart du village. Une vieille femme et deux jeunes gens nous accueillent sur place. La demeure est très riche. Un nombre impressionnant de décorations, de meubles, d'ustensiles provenant des quatre coins du monde sont présents dans la pièce principale de la maison. J'observe avec attention tous ces objets mais je n'y trouve rien d'étrange.

A un moment, Wenzel se fait éconduire de la forge par les deux jeunes hommes. Quant à moi je finis par me faire « chasser » de la maison par Kirsten, puis c'est le tour d'Irvin. J'imagine qu'elle veut parler à la vieille femme du Drakeneisen. N'empêche que cette situation m'agace. Je me sens impuissante face aux événements qui se déroulent dans la ville. Autant affronter des humains est tout aussi dangereux que de se battre contre des ombres, autant je n'ai que peu d'armes pour lutter contre ces dernières. De plus la morosité et la tristesse régnant sur le village ont fini par me toucher.

Je m'en vais jeter rageusement des pierres dans la rivière. Quelques pierres plus tard une volée de flèches tombe à quelques distances de moi. A l'orée de la forêt, située à une centaine de mètre, il y a des mouvements ; sûrement les kobolds. Je les insulte copieusement avant de me replier vers la maison du forgeron avec mes compagnons.

Nous rentrons à la chapelle où nous nous installerons pour la nuit. Wenzel prépare une messe. Une messe qui va attirer bon nombre de villageois. Alors qu'il procède à la cérémonie, il dérape à un moment sur les responsabilités individuelles de chacun et il parle de « vrai courage ». Des mots que j'ai déjà entendus dans la bouche de Siebel ... bizarre. A la fin de la messe, le bourgmestre vient voir Wenzel pour un entretien privé. Quand l'homme repart de sa confession, il semble secoué et stressé. Wenzel vient nous annoncer que Heimrich est très certainement lié aux ombres. Il nous confie que le dirigeant de la ville ferait un rêve étrange sur un passage secret situé non loin du château. Nous projetons d'y aller discrètement.

Un peu plus tard nous sommes cachés derrière un rocher aux abords du château. Nous attendons que quelque chose sorte de la grosse pierre que le bourgmestre voit dans ses rêves. Tout d'un coup quelqu'un

s'approche de la pierre en question... et c'est le bourgmestre. Wenzel hurle dans la nuit à celui-ci de s'arrêter. Nous autres nous planquons. Nous finissons par les rejoindre alors que la conversation s'est envenimée entre les deux et qu'un combat menace d'éclater. Nous arrivons à raisonner le bourgmestre et lui faire comprendre que nous sommes là pour l'aider. Heimrich va se mettre à prier devant la pierre et alors que la lune disparaît derrière le château, la pierre ondule comme une surface liquide. Heimrich passe la main à travers et nous le suivons dans le passage étrange.

MONDE D'OMBRES

10 Tercius 1667

Nous arrivons dans un lieu étrange d'une grande froideur, une froideur qui atteint le cœur et l'âme. Ici le ciel est d'un blanc éclatant, tellement éclatant que tous le reste n'est qu'ombre. La terre est rocheuse et nue. Et surtout, derrière nous, il n'y a plus rien. Plus aucun passage, plus aucune sortie.

Au bout de quelques instants Heimrich prend une direction avec une grande assurance. Alors que nous marchons des masses d'ombres chaotiques se précipitent sur nous. J'en intercepte une avant qu'elle n'arrive au milieu de notre groupe, mais l'instant d'après je chute à terre, surprise par le sol, sur lequel roule des sortes de billes d'ombre, restes d'une créature abattue par un de mes compagnons. Je roule à terre pour lancer une dague sur l'adversaire de Wenzel, puis j'en relance une autre une fois debout. Nos adversaires finissent par être vaincus. Mais déjà des ombres se rassemblent au loin en des masses menaçantes. Nous pressons le pas pour repartir et fuir ces ombres.

C'est alors qu'un gros molosse noir apparaît devant nous. Il s'éloigne et se retourne vers nous plusieurs fois. Nous décidons de le suivre... bien que je n'apprécie guère cette idée. Nous semblons avancer à une vitesse incroyable. Le paysage défile sous mes yeux bien plus rapidement que lors d'une simple course. Grâce à cela nous distançons les ombres menaçantes.

Nous arrivons jusque dans un chaos rocheux derrière lequel s'étale un vaste plateau. Sur celui-ci se trouve un arbre noir pétrifié et, accrochée à son écorce, pend une sorte d'immense poupée désarticulée. Une poupée d'ombres, étrange et intrigante. Elle est accrochée à l'arbre par d'immenses chaînes. Au pied de l'arbre se trouve

un carrosse tiré par six chevaux noirs. De nombreuses silhouettes bougent près du carrosse. Trois de ces silhouettes sont légèrement colorées, comme moi et mes compagnons.

Je commence à m'avancer mais Kirsten me tire en arrière à l'abri derrière un rocher. Je regarde mes compagnons qui semblent vouloir attendre de voir ce qui se passe. Deux des formes colorées finissent par s'en aller à l'intérieur du carrosse. L'immense poupée semble avoir regardé un instant dans notre direction. Le bourgmestre nous dit qu'il s'agit d'un seigneur Syrnych. Comment connaît-il cela ? Puis alors que je n'ai pas répondu à cette question il nous dit qu'il faut l'aider. Kirsten ne semble pas du tout emballée par cette idée. Nous avançons vers l'arbre pour en apprendre un peu plus.

Alors que nous avançons sur le plateau, la forme colorée installée au pied de l'arbre bondit sur ses pieds. Les ombres qui se tenaient l'instant d'avant à côté d'elle avancent sur nous. Mes compagnons se jettent sur les ombres tandis que je contourne le combat pour aller me confronter à leur maître. Il est armé d'une lame noire fine et longue. Il est fringué avec un costume eisen, un costume de soldat. Alors que les deux bourrins, Wenzel et Irvin, ont massacré les ombres, le type en fait apparaître trois nouvelles. Je lui demande ce qu'il veut. Sa seule réponse est : « Ce qui nous revient de droit ! ». Il avance alors vers moi et disparaît d'un coup alors que mes compagnons avancent sur lui.

Nous sommes seuls face à l'immense « poupée » qui a ouvert les yeux. Elle, ou plutôt il, dit s'appeler Goéten. Il dit être un Baumgeist, un membre d'une des espèces Syrnych. Il nous dit que nous sommes au sein d'un refuge Syrnych. Il raconte être enchaîné car il a été trompé par le maître des ombres, maître qui possède d'immenses pouvoirs à cause de lui. Le maître des ombres porterait le nom de Steiner. Chevalier Steiner d'ailleurs. Toutes ces révélations me laissent perplexe... d'autant que je n'arrive pas vraiment à toutes les assimiler.

Mais alors que je m'apprête à poser la question, il rive le regard sur moi et semble... effrayé. La créature affirme que je suis un « chevalier de lumière ». Je ne comprends rien. Il rajoute que Théus guide mes mains. Hein ? Puis il continue en évoquant le fait que Théus serait un chevalier de lumière qui ferma la marche de Théahh pour empêcher les abominations d'envahir le monde. Toutes les révélations que le Syrnych fait sont difficiles à assimiler... et surtout à comprendre. Il commence à nous expliquer que les peuples Syrnych sont comme les peuples humains, différents et parfois ennemis. Les Syrnych seraient toutes des créatures des ténèbres, et lorsque la guerre entre les chevaliers des ténèbres et les chevaliers de lumière eu lieu, ils furent tous trahis par

un ennemi commun : les Thalusais. Quant à nous nous serions des chimères, des êtres qui marquent la trame de l'histoire. Il me perd avec tout ce qu'il raconte.

Irvin, l'avalonien, finit par libérer le Syrneath. Ce dernier nous dit qu'il sera en capacité de ronger le pouvoir de Steiner, mais surtout, il veut confier ses pouvoirs à Heimrich. Une longue conversation s'engage, car aucun d'entre nous ne sait ce qu'il adviendra de celui-ci une fois qu'il sera en possession des pouvoirs de l'étrange créature. Kirsten et Wenzel se voit déjà tuer le Bourgmestre si les pouvoirs le faisaient déraiper. Kirsten s'inquiète aussi de la nature des pouvoirs en question. Le Baumgeist explique alors que les pouvoirs qu'il veut donner sont de la même nature que ceux des Thalusais, mais que, contrairement à eux, il ne veut pas conclure de pacte. Les pactes seraient le moyen trouvé par les Thalusais pour ronger la prison qui les retient en confiant leurs pouvoirs aux humains et en incitant à les utiliser. Si un jour la prison des Thalusais venait à tomber, Théus devrait intervenir et ne pourrait alors plus empêcher le monde d'être envahit par ces abominations et bien d'autres.

Le bourgmestre accepte la charge que veut lui confier le Syrneath. La créature prend la tête d'Heimrich entre ses mains. Les yeux du vieux bonhomme tournent au noir profond, sa chevelure et sa barbe se givre, sa peau blanchie, ses mains et ses avant-bras se nécrosent, comme la maîtresse des ombres combattue à Insel. La créature nous dit qu'il sera en capacité de vaincre Steiner, et que même s'il ne triomphe pas, Steiner sera suffisamment affaibli pour que nous puissions en venir à bout.

Goéten, le Baumgeist, repart à nous divulguer des informations. Il nous dit que les démons et les fées sont de la même nature. Ils seraient des enfants des hommes. Je ne comprends pas bien ce qu'elle veut dire par là. Il nous parle des « marches ». Les marches seraient des lieux où vivent les chimères. Des endroits créés par les Puissances. Là où les choses prennent une certaine réalité. Mais Théahh serait isolée des autres marches grâce à Théus. Le flot d'informations devient une vraie mélasse pour mon esprit. Je ne suis pas certaine d'avoir tout assimilé, mais j'imagine que cela viendra avec le temps.

Après un long moment de silence de la part de tout le monde je vais parler au Syrneath. Je veux plus d'informations sur les chevaliers de lumière, dont il prétend que je sois une de ses membres. Il m'explique que le monde est séparé par trois grands principes : la Lumière, les Ténèbres et le Destin. La Lumière serait l'équilibre, l'harmonie, l'abandon des passions, une voie où l'être se fond avec la création. Une voie d'empathie et de partage avec les autres. Les Ténèbres seraient l'inverse. Une force égoïste et égocentriste. Il me dit qu'il y a longtemps, les êtres de lumière

auraient lancé un grand rituel pour enfermer la marche de Théah. Les Thalusais les massacrèrent mais les quelques êtres de lumière survivants enfermèrent les Thalusais dans une prison. Il resterait donc des êtres de la Lumière sur Théah. La créature me dit que selon des rumeurs, l'un de ces êtres serait présent dans le Wendel. Quant au Destin... il n'en lâche pas un mot, comme si il était évident qu'il corresponde déjà à l'image que le commun des mortels s'en fait.

LA FIN DES OMBRES

10 Tercius 1667

Quelques heures passent. Quand, tout d'un coup, apparaissent une trentaine de créatures faites d'ombres et trois humains qui portent des lames noires. Ces derniers sont les fameux maîtres des ombres. Ils passent à l'attaque aussitôt.

Je ne suis pas surprise mais Kirsten réagit encore plus vite que moi et se précipite à l'assaut de celui qui doit être Steiner. Celui-ci réagit à une vitesse hallucinante et esquive le coup de Kirsten sans difficulté. Le bourgmestre l'attaque à son tour et une boule de ténèbres se forme autour de notre ennemi, engloutissant aussi Heimrich et Kirsten. Un des autres humains m'attaque mais j'arrive à esquiver son coup. Je lui porte un coup, assez léger, j'esquive de nouveau une de ses attaques avant de lui porter un coup fatal en plein poumon. Il tombe en poussant un hurlement dissonant et quinze ombres disparaissent aussitôt.

A la mort de mon assaillant je plonge aussitôt dans la bulle de ténèbres. J'y saisis une cheville que je tire avec peine pour ressortir petit à petit Kirsten. Kirsten reprend son souffle en crachant quelques volutes de ténèbres qui semblent presque solides. Et, l'instant d'après, elle bondit sur un des maîtres des ombres et lui tranche la tête d'un net. Les dernières ombres disparaissent alors que Wenzel commençait à s'épuiser à les combattre. Quelques instants plus tard la nappe de ténèbres disparaît à son tour. Heimrich est blessé mais le dernier maître des ombres est mort.

Nous nous reposons un instant avant de suivre Heimrich pour nous retrouver aussitôt en forêt, juste au dessus du village de Casternhoff. Nous rentrons de nuit au village. Le bourgmestre va nous demander un bandeau, puis se faire une entaille au visage pour faire croire qu'il est désormais aveugle et dissimuler ainsi ses yeux ténébreux. Quand nous arrivons à la chapelle nous apprenons que

les soldats ont subi une puissante attaque des ombres mais elles auraient disparues soudainement.

12 Tercius 1667

Heimrich vient nous voir avec sa femme, triste et fière pour son mari. Il dit savoir où se terrent les kobolds qui hantent la région.

22 Tercius 1667

Un assaut est mené contre le repaire des kobolds. Leur roi est tué et les trésors accumulés par ces créatures sont ramenés vers Casternhoff.

PENSÉES INTIMES DE MIRANDA

J'ai inventé l'identité de Phénix pour fuir mes ennemis, mais aussi, et probablement surtout, pour assumer mon homosexualité. J'éprouve de grandes difficultés à satisfaire mes désirs romantiques, mes envies sexuelles et l'aveu de mes sentiments à l'égard des femmes. Théah manque sûrement de tolérance vis à vis de la différence, surtout ce genre de différence, mais Amanda m'a appris à me libérer... Aujourd'hui, alors que j'essaie d'appliquer son enseignement, mes propres appréhensions et les aventures que je vis jouent contre moi.

J'ai créé Phénix pour endosser le rôle d'une femme amoureuse des femmes, bien plus libérée que je n'arrive à l'être sans mon déguisement. Une femme pleine de panache et d'énergie, une femme ennemie des tyrans, une femme séduisante, une douce amante... Mais jusqu'à maintenant mes objectifs ne trouvent aucun aboutissement. J'avais inventé Phénix pensant que j'affronterai ou que je m'allierai à des humains ; des gens de chair, de sang et de sentiments, mais cela n'a pas été le cas. Après les goules, je combats des ombres, et après les ombres des kobolds ; avec un nouvel ennemi en vue : les Thalusais.

J'ai des doutes aujourd'hui sur l'intérêt de conserver cette identité secrète, mais je n'ai personne à qui en parler pour dissiper ces doutes ou les transformer en une certitude. Je pensais vivre pleinement quand je serai devenue Phénix, mais Phénix pour l'instant est restée Miranda... rien de plus. Ai-je fait une erreur ? Suis-je trop impatiente ? Et les révélations du Syrneht, sont-elles libératrices ou me condamnent-elles à tout abandonner au profit de la Lumière ?

LIVRE III
TROUBLES À
FRIEBURG

CORRESPONDANCE DE KIRSTEN AVEC SA SŒUR

On ne choisit pas sa famille ? Ah bon ?

Notes envoyées à ma cousine Birgit (la philosophe) :

- Mettre un enquêteur à la recherche de mon grand frère disparu. Je n'y crois pas trop, mais on ne sait jamais. Vingt ans après... Mais je ne me pardonnerais pas de ne rien faire contre le temps.

- Faire un inventaire, même approximatif, des terres, possessions et charges dont je suis responsable suite au décès de mes parents. Des fois que mon frangin reviendrait, il aura du boulot. Et si c'est à moi de tout gérer (ça me changera pas des masses), vu que je n'ai jamais eu le temps de m'en occuper, comme ça je serai fixée et pourrais y déléguer quelqu'un.

Notes envoyées à ma gouvernante d'Ilsen (Winifred) :

- Prendre contact avec des artisans pour faire retaper la partie du château où vit Ama. Pas question qu'elle y attrape la mort avant que je lui donne la permission... La dernière personne vivante témoin de ma naissance et de mes premières années, ça se ménage.

Notes pour « plus tard » :

- J'emmerde grave les Filles de Sophie. Elles étaient où quand celle qui me portait a été attaquée ? Quand la maison a brûlé, que mes parents, mon petit frère et mes serviteurs sont morts ? Si elles agissent pour « le bien », où étaient-elles pendant la guerre qui a ravagé mon pays ? Si elles voulaient l'empêcher, bonjour l'inefficacité. Société secrète de mes deux... On se la pète avec des symboles énigmatiques et du bla-bla de charlatan, et quand c'est vraiment la merde, je ne vois personne sauf mon épée.

- Leurs histoires de lignée, rien à f... Après des semaines de doute, j'ai choisi ma famille. Le Pösen est ma famille. Le Pösen m'a adoptée par mes parents, nourrie par Ama, éduquée et protégée par l'Eisenfürst et l'académie militaire. Son peuple est le mien, ses rares fées mon trésor fragile.

- Ces pauvres Filles de Sophie ont failli me faire oublier que j'avais déjà voué mon existence au Pösen. Honte sur moi, et sur elles.

Notes pour dans pas longtemps :

- Coller une bonne torgnole à ce sergent vaguement aumônier s'il oublie encore qu'il est sous mes ordres. Irvin et Phénix feraient bien de s'en rappeler aussi, du reste. Même s'ils font moins de bourdes diplomatiques que ce vieux schnock.

BREF REPOS À INSEL

25 Tercius 1667

Départ vers Insel avec une garde réduite de quatre soldats.

27 Tercius 1667

En chemin vers Insel, alors que nous sommes toujours sur les terres du domaine de Casternhoff, nous croisons celui qui va prendre le pouvoir sur la ville. Il est accompagné d'une cinquantaine d'hommes et de très nombreux chevaux de bât. L'homme s'appelle Ludger Bermont. Nous stoppons notre voyage pour la journée afin qu'il puisse s'entretenir avec Kirsten au sujet de Casternhoff.

5 Quartus 1667

Arrivée à Insel dans la matinée. Dès notre arrivée nous allons voir Fraü Pösen qui, très bizarrement... est radieuse. Il est à parier qu'elle a peut-être enfin succombé aux plaisirs de l'amour et que son amant lui ai rendu la vie un peu moins sombre. Une ambiance bien plus agréable règne dans son bureau. Mais tout de suite, elle repart sur sa paranoïa habituelle, et elle nous dit s'inquiéter de deux sociétés secrètes dont elle aimerait connaître les buts. D'une part les Filles de Sophie, qui selon elle chasserait des créatures, ce qui ne colle pas tout à fait avec ce que Kirsten et moi savons ; de l'autre, la Guilde des Explorateurs, des chasseurs d'objets Syrneth. Fraü Pösen remet deux-cents guilders à Wenzel, Irvin et moi.

Un peu plus tard, Birgitt, une autre cousine de Kirsten devenue scribe pour Fraü Pösen, nous parle discrètement des Filles de Sophie. Elle nous explique qu'elles seraient des femmes qui lutteraient contre le joug des hommes et qu'elles agiraient dans l'ombre du pouvoir de ces derniers. Tout cela ressemble beaucoup à Amanda, une femme qui a joué le rôle de mère pour moi. En serait-elle une ?

Après cela je sors avec Wenzel et Irvin profiter des plaisirs de boissons alcoolisées dans une bonne auberge, de spectacles et d'autres amusements citadins.

6 Quartus 1667

Une discussion s'entame chez Kirsten entre elle, Wenzel, Irvin et moi sur la suite des choses. Elvin, qu'on oublierait presque parfois tant il est discret, intervient au moment où nous débattons sur les Filles de Sophie. Il nous informe qu'il y aurait aussi des hommes qui suivraient des ambitions similaires, ou complémentaires, qui se feraient appeler les Fils de Lug. Kirsten souhaite partir pour Avalon, mais avant elle souhaite passer par chez elle, un domaine au nord-ouest d'Insel, situé en bord de mer, le domaine Schwartzmöwe. C'est à une centaine de kilomètres d'Insel. Kirsten fait réserver un bateau pour que nous puissions partir au plus vite.

SCHWARTZMÖWE, LE DOMAINE DE KIRSTEN

8 Quartus 1667

Notre bateau, la Katherinne, commandé par le capitaine Erich Beringher, partira dans la matinée vers le domaine d'enfance de Kirsten, mais nous montons dormir sur le bateau pour mettre voile le plus vite possible.

9 Quartus 1667

Le bateau navigue le long de la côte. Je tombe malade... un cauchemar jusqu'à ce que Elvin vienne lancer un enchantement sur nous tous, nous protégeant du mal de mer... pour le reste de notre vie. A la nuit tombée le bateau lâche l'ancre à quelques centaines de mètres de la plage. Au loin se dessine la silhouette calcinée d'un château en ruines.

10 Quartus 1667

Petit déjeuner à bord du navire. A noter que le cuisinier est fort doué et c'est avec un repas fort fameux dans le ventre que nous montons dans une petite barque. Sur la plage une vieille femme semble attendre l'embarcation. Plus nous nous rapprochons plus il semble que la vieille dame est en train de pleurer. Quand nous mettons pied à terre elle s'avance vers Kirsten jusqu'à la prendre dans ses bras, des larmes aux joues. Je comprends qu'il s'agit de la nourrice de Kirsten.

Nous allons jusqu'au château où seule une petite partie est restaurée. Dans la cuisine l'ancienne nourrice nous offre un bol de boisson chaude ; un truc assez ignoble je dois dire. Kirsten lui avoue chercher des informations sur sa véritable mère. La nourrice est au courant et

elle lui raconte que la comtesse, la femme qui a été la mère de Kirsten, a aidé une jeune femme à accoucher. Cette jeune femme était gravement blessée par des coups de lames et elle est morte après avoir donné naissance à Kirsten.

Kirsten l'interroge ensuite sur les Filles de Sophie, et la vieille femme lui sort aussitôt une lettre cachetée, déposée il y a quelques semaines, par une femme dont la description fait immédiatement penser à la sage-femme rencontrée près de Seigburg. Dans sa lettre elle donne rendez-vous à Kirsten à Frieburg, à l'auberge du Chien d'Or. Kirsten prévoit aussitôt de repartir vers Insel pour delà-bas rallier Frieburg.

Kirsten et son ancienne nourrice se rendent ensuite au cimetière où sont enterrés tous ceux qui sont morts le jour où le château a brûlé. La femme apprend à Kirsten que le corps de son deuxième frère, Klaus, n'a jamais été retrouvé. Il serait âgé de cinq ans de plus que Kirsten. Nous retournons ensuite au bateau pour reprendre la mer en fin de matinée. Nous arrivons à Insel dans la nuit.

DESTINATION FRIEBURG

11 Quartus 1667

Nous prenons nos chevaux pour descendre vers Frieburg. Alors que nous sommes sur le grand pont de pierre nous croisons cinq cavaliers qui galopent vers Insel. Ils sont conduits par Ignacio, le sale type à ma recherche ; les choses commencent à se corser un peu. Dois-je en informer mes compagnons de voyage ? Je ne suis pas certaine d'avoir le choix même si Wenzel et Irvin sont des connaissances très récentes.

Après le froid de l'Eisen, la pluie. Une bonne grosse pluie. Il ne faudra en plus pas loin d'un mois de voyage pour rallier Frieburg. Enfin par chance nous allons vers le sud, peut-être que les habitants de là-bas ont déjà vu quelque chose qu'on appelle « soleil ».

21 Quartus 1667

Il pleut toujours aujourd'hui. Nous arrivons à une rivière et malheureusement pour nous la plaine de l'autre côté est totalement inondée, de plus les bacs sont immobilisés. De chaque côté de l'immense étendue d'eau des centaines de personnes attendent des jours moins pluvieux, ce qui doit être plutôt rare dans le pays.

Nous finissons par dénicher une petite auberge. Je me précipite à l'intérieur pour profiter du feu. Dans l'auberge se trouve une petite

troupe de comédiens, composée d'une demi-douzaine de personnes. Je me rappelle alors un chariot stationné dehors sur lequel se trouvait l'inscription « Mathias le Magnifique ». Cela doit être la bande de comédiens du dénommé Mathias. Il y a aussi un riche type installé à une table qui semble s'ennuyer ferme.

Près du feu je m'installe à côté d'une charmante jeune femme. Elle a une épée à la ceinture et porte la broche des spadassins. J'engage un peu la conversation et elle se présente sous le nom d'Ilisa. Le riche bonhomme finit par s'approcher et se présenter comme étant Rölf. Quelque chose que je remarque très vite chez Ilisa, outre qu'elle est fort jolie, c'est qu'elle est d'une maladresse assez incroyable, renversant bon nombre d'objets par inadvertance. Dans la soirée un autre voyageur arrive. Un type d'une cinquantaine d'années, à l'air fébrile et un fort accent, probablement castillan. Wenzel et l'avalonien en profitent pour faire une activité dans laquelle ils excellent : picoler. Ils s'enivrent avec le riche marchand jusqu'à finir avachis sur les tables.

LA VIOLENCE DE L'INQUISITION

22 Quartus 1667

Le temps se calme enfin aujourd'hui et je vois apparaître l'astre solaire dans les cieux depuis la première fois en Eisen. La jeune spadassine vient me parler. Elle est tout juste sortie de d'une école de spadassins mineure : l'école de Sthölen. Je fais quelques passes avec elle pour profiter d'une agréable compagnie pendant mon entraînement quotidien. Ilisa se révèle être une fougueuse combattante et finalement très loin d'être aussi maladroit en combat qu'elle l'est dans la vie de tous les jours. Le soir je joue un peu avec elle et Rölf.

23 Quartus 1667

La journée démarre normalement, enfin jusqu'à ce que l'aubergiste descende en jurant à l'endroit où je déjeune avec Kirsten. Il dit que le castillan a été tué. Je me précipite pour voir. Le type est allongé sur le lit avec un couteau planté dans la poitrine. La lame a un manche en os avec un pommeau rond et une étrange croix marquée dessus. J'interroge Wenzel sur cette croix au moment où il arrive. Il blêmit un peu et me dit que cette croix est le symbole des assassins de l'Inquisition.

Je repère des valises alors que Kirsten et Irvin sont entrés dans la petite chambre. Kirsten se penche, en ouvre une et une explosion balaie la pièce. Suit d'une deuxième quand l'autre valise explose à son tour. Ilisa ouvre

la porte épée à la main et d'autres personnes finissent par accourir. Des instruments, du verre et tout un tas de choses sont répandues à travers la pièce alors que je peine à retrouver mon souffle. Des documents finissent de brûler dans la valise. La femme du chef de la troupe de comédiens, Sylvia, et Délice, la mère d'une jeune enfant, comédienne elles aussi, viennent aider. Pour ma part c'est Ilsa qui s'occupe de moi, et malgré la douleur je trouve un certain réconfort à être entre ses mains.

Wenzel pense que le type devait être un scientifique pourchassé par l'Inquisition. Nous fouillons la pièce une seconde fois pour tenter de trouver des éléments qui nous auraient échappés. Kirsten et Irvin pensent que l'assassin est entré par la fenêtre et ils repèrent des traces de pas en bas dans la boue. Un de ses talons laisse une marque singulière dans le sol. Mais très vite les traces se perdent. Wenzel sort de l'auberge pour suivre une autre piste. Kirsten va revenir dans la chambre extraire le couteau coincé dans les côtes tandis que je continue la fouille de la pièce. Je finis par trouver une sorte de toupie gravée d'étranges symboles... probablement un objet Surneth. Ilsa est la seule personne avec moi dans la chambre et par prudence je lui cache ma trouvaille.

Un peu plus tard Wenzel revient à l'auberge. Selon lui un suspect a été vu par des passants tard dans la nuit. Il serait parti vers la ville à quelques heures d'ici. Il se met aussitôt en route avec une ferveur tirant plus sur l'empressement que sur autre chose. Ilsa se propose de nous accompagner. Elle prend son cheval gris et nous voilà tous en route vers la ville.

A LA RECHERCHE DE L'INQUISITEUR

23 Quartus 1667

Nous arrivons en vue de la petite ville en milieu d'après-midi. Elle est entièrement entourée par des murailles. Un grand nombre de tentes sont installées non loin de l'entrée. Nous arrivons aux portes et nous interrogeons les gardes sur le suspect. Il aurait été vu du côté de la cathédrale. Nous allons là-bas sans perdre de temps. Wenzel progresse dans les lieux d'un pas décidé et il finit par tomber sur deux corps. Les religieux qui tenaient les lieux. La sacristie a été retournée et quelques objets semblent avoir disparus.

Le seigneur de la ville finit par arriver avec quelques soldats. Il connaît Kirsten. Celle-ci lui décrit la situation qui nous amène ici et le seigneur ordonne que l'on fasse fermer les portes de l'enceinte.

Il se rend presque aussitôt dans la sacristie et annonce à son retour que l'assassin a volé la relique de la ville. Cette relique se présenterait sous la forme d'un coffret. Alors que nous sortons de la cathédrale un bruit monstrueux envahit les lieux, tous les bancs de prières tombent les uns après les autres et Ilsa part en courant après cette nouvelle maladresse. J'évite de rire en présence de Kirsten et du seigneur local. Je sors sur les pas d'Ilsa pour aller avec elle voir les auberges qui possèdent des écuries.

Nous finissons, deux heures plus tard, par rejoindre nos compagnons au château. Nous y apprenons que le type a été repéré de nouveau. Il serait actuellement sur les toits à l'est et tenterait de s'échapper. Nous nous précipitons jusqu'au quartier en question et nous tombons sans mal sur notre cible. Elle saute de toit en toit, en direction des remparts. Je rentre aussitôt dans une maison pour tenter d'aller l'intercepter. Je me cache derrière une cheminée avec Ilsa, espérant avoir fait le bon choix quant au trajet du fuyard, jusqu'à ce qu'il bondisse sur le toit sur lequel Ilsa et moi sommes planquées.

Je cours pour arriver sur l'arrête du toit. J'arrive devant lui avec une grande rapidité, Ilsa se positionne derrière lui, coupant sa retraite. Il attaque avec une vivacité surprenante. J'arrive heureusement à éviter le coup. Puis je lui en porte un à mon tour. Il fait mouche. Le type saute aussitôt sur un autre toit. Je me lance derrière lui... mais malheureusement je n'ai pas prise assez d'élan et je me retrouve suspendue au-dessus du vide, accrochée à la gouttière. Je vois le type faire un bond prodigieux de presque huit mètres et atteindre les remparts. Il s'apprête à sauter par dessus les remparts et à ce même instant un éclair blanc le percute et il chute au-delà des remparts.

Je peine à remonter sur le toit quand une main se tend vers moi. Je relève la tête et je vois la jolie Ilsa. Elle m'aide à remonter. Je la gratifie d'un charmant sourire et nous redescendons pour aller jusqu'à l'endroit où le présumé assassin a été foudroyé. Je suis admirative de l'agilité d'Ilsa sur le toit, qui se déplace avec grande aisance. Mais je manque d'éclater de rire au moment où elle manque de dégringoler dans les escaliers, pourtant très praticables.

Sur les remparts le type s'avère être le voleur de la relique et portait sur lui une sorte de liste, dont les trois premiers noms sont barrés. Sûrement sa liste de victimes, et, malheureusement, trois d'entre elles sont donc déjà tombées sous ses coups. La mort de l'assassin reste quand même très étrange. Nous passerons la nuit au château avant de redescendre demain vers notre auberge.

LE DÉBUT D'UNE BELLE ROMANCE

24 Quartus 1667

Retour à l'auberge. Nous apprenons que le chemin vers Fribourg sera de nouveau ouvert demain ou après-demain.

25 Quartus 1667

Dans la nuit je suis réveillée quand quelqu'un vient se glisser dans mon lit. Je commence à saisir mon arme, mais je me ravise très vite. Il s'agit d'Ilsa, complètement bourrée. C'est alors que je remarque que Kirsten n'est pas encore dans son lit. Son sommeil doit être très troublé par toutes ces dernières révélations.

Au matin je me réveille avec Ilsa à côté de moi. Je suis un peu gênée par la présence d'une autre fille dans mon lit, enfin devant l'eisenor, mais Kirsten ne dit rien. Ilsa croit un instant qu'elle a mal compris les choses et que je ne suis pas attirée par elle. Je dépose un baiser sur ses lèvres pour lui montrer que j'apprécie sa compagnie. Elle se rendort presque aussitôt. L'alcool ne lui réussit pas sur tous les points. Je sors du lit et je montre alors la toupie à Kirsten, qui me dit qu'il faudra tenter plus tard de savoir de quoi il s'agit.

Un peu plus tard dans la matinée, alors que nous profitons d'un bon petit-déjeuner, Ilsa nous rejoint en bas la tête sûrement encore douloureuse. Elle fait tomber un papier de sa poche en s'installant à table. Elle le lit et sur son visage s'affiche un grand étonnement. Elle me montre le papier. C'est un acte de propriété d'un manoir à Fribourg. Je ris intérieurement en comprenant tout d'un coup qu'elle a dû gagner un pari contre le riche Rölf.

26 Quartus 1667

Nous repartons vers Fribourg avec une nouvelle personne dans nos rangs, la maladroite, mais charmante, Ilsa, ma nouvelle amante. Cette histoire avec elle me remonte le moral. Le soleil qui brille dans le ciel finit d'effacer la mélancolie qui m'avait gagné quelques temps. Mais désormais c'est Kirsten qui semble avancer avec le visage sombre.

LE SUPERBE MANOIR D'ILSA

6 Quintus 1667

Nous arrivons à Fribourg après dix jours de voyage. Le temps a été très agréable pendant ces dix jours. Ilsa et moi nous sommes montrées moins discrètes, de jour en jour, quant à la relation qui nous lie.

A première vue Fribourg est une immense ville. On dit qu'elle abrite plusieurs centaines de milliers d'habitants, presque six-cent-mille au total. Au centre de la cité se dresse une immense tour d'os. Il y a quatre années Nicklaus Träge est devenu l'Eisenfürst de Fribourg. Il serait installé dans la célèbre tour d'os. Sur le chemin qui descend vers les premières maisons, Ilsa nous parle un peu de l'endroit où elle a grandi. De nombreux problèmes de violence secoueraient la ville depuis un peu plus de deux ans. Il faut dire que d'immenses bidonvilles jouxtent la ville par endroit. Ilsa nous dit que la ville aurait une devise, extrêmement appliquée : « Pas de question ! ».

Nous commençons à discuter de notre future organisation. Nous tombons d'accord sur le fait de passer au manoir gagné par Ilsa avant de se disperser dans la ville. Kirsten est assez pressée d'aller au Chien d'Or. En route plusieurs jeunes nous suivent des yeux avec un air malandrin. Quelques regards à droite et à gauche permettent aisément de comprendre que la violence est très présente dans les rues de la ville.

Nous arrivons au manoir. Il s'agit d'une superbe maison à deux étages. Elle est en excellent état et semble être très bien entretenue. Une grosse tête de dragon sert de heurtoir. Je fais une révérence moqueuse à Ilsa pour qu'elle aille frapper à la porte. Elle manque de se vautrer dans les marches... mais alors qu'elle s'apprête à saisir le heurtoir, la porte s'ouvre. Un vieux majordome se tient devant Ilsa Josken. Je regarde par dessus l'épaule d'Ilsa le bel intérieur du manoir. Le majordome se présente sous le nom d'Ottrich Faüser et il nous souhaite la bienvenue au manoir Drackenheim.

Après les brèves présentations le majordome va nous conduire aux dépendances pour que nous y installions les chevaux en attendant de les installer dans une des écuries de la ville. Ensuite il nous emmène visiter l'intérieur du manoir. L'endroit est très bien tenu. Il y a une douzaine de chambres, une cave à vin, une bibliothèque, un salon et une grande salle de réception. C'est vraiment gigantesque comme baraque. Il y a cependant une obligation qui va avec le titre de propriétaire : le majordome restera dans le manoir jusqu'à sa mort. Ce n'est pas une obligation terrible vu le talent de celui-ci.

Ottrich va conduire Ilsa jusqu'à la chambre des maîtres, une superbe grande chambre, et il va faire préparer quatre chambres pour tous les autres. C'est en redescendant qu'un mauvais geste d'Ilsa va faire chuter un vase, qui se brise sur le sol. Ilsa commence à pleurer et court vers sa chambre presque aussitôt. Cela doit lui faire drôle de se retrouver avec un tel patrimoine entre les mains. J'irai la voir un peu plus tard, elle a peut-être besoin d'être un peu seule le temps de digérer un peu son nouveau statut.

Le majordome s'enquiert alors un peu plus de savoir qui nous sommes et s'étonne de voir une Pösen dans le manoir de sa maîtresse. Il nous parle un peu de la ville. Il nous dit qu'elle est peu sûre. Cependant les habitants fonderaient de grands espoirs en la personne de madame Probst, la nouvelle administratrice de la cité. C'est une femme célibataire âgée de moins d'une trentaine d'années. Une femme qui aurait beaucoup à faire pour se faire pleinement accepter à Frieburg. D'après M. Faüser il y a deux types de gardes dans les rues de la ville : une milice bourgeoise assez brutale et une milice de jeunes gens, les Chiens de Veille. Ces derniers portent des chemises noire et blanche. Ils sont armés de Panzerfaüst. Ils seraient assez proches de la Rose et Croix, un ordre chevaleresque montagnois.

Je demande à Kirsten un peu de temps et je me dépêche d'aller voir Ilsa. Elle est terrifiée par la situation. Je la rassure par quelques mots et gestes tendres avant de rejoindre Kirsten et de filer vers le Chien d'Or.

DES SECRETS QUI S'EXPOSENT

6 Quintus 1667

Mais alors que nous avons à peine quitté la maison, nous apercevons quatre types qui mettent à mal Ottrich. Nous bondissons dans le tas pour lui venir en aide. Les agresseurs s'enfuient avant même que le combat commence. J'entends juste un des gars dire au vieux bonhomme : « Oublies pas la thune que tu dois ! ». Ces types sont donc des racketteurs. Nous ramenons le majordome vers le manoir qui nous explique en chemin que ces jeunes gens sévissent sur le quartier entier depuis quelques temps. Nous allons faire plus attention à ces petites bandes de voyous. Pas question de laisser des comportements aussi infâmes se répandre sans rien faire.

Après avoir déposé Ottrich au manoir, Kirsten et moi partons pour de bon vers le Chien d'Or. La nuit a commencé à tomber. En chemin nous passons devant des jardins qui sont envahis de jeunes femmes, sûrement des Jenny's, des prostituées regroupées au sein guilde. A l'intérieur du Chien d'Or nous retrouvons un grand nombre de Jenny's. Je vais jusqu'au comptoir. Une jolie jeune femme me sert un verre de vin et une bière avec un sourire. Je réponds à son sourire avant de lui dire que nous sommes à la recherche d'une dame. Je lui fais la description d'Arztwig et je l'informe que Kirsten voudrait la rencontrer. La serveuse nous dit d'aller à l'étage.

A l'étage nous rencontrons assez facilement la sage-femme dans une petite pièce. Kirsten m'autorise à rester dans la pièce à condition de fermer ma bouche, sur le moment, mais aussi pour la suite. La sage-femme commence alors un récit sur les origines de Kirsten. Elle lui dit que sa mère de sang s'appelait Svanhilde. C'était une Fille de Sophie qui avait échappé à la surveillance de l'organisation. Elle était la fille d'un riche marchand du Pösen. Le géniteur lui serait le fils d'un seigneur habitant non loin du manoir des parents adoptifs de Kirsten. C'est ce seigneur en question qui aurait fait tuer Svanhilde, cela après la mort de son fils sur un champ de batailles. Le fils portait le nom de Kerenstorm von Toller.

Après son récit sur le passé de Kirsten, la sage-femme se lève et va se placer non loin de la fenêtre. Elle nous demande si nous souhaitons devenir des Filles de Sophie. Elle a du lire des doutes sur nos visages et commence à nous parler de l'organisation. Elle nous désigne les Jenny's et nous dit qu'elles sont des Filles de Sophie. Elle nous dit que l'organisation détiendrait un héritage mystique, un pouvoir de percevoir le passé et l'avenir, et, d'autre part, l'organisation serait un réseau d'entraide entre femmes. Les devoirs des Filles de Sophie seraient les suivants : protéger ses sœurs, les accueillir, tuer les sorciers, combattre les Syrnych et Légion.

Kirsten interroge alors Arztwig sur les Syrnych. La sage-femme part dans un long récit. Elle nous affirme que la chute du mur des Syrnych sonnerait l'arrivée du quatrième Prophète. Elle nous dit aussi qu'à chaque Prophète il y a eu une Oracle. Chaque Oracle prévoyant l'arrivée du prochain Prophète. La première Oracle s'appelait Sophie, descendante de la Dame du Lac. Cependant le troisième Prophète n'aurait pas été le bon. Il aurait été remplacé par un agent de Légion. De plus, il y a sept-cents ans, les Filles de Sophie seraient à l'origine de la Peste Blanche, sans vraiment le vouloir, d'une maladie qui aurait tué un tiers de la population mondiale. La maladie aurait tué les gens marqués par les Syrnych. Cependant la sage-femme a peu d'informations sur les Syrnych proprement dits.

La sage-femme commence à partir dans une vision assez sombre de l'avenir, puis, tout d'un coup, elle lâche qu'il y a un espoir et se tourne vers moi. Je m'enfonce dans le fauteuil sous les regards convergents d'Arztwig et de Kirsten. La vieille femme me dit que l'Oracle m'a vue dans ses visions, mais qu'elle n'en sait pas plus. Cette histoire d'être de Lumière me préoccupe de plus en plus.

Peu de temps après nous laissons Arztwig avec la promesse de revenir la voir pour l'informer de notre décision vis-à-vis des Filles de Sophie. Une fois dans un endroit tranquille je stoppe Kirsten. Je lui confie mon secret au sujet de la poursuite lancée à mes trousses par Villanova. Elle ne semble pas plus surprise que cela, même s'il est toujours lire les réelles émotions des eisenors. Nous rentrons ensuite au manoir.

Je frappe à la porte de la grande chambre. Je m'attends à essayer de rassurer Ilsa sur sa nouvelle fortune, mais au lieu de cela, la porte est à peine ouverte qu'elle me tire à l'intérieur de la chambre. Elle m'embrasse et commence à me déshabiller avec une rapidité surprenante. Je la suis dans cette nouvelle approche des ébats amoureux. Je passe avec Ilsa une nuit des plus agréables, une vraie nuit d'amour.

LA BANDE DES LOUPS NOIRS

7 Quintus 1667

Au matin Wenzel et Kirsten s'engueulent. Irvin, Ilsa et moi voyons passer Wenzel à travers l'entrée alors que nous avons quitté la table du petit déjeuner quelques instants avant pour un peu plus de tranquillité. Dès notre retour vers la salle à manger Kirsten nous informe que Wenzel a quitté l'équipe. Apparemment Kirsten reste assez fumasse sur le fait que Wenzel l'ai appelé « ça ». Visiblement cela ne lui a pas plu du tout... enfin ça m'aurait fait de même.

Le calme revenu nous discutons un peu de la suite. Nous décidons de contacter la Rose et Croix pour les problèmes de racket du quartier. La bande de racketteurs se ferait appeler les Loups Noirs d'après Ottrich. Le programme de la journée sera donc le suivant : bains et soins avec Ilsa le matin pour ma part et visite du quartier général de la Rose et Croix l'après-midi. Ilsa veut profiter de l'occasion pour voir son père durant l'après-midi.

Après une matinée tranquille, nous nous rendons vers les Roses et Croix. Les Roses et Croix sont des combattants élitistes. Ils ont adopté le romanesque chevaleresque comme mode de vie.

Indépendants, ils ne se rattachent ni à la noblesse ni à la bourgeoisie. Le bâtiment que ces fiers chevaliers occupent est une forge. Sur la devanture se trouve le symbole de l'organisation. Un type à la main gantée avec une chevalière, nous conduit à l'intérieur du bâtiment, jusqu'à une grande table. Nous nous asseyons. Le type commande à boire et revient s'installer à la table. Il se nomme Hans Brackhauer et c'est un chevalier. Il connaît peu de choses sur les Loups Noirs et nous dit d'aller voir les Chiens de Veille pour plus d'infos.

A la fin de la conversation, s'inquiétant de l'identité de Kirsten, il va chercher un autre homme à la longue barbe noire qui porte un tablier de cuir. Il s'appelle Dietrich Proust. Il est le chef de ce chapitre de la Rose et Croix. Dietrich témoigne un grand dévouement envers la famille Pösen et dit à Kirsten qu'elle sera toujours la bienvenue. Nous le quittons pour aller voir les Chiens de Veille.

Sur un des flancs de la ville, à la limite des taudis, dans un grand bâtiment en pierre, se trouve le quartier général des Chiens de Veille. Nombre d'entre eux sont armés de Panzerfaüst. Nous sommes accueillies et conduites vers le capitaine Kelby Loring. C'est un type de près de deux mètres de haut, une véritable montagne humaine. Nous l'interrogeons sur les Loups Noirs. Il nous conseille d'éliminer les chefs avant qu'ils ne s'organisent pour se venger sur la population.

Nous retournons vers le manoir et discutons de la manière d'aborder le problème des Loups Noirs. Kirsten souhaite s'entretenir avec Ottrich avant de passer à l'action. Moi je prévois d'aller les espionner la nuit. Sur le chemin du retour, de manière discrète, j'informe Kirsten de mon besoin de revenir sous l'identité de Miranda pour que mes poursuivants ne perdent pas totalement ma trace. J'irai au Chien d'Or pour me changer. A la nuit tombée, si je ne suis pas revenue au manoir, c'est à cette auberge que Kirsten pourra venir me chercher.

Dès notre arrivée au manoir, nous allons parler à Ottrich. Les Loups Noirs seraient là depuis un an selon lui mais le racket organisé ne se fait que depuis un mois. Leurs demandes sont d'ailleurs excessives et de nombreuses familles ont quitté la ville. Le lendemain le majordome ira se renseigner sur les maisons du quartier et Irvin jouera le garde du corps du vieux bonhomme. En attendant je vais faire un tour dans le quartier, Kirsten me rejoindra plus tard pour aller voir les maisons récemment abandonnées.

Lors de ma ballade dans le quartier je suis suivie par des membres des Loups Noirs. Mais aucune agression de leur part n'est opérée. Un peu plus tard je pars avec Kirsten pour explorer les deux maisons repérées par mes soins.

L'une des deux est déjà occupée par une autre famille. Dans la deuxième, qui comporte plusieurs logements abandonnés, le gestionnaire des lieux accuse un certain Redmund Erhart d'être responsable de tout cela. De retour au manoir, Ottrich nous apprend que Redmund est un des plus grands marchands de la ville. C'est aussi un des plus importants mécènes de la garde.

Ilsa rentre tard et un peu égayée par l'alcool. Elle me saute au cou. Il est fort possible que les jours à venir soient bien occupés. Une douce nuit de câlins dans les bras d'Ilsa me fera le plus grand bien. D'autant plus que je vais devoir me mettre à mon nouveau rythme dès cette nuit. Il serait bien qu'Ilsa soit partante pour une bonne nuit de sexe, ainsi que pour un réveil vers midi qui me calerait bien sur mon nouvel emploi du temps. Il faut que je lui demande si elle veut espionner aux alentours du Chien d'Or avec moi et mener notre enquête sur le gros salaud d'Erhart. Je ne compte pourtant pas lui avouer pour Miranda, par peur de la mêler à toute cette sale histoire.

TENTATIVE D'ASSASSINAT

8 Quintus 1667

Ilsa commence à s'inquiéter de savoir comment elle va régler les dépenses engendrées par le manoir. Il n'y a pas de quoi s'en faire à mon avis mais je doute qu'elle veuille partager mon point de vue.

Le soir je me rends du côté du Chien d'Or pour surveiller le coin. Je quitte les lieux vers minuit sans qu'aucun incident ne se soit produit ou qu'un quelconque événement est attiré mon attention. Je m'endors assez vite dans les bras d'Ilsa.

Tout d'un coup je me réveille. Mes sens sont en alerte. J'entends un faible bruit et je perçois une lumière dissimulée. Quelque chose d'anormal se passe. Une lame se plante dans le lit au moment où je bondis de côté. J'entends un cri qui provient de la chambre de Kirsten. Je désarme mon agresseur, un type vêtu de noir et portant un chapeau de la même couleur. Celui-ci sort alors un pistolet et me tire dessus. La balle me siffle aux oreilles puis le tireur s'élance vers la porte. Un objet vole dans l'air et manque de le toucher. Je bondis hors de la chambre et l'accule contre la rambarde. Il s'empare d'une épée sur un présentoir et m'engage au corps à corps. Je tente de le pousser dans les escaliers mais il parvient à esquiver mes coups. Puis un objet métallique le frappe au visage. Il grogne et m'attaque avec férocité. Je parviens à esquiver le coup. Je pare son attaque suivante et contre-attaque aussitôt. Touché en pleine poitrine il bascule par dessus la rambarde et s'écrase un peu plus bas. Il est mort.

Je me précipite dans la chambre de Kirsten qui a tué son adversaire. Nous ne pourrions donc pas les interroger pour savoir qui ils étaient et qui les a embauchés. Nous les fouillons. Quelques babioles, les deux pistolets, des balles et deux bourses contenant pas loin de cent guilders. On ne peut pas dire qu'ils étaient pauvres et quelqu'un a dû les payer grassement pour commettre leur méfait.

Alors que nous transportons les deux cadavres, Wenzel et Irvin rentrent au manoir. Ils sont trempés. Ils transportent deux gros sacs qu'ils disent avoir trouvé lors d'une enquête sur les Loups Noirs. Les choses ne se seraient pas passées en toute tranquillité puisqu'ils ont été attaqués par un spadassin montagnois. Wenzel et Irvin se chargent de transporter les lourds cadavres en dehors du manoir.

Quand Wenzel revient et commence à parler à Kirsten tout le monde s'empresse de monter à l'étage. Il finit par s'excuser auprès de Kirsten, après que celle-ci se soit placée devant lui dans l'escalier. Les excuses sont maladroitement mais bon

Kirsten va s'installer dans ma chambre pour plus de sécurité. Ottrich s'installe en haut des escaliers avec un tromblon dans les mains. Elvin s'assoit à ses côtés. Des précautions commencent à être prises pour pallier à de désagréables surprises.

ASSAUT CONTRE LE MANOIR D'ILSA

9 Quintus 1667

Au petit déjeuner nous nous interrogeons sur la nature des assassins et leur potentiel commanditaire sans trouver de réelle réponse. Nous décidons donc de nous reporter sur un problème plus immédiat : les Loups Noirs. Nous projetons de nous séparer en deux groupes, un de nuit et un de jour pour semer le trouble chez nos adversaires. Je propose à mes compagnons de tenter de me faire engager par les Loups Noirs sous l'identité de Miranda. Notre but final étant de faire tomber les Loups Noirs et leurs chefs pour mettre Ilsa à la tête du quartier. Je demande à mes compagnons de m'acheter une ceinture pour les pistolets. Quant à Kirsten nous allons installer son lit dans la grande chambre d'Ilsa et moi, au cas où d'autres assassins se pointeraient.

9 Quintus au 14 Quintus 1667

Je prends l'identité de Miranda pour tenter de me faire embaucher dans la bande de voyous qui sévit dans le quartier. Mais ils embauchent seulement quelques brutes peu fines pour reprendre le contrôle du quartier. J'apprends, en laissant trainer mes oreilles, que les Loups Noirs attendent des renforts lourds sous peu. En ma présence quelques lieutenants de la bande s'expriment sans méfiance. C'est ainsi que j'apprends qu'un certain Félix Dupaix serait le chef des Loups Noirs. Axel, Willem, Déméter et Paul sont les fameux lieutenants de la bande. Il y a une grande tension entre Axel et Willem face à une fille du nom de Déméter.

Très vite le nombre de Loups Noirs diminue dans le quartier. Les deux brutes, Wenzel et Irvin, font le ménage. Par un heureux hasard j'ai rencontré Félix Dupaix. Il est venu voir ses lieutenants pour leur annoncer qu'une attaque massive aurait lieu sur la place du marché pour remettre le quartier sous contrôle et que de « lourds renforts » seraient bientôt présents pour assurer la victoire. Je rentre vite avertir mes compagnons, car s'ils veulent débouler dans le quartier demain c'est que les fameux renforts lourds tenteront de se charger de nous ce soir.

De retour au manoir, Ilsa m'informe que Hans, un type de la Rose et Croix, est venu informer tout le monde que des mercenaires montagnais et vodacce s'attaqueront au manoir sous peu. Hans se battra à nos côtés ce soir. Kirsten et moi nous lançons quelques vacheries sur nos histoires amoureuses, ou leur absence, pour évacuer la tension qui commence déjà à naître. Ce soir il faudra être tous prêts et nous ignorons encore quels est le nombre de mercenaires qui s'attaqueront au manoir.

14 Quintus 1667

Peu après minuit nos adversaires arrivent. Nous nous sommes répartis dans la maison et quelques-uns sont même dehors pour prendre les adversaires par derrière. Soudain un lourd bélier percute la grande porte d'entrée. A l'étage Elvin tire en salve sur les assaillants. Un coup de tromblon retentit au moment où la porte s'effondre.

Je me porte vers un premier adversaire. Il s'écroule après que ma lame lui soit passée à travers le front. J'enchaîne aussitôt sur un autre. Il tombe à son tour, la gorge tranchée. Deux tirs de pistolet se fichent dans mon armure. Je bondis sur un borgne. Je feinte l'attaquer avec mon épée courte et au moment où il pare le coup j'envoie le véritable coup avec ma slavonne. Il tombe, surpris par la manœuvre. L'un des deux survivants s'enfuit. L'autre n'arrive pas à se désengager et se fait transpercer par la lame d'Ilsa. Quelques instants plus tard tous les adversaires sont à terre. Le sang coule sur les pavés. Une odeur amère envahit l'air. Irvin a rattrapé le dernier gars et l'a fait prisonnier.

LA FIN DES LOUPS NOIRS

14 Quintus 1667

Les corps sont entassés dans la ruelle fermée à l'arrière du manoir. Le type de la Rose et Croix est rentré chez lui peu de temps avant pour aller soigner la blessure qui lui a été infligée un peu plus tôt dans le combat contre les Loups Noirs. Le prisonnier est quant à lui enfermé dans une pièce, des questions lui seront posées plus tard. En attendant nous allons nous reposer car la journée de demain risque d'être aussi agitée.

15 Quintus 1667

Réveil de bonne heure pour se rendre sur la place du marché. Nous nous dissimulons à divers endroits. En début de matinée, comme prévu, la bande des Loups Noirs débarque. Ils commencent à mettre le bordel. Quand, tout d'un coup, l'un d'eux s'écroule au sol. Il vient de se prendre un coup de pique. Quelques habitants du quartier, une trentaine, se rebellent contre les voyous. Nous ne faisons que contenir les voyous pour les empêcher de faire du mal aux habitants. Les Loups Noirs finissent par déguerpir... à poil. Ilsa a ouvert une fenêtre pour les insulter copieusement lors de leur fuite. La voir en vie a dû mettre un nouveau coup au moral des vandales.

Alors que les Loups Noirs s'enfuient du marché sous les insultes et les jets d'objets divers, une explosion retentit. Cela provient de l'entrepôt près du fleuve. Nous allons voir sur place l'importance des dégâts. L'entrepôt est complètement rasé. Je commence à m'éloigner vers le manoir en compagnie d'Ilisa, mais nous sommes interpellés par un homme en uniforme. Une petite discussion s'en suit entre le capitaine des gardes et la cheffe improvisée de la milice locale. La conversation ne va heureusement pas durer très longtemps et nous allons pouvoir vite rentrer chez nous.

Évidemment les choses ne se déroulent jamais comme prévues, et plutôt que de rentrer au manoir pour nous reposer un peu et souffler, nous allons à l'hôtel de ville pour faire les déclarations administratives au sujet du manoir et de la destruction de l'entrepôt.

Au moment où nous nous apprêtons à quitter le bâtiment une jeune femme apparaît à l'entrée et se dirige vers nous. Elle a les cheveux sombres et un air austère. Il s'agit de Mademoiselle Probst, l'administratrice de la ville. Elle vient se présenter à Kirsten. Ilsa s'incline et manque de déclencher une catastrophe avec la lame de son épée, si ce n'est que Kirsten intervient pour empêcher la lame de remonter en posant son doigt dessus.

Mademoiselle Probst nous invite tous à un bal demain soir à l'hôtel de ville. Le rendez-vous est en début de soirée. Sur le chemin du retour vers le manoir Ilsa s'inquiète déjà de la future soirée.

Tandis que Kirsten, Wenzel et Irvin vont interroger le prisonnier, je vais prendre un bon bain chaud avec Ilsa. Le moment de détente serait idéal si la tuerie d'hier soir ne hantait pas mes pensées.

En début d'après-midi une lourde pluie s'est mise à tomber. C'est ce moment que choisit Ilsa pour aller chez la tailleuse de vêtements se faire confectionner une robe. Je l'accompagne. La pluie ne cesse pas de la journée. Heureusement nous avons eu le temps de faire nos emplettes. La robe d'Ilsa sera assez simple mais taillée dans un tissu de grande qualité. Il faudra revenir le lendemain à la boutique pour prendre la robe terminée.

UN BAL QUI S'ANNONCE RATÉ

16 Quintus 1667

Réveil très tôt au matin pour aller m'entraîner et chasser mes pensées noires. Un peu plus tard je vais faire la séance d'essayage final de la robe avec Ilsa. L'après-midi se passe tranquillement. En fin d'après-midi nous revenons au manoir. C'est alors que Kirsten nous informe que le premier valet d'Erhart serait un roux du nom de Gussman. C'est lui qui aurait engagé les mercenaires pour nous tuer. Le mercenaire prisonnier a été relâché.

Avant la soirée, Ilsa vient m'offrir un joli collier d'or et d'argent au centre duquel est sertie une belle pierre précieuse noire. Une charmante attention qui me touche plus que je ne le montre.

En début de soirée nous nous rendons tous à l'hôtel de ville. La soirée semble avoir été prévue pour pas mal de monde mais il n'y a pas foule. Des gens ne sont peut-être pas venus pour marquer leur opposition face à Mademoiselle Probst. Il faut dire que la fête est loin d'être somptueuse. Les moyens financiers et humains ne sont pas au rendez-vous. A la vue du banquet il devait y avoir pas moins de deux-cents personnes attendues... là si il y en a une quarantaine c'est déjà bien.

A la soirée Mademoiselle Probst est accompagnée du capitaine de la garde. J'aperçois quelques visages connus et je commence à faire un rapide tour des différents invités quand un type vient se présenter à Kirsten. C'est un envoyé de Fraü Pösen à Frieburg.

Wenzel manque l'incident diplomatique en évoquant la vie privée de la dirigeante du Pösen, mais heureusement les choses ne vont pas dégénérées. Je finis par penser que le jour où nous auront besoin qu'une action diplomatique échoue, Wenzel sera alors notre meilleur élément. Je suis Kirsten à quelques pas. L'envoyé du Pösen présente le fils de l'Eisenfürst de la ville de Sieger à Kirsten. Un type sombre et désabusé qui s'appelle Logan Sieger. Nicklaus Träge semble être un modèle pour lui.

Alors que je déambule aux côtés d'Ilsa dans la soirée, une vodacce vient parler à ma compagne. Elle s'appelle Christina Bianco et c'est une artiste sculpteuse. Elle recherche sûrement un mécène sans vraiment le dire à aucun moment. Elle a été sur l'île de Villanova pour y étudier, tout comme moi. Je suis contente de pouvoir parler à quelqu'un pour évoquer mon pays natal.

Le type de la Rose et Croix qui nous a épaulés lors de l'attaque des mercenaires est présent. Il discute avec deux types apparemment du Vendel. Dans un coin un vieil officier bien entamé par l'alcool marmonne dans son coin. Nous continuons à faire le tour des invités. Un sorcier Porté est présent. Il serait le représentant d'un Eisenfürst au centre de l'Eisen. Nous faisons la rencontre d'une jeune spadassine. Elle est un membre de la guilde des Explorateurs. A son nom on devine son origine montagnoise : Madeline Dubisset. La « fermière » à côté d'elle n'est autre qu'une forgeronne de Drakeneisen du nom de Martina. Cette dernière écoute mais parle peu. Quant à la spadassine elle est fort jolie mais peu commode. Je l'ai vu rembarrier sèchement deux jeunes gens qui la draguaient au cours du début de soirée.

Puis on nous présente aussi Heimrich, un des plus riches marchands de la ville. Un homme devenu riche grâce à la contrebande à ce qu'il paraît. Puis nous terminons notre tour des présentations par un type costaud aux moustaches épaisses. C'est cette crapule de Redmund Erhart. Il fait quelques allusions sur les « dangers de la ville ». Quelques commentaires de ma part et il se raidit un peu.

L'INVITATION À REJOINDRE LES FILLES DE SOPHIE

16 Quintus 1667

Alors qu'Ilisa est partie manger, Mademoiselle Probst nous invite à la suivre, Kirsten et moi. Elle nous conduit dans un petit salon. Elle nous révèle être la responsable des Filles de Sophie pour l'Eisen. Elle nous prie de rejoindre les Filles de Sophie, notamment parce que quelqu'un doit nous parler. Mais elle reste assez évasive à ce sujet. Elle nous dit que nous sommes importantes pour Théah. J'ai l'impression qu'elle en fait beaucoup, mais bizarrement ce n'est pas la première personne à nous dire cela.

Kirsten l'interroge sur les buts des Filles de Sophie. Mademoiselle Probst avoue que l'organisation a deux buts : un « connu » et un autre plus secret mais aussi plus important. Le but avoué des Filles de Sophie est d'œuvrer à l'émancipation des femmes et le partage du pouvoir avec les hommes. Cependant le but secret et mystique de l'organisation est d'empêcher à tous prix le retour des Syrnych, les empêcher qu'ils sortent de leur prison. L'ordre des Filles de Sophie est dirigé par l'Oracle, la quatrième actuellement. Selon l'Oracle l'arrivée du quatrième Prophète signifierait la fin de Théah. Et Kirsten et moi aurions un rôle à jouer pour éviter cette fin. C'est pour cette raison que Mademoiselle Probst nous demande une nouvelle fois de nous rallier à l'ordre.

Mais Kirsten est toujours hésitante. De mon côté mon choix est déjà fait depuis bien longtemps. Après quelques instants de réflexion Kirsten et moi allons finir par accepter l'offre. Il faudra quelques temps pour organiser la cérémonie d'introduction dans l'ordre des Filles de Sophie.

Kirsten, avant de quitter Mademoiselle Probst, l'interroge sur la Guilde des Explorateurs. C'est une guilde récente qui cartographie les côtes. Selon Wilma l'intérêt pour les artefacts Syrnych tient plus de l'archéologie que de la soif de pouvoir. En soi les objets Syrnych ne sont pas dangereux et ils ne mettraient pas en danger le voile qui maintient les Syrnych dans leur prison.

UNE NOUVELLE MENACE

1 Sextus 1667

Quelques jours ont passé depuis le bal. Nous sommes installés au manoir quand Wenzel fait irruption en début de soirée. Cela fait plusieurs jours que nous ne l'avions pas vu. Il est en compagnie de son oncle : Siebel et demande à ce qu'on l'héberge quelques temps. Siebel nous donne quelques nouvelles de la ville de Seigburg.

Après le repas, installés dans un petit salon, Wenzel débute un discours avec gêne sur un mouvement politique secret. Siebel finit par reprendre la parole pour nous parler plus ouvertement de la Rilascaré. Il affirme que cette organisation est née le jour où le pacte avec les Syrneth a été pris. La Rilascaré aurait été liée aux Filles de Sophie pour amener le premier Prophète au pouvoir. La Rilascaré aurait acquis une branche politique bien plus tard.

Siebel a appris que nous nous intéressions aux Filles de Sophie et que nous combattons d'une certaine façon les forces des Syrneth. Selon lui il y a une terrible menace qui est en train de grandir. Il s'agit d'un complot international réunissant une douzaine de puissants de ce monde dont le seul connu est cette pourriture infecte de Villanova. Le NOM serait le nom de cette organisation. Cette organisation aurait déjà une belle implantation dans divers territoires et serait introduite dans de nombreux réseaux. Siebel m'avoue que je suis la cible prioritaire du NOM. Mais pourquoi ? Il n'en sait rien. Ce peut-il que cela soit lié aux affaires passées avec Villanova ?

Siebel nous avoue qu'il aimerait que son neveu nous suive dans nos aventures au nom de la Rilascaré. Mais quelques moments plus tard Kirsten et Wenzel sont déjà en train de s'engueuler. Wenzel finit par quitter le manoir, et de façon définitive notre groupe.

PENSÉES INTIMES DE MIRANDA

Je sais qu'il faut que Villanova continue de me poursuivre. Pour que le salaud lancé à mes trousses ne perde pas tout espoir, je vais devoir redevenir Miranda. Cela ne me demandera peut-être pas beaucoup de temps, mais il faut me faire remarquer en ville sous ma réelle identité. Je vais essayer de m'y atteler vite, usant de la nuit pour nos investigations, de la matinée pour me reposer et de l'après-midi pour paraître sous l'apparence de Miranda.

Ce petit jeu ne va pas être simple. D'une part je vais devoir convaincre Kirsten de la nécessité de m'absenter régulièrement, d'autre part la discrétion va être ma meilleure arme pour ne pas ramener ma propre piste jusqu'à la demeure d'Ilisa.

Au sujet de Phénix, j'ai le sentiment que Frieberg peut se révéler un cadre idéal pour développer ce personnage qui n'est autre qu'un moi-même un peu plus libéré. La flamboyance, l'énergie et le romantisme de Phénix pourraient se montrer à la vue de tous avec panache. Mon ardeur se renouvelle avec les beaux jours, la vie citadine et les câlins d'Ilisa.

Quant aux Filles de Sophie, l'histoire semble complexe. J'ai de bonnes raisons de les rejoindre, mais Kirsten semble réticente à cette idée. Pourtant je pense qu'elle suit des idéaux proches de cette organisation secrète. Son manque de confiance dans les autres, et son amertume vis-à-vis des Filles de Sophie, doivent jouer dans la balance. C'est comme ça que je le vois. Cependant, si nous nous lions toutes deux à cette faction, je suis persuadée que nous trouverons de nouvelles raisons d'agir ensemble. Reste à savoir si nos autres compagnons vont entrer dans la confiance ou non.

LIVRE IV
AU SERVICE DES
FILLES DE SOPHIE

CÉRÉMONIE TROUBLÉE

3 *Sextus 1667*

La cérémonie d'introduction dans les rangs des Filles de Sophie va bientôt commencer. Nous sommes dans un champ un peu à l'écart de la cité. Trois femmes sont présentes sur place, dont la sage-femme Arztwig, et elles ont monté un petit campement. A la nuit tombée un carrosse s'approche et Mademoiselle Probst en descend. Celle-ci nous remet un coffret avec une miséricorde en cristal : c'est une arme féérique.

Lors de la cérémonie on se pique avec la pointe d'une lame pour faire tomber une goutte de sang dans des coupelles en argent avec chacune une dague, une qui m'appartient et l'autre qui est la possession de Kirsten. Ma dague et celle de Kirsten se teintent de rouge, signe que nous aurons à mener une grande bataille au nom de l'organisation. Alors que le liquide coule dans ma gorge je me sens comme transportée hors de mon corps.

Lors de ma dé-corporation je me vois filer au-dessus de l'Eisen, puis survoler la mer jusqu'à un immense port aux bâtiments de bois rouge avant de continuer vers une île-montagne. Là je vois un immense arbre sous lequel se trouve un homme aux cheveux gris avec deux corbeaux et un loup près de lui. Il me sourit. Je ne sais pas pourquoi mais je suis certaine que j'aurai à aller là-bas un jour. Mais pourquoi ? Qui est cet homme ? Alors que des questions se bousculent je reviens à moi sous des regards inquiets.

Kirsten a été transformée par la magie des Filles de Sophie lors de son rituel. Elle aurait hérité des pouvoirs de la voie masculine de la magie des Filles de Sophie... Je serai peut-être obligée de l'appeler Fils de Lug.

Après le rituel on nous tatoue l'annulaire gauche avant d'y passer un anneau pour le cacher. Nous devons aussi porter la dague de cristal qui est le signe de notre appartenance aux Filles de Sophie. Nous devons bientôt partir vers le mont Olympe pour y rencontrer l'Oracle. Et sûrement mener une enquête sur Villanova. Je serai bientôt de retour dans mon pays natal, mais est-ce une bonne chose ?

4 *Sextus 1667*

Nous reprenons la route vers Frieburg quand soudain l'une des femmes qui nous accompagne tombe de cheval. Une pierre l'a touchée à la tête. C'est alors qu'une trentaine de Waisens surgissent, jusque là cachés sur les côtés de la route. Ils sont animés d'une énergie étrange, d'une haine inhabituelle.

Je saute à terre pour remonter la blessée sur son cheval. Kirsten charge dans les rangs des Waisens pour nous permettre de passer. Mais Arztwig a été entraînée à terre et des Waisens la brutalisent. Je m'élanche vers eux pour les dégager. Mes coups sont retenus et il me faudra l'aide de mes compagnons pour me débarrasser de ces types étranges. Pourquoi s'en prennent-ils à nous ? Très vite nous avançons pour nous mettre hors de portée des Waisens.

L'une des filles est gravement blessée. Nous faisons un arrêt dans une ferme pour y prendre une charrette et revenir rapidement vers Frieburg. Nous allons jusqu'au Chien d'Or pour que les deux Filles de Sophie y soient soignées.

Un peu plus tard Kirsten me demande comment je vais gérer le départ avec Ilsa. Je n'en ai pas la moindre idée et cela me déchire déjà le cœur. Je ne pensais pas tomber dans une relation aussi intense.

ADIEUX DÉCHIRANTS

5 Sextus 1667

Je rentre au manoir pour y préparer mes affaires pour le voyage vers la Vodacce. Ilsa me trouve alors que je remplis mes sacs. C'est alors que je lui avoue la raison de mon départ précipité et mon impossibilité de faire autrement. Je vois dans ses yeux qu'elle attend que je lui dise de me suivre. Mais elle aura une belle vie à Frieburg, sa famille est là et la suite de nos aventures risque d'être bien dangereuse. J'ai beaucoup de mal à exprimer ce que je ressens et Ilsa finit par quitter le manoir.

Kirsten vient me trouver pour me dire que sa cousine, Fraü Pösen, a mis la main sur mes poursuivants. Elle me demande s'ils doivent mourir. Je lui explique que je préfère les voir courir après moi, d'autant que je trouve avantageux de connaître les gens qui sont à mes trousses.

Le soir, Ilsa est revenue pour me dire qu'elle souhaitait passer les derniers jours avec moi de la meilleure manière qui soit. Je suis heureuse qu'elle ait fait le premier pas dans ce sens car c'est ce que je souhaite aussi.

6 Sextus au 8 Sextus 1667

Je passe les derniers jours à Frieburg en compagnie de ma douce Ilsa. La nuit avant de partir, une nuit qui restera gravée dans ma mémoire pour son romantisme et les intenses moments de plaisir, Ilsa m'offre un joli pendentif qu'elle porte souvent et un petit paquet qui contient une

belle chemise de mailles confectionnée par son père. Moi je lui offre l'un de mes plus beaux loupes, un de mes masques fétiches. Je termine la nuit enlacée dans ses bras ivre de plaisir.

9 Sextus 1667

Nous quittons Freiburg. J'ai échangé un baiser d'adieu avec Ilsa et je ne me suis pas retournée. Je sais que je ne la reverrai jamais. Ma relation avec elle aura été une belle histoire mais je ne peux m'empêcher d'être triste. C'est le cœur serré que je m'élançe vers le sud en compagnie de Kirsten, Elvin et Irvin.

LES DÉBUTS DIFFICILES D'UN LONG VOYAGE

9 Sextus 1667 au 16 Julius 1667

Mon moral baisse de jour en jour. Ilsa me manque. L'amour d'une femme me manque. Les bras d'une femme me manquent. Les baisers et les caresses aussi. Heureusement le climat se réchauffe mais je ne pensais pas être si hésitante à revenir vers la Vodacce un jour.

16 Julius 1667

Nous arrivons à Mondavi, une ville frontière entre l'Eisen et la Vodacce. Les autres m'ont confié la tête du groupe pour tromper nos ennemis. Nous allons devoir passer un immense pont de près de trois cents mètres pour traverser le fleuve. La veille nous avons surpris des conversations que des opérations secrètes sont en cours à Mondavi. De nombreuses troupes de spadassins patrouillent le long des berges. Cela ne va pas être une mince affaire de se défaire de ce merdier. J'ai l'esprit tellement sombre que je n'arrive pas à réfléchir à une solution pour traverser les lieux. J'espère que mes compagnons en ont une.

Nous avançons sur le pont à travers la foule. Soudain une demi-douzaine de types se dresse face à nous... et une autre demi-douzaine se met en position derrière nous. Il semblerait que nous ayons été repérés. Une salve de pistolets nous prend pour cible. Kirsten est violemment touchée. Nos agresseurs semblent assez doués en combat. Pas de simples mercenaires visiblement.

J'engage un duel avec l'un des dirigeants de la troupe tandis que Kirsten engage un autre. Irvin lui fait un carnage avec sa lourde lame. C'est efficace mais c'est un spectacle un peu sanguinaire. Kirsten a assommé le type contre lequel elle se battait. Nous finissons par nous débarrasser de nos agresseurs.

A l'entrée de Mondavi je repère une petite auberge. Nous y allons pour interroger le type dans un box pour chevaux. Mais il ne sait pas grand chose, à part qu'une jeune sorcière nous a désignés comme cible. Nous décidons de quitter la ville au plus vite. Nous passons juste prendre à boire et à manger pour le voyage.

SOUS L'ŒIL D'UNE SORCIÈRE

16 Julius au 20 Julius 1667

Nous continuons vers le sud. Après quelques jours de voyage nous nous arrêtons dans une petite auberge alors que nous avançons vers Caligari. La soirée se passe tranquillement quand un type s'installe à notre table avec une assurance troublante. Il nous montre une broche... C'est la broche d'Amanda ! Il dit être envoyé de sa part et se présente sous le nom de Lérino Disturzo. C'est un beau jeune homme de 25 ans à l'air très fatigué. Il nous court après depuis un moment. Il me tend une lettre cachetée.

La lettre est d'Amanda. Elle y décrit Lérino comme un homme de confiance. Elle révèle me protéger contre Villanova depuis mon départ de la Vodacce, surtout d'une sorcière que celui-ci a engagée pour me mettre la main dessus. Mais il semble qu'un évènement est survenu et la sorcière en question est tombée sur le fil de mon destin. L'évènement en question est très vraisemblablement la cérémonie des Filles de Sophie. Les hommes de Villanova n'auront donc aucun mal à me retrouver tant que la sorcière me surveillera. Il me faudra donc la tuer pour échapper à son emprise. Lérino dit pouvoir nous conduire jusqu'à la sorcière. Elle serait à Castello Lamar, à quelques jours de marche d'ici. Son nom est Giacomnia Sandiasto.

Un peu plus tard dans la soirée je commence à faire tourner la toupie Syrneath trouvé sur un scientifique que nous avons retrouvé mort, il était pourchassé par l'Inquisition. Elle commence à émettre de la lumière. C'est alors que Kirsten l'arrête. Elle craint de trop attirer l'attention. Nous allons donc utiliser l'objet dans la chambre. Une représentation de l'auberge apparaît alors au-dessus de la toupie, puis la région autour de l'auberge, et ça me donne une sale envie de vomir. Quel drôle d'objet.

21 au 23 Julius 1667

Voyage vers Castello Lamar. Alors que nous ne sommes plus très loin de Castello Lamar. Une trentaine de cavaliers trottent sur un chemin en contrebas. Ils se dirigent dans la même direction que nous. La sorcière sait donc que nous arrivons.

LA FIN DE GIACOMNIA SANDIASTO

23 Julius 1667

Il fait chaud aujourd'hui. Nous sommes désormais à une demi-journée de Castello Lamar. Installés sous un arbre nous discutons de la manière dont nous mènerons l'assaut sur la forteresse dans laquelle se terre la sorcière. Irvin décide d'utiliser la toupie Syrneth pour avoir une vision détaillée du lieu vers lequel nous nous dirigeons. Irvin maîtrise sans difficulté l'objet extraordinaire et nous montre Castello Lamar. Trois grandes tours reliées par de hauts murs de vingt mètres caractérisent l'endroit. Kirsten observe les lieux et repère une butte de terre loin du bâtiment. Sûrement un passage souterrain selon Kirsten. Lérino va aller se renseigner sur le château dans un village proche. Kirsten quant à elle tente de me remonter le moral. J'ai l'air d'aller si mal que ça ?

24 Julius 1667

Lérino nous rejoint au crépuscule. Il nous informe que la famille Sandiasto a récupéré Castello Lamar il y a une dizaine d'années. Ce lieu est très probablement une plaque tournante pour des opérations de spadassins.

Un peu plus tard nous allons vers la butte de terre qu'a repérée Kirsten. Nous nous débarrassons de la herse à l'entrée du tunnel et nous commençons à avancer dans un passage que personne n'a emprunté depuis bien longtemps. Après cinq-cents mètres de marche nous arrivons à un escalier, nous le montons, jusqu'à se retrouver bloqués par une cloison de bois. Je l'ouvre, mais c'est sans compter qu'on a plâtré l'autre partie de la cloison. Maudite malchance : le bruit est très fort.

Une alarme retentit alors qu'Elvin est parti en éclaireur quelques instants auparavant. Il nous dit que la plupart des spadassins sont en train de se précipiter vers la porte de la forteresse. Nous décidons de monter très vite vers les étages jusqu'à arriver en vue d'une chambre gardée. Je sors alors du champ d'invisibilité invoqué par Elvin pour sortir ma lame. Je bondis pour placer ma première attaque sur un des trois gars, une deuxième le mettra à terre. Je sors alors ma deuxième lame pour abattre d'un coup un autre type. Dans la pièce la sorcière est abattue d'un coup de lame par Kirsten après qu'elle a défoncé la porte.

Nous allons pouvoir traverser la Vodacce avec plus de facilités désormais.

LES RÉVÉLATIONS DE L'ORACLE

15 Corantine 1667

Nous arrivons à Bernouilli après un long voyage à travers la Vodacce. Bernouilli est une grande ville considérée comme le berceau de la connaissance dans le pays. L'Inquisition a été écartée de ce lieu par la famille dirigeante.

Le soir, dans une bonne auberge, une jeune femme s'invite à notre table et nous dévoile un tatouage qui prouve son appartenance aux Filles de Sophie. Elle s'appelle Anna, c'est une Ussura. Elle nous conduira dès demain vers l'Oracle.

16 Corantine 1667

Nous disons adieu à Lérino avant de nous mettre en route vers le Mont Olympe.

28 Corantine 1667

Arrivée en vue du Mont Olympe. Nous passons la soirée dans un petit village. Anna nous emmène jusqu'à une petite maison. Elle frappe à la porte et dit : « La Mère des Chemins, le Tueur de Chaos et le Dragon Noir sont là ». A l'intérieur, sur un sol recouvert de coussins, une femme toute menue qui irradie d'une grande sérénité nous attend. Elle est vieille, toute parcheminée sa peau est jaune, ses yeux bridés et ses cheveux blancs. Elle est assez impressionnante malgré son apparence fébrile. Dans la pièce il y a des cages sans porte où chantent des oiseaux. La vieille femme se présente sous le nom de Liaoxing. Elle dit être le quatrième Oracle depuis sept-cents ans.

Elle nous éclaire un peu sur les noms étranges par lesquels on nous a présentés. Enfin un tout petit peu. Tueur de Chaos désignerait Irvin, Dragon Noir Kirsten et Mère des Chemins serait un nom se rapportant à moi. Cependant elle ignore la signification profonde de ces noms. L'Oracle commence à nous parler de l'histoire de Théah et surtout des Prophètes. Elle nous répète que le troisième Prophète est un imposteur qui est arrivé avant la mort de l'Oracle. Le vrai a dû être assassiné par l'église. Quand le quatrième prophète arrivera se sera la fin de Théah. De son point de vue les prophètes sont des êtres envoyés par Théus qui viennent d'au-delà des frontières du monde.

L'Oracle revient un peu sur le passé pour nous expliquer, de façon précise, l'histoire de frontière qui ferme Théah. Dans des temps très anciens les dragons auraient fait venir des êtres des forces de la Lumière et des Ténèbres,

les Razhdosts et les Syrneth, pour philosopher avec eux et comprendre leurs visions du monde. Mais un terrible danger est arrivé, menaçant de détruire le monde. Les Razhdosts ont dressé une frontière pour empêcher cette menace de venir sur Théah. C'est alors que les Syrneth ont attaqué. Les derniers Razhdosts ont réussi à fermer la frontière. Seuls quatre Razhdosts ont survécu. Deux dans Théah et deux à l'extérieur de la frontière. Théus et Légion seraient les deux Razhdosts de l'extérieur. Légion a été corrompu par le Chaos Primaire. Plus tard les fées ont combattu les Syrneth, les enfermant entre le monde et la frontière extérieure.

L'Oracle dit que nous pourrions peut-être arrêter Légion. Il y a quelque part une porte de sortie pour quitter Théah. C'est le seul moyen de battre Légion car si celui-ci pénètre sur Théah la fin du monde arrivera avec lui.

Quand Irvin interroge l'Oracle sur son enfant elle lui dit qu'il devra sortir du monde pour le sauver. Le frère de Kirsten lui serait en Ussura, auprès d'une puissante personne, Matushka. Elle serait un des deux Razhdosts restés sur le monde. L'autre serait l'Errant Gris, le Père des Hommes. Lui serait présent dans les îles Vendel.

Après quelques discussions nous décidons que nous partirons bientôt vers les îles Vendel, l'Ussura se révélant un mauvais choix vu que l'hiver arrive bientôt. Enfin n'empêche qu'on va voyager encore vers une région froide du monde.

29 Corantine 1667 au 9 Septimus 1667

Durant les quelques jours que nous passons auprès de l'Oracle, mes compagnons et l'Oracle elle-même semblent trouver que je ne suis pas agréable à vivre. Ils ont sûrement raison. J'aimerais qu'il en soit autrement et j'en suis un peu navrée pour eux. Enfin ce n'est pas en m'emmenant vers les régions glacées que je vais aller mieux, à moins qu'ils espèrent me faire mourir de froid dans les glaces du Vendel. Il faut que je pense à envoyer un petit mot à Amanda avant de partir. J'espère qu'un jour je pourrai la revoir. Je crains que cela ne soit pas le cas avant un moment encore.

DILIGENCE ATTAQUÉE

10 Septimus 1667

Départ du village de l'Oracle. J'ai laissé un message aux Filles de Sophie pour Amanda.

Nous ne sommes plus très loin de Porto Spatia. Alors que nous chevauchons tranquillement, Elvin se glisse à la hauteur de Kirsten. Il lui glisse qu'une diligence que l'on a dépassé il y a quelques instants va se faire attaquer. Nous revenons donc en arrière pour aider la diligence contre les brigands qui la menacent.

La diligence se rapproche peu à peu de nous, quand, tout d'un coup, quatre chevaux surgissent du bas-côté et foncent vers la diligence. Un des cavaliers se retourne vers nous et lance deux de ses hommes vers leur premier objectif. Le type en question possède une lame sombre qu'il tient à la main. Je tente de dépasser le groupe pour me lancer vers la caravane mais un cavalier me bloque le passage. L'homme à la lame noire met Irvin à terre grâce à une puissante attaque. Je plante ma rapière dans le bandeau de mon adversaire. Alors qu'il le rabaisse pour se préparer à se défendre contre ma lame, je lui flanque un coup de pied qui le désarçonne. Je fais claquer ma lame sur le cuir du cheval pour le faire partir avec son cavalier toujours attaché aux étriers.

Le type à la lame sombre fonce vers Kirsten et elle fait de même vers lui, vouge en avant. La lame noire traverse l'acier de l'arme d'hast et découpe la hampe de bois. La vouge brisée percute le type mais la lame touche Kirsten. J'en profite pour tirer une balle dans le dos du type. Il glisse à terre après avoir poussé un cri de douleur. Kirsten est légèrement blessée à la main.

Après le combat, Kirsten fouille le cadavre de l'homme à la lame d'ombre et s'empare de l'arme en question, qui, bizarrement, n'a pas disparue. Des gens sortent de la caravane très effrayés. Il semble y avoir deux marchands, un scribe, un musicien et un artisan qui veille précieusement sur une boîte en cuir. Il y a aussi deux femmes. L'une doit être la femme d'un des marchands et l'autre est une personne d'un certain âge. Nous les accompagnons jusqu'à l'auberge où nous comptons passer la nuit. Les gens que nous avons sauvés dans la journée se cotisent et ils nous offrent une belle récompense pour nous remercier.

UNE TRAVERSÉE QUI DÉBUTE MAL

20 Septimus 1667

Nous arrivons à Porto Spatia en milieu d'après-midi. Dans la journée je trouve un bateau qui part pour Antours en Montaigne. D'Antours nous devrions pouvoir trouver un bateau qui remonte vers le nord. Le bateau pour Antours part après-demain mais nous devons nous installer sur le bateau le soir précédent. Le bateau se nomme la Scaciatta. Je paie le voyage avec la prime que nous avons reçu la veille.

21 Septimus 1667

Nous montons à bord de la Scaciatta au soir. L'embarquement est assez long.

22 Septimus 1667

Le bateau met les voiles vers Antours. Nous devrions avoir une quinzaine de jours de voyage si le climat ne joue pas contre nous. Il y a une trentaine de passagers à bord. Nous y retrouvons les deux marchands de la diligence attaquée, ainsi que la femme de l'un d'eux, le scribe et celui qui a tout l'air d'un artisan. Il y a aussi un couple avec quatre enfants et un marchand. Ce dernier est accompagné d'une quinzaine d'hommes, des spadassins et des accompagnateurs. L'essentiel de la cargaison du navire lui appartient. Nous logeons dans un petit dortoir. En plus de notre groupe il y a l'artisan et un spadassin dans notre chambre.

26 Septimus 1667

Un cri d'horreur se fait entendre au petit matin. Un cri à glacer le sang. Nous nous précipitons du côté des cales du navire. Nous y trouvons le cadavre d'un matelot qui baigne dans son sang. Le corps est à moitié dévoré. Le spectacle est effroyable. Le capitaine, Marco Conitcheli, fait très vite évacuer les lieux.

27 Septimus 1667

Ce matin le mousse manque à l'appel. Une certaine tension est présente à bord du navire. Le capitaine est très affecté par la disparition du jeune garçon. Nous apprenons assez vite que les parents du jeune homme sont de bons amis du capitaine et qu'il avait juré de veiller sur leur enfant. Les passagers veulent que le capitaine accoste au plus vite. Et dans la soirée le capitaine décide d'aller vers le port de Diona, situé sur l'île de Villanova. Quelle poisse !

Dans la nuit des hurlements et des bruits de lutte nous réveillent. Nous fonçons vers les lieux après un réveil difficile. A l'entrée de la chambre d'où provenaient les cris, nos pieds pataugent dans le sang. Les deux marchands, la femme et deux commis sont morts, déchiquetés et démembrés. Il reste un des occupants de la chambre en vie. Un commis dans un état catatonique. La peur monte en moi. La chose qui nous attaque me terrifie par sa violence et son côté inhumain. Il faut la trouver avant qu'elle ne nous tue tous.

MONSTRUEUSES CRÉATURES

28 Septimus 1667

La plupart des passagers sont réunis sur le pont. J'en profite pour retourner dans notre chambre et tenter d'ouvrir la boîte dont l'artisan prend tant soin. Mais je n'y arrive pas, le cadenas est trop difficile à crocheter. Il faut dire que ma patience est mise à rude épreuve par tout ce qui nous arrive et je ne prends pas le temps nécessaire à cette tâche.

Dans la journée le capitaine se débarrasse des corps. Il fait appel à tous les hommes d'armes du navire pour monter une surveillance accrue jusqu'à ce que nous arrivions au port. A la nuit tombée tout le monde est encore présent sur le pont, protégé par des toiles de tissus huilées.

Je commence à m'assoupir quand tout d'un coup une poulie lâche et me percute. Heureusement le choc n'a pas été très violent. Puis les voiles lâchent. Un marin se fait percuter par les câbles qui cèdent les uns après les autres. Le mât craque avec un bruit sourd et plusieurs personnes se retrouvent piégées. Puis des formes se glissent sur le bateau par-dessus le bordage. Des formes sombres et insectoïdes. Quelle horreur ! Ces créatures ont des pattes avant comme celles des mantes religieuses, des têtes pleines d'yeux avec des mandibules et des lames de chitine leurs recouvrent le corps. Les saloperies de bestioles nous chargent. Quelques attaques pour réaliser qu'elles sont assez lentes mais elles compensent par une armure efficace.

Alors que je tente de percer l'armure de mon adversaire, celui-ci se rue sur moi et me percute violemment. Je passe par-dessus bord et une partie de la voilure me coince dans l'eau. Je finis par me hisser sur les débris de la voile et par remonter sur le bateau grâce à eux. En remontant je remarque des cocons coincés sous la corniche. C'est là que ces créatures ont dû se planquer.

Au moment où je reprends pied sur le pont du navire, mes compagnons sont toujours en train de combattre. Je bondis alors dans le dos d'un de ces hommes-insectes pour le transpercer. Après la morsure de ma lame il se retourne en gueulant. Bizarre... un instant j'ai cru comprendre ce qu'il disait. C'est dans le même moment, alors que mon adversaire tombe sous les coups, que je remarque une de ces créatures à la proue du navire. Elle tient un homme par le cou. Il s'agit du scribe croisé dans la diligence un peu plus tôt. Elle lui ouvre la gorge, apparaît alors un vortex organique et sombre apparaît. On dirait qu'elle vient d'ouvrir une brèche dans la barrière Sryneth. C'est alors que, par un heureux coup du hasard, le pont avant se brise alors qu'un mât tombe sur celui-ci. L'instant d'après, plus aucune trace de la créature, du scribe ni du vortex.

EN PLEINE TEMPÊTE

28 Septimus 1667

Nous finissons de nous débarrasser des créatures. Nous avons subi pas mal de perte. Le plus gros souci pour nous désormais est le fait que le bateau est en train de sombrer. Tout le monde commence à monter sur la barque attachée au flanc du navire. On jette des planches à l'eau afin de confectionner un radeau. Elvin remonte des cales avec les chevaux. Ils ont l'air complètement ailleurs.

29 Septimus 1667

Le capitaine a donné un cap aux deux embarcations de fortune sur lesquelles nous sommes. Nous avons assez de vivre pour tenir une semaine, mais encore faut-il que nous tombions bien sur une île. Je commence à grelotter de froid avec l'espoir d'arriver au plus vite sur une terre, même si c'est l'île de Villanova.

5 Octavus 1667

Une terre se présente à l'horizon. Et c'est l'île de Diona qui se présente devant nous. Je la reconnais bien. Le port de Diona est construit sur le flanc d'une masse montagneuse, les restes d'une caldera. Nous débarquons donc quelques instants plus tard sur l'île. Elvin m'a changé discrètement la teinte des cheveux. Ils sont désormais bruns. Nous nous dirigeons au plus vite dans une auberge pour nous reposer et nous planquer. J'ai fait en sorte de prendre une auberge que je sais plutôt discrète.

8 Octavus 1667

Nous nous sommes reposés quelques jours sans vraiment quitter l'auberge. Mais tout d'un coup quelqu'un vient frapper à la porte en plein début d'après-midi.

RETROUVAILLES À DIONA

8 Octavus 1667

J'ouvre la porte. Devant moi se tient une belle femme aux cheveux auburn ondulés et aux yeux noisette. C'est Amanda, ma mère d'adoption. Je suis très surprise de la voir ici. Quelques instants plus tard nous sommes installés dans la chambre pour discuter tous ensemble. Amanda m'informe qu'elle m'a retrouvée car elle veille sur moi par magie et sait donc où je me trouve à peu près tout le temps. Amanda est soucieuse pour plusieurs raisons, la principale étant qu'elle n'a plus de nouvelle de Lérino depuis que nous l'avons quitté. Elle nous informe de cela puis nous lui racontons l'épisode avec la sorcière. Et puis il y aura dans les jours qui suivent le bal d'automne annuel de la famille Villanova. Beaucoup de Filles de Sophie vont être mobilisées pour couvrir l'évènement et nous ne pourrons certainement pas quitter la ville avant cinq jours minimum.

Amanda s'inquiète de savoir comment je vais. Au moment où elle me pose la question les deux autres toussent sottement. Je les fusille du regard mais ça à l'air de faire sourire Amanda. Nous lui racontons en détail l'incident sur le bateau et au moment où nous lui parlons d'une solution pour prendre Angela, l'orpheline qui traîne dans les pattes d'Irvin depuis que ses parents sont morts sur le navire, celle-ci pleure et refuse de se séparer d'Irvin. Mais nous ne pouvons pas l'emmener et il va bien falloir trouver une solution.

Avant qu'Amanda nous quitte je l'interroge un peu sur le NOM. Mais elle ne sait pas grand chose à ce sujet si ce n'est qu'il s'agirait d'une organisation de personnages puissants œuvrant ensemble pour asseoir leur pouvoir.

9 Octavus 1667

Le lendemain matin deux femmes nous ramènent des vêtements pour changer nos tenues, des jeux de société pour nous occuper et même des jouets pour la gamine. Moi ce qui m'amuse le plus c'est de voir Kirsten en femme. Ca fait tout drôle de la voir en robe.

Elle semble vraiment mal à l'aise dans sa tenue et elle n'est pas la seule, Irvin se plaint aussi de l'inconfort de ses vêtements. Nous devons rester planqués le temps que le bal d'automne se termine pour repartir en bateau. Mais le temps est si long quand on n'a pas grand chose à faire. Et trop de temps pour réfléchir ce n'est pas bon pour le moral...

UN SERVICE POUR AMANDA

12 Octavus 1667

En fin de matinée Amanda nous rend visite. Une de ses Filles a disparu durant la nuit. Et c'est la troisième depuis le début du bal, même si les deux autres ne sont pas de la même école. Amanda a besoin de notre aide pour éclaircir cette affaire. La fille qui a disparu était au bal de la famille Digorgio, une famille de négociant de vin et d'olive qui mène une guerre ouverte contre les Vendels. Elle s'appelle Giselle. C'est une brune aux cheveux longs d'une vingtaine d'années. Pour les deux autres courtisanes Amanda n'a pas de détail mais elle connaît les noms.

Nous partons de l'auberge en direction des deux écoles de courtisanes afin d'en apprendre un peu plus sur les deux autres disparues sur lesquelles nous disposons de moins de détails. Pendant le trajet Kirsten me demande un nom de bled pour dire qu'on vient du fin fond de la cambrousse. Je réponds à sa question... en changeant un peu le nom du patelin. La ville que je lui ai donnée est plutôt connue pour ses bordels que pour être au bout du monde.

Nous arrivons à l'école de dame Léonardina. Nous y apprenons assez vite que la fille qui a disparue de son école se prénomme Julie. C'est une jeune femme, assez grande, châtain, les yeux verts, avec une réputation d'être douce. La dernière fois qu'elle a été vue s'était au bal de Verdi.

Sans perdre de temps nous filons à l'autre école. Les circonstances de disparition semblent à peu près identiques même si aucun lien ne peut être fait sur l'apparence des filles. Cependant dans ce cas, comme celui de Giselle, l'ange gardien a disparu. Les anges gardiens sont des hommes d'armes payés pour protéger les filles et veiller sur elles.

Nous nous rendons à la maison Digorgio pour y rencontrer les serveurs et tenter de trouver quelques informations qui nous offriraient des pistes. Je vais interroger le régisseur qui dirige son armée de serveurs pour nettoyer les lieux au plus vite. Mais nous sommes très vite interrompus par un jeune homme. Il emmène le régisseur vers les cuisines après lui avoir glissé quelque chose à l'oreille.

Nous les suivons pour découvrir qu'un cadavre a été retrouvé dans les cuisines. Il s'agit de l'ange-gardien qui veillait sur Giselle. Quelle poisse ! Je me glisse doucement pour aller examiner le cadavre. C'est alors que Kirsten renverse une cuisinière. Plein de trucs tombent à terre et la bonne femme répand un flot d'insultes sur Kirsten. Au moins ça donne le temps à Irvin et moi de regarder l'ange gardien d'un peu plus près. Il a des blessures de stylet au flanc. Il tient quelque chose dans sa main. Irvin lui ouvre les mains et nous découvrons un bout de tissu que nous planquons bien vite.

Après l'incident de la cuisine, j'écoute un peu les conversations. Mais personne ne semble rien savoir, sauf un gamin qui dit que des rideaux sont tâchés. Au début il a cru que c'était du vin, mais avec les nouvelles qu'il vient d'apprendre, sa première idée se retrouve un peu chamboulée. Mais sur les lieux où les rideaux sont tâchés pas d'information supplémentaire.

Nous quittons la demeure de la famille Digorgio, avec le corps de l'ange gardien que nous prenons soin de remettre à Amanda. Pendant le trajet nous examinons le morceau d'étoffe retrouvé sur le cadavre. Il s'agit d'un insigne. Un symbole de spadassin amélioré sur lequel on peut voir des edelweiss. Je reconnais ce symbole. Il s'agit de celui de Stéphanos Calvi, un spadassin qui bosse souvent pour Villanova.

Quand nous rencontrons Amanda pour lui remettre le cadavre du type assassiné, elle nous dit que Stéphanos bosse chaque année, pendant le bal d'automne, pour un noble de Numa, Spaggiari. Ce noble organise des soirées mais très privées, entre amis et sur invitations seulement.

UNE FÊTE MONDÀINE DÉGOUTANTE

12 Octavus 1667

La seule idée qui me vient c'est d'aller se mettre en planque devant la maison de Spaggiari pour y attendre l'éventuelle sortie de Stéphanos Calvi. Nous attendons quelques temps avant de voir des invités masqués se pointer à la demeure. Et plus d'une heure plus tard, Stéphanos sort de la maison. Nous le prenons alors en filature. Il se rend jusqu'à la maison d'un petit noble. De nouveau nous nous mettons en planque.

Un bon moment s'écoule. Tout d'un coup Elvin vient me prévenir qu'il se passe quelque chose à l'arrière de la maison. Quand j'arrive sur place je vois Stéphanos charger une fille dans une chaise à porteur.

Plusieurs gars armés l'accompagnent. J'aperçois alors Irvin qui déboule au milieu de tout ce monde. Mais il continue sa route, faisant mine qu'il est pressé. Toute la petite troupe retourne vers la maison de Spaggiari.

Nous sommes de nouveau en planque, une habitude depuis le début de la soirée. Elvin est parti quelques minutes auparavant pour espionner sur place ce qui se trame. Il revient, le teint vert. Il nous annonce qu'il a découvert une série de cages dans les caves. La fille qui vient d'être kidnappé y est enfermée. Mais il n'a pas trouvé Giselle, ni les autres. Il a juste découvert un abattoir... Les filles seraient mangées ? C'est écœurant ! Immonde !

Elvin a été chargé de prévenir Amanda pour tenter de faire bouger Villanova. Pendant ce temps j'en profite pour remettre mon costume de Phénix. Et alors que nous attendons devant la baraque des immondes fêtards, Villanova arrive en personne. Il a une impressionnante garde à ses côtés. Il rentre dans la demeure.

Quelques minutes plus tard certaines personnes ressortent par devant sans masque sur le visage et vont être conduites à la garde. D'autres, des amis de Villanova sûrement, sortent par derrière et pourront filer s'en devoir s'en mordre les doigts, en tous cas pour le moment. Le spadassin fait partie de ces « privilégiés ». Il va falloir se charger de cette pourriture.

Le calme commence à retomber. Je songe à ce qui peut être tenté contre Stéphano, mais il ne faut pas que je mette Amanda en difficulté. D'ailleurs je n'ai toujours pas trouvé un moment pour parler avec elle en privé. Il faut que je trouve le temps, après tout j'ai pas mal de choses à lui confier. J'espère qu'elle aura aussi un peu de temps de son côté.

EXPLOSION À LA DEMEURE VILLANOVA

13 Octavus 1667

Nous nous levons assez tard après une rude nuit bien agitée. Ce soir c'est le grand bal à la demeure de Villanova.

Le soir, alors que la nuit est tombée sur Diona, un feu d'artifice illumine les cieux. Pendant près de trois quarts d'heure les explosions retentissent dans le port. Mais, alors que le spectacle touche à sa fin, une explosion secoue la partie droite du palais Villanova et un incendie s'y propage.

Nous commençons à avancer dans la foule pour comprendre ce qui se passe. La rumeur veut qu'une fusée ait explosé dans le bâtiment. Nous grimpons sur un balcon pour observer la scène. Irvin se fait prendre à part par une matrone qui commence à le draguer, du coup j'en oublie de regarder le palais. Kirsten me montre alors du doigt Amanda, une jeune fille et un type armé qui s'extraient précipitamment du palais. Quatre hommes armés suivent leurs déplacements. Le type armé avec Amanda reste en arrière pour couvrir leur fuite.

Comprenant que quelque chose est en train d'arriver à Amanda, je fends la foule pour aller à son secours. Je finis par repérer Amanda et trois des types qui la poursuivent. J'accélère le pas vers l'un d'eux. Je lui plante un couteau dans la jambe et continue ma route comme si de rien n'était. Je croise alors le regard d'Amanda. Elle semble paniquée mais je vois que ma présence la rassure quelque peu. C'est alors qu'un type fonce sur Amanda. Elle est touchée. Elle tombe à terre. Je cours vers elle. Quand je la prends dans mes bras elle est inconsciente. Une grave blessure la fait saigner abondamment. La foule n'est plus qu'un brouhaha autour de moi.

Nous sortons de la foule pour emmener Amanda dans une maison non loin. La jeune courtisane nous suit et s'en va très vite chercher un médecin. L'attente est longue, insupportable, mais un médecin finit par arriver. La blessure d'Amanda est grave mais elle va s'en sortir. Enfin je l'espère de tout cœur..

Pendant ce temps Kirsten est partie chercher Elvin. Quand elle revient la jeune courtisane nous annonce qu'Amanda et elle étaient chargées de détourner l'attention pendant que Juliette accomplissait une mission dans le laboratoire de Villanova. Villanova a été blessé pendant l'explosion mais Juliette et Valentina, la femme de Villanova, ont été arrêtées. Il faut désormais agir vite, pendant que la confusion règne encore dans la demeure de Villanova.

L'EXTRACTION DE JULIETTE ET VALENTINA

13 Octavus 1667

Nous fonçons vers les prisons du palais. L'invisibilité d'Elvin et d'Irvin va être un gros avantage pour nous faufiler à l'intérieur. Avant de pénétrer dans le palais, les deux utilisateurs de magie partent à la pêche aux renseignements. Irvin revient assez vite pour nous prévenir que d'après

les rumeurs qui traînent les deux filles sont détenues dans une chambre au premier étage. Juliette aurait tenté d'assassiner Villanova.

Avec l'invisibilité nous arrivons sans trop d'encombre devant la chambre où sont détenue les deux jeunes femmes. Le problème c'est qu'une quinzaine de personnes armées sont stationnées devant la porte et que celle-ci est ouverte.

Nous entrons à l'intérieur. Juliette est évanouie dans un coin de la pièce avec un bandeau sanglant sur la tête et les mains liées. Valentina quant à elle est solidement attachée sur un fauteuil. D'ailleurs au moment où nous entrons, alors qu'elle jetait des regards inquiets vers Juliette, elle semble nous repérer. Je m'approche d'elle pour lui parler.

C'est alors que Villanova en personne entre dans la pièce. Il a visiblement perdu un œil. Kirsten murmure à Elvin de lui lancer une malédiction. Tout d'un coup Villanova pousse un cri de douleur, mais Elvin aussi. Se faisant il lâche la main de Kirsten qui redevient visible. Elle se précipite sur un des deux gardes personnels de Villanova, alors que celui-ci est extrait de la pièce. Quatre spadassins entrent aussitôt et referment la porte derrière eux. Kirsten commence à ferrailer avec le garde de Villanova, qui n'est autre que cette pourriture de Stephano. Moi je lâche la main d'Irvin, fonce sur Juliette tout en ouvrant le feu sur un des spadassins. Un des types tombe, touché par mon tir. Je m'atèle ensuite à détacher Juliette. Et alors qu'Irvin et Kirsten combattent, une gamine d'une dizaine d'années entre dans la pièce.

La gamine commence à s'entourer de flammes et une intense chaleur envahie la pièce. Tout brûle autour d'elle. La chaleur se propage. Puis une odeur de sang envahie les lieux et un vortex suintant s'ouvre au milieu de la chambre. Alors que j'ai mon flingue en main, et la gamine dans ma ligne de mire, je n'arrive pas à appuyer sur la détente... poisse ! Kirsten se précipite alors dans les flammes et décapite d'un coup la jeune enfant. Du vortex sort alors un type bien habillé. Il nous dit de le suivre et surtout de ne pas ouvrir les yeux pendant le passage. N'ayant aucune autre alternative nous le suivons.

LIVRE V
L'ERRANT GRIS

RENCONTRE.AVEC NOLAN SHAÜSSER

13 Octavus 1667

Après le passage au travers du vortex, nous nous retrouvons dans une pièce froide et humide. Un bonhomme y attend anxieusement notre arrivée. Celui-ci est habillé à la mode du Vendel et se présente très vite sous le nom de Nolan Shaüsser. La personne qui nous a emmenées jusqu'ici est un sorcier, un ami de Nolan.

Un peu plus tard, Valentina nous parle un peu de ce qu'il s'est passé au palais Villanova et nous dévoile de nouveaux éléments sur cette étrange gamine capable de tout enflammer d'un simple geste. C'était une prodige de la magie castillane, l'Arte Del Fuego, une magie censée avoir été détruite par le second prophète.

Quant à Nolan, il avoue être à la tête, plus ou moins, de la Rilascaré. L'Oracle l'a prévenu par les rêves d'intervenir pour nous venir en aide. Nous reparlons aussi un peu du NOM, cette organisation criminelle répandue sur tout Théah. Elle compterait treize membres. Pour ce que Nolan en sait, l'un des objectifs de Villanova était de faire revivre l'Arte Del Fuego. Heureusement pour nous cela n'est plus d'actualité désormais avec la mort de ce qui devait être l'unique pratiquante de cette magie impie.

Mais alors que nous découvrons nos nouveaux alliés, je m'empresse de demander de retourner à Diona pour chercher Amanda qui est en grand danger maintenant. Nous y retournons grâce au sorcier. Nous prenons la jeune Angela au passage, l'orpheline qui est depuis plusieurs jours notre petite protégée, avant d'embarquer le reste de nos affaires. Je m'occupe de nos chevaux pour qu'ils soient convoyés auprès de l'Oracle, même si cela prendra sûrement plusieurs semaines. Puis nous repartons par magie pour Kirk, la ville où vit Nolan, loin au nord de la Vodacce.

Sur le chemin du retour nous apprenons que Juliette et Valentina se connaissent depuis l'orphelinat. Elles se sont perdues et retrouvées lorsqu'elles furent avec Villanova. Juliette a trouvé en Valentina une alliée de choix pour effectuer les missions confiées par les Filles de Sophie. Bien sûr, pour garder le jeu des apparences, elles se faisaient passer pour des ennemies jurées. Et j'avoue que je suis moi-même tombée dans ce piège.

14 Octavus 1667

Nous n'avons pas vraiment eu le temps de visiter la ville de Kirk. Quelques coups d'œil dehors mais c'est tout pour le moment. Le soir nous sommes tous réunis devant un repas de poisson, un plat auquel nous allons devoir nous habituer j'ai l'impression. Juliette et Valentina semblent méfiantes vis-à-vis de Shaüsser, car elles ne comprennent pas bien comment il s'est retrouvé mêlé à toute cette histoire. Le bonhomme semble ressentir des sentiments un peu similaires vis-à-vis des deux Filles de Sophie.

A la fin du repas, Shaüsser et son ami Benoît Jantot de Vitoille, le sorcier, nous laissent entre nous pour discuter. Valentina et Juliette sont déjà venues à Kirk. Et elles disent connaître personnellement la responsable des Filles de Sophie dans la ville : Lorraine Weller. C'est une personnalité locale très importante. Elle siège au Conseil de la Ligue Vendel. Un organisme qui a pour objectif d'assurer la stabilité économique du pays. Le Conseil comporte dix membres, dont l'un d'eux est un représentant de l'Empereur d'Eisen. Il y a donc un lien étroit entre le Vendel et l'Eisen. Demain nous irons voir Lorraine Weller pour en apprendre plus sur la région et l'interroger sur le fameux Errant Gris que nous recherchons.

LORRAINE, MEMBRE DU CONSEIL VENDEL

15 Octavus 1667

Je suis un peu naze au réveil. Des rêves, ou plutôt des cauchemars, ont agité mon sommeil sans que je me souvienne vraiment d'eux. Au petit déjeuner Angela s'amuse avec les jouets donnés par Nolan. Une journée de découverte de la ville s'annonce.

Très peu de temps après nous partons pour la demeure de madame Weller. Elle habite un hôtel particulier à la frontière de deux quartiers de Kirk. Pour nous y rendre nous traversons le quartier des guildes et son immense place centrale sur les bords d'un lac aménagé. Au centre de cette place ce trouve un véritable chef d'œuvre, une immense horloge avec des personnages animés mécaniquement. Autours de la place se dressent les bâtiments des guildes et les ambassades, sauf celle de la Vodacce. Il y a aussi l'immense bâtiment de la Ligue Vendel. Nous longeons ensuite le quartier de Langevat, un quartier de vie où se trouvent de nombreux établissements de divertissements. Mais notre destination finale est dans le quartier d'Ask, un quartier assez bourgeois. Nous finissons par arriver devant une grande bâtisse en pierre et en bois.

L'entrée de la maison est gardée par des spadassins expérimentés. Juliette demande à ce que nous soyons reçus et quelques minutes plus tard nous pénétrons dans une belle cour pavée avec un petit bosquet au centre. Puis entrons dans un bâtiment adjacent à la cour et nous sommes dirigés vers un bureau. A l'intérieur de celui-ci nous attend une femme d'une trentaine d'années, habillée de façon très sérieuse. C'est Lorraine Weller. Juliette et Valentina sont contentes de la revoir, tout comme notre hôte est heureuse de revoir les deux jeunes femmes. Nous nous présentons et Lorraine nous assigne très vite des quartiers pour y être hébergés, le temps de notre passage par Kirk. Les éventuelles questions attendront sûrement le repas pour être posées car des serviteurs ne tardent pas à nous conduire à nos quartiers ; des chambres individuelles confortables situées dans une aile du bâtiment principal. Nous sommes dans une partie de la bâtisse où logent des prostituées qui désirent changer de métier, une des actions de Lorraine envers les femmes pour le compte des Filles de Sophie.

HISTOIRES ET LÉGENDES LOCALES

15 Octavus 1667

En fin de matinée nous aurons notre entrevue tant attendue avec Lorraine. Dans la pièce où nous sommes reçues par Lorraine Weller il y a deux autres femmes, des amies d'enfance de Lorraine, Emma Wattkins et Audrey Macalister. Je commence à questionner Lorraine sur l'Errant Gris, sur l'endroit où il se trouve... et les trois femmes se mettent à rire. Pour elles l'Errant Gris n'est qu'une légende et il habiterait sur une île magique. D'ailleurs certains illuminés mèneraient un projet fou visant à construire une cathédrale flottante pour détruire cette fameuse île. Si je souhaite avoir plus d'informations sur l'Errant Gris il nous faudra voir avec les Vestens qui habitent les îles plus au nord.

Mais une telle visite ne sera peut-être pas si simple, car les Vestens et les Vendels sont presque en guerre. En effet, les Faucons, des pirates Vestens, causeraient beaucoup de troubles dans la région. Mais, selon Lorraine, la politique Vendel, peu clément avec les Vestens, y serait aussi pour quelque chose. Des massacres auraient même été organisés par la Ligue Vendel. Puis nous discutons un peu de l'histoire de la séparation entre les Vendels et les Vestens, qui formaient autrefois une seule et même nation. Au départ le pays était segmenté en trois castes : les Yarls, des seigneurs guerriers devant veiller sur leur population ; les Karls, paysans et

artisans ; les Thralls, des esclaves et des serfs. Peu à peu les Yarls ont oublié leurs rôles de protecteurs et des oppositions ont conduit les Karls et les Thralls à se révolter. Certains d'entre eux sont devenus des marchands et se sont émancipés de la domination des Yarls. Ils sont devenus peu à peu les Vendels. Ceux qui sont restés dans les anciennes traditions ont formé les Vestens. Les Vesten sont dirigés, ou plutôt guidés, par un Haut-Roy. Mais il n'y en a pas eu depuis plus de cent ans. Une légende veut que se soit le fameux Errant Gris qui désigne le Haut-Roy.

Nous déjeunons ensuite toutes ensemble. A la fin du repas Lorraine nous suggère de nous rendre aux sources chaudes de Kirk, un excellent lieu pour se relaxer. Quelle bonne idée ! Et c'est ainsi que nous allons, Kirsten et moi, nous détendre dans des bains chauds durant une partie de l'après-midi. Irvin n'est pas venu et ne semble pas apprécier le fait que nous prenions le temps de profiter un peu de la vie à Kirk. Je comprends son désir de sauver son fils au plus vite, mais tracer sur les routes sans souffler, sans un moment de répit, c'est courir à notre perte... ou en tous cas à la mienne. Et puis les bains me donne l'occasion de vérifier que Kirsten est bien une femme. Bon je le savais déjà, mais j'aime la charrier sur le sujet. D'ailleurs elle est plutôt bien foutue. Je ne comprends pas qu'elle consacre autant d'énergie à passer tout son temps cachée derrière des plaques de métal. Elle pourrait être séduisante. Mais bon elle suit la mode instaurée par sa cousine sûrement... Après les bains nous retournons à la demeure de madame Weller pour prendre possession de nos chambres et nous installer.

LORRAINE MENACÉE

16 Octavus 1667

Je suis réveillée en pleine nuit par des appels provenant de la cour intérieure. Quelques spadassins y parlent à haute voix et il y règne une certaine agitation. Mais assez vite le bruit s'estompe et les lieux redeviennent calmes. Le fin mot de cette histoire se dévoilera sûrement un peu plus tard dans la journée, mais pour l'instant j'ai encore besoin de dormir.

Dans la matinée tout semble tranquille. J'ai rejoint Kirsten et Irvin après le petit déjeuner. Nous rencontrons Emma, une des amies de Lorraine. Elle nous dit que cette dernière travaille pour que les Jennys, une caste de prostituées, quittent la rue et s'installent dans des établissements. Mais dans les quartiers pauvres il y a encore de la prostitution illégale et dangereuse. Lorraine a choisi de régler le problème en établissant des écoles et des refuges. Et justement cette nuit un de ces fameux refuges a brûlé.

Le matin, alors que nous terminons de déjeuner, la discussion s'anime autour d'un sujet : Que faire en priorité ? Aider Lorraine ou trouver le maître des runes Vestens qui se trouve en ville. Irvin qui veut toujours aller vite, trop vite, propose d'aller voir le maître des runes pour se rendre dans les plus brefs délais auprès de l'Errant Gris. Mais notre priorité, en tous cas la mienne, et probablement celle de Kirsten, c'est de venir en aide aux Filles de Sophie dont nous faisons partie. Je sors donc avec la ferme intention de tenter d'aider Lorraine du mieux possible.

Il est aisé de trouver le refuge qui a brûlé durant la nuit car un nuage noirâtre flotte encore au-dessus de l'endroit en question. Le quartier est très miséreux et les taudis de bois se joutent. Sur place nous retrouvons Lorraine en grande discussion avec un grand blond athlétique. Lorraine nous le présente assez vite comme étant Ivar Dags, le prévôt de la ville. Ce dernier nous parle de la grande difficulté que ses hommes ont pour trouver les proxénètes à l'origine de la prostitution illégale qui règne dans le quartier. De plus il semblerait que toutes les personnes qui possèdent des informations sur le sujet soit incapables de les communiquer. De la magie serait peut-être à l'œuvre derrière tout ça. Ivar pense notamment à la rune des mystères, une rune vesten qui pourrait avoir ce genre d'effet. Lorraine nous donne donc quelques informations sur maître Colson, le maître des runes qui enseigne à Kirk. Il serait un fervent participant de la fameuse cathédrale flottante pour dénicher l'Errant Gris et aussi un grand dévot.

LES RUNES VESTEN

16 Octavus 1667

Alors que nous nous apprêtons à quitter les ruines fumantes du refuge des Jennys, je repère un tireur. Je plaque alors Lorraine à terre pour éviter qu'elle ne se prenne le carreau. Mes compagnons semblent avoir repérés le tireur mais il s'éloigne trop vite pour tenter de le rattraper. Un des gardes du corps de Lorraine manque de se jeter sur moi n'ayant pas compris tout de suite la situation. Kirsten ramène le carreau (pour une fois dans ses mains) sur lequel elle a repéré une rune. Il va vraiment falloir aller voir maître Colson.

Un peu plus tard nous débarquons du côté de l'école des runes Vestens. Nous allons jusqu'à une salle dans laquelle de jeunes personnes s'entraînent à tracer des runes dans du sable sous l'œil vigilant d'un professeur, très certainement maître Colson. Nous l'interrogeons sur les runes, celle du carreau et aussi la rune des mystères qui pourrait sévir sur le quartier pauvre.

Il semble persuadé que la rune du carreau soit l'œuvre des Faucons Noirs, ces pirates Vestens qui sévissent dans la région. Il nous entraîne vers son bureau afin de poursuivre ses explications sur les runes. Les runes peuvent être temporaires, mais aussi permanente quand elles sont tracées dans des matières qui résistent au passage du temps. En fait elles ne sont pas vraiment permanente, et ne durent qu'une année, la seule manière de rendre une rune véritablement permanente étant d'être un maître des runes et de la graver sur soi.

Nous lui demandons quelques informations sur l'Errant Gris. Selon de nombreux témoignages il semble qu'il a trouvé refuge sur une île magique au milieu des îles Vendels. Maître Colson avoue sa participation au projet de la cathédrale flottante dans le but d'unir la nation Vendel sous la bannière de Théus. Une unification qui semble vouloir se faire dans la violence et le sang, du côté Vesten, mais, semble t-il, de la même manière du côté Vendel. Alors que nous sommes sur le point de partir, une étagère garnie de livres s'écroule sur le sol. Le menuisier du coin ne semble pas très talentueux.

APPARITION FANTOMATIQUE

16 Octavus 1667

Nous allons manger dans un endroit proche de l'école de magie runique. Kirsten nous raconte alors une histoire bizarre à propos d'une gravure qui lui aurait lancé un regard et un sourire quand elle ramassait les livres pour aider maître Colson. Cette gravure représentait l'Errant Gris. Un instant je crois qu'elle nous raconte une blague, mais elle semble sérieuse. Étrange ...

Nous discutons ensuite du problème des proxénètes et de la manière dont nous allons pouvoir mettre la main dessus. Un courant d'air froid assaille tout d'un coup notre table, alors que la porte de la taverne n'a pas été ouverte depuis un moment. Elvin lance alors d'un ton glacial : « La mort rôde ! ». Rassurant ... Mais en effet j'ai le sentiment de sentir quelque chose. Je repère un vieil homme assis à une table dans le coin de la pièce qui nous observe, mais quand je tourne de nouveau la tête vers lui il n'est plus là.

Nous rentrons informer Lorraine de nos recherches. Elle est toujours assaillie d'une grande colère et elle ne sait pas par où commencer pour résoudre cette histoire. Nous nous interrogeons sur la manière de procéder. Mais, pour le moment, aucune des idées que nous envisageons n'est vraiment satisfaisante.

Dans la soirée, je fais un tour dans un des merveilleux saunas de Kirk, où je peux regarder de jolies filles dénudées, j'ai même fantasmé sur Kirsten un instant. Il va peut-être falloir que j'arrête d'y aller avec elle, ou que je me trouve une nouvelle amante. Ensuite, Kirsten et moi allons nous détendre à l'opéra. Bon c'était joli mais je n'ai pas compris un seul mot de toute la pièce. Puis, alors que nous rentrons vers la demeure de Lorraine, nous apercevons une forme translucide au coin d'une rue. Un vieil homme. Le vieil homme que j'ai vu lors du repas du midi d'ailleurs. Nous avançons vers lui. Il disparaît à l'angle d'une maison et nous attend quelques dizaines de mètres plus loin à l'angle d'un autre bâtiment. Drôlement rapide pour un vieillard.

Le vieil homme nous amène ainsi jusqu'à un sentier qui serpente dans les montagnes et qui donne sur le quartier de l'université. Il montre le sentier du doigt puis disparaît. Comme il se fait tard nous rentrons. Je retrouve la froideur de mon lit, la tête embrouillée par les différents problèmes qui viennent de se poser dans la journée.

CAUCHEMARS RÉCURRENTS

17 Octavus 1667

Ma nuit a été agitée. Enfin disons plutôt mes rêves. Je me suis vue au cœur de combats violents, des combats navals. J'ai vu Kirk en flamme et des géants aux longs cheveux ravager le Vendel. J'avais la sensation d'être au cœur de toutes ces batailles... mais du côté des massacreurs. Cette dernière idée me fait froid dans le dos.

Le matin nous décidons de suivre un peu la piste du fantôme. Nous allons donc jusqu'à l'université de Kirk, mais sans rien de trouver de notable dans les bâtiments eux-mêmes. Nous redescendons même par le sentier pour voir si nous n'avons rien loupé. Puis nous finissons par aller à la bibliothèque pour y consulter les légendes sur l'Errant Gris. C'est plutôt Kirsten qui s'en charge car elle est la seule à pouvoir déchiffrer un peu les écrits du coin. Enfin la seule... Irvin s'est attelé à la lecture d'ouvrage sur la distillation et j'imagine qu'il doit comprendre ses lectures. Après quelques moments passés sur place un étudiant vient proposer son aide. Et vraisemblablement il vient plus pour draguer qu'autre chose. Cependant il nous apprend quand même que les fantômes, qui ne sont pas des histoires très courantes dans le coin, se rapportent assez souvent à des mythes sur des ancêtres puissants venus aider leurs descendants.

Elvin attire notre attention, après le départ de l'étudiant un peu lourd, sur ce qu'il y aurait au-delà des montagnes, dans la direction que prend le sentier menant à l'université. Kirsten dénicher dans un livre que bien au-delà de Kirk, approximativement dans la direction du sentier, se situe une chaîne de montagnes où s'est déroulée la bataille contre le Grand Serpent, un monstre mythologique, qui correspond lui-même, d'une manière ou d'une autre, à la naissance des runes Vestens.

Retour chez Lorraine. Nous recentrons notre objectif prioritaire sur le problème des proxénètes du quartier pauvre, bien que cela ne plaise pas des masses à Irvin. Le plan que nous échafaudons consiste à filer les types qui viennent ramasser l'argent des prostituées grâce à l'invisibilité d'Irvin et d'Elvin. Mais nous désirons l'aide de quelqu'un qui connaisse bien le quartier pour nous guider dans ce dédale. Lorraine va se charger de nous trouver cette personne.

18 Octavus 1667

Les images de mon cauchemar sont de plus en plus nettes. Je me vois participer aux massacres de villages de pêcheurs. Je me vois à la place d'un officier de cette armée sanguinaire. Je vois des batailles navales avec des hommes à têtes d'oiseaux. Et je finis enfin par me réveiller. Ces rêves me perturbent et mon moral s'en retrouve encore plus diminué. Où est passée cette flamme qui m'anime d'ordinaire. J'ai l'impression de l'avoir perdu depuis le départ de Frieburg.

Je ne suis pas très bien aujourd'hui. Je me rends dans une taverne pour prendre un verre ou deux, qui se multiplient malheureusement bien vite en près d'une dizaine. Et alors que je bois plus que de raison, j'aperçois une demi-douzaine de fantômes installés dans un coin de la taverne. Ils ont une sorte d'espérance dans le regard. Je détourne le regard car j'ai peur de les affronter. J'ai surtout la désagréable sensation de ne pas savoir comment leurs venir en aide.

Dans le milieu de l'après-midi je suis tellement mal que quelqu'un me ramène chez Lorraine. Je crois bien que c'est Kirsten. Je me demande ce qu'elle faisait dans le coin. Elle me dépose sur mon lit. Tu parles d'une garde du corps efficace... et ne parlons pas de « l'être de lumière ». Dire que ce soir nous devons tous partir dans une mission périlleuse dans le quartier pauvre pour dénicher les proxénètes. Heureusement je finis par trouver le sommeil et je dors pendant tout l'après-midi.

COMBAT DANS LA MONTAGNE

18 Octavus 1667

Nous attendons depuis trente minutes non loin d'une taverne, en compagnie d'une jeune guide : Katherine. Autour du lieu gravitent une douzaine de filles. Après une longue attente un type vient dans le secteur et récupère de l'argent à chaque fille. Nous attendons qu'il reparte, puis nous le filons. Nous suivons l'homme en question dans des rues puantes et sales. Il disparaît sous un porche pendant quelques secondes à un moment de son trajet, avant de repartir. Nous restons là à attendre que celui qui doit réceptionner le coli se montre à son tour. Quelques minutes plus tard un homme émerge de l'ombre du porche. Il est flou, au sens propre, et l'alcool n'a plus d'effet sur moi depuis plus d'une heure. Il doit s'agir d'un des effets de la rune des mystères.

L'homme flou se dirige vers les montagnes, il arrive en contact avec une paroi rocheuse et disparaît soudainement. Irvin s'approche des lieux et il finit par percer une illusion magique. Derrière se trouve un long tunnel et des marches. Irvin fait signe aux autres de nous suivre. Une fois tous réunis nous avançons dans les ténèbres les plus totales. Seuls Irvin et Elvin semblent distinguer quelque chose. Je pars en éclaireuse guidée par Irvin. A un moment de notre avancée, une faible lueur attire mon attention. Il s'agit d'une lanterne posée dans le coin d'une cavité rocheuse. Dans cette cavité une demi-douzaine de types se sont placés en embuscade. Après un bref retour en arrière pour prévenir les autres, Irvin et moi contournons les gars pour les prendre à revers.

Mais alors que nous nous préparons à attaquer une boule de lumière apparaît dans la cavité et m'aveugle. Saloperie de magie ! Juste après l'apparition de la sphère lumineuse le combat commence à faire rage dans ce lieu exigü. Irvin fracasse ses adversaires avec sa délicatesse habituelle, Kirsten prend les coups sans subir de lourds dommages, Katherine s'est planquée avant le combat et Elvin s'avance plus profondément dans les lieux. Tous nos adversaires sont recouverts de ce flou étrange qui rend leurs mouvements imprévisibles et leur octroie un net avantage pour se défendre contre nos attaques. A un moment du combat, le chef de nos adversaires porte une lourde attaque contre Kirsten et manque de la blesser gravement. Je bondis alors sur lui et le cloue au sol après l'avoir déséquilibré. Un des derniers adversaires tente de fuir le combat mais Kirsten lui lacère le dos, alors qu'Irvin envoie un coup de tête percutant contre son adversaire.

Le combat prend fin mais un gémissement étrange provient de plus loin. Un type terrorisé, jeune et bien habillé, est entouré de formes fantomatiques. Les fantômes s'inclinent à mon approche... mais je ne comprends toujours pas ce qu'ils veulent. Un des fantômes s'introduit dans le corps du type et j'entends une voix d'enfant dire « Va voir la vieille dans les montagnes ». Mais le fantôme est expulsé très vite du corps et je dois poser des questions où il est possible de répondre par oui ou par non, afin d'en apprendre un peu plus de la part des fantômes. Ils disent que tout cela à un rapport avec l'Errant Gris, qu'ils avouent connaître. Mais je n'arrive pas à tirer grand-chose d'autre si ce n'est qu'un des fantômes est une de mes ancêtres. Je réveille le chef des proxénètes. Il doit savoir des choses intéressantes. Mais il ne parle pas si facilement. Kirsten est obligée de le travailler jusqu'à l'aube pour le faire parler.

UNE OMBRE PLANE

19 Octavus 1667

Kirsten n'a pas l'air content. Le type qu'elle a interrogé a succombé à ses blessures. Il a lâché quelques informations importantes avant de mourir. L'homme en question était sûr que son réseau de proxénétisme s'inscrivait dans une opération de plus grande envergure. Son but, à lui et son petit réseau, était de faire en sorte que l'ordre social de Kirk ne trouve aucune stabilité. Pour se faire il devait empêcher Lorraine d'agir et continuer de favoriser les disparités sociales. Il savait que d'autres équipes ont des missions similaires, mais sans vraiment les connaître personnellement. Avant de trépasser il a confié que Val Mokka, le chef du conseil Vendel, est un des gros financiers des projets de Lorraine, bien que peu de gens soient au courant. Le chef des proxénètes savait n'être qu'un pion dans une opération bien plus vaste : la lutte pour le pouvoir en Vendel.

Plus tard dans la matinée nous faisons venir la garde pour qu'elle récupère les proxénètes survivants et le jeune homme effrayé qui est très certainement un maître des runes, vu le matériel qu'il portait sur lui. Pour l'instant il est toujours dans le coma, et cela depuis qu'un fantôme s'est introduit en lui.

Avant de prendre un peu de repos chez Lorraine, nous avons une petite réunion avec elle, ses deux amies, ainsi que Valentina et Juliette. Nous les informons de tout ce que nous avons appris en démantelant le réseau des proxénètes mystérieux. Lorraine est très surprise d'apprendre que Val Mokka la soutient. Elle semble le prendre pour un vieux guindé.

Val Mokka est en plus réputé pour être l'homme le plus riche de Théah.

Après un repos bien mérité, nous nous préparons pour notre petit voyage dans les montagnes. Nous repérons sur des cartes l'endroit où nous devons nous rendre. Nous aurons sûrement une semaine de voyage pour faire l'aller-retour.

LA VIEILLE DEVINERESSE

20 Octavus 1667

Journée de préparations et de repos à Kirk.

21 Octavus 1667

Départ pour les montagnes et la « vieille folle » comme les gens de la ville l'appellent.

21 au 23 Octavus 1667

Nous voyageons dans les montagnes. Au soir du dernier jour nous nous installons dans un petit village pour la nuit. On nous a indiqué comment trouver le repaire de la vieille femme des montagnes.

24 Octavus 1667

Nous montons vers l'abri de la « vieille folle ». Irvin repère l'entrée de celui-ci grâce à la toupie Synchron. Et en début d'après-midi nous arrivons devant l'entrée d'une grotte naturelle. Nous y entrons et avançons jusqu'à nous retrouver dans une grande cavité au centre de laquelle un feu crépite. Une vieille femme toute ridée, emmitoufflée dans des fourrures, lève des yeux malicieux et très vivants à notre approche.

Elle se présente sous le nom de Günrund. Elle dit avoir des réponses pour nous mais que de toute façon nous n'en tiendrons pas compte. Enfin une devineresse qui a les pieds sur terre ! Dans la caverne se trouvent de nombreux tableaux qui représentent une belle femme. Sûrement Günrund quand elle était plus jeune. Le travail de l'artiste-peintre est aussi spectaculaire que la beauté de cette femme.

Je commence à l'interroger, mais mes questions partent un peu dans tous les sens tellement je ne sais pas par où commencer. Dans ses réponses, parfois difficiles à comprendre, j'ai retenu les choses suivantes, si tant est que j'ai saisi le sens réel des paroles de la vieille femme :

Pour rencontrer l'Errant Gris il suffira de se lancer sur la mer et de désirer le voir. Mais il faut que je comprenne ce qu'il veut, et peut-être ce que nous nous voulons, avant d'aller le voir. Elle parle d'un sacrifice à faire et du fait qu'il faille avoir foi en l'Errant Gris pour que ce voyage vers lui soit utile.

Au sujet des rêves que j'ai faits dans les nuits passées, elle me dit qu'il s'agit d'avenirs possibles. J'ai d'ailleurs repéré un tableau où j'y suis représentée, dans un cas en générale des Faucons Noirs, les pirates Vestens, dans l'autre à la tête d'une armée eisenor pour détruire les Vestens. Pour l'instant, selon Günrund, il n'y a pas d'autre avenir possible. Pour l'instant...

La devineresse dit que la victoire des Vendels ou des Vestens de ces peuples autrefois unifiés, sonnera l'arrivée du quatrième prophète. Soit parce que les Vendels ne seront plus là pour proposer au monde une alternative à la guerre, soit parce que les traditions des Vestens seront oubliées et que le Grande Serpent se réveillera.

La vieille femme me dit aussi que le monde ne peut exiger le sacrifice d'une mortelle et qu'il est de ma propre décision de savoir si j'ai la foi d'aller jusqu'au bout pour empêcher l'arrivée du quatrième prophète. Elle dit que si je ne fait pas ce choix, peut-être que quelqu'un d'autre le fera plus tard. Ouais enfin elle n'a pas l'air de savoir si ce « plus tard » ne sera pas juste un simple « trop tard »...

Enfin, si je dois aller voir l'Errant Gris, je dois savoir ce que j'attends précisément de lui, pour qu'il nous offre les outils nécessaires pour créer un autre avenir pour Théah, moins sombre que les deux qui sont en marche actuellement.

Nous prenons un repas avec la vieille femme tandis que j'essaie de digérer toutes les choses qu'elle vient de dire. La chose qui ressort le plus de tout cela c'est que je dois faire un choix... Mais lequel sans comprendre les enjeux derrière ?

QUESTIONS... OUBLIÉES

24 Octavus 1667

Alors que nous commençons à redescendre la montagne, je me rappelle soudain mes questions sur les fantômes, celles que je devais poser à la vieille femme. Nous remontons donc pour retourner voir Günrund.

Quelques dizaines de minutes plus tard, nous sommes de nouveau en train de discuter avec la vieille devineresse. Au sujet des fantômes elle me dit juste que ceux-ci sont inquiets, ils sont inquiets car on les oublie. Et comme les runes, dont la force provient des souvenirs de la bataille contre le Grand Serpent, la puissance des fantômes, qui devront combattre aux côtés de l'Errant Gris le moment venu, s'estompe elle aussi. Les noms ont une grande importance chez les Vestens, car c'est ce qui fait que les ancêtres sont si puissants, mais les Vendels ont détruit les noms, et par là même les souvenirs liés à ces noms.

Kirsten en profite pour interroger Günrund sur le rapport entre les runes et les waisens. La devineresse lui avoue qu'un vendellar serait responsable de cela, mais il semblerait qu'il n'en a pas vraiment eu conscience. La mort de l'empereur d'Eisen, mais aussi l'apparition des waisens, serait due à un porteur d'une rune vivante. Le désespoir du porteur s'étant transmis à l'empereur qui a mis fin à ses jours. Ce porteur de rune porte le nom de Herdje, qui signifie « ruine » en Vesten. Cependant, selon elle, il n'y a rien à faire pour guérir les waisens. Seules leurs morts mettront fin à cette tragédie.

Elle reparle encore des choix à faire, mais elle nous explique surtout qu'il est très difficile de lire en nous, car nous serions les maîtres de notre propre destin contrairement à beaucoup de personnes de ce monde. Du coup elle nous dit que l'Errant Gris ne pourra certainement pas nous imposer des choix, en raison de notre nature même. Il ne pourra vraisemblablement que répondre à nos demandes, ou les refuser j'imagine.

Alors que la soirée se passe, et que la vieille femme parle, Kirsten succombe peu à peu aux effets de l'alcool de myrtille que notre hôte nous a offert. Faut dire que la liqueur est assez délicieuse. De toute façon nous allons dormir dans la grotte car la nuit est tombée pendant nos longues discussions.

BONNES NOUVELLES ET MAUVAISES NOUVELLES

25 Octavus 1667

Départ des montagnes vers Kirk.

27 Octavus 1667

Nous arrivons à Kirk dans l'après-midi. Nous allons nous poser chez Lorraine. A notre retour à la demeure en question, Valentina et Juliette

se portent aux nouvelles et nous en donnent. Lorraine est allée voir Val Mokka et une alliance imprévue est en train de naître. Cependant elle doit rester secrète. Le maître des runes, celui que nous avions ramené au prévôt il y a quelques jours, est mort empoisonné. Kirsten se voit remettre une lettre de Fraü Pösen. Elle annonce à sa cousine qu'elle va se marier au printemps, qu'une guerre civile menace la Vodacce, et que certains Eisenfürst commencent à poser des problèmes. Bref, une petite nouvelle heureuse, les autres pas vraiment.

Je vais passer la soirée avec Amanda. D'une part pour avoir l'occasion d'être avec elle, mais aussi pour trouver un peu de réconfort. Je lui parle de mes petits malheurs et des mes choix futurs bien délicats. Elle me conseille vivement d'en parler avec mes compagnons. Elle a raison, mais l'empressement de l'avalonien me met mal à l'aise. Quant à Kirsten je ne sais guère quels sont ses objectifs à court terme, si ce n'est de retrouver son frangin dans le maudit pays où le froid règne en maître incontesté.

LE RÔLE DU HAUT-ROY

28 Octavus 1667

Nous nous retrouvons chez Lorraine pour le petit déjeuner. Irvin nous annonce qu'il a manqué de se prendre un carreau durant la nuit. Trois types ont tenté de mettre fin à son existence, mais sa magie lui a permis de leurs échapper et de les suivre jusqu'à un ensemble de maisons au niveau du port. Il va falloir comprendre cette histoire d'agression, même si Irvin donne rarement des détails sur les raisons pour lesquelles il a quitté son pays natal.

Je profite de ce moment pour questionner les autres sur les choix à faire sur l'Errant Gris. Et les réponses sont similaires à l'idée que je m'en faisais : pleines de divergences et de contradictions. Nous attendons donc la soirée, mes compagnons m'ayant peu éclairée sur la situation en cours. Mon moral est de moins en moins bon. Il faut que je me bouge pour changer les choses, sinon je vais finir par n'en avoir rien à faire que ce monde soit détruit ou non. Je passe l'après-midi dans ma chambre à sculpter, mais ma création artistique est au point mort. Je ne fais rien de bien.

Cependant, en fin d'après-midi, Kirsten a été à la bibliothèque pendant la journée et elle s'est renseignée sur le Haut-Roy et son rapport avec l'Errant Gris. Des informations précieuses qu'elle ramène en début de soirée et qui se résument à quelques points importants. D'après les lois

Vendels, le Conseil Vendel doit obéir au Haut-Roy. D'après les écrits il n'y a eu que deux Haut-Roy entre le début de la séparation des Vendels/Vestens et la disparation du dernier Haut-Roy. Et le dernier a été très véhément vis-à-vis des Vendels. Il est admis que Haut-Roy est un élu de l'Errant Gris et est la voix de celui-ci auprès du peuple Vendel/Vesten. Enfin, pour devenir Haut-Roy il faut être choisi par l'Errant Gris. Il se passerait alors toujours à peu près la même chose. L'élu se perd dans une tempête de neige, il trouve refuge dans une grotte, il a une sorte d'épiphanie mystique et offre son œil gauche à l'Errant Gris. Charmant...

Il faut maintenant qu'on se décide sur la suite des choses. Retrouver les agresseurs d'Irvin va nous permettre de nous retrouver sur un objectif à très court terme, mais je crois qu'il faut envisager dès maintenant la suite pour nous préparer au mieux à « tracer notre propre destin » comme aurait dit la vieille devineresse.

PENSÉES INTIMES DE MIRANDA

J'ai pris le temps de réfléchir un peu et des idées nouvelles ont germé dans mon esprit. Depuis un moment mon moral ne cesse de diminuer et je trouve pour remédier à cela des solutions qui n'en sont pas. Au manque de chaleur du climat, je m'enfonce dans la nostalgie. A mon manque de romance et de relations charnelles, je trouve un remède inefficace dans la boisson et la mélancolie. Si la devineresse n'a résolu presque aucune des questions que je me pose, elle m'a donné l'envie de changer les choses et de me prendre en main. Ou plutôt, si nos destins sont bien entre nos mains, je n'ai pas l'intention d'attendre que quelqu'un, Errant Gris ou non, me dise quoi faire.

Depuis le moment où j'ai pris l'identité de Phénix, je n'ai pas trouvé de manières de différencier ce « personnage » de ma personnalité publique, qui devait être Miranda. J'ai donc décidé de remettre en activité Phénix, sous le masque de laquelle je pourrai vivre des aventures plus trépidantes, des romances et des relations saphiques avec d'autres femmes. Et d'un autre côté Miranda sera un des autres aspects de ma personnalité, plus réservée, plus posée et moins enflammée. Le plus important désormais va être de bien définir ces deux « personnages », qui ne sont que deux reflets de ma vraie nature.

Avec Miranda j'espère jouer un rôle politique visant à réconcilier les Vendels et les Vestens. Miranda sera clairement le visage public de ma personnalité. Une femme active dans son rôle mais qui ne s'emporte que peu. Une diplomate résolue qui vise avant tout à trouver les voies

les plus sûres pour réunifier ce pays séparé. J'essaierai de faire en sorte que Miranda passe pour une non-combattante, forçant ainsi les éventuels ennemis à se montrer imprudents, en espérant que Kirsten et Irvin soient bien là pour m'appuyer si j'assume ce rôle.

J'aimerais aussi que Miranda soit en couple avec une autre femme, pour éviter de me sentir seule quand je prendrai ce rôle, mais je ne sais pas encore comment gérer cela. Dans ma vision des choses la personnalité enflammée que je vois pour Phénix risque d'entrer en conflit avec ce désir d'avoir une relation stable. Du coup si je vis une histoire à long terme avec Miranda, dois-je trouver quelqu'un qui connaisse les deux pans de ma personnalité ou seulement un. Je ne crois pas que le mensonge soit idéal pour vivre une relation sereine, mais peut-être est-ce la seule chose à faire. Ou alors il faudra que le côté ardent de Phénix ne soit qu'une simple réputation un peu usurpée.

Je compte bien demander à l'Errant Gris de faire en sorte qu'il nomme un nouveau Haut-Roy. Je suis prête à assumer ce rôle mais je n'ai pas franchement envie de me mutiler pour lui ou de me perdre dans la neige. Les scaldes pourront raconter cela dans leurs histoires, mais je n'ai pas sincèrement l'intention de me prêter à ce jeu que je trouve inutile... et très douloureux.

Quant à Phénix, je vais faire en sorte de lui faire retrouver son rôle premier. J'avais construit ce personnage flamboyant, sensuel, voire érotique, enflammé et passionné, dans le but de vivre des choses que je désire mais que je n'ose assumer à visage découvert. Je voulais du panache, des romances trépidantes, des passions enflammées intenses et des combats hauts en couleurs. Mais à force de trop mêler Miranda à Phénix, je n'ai pas réussi à vivre cela.

Je vais m'efforcer de changer la donne. Je vais redonner à Phénix sa sensualité, son côté mystérieux, sa fougue pour les duels et ses envolées provocantes. Je compte aussi trouver avec Phénix mon côté artistique. J'aimerais apprendre à dessiner et à écrire pour narrer quelques aventures, à la fois imaginaires et réelles. Pas question de faire l'éloge de la luxure et de la violence, mais plutôt de l'érotisme, des femmes et de l'importance de combattre pour prendre sa vie en main. Il va falloir que je travaille beaucoup sur ce point, mais mon instruction artistique devrait pouvoir me servir.

Bref, je compte reprendre mes deux visages, pour satisfaire mon besoin de rendre ce monde meilleur mais aussi pour trouver le bonheur et le plaisir nécessaire à mener tous ces rudes combats qui nous attendent. Je ne suis pas une femme qui peut vivre sans passion, sans amour ni attention. J'ai besoin de me sentir libre, de sentir les caresses de la chair et les emballlements du cœur, de combattre les ténèbres et de préparer la paix.

Au sujet de mes compagnons, je ne sais pas quels rôles ils comptent

jouer dans notre avancée commune, mais je suis prête à les soutenir dans leurs choix. J'ai enfin réussi à envisager les miens et d'ici quelques temps je serai bien plus disposée à les aider. Il me faut juste prendre un peu de temps pour mettre mes idées en ordre et retrouver cette flamme qui m'animait.

Je sais qu'Irvin veut retrouver sa famille au plus vite, mais notre priorité n'est-elle pas de construire un monde où les ténèbres ne seront pas les maîtres, car il semble que nous en ayons l'occasion.

Pour Kirsten, j'espère qu'elle verra un peu moins la vie en noir, le mariage de sa cousine sera peut-être l'occasion d'oublier un peu les mauvaises nouvelles. Nous irons bien sûr en Ussura pour retrouver son frangin mais pour le moment nous ne pouvons nous y rendre. Elle pourrait jouer un intermédiaire de choix pour faire en sorte que l'Eisen n'entre surtout pas en guerre contre les Vestens, comme je l'ai vu dans une de mes visions.

EFFROYABLE ASSASSINAT

28 Octavus 1667

La soirée débute. Nous décidons d'aller voir du côté de la résidence portuaire pour retrouver les agresseurs d'Irvin. Cependant nous n'arrivons pas à nous décider comment opérer. Dans la conversation, je commence à parler de préparer l'arrivée de Miranda à Kirk. Mais Kirsten et Irvin me font remarquer que sa venue sera peut-être plus utile après la rencontre avec l'Errant Gris. Ils ont raison sur ce point. D'autant que si la rencontre avec l'Errant Gris n'est pas aussi intéressante que prévue, il faudra envisager un autre plan.

Nous marchons dans les rues de Kirk en direction de la résidence portuaire. Mais à peine avons-nous fait quelques dizaines de mètres hors de la demeure de Lorraine, qu'Irvin nous signale que nous sommes suivis. Il n'arrive cependant pas à repérer le type qui nous suit. Nous nous dissimulons au coin d'une rue. Mais personne ne vient. Tout d'un coup un objet tombe sur le sol. Nous nous mettons aussitôt à l'abri. Rien ne se passe. Je vais voir ce dont il s'agit. C'est une pierre avec un papier plié en huit avec une tache d'encre noire au centre. Elvin est très inquiet mais reste silencieux comme à son habitude.

Nous nous remettons en route vers la résidence. Le message étrange n'est pas pour nous rassurer. Mais, alors que nous marchons discrètement dans une rue, Elvin s'écroule brusquement. A peine le temps de se

demander ce qui se passe et un filet de sang commence à couler sur les pavés. Elvin a une flèche en fer plantée dans la nuque. Il est mort... La tristesse et la peur me gagnent. Kirsten ne dit rien, mais les flammes de la colère brûlent dans ses yeux. Le sale enfoiré qui a fait cela comprendra un jour la voie du malheur qu'il a choisi. Pauvre Elvin... si dévoué... si peu violent... mourir comme cela...

Je cours vers la maison de Lorraine pour y chercher des renforts et surtout des gens pour ramener le corps d'Elvin. De retour chez les Filles de Sophie, un ange-gardien reconnaît la marque de l'assassin. Le coup de la marque noire est une annonce de mort, un instrument de peur qui n'est qu'une vieille méthode des pirates Vodacce ou Castillan. Cet assassin serait responsable de trois assassinats spectaculaires, et sûrement bien d'autres dans l'ombre.

Kirsten souhaite partir le plus vite possible pour l'Eisen afin d'enterrer Elvin près de son domaine. Lorraine va s'arranger pour trouver un navire et assurer notre protection. J'ai l'impression que sombre menace plane au-dessus de nous. Et cet assassin, serait-ce pour nous voir échouer qu'il nous épargne aujourd'hui ? Est-ce Elvin la véritable cible ? Maudit soit Légion et ses sbires... Avec cet incident Kirsten propose d'organiser le retour de Miranda plus tôt que prévu.

LA MORT DE PHÉNIX

29 Octavus 1667

Un voilier rapide a été trouvé pour emmener Kirsten à son domaine, en Eisen, sur les côtes. Moi je me charge de préparer le retour de Miranda. Cela se fera à l'aide d'Irvin qui usera de son invisibilité le moment venu.

1 Nonus 1667

Ce soir je suis prise de frissons. Une violente fièvre me gagne. Je m'affaiblis à une vitesse effroyable. Un médecin des Jennys vient me voir dans ma chambre. Il m'examine, puis blêmit d'un coup. Des abcès se sont formés au niveau de certains de mes ganglions. Le médecin dit que j'ai attrapé la Malemort. Ce seul nom me terrifie. Il se barre en courant pour chercher le remède, mais tout d'un coup je doute qu'il revienne.

Le temps passe...

J'ai mal. Je perds conscience de plus en plus souvent et de plus en plus longtemps. Je vois Ilsa auprès de moi, mais des voix familières me font comprendre que je délire.

Le temps passe...

Je revois Ilsa dans mes visions. Cette fois j'entends même sa voix. Elle me prend la main et me supplie de ne pas mourir. Ilsa... je...

Le temps passe... (13 Nonus 1667)

Je reprends conscience dans la neige, en plein blizzard. Il y a une grotte non loin. Mon esprit est embrumé mais je crains de savoir ce qui est en train de se passer. Viendrait-il me voir dans la mort ?

A l'intérieur de la grotte il fait chaud. Un bassin d'eau chaud en occupe le centre. Je m'y installe pour me réchauffer. Tout d'un coup je remarque un type en face de moi. C'est un vieil homme vigoureux, un type à qui il manque un œil : l'Errant Gris. Nous discutons un peu, mais je sais déjà ce qui va se passer. Je parle mais finalement cela n'a plus d'importance. J'ai choisi de tenter de protéger Théah... et cela à un prix.

Maudits Êtres de Lumière et leurs concepts inhumains. La seule chose que j'ai retenu de son discours, hormis ce que je savais déjà, c'est qu'en devenant Haut-Roy, ou plutôt Haute-Reine, je me trouverai au centre des événements du peuple Vendel/Vesten, mais que je ne devrai pas oublier que je ne serai pas pour autant le centre. Après, j'ôte mon œil gauche pour le livrer à l'Errant Gris. Je préfère passer sur ce fait, car ce souvenir m'est encore douloureux à exprimer.

Ainsi je deviens la Haute-Reine. Comme si des milliers de souvenirs étaient apparus dans mon esprit, je connais désormais la culture Vendel/Vesten, ainsi que la langue de cette nation et je maîtrise la magie de Quatre Voies. Désormais tous les Vendels et tous les Vestens sauront que je suis le Haut-Roy, ou la Haute-Reine, selon le nom qu'ils souhaiteront me donner. Je vais peut-être pouvoir changer le cours des choses... mais à quel prix ? Je me suis défigurée, Phénix vient de disparaître sûrement à jamais, et la magie des Quatre Voies m'oriente dans une direction inconnue et loin de ma nature.

Le Syrath rencontré il y a bien longtemps avait raison, la voie de la Lumière n'est qu'abandon. La flamme de mon être s'éteint. Puisse-t-elle au moins sauver ceux que j'aime.

Je ressors d'une sorte de tumulus. Je vois mes compagnons, Kirsten, l'audacieuse guerrière d'Eisen, Irvin, l'étrange combattant féérique d'Avallon. Il y a aussi Ilsa... une douce duelliste souvent maladroite, et sûrement la seule personne au monde capable de réchauffer mon cœur. Elle se jette dans mes bras. Mon corps est blessé, mon âme est éteinte, mais au moins mon cœur s'emballe. J'ai envie de crier à Ilsa tout ce que je ressens pour elle, mais seules les larmes coulent, de mon œil désormais seul...

LIVRE VI
MIRANDA, LA
HAUTE-REINE

COSMOGONIE VESTENMÄNNAVNJAR

L'Errant gris est un Razhdost – un être de lumière appelé à eux par les Drachens. Il participa au rituel qui créa la barrière protégeant la marche lorsque le Héraut du Chaos s'abattit sur les Mille-Marches. Il connut la trahison des Syrneth et, alors que ses frères et ses sœurs mourraient sous les coups trahis des élémentaires de ténèbres, il parvint à conclure le rituel. Sur Théahh ne restèrent plus que deux êtres de lumières : l'Errant gris et Matushka.

L'Errant gris s'installa dans le nord et sa présence suffit à tenir les Syrneth à l'écart de la toute jeune nation féérique qui naissait en Avallon. Pourtant un Firbolg vint à lui pour le détruire. L'Errant gris le vainquit sans mal et de son corps démembré, il fit naître neuf îles, comme autant d'avertissements pour les autres créatures des ténèbres.

Pour habiter ces îles et se sentir moins seul, l'Errant gris créa les humains chimériques qui peuplent désormais la surface de Théah. Il leur laissa le libre-arbitre afin de ne pas perpétuer inutilement la guerre des principes, mais il les choya autant qu'il le put.

Le temps passa sur Théah – les hommes furent balayés par le déluge sans fin causé par les Syrneth, ils furent réduits en esclavage puis, plus tard, libérés par les fées. Les Syrneth furent bannis, emprisonnés. Les hommes se répandirent sur la terre. Seuls les habitants du Vestenmannavnjar se rappelèrent le vieux père de l'humanité, l'Errant gris. Ils devinrent des tribus turbulentes qui s'affrontaient sans fin entre elles pour le plus grand désespoir du vieux Razhdost.

Mais vint le Grand Serpent – cette créature était une malfaisance, un envoyé du Héraut du Chaos qui avait pu, jadis, franchir les frontières de la marche avant leur fermeture. Sonné par le rituel, le Grand Serpent avait longtemps dormi et, la faim le tenaillant finalement, il s'était réveillé, attiré par les îles du berceau de l'humanité.

Il festoya longtemps sur les îles, mais les hommes se rebellèrent et vingt-cinq héros choisis dans les vingt-cinq tribus vinrent l'affronter. Une à une, ils lui arrachèrent les écailles et un à un, ils lui volèrent ses pouvoirs jusqu'à ce que le Grand Serpent tombe à son tour.

Les vingt-cinq héros devinrent les Runes vivantes. Ils sont les dépositaires des pouvoirs du Grand Serpent et tant qu'ils sauront les conserver, la créature ne pourra pas revenir ravager le monde. Les Runes vivantes

qui sont décédées, au fil du temps ou lors de la bataille contre le Serpent, ont été accueillies dans les frontières du monde par l'Errant gris qui les protègent ainsi. Tant que leur souvenir restera vivace, ils ne périront pas vraiment et sauront conserver le pouvoir du serpent par devers eux.

LE CULTE DU NOM DES ANCÊTRES

Les Vestens pensent, à raison, que les noms sont importants. Les noms des Runes vivantes doivent être choyés et rappelés car cela les protège de l'oubli et de la puissance du Grand Serpent, dont l'âme reste endormie quelque part, prête à réclamer ce qui est sienne.

En échange de cette vénération et des libations qui l'accompagnent, les Runes vivantes accordent – sans qu'eux-mêmes sachent exactement comment cela fonctionne – une partie des pouvoirs de leur rune. Et plus il y a de pratiquants du Laerdom (la magie des Runes), plus les noms des ancêtres sont protégés.

On dit que l'Errant gris accueillent en son domaine d'outre-tombe tous ceux qui respectent et vénèrent les noms des anciens et qui sont eux-mêmes respectés et vénérés. C'est le grand Hall ; l'île du Trône de l'Errant.

LA RUPTURE ENTRE LE VENDEL ET LE VESTENMANNANJAR

Au cœur du schisme qui sépare l'ancien peuple Vesten, on trouve la faillite et l'abandon des Jarls de l'ancien temps qui oublièrent leur rôle fondamental de protecteur de leur peuple. Pour palier à cette carence, les Karls s'allièrent et créèrent autre chose, une autre forme de gouvernement. Mais en jetant l'ancien ordre, ils oublièrent aussi les racines de leur peuple et la nécessité de protéger les anciens noms.

Après deux cents ans de querelles, il est très difficile aujourd'hui de trouver à réconcilier les deux parties. Les Yarls n'admettent pas leurs tords anciens et la nécessité de changer de méthodes et de traditions ; les Karls ne veulent plus peiner pour des gosses irresponsables, mais ils refusent aussi de renouer avec les anciens cultes si importants pour leur peuple.

Par ailleurs, il n'y a plus de Haut-Roy depuis maintenant une centaine d'année, ce qui a favorisé d'autant plus l'éloignement des deux parties.

ORGANISATION DU RETOUR À KIRK

13 Nonus 1667

Je tiens Ilsa dans mes bras. Elle ne comprend pas tout ce qui se passe mais semble terriblement soulagée de me revoir. La maladie étant partie de mon corps, je m'autorise à l'embrasser langoureusement. Puis je lui explique de manière assez brève la situation actuelle dans laquelle nous sommes. Quant à elle, elle m'explique le heureux hasard par lequel elle est arrivée jusqu'ici.

13 et 14 Nonus 1667

Nous sommes sur le bateau qui vogue rapidement vers Kirk. Je passe beaucoup de temps avec Ilsa, mais le lieu n'est pas idéal à des retrouvailles plus... charnelles. Au moins je peux lui raconter tout ce qui nous est arrivé depuis Frieburg.

La Fille de Sophie présente sur le navire, et qui m'a soigné pendant tout le voyage vers l'Errant Gris, est une aide très précieuse pour nous délivrer quelques informations sur le Conseil Vendel. A notre demande elle nous donne les noms des membres du haut-conseil :

- Val Mokka - Guilde des marchands
- Allen Tril - Guilde des marins
- Joris Brak - Guilde des charpentiers
- Sela Cole - Guilde des forgerons
- Lorraine - Guilde des Jennys
- Maître Red - Guilde des usuriers
- George Skard - Guilde des brasseurs
- Eladio Balesteros - Guilde des mineurs
- Joseph Volker - Représentant de l'empereur d'Eisen

Les sièges du haut-conseil sont des sièges délivrés à titre permanent, ou jusqu'à ce que le détenteur du siège décide de passer la main. Le conseil ordinaire lui est composé de quatre-vingt-onze sièges. Ces sièges sont vendus aux enchères, à raison d'un tiers tous les ans.

Nous commençons à discuter tous ensemble de ce que nous allons faire une fois de retour à Kirk. Pour ma part je prévois d'organiser une réunion entre les Vendels et les Vestens. Mais cela ne se passera pas aussi facilement. Il va falloir convaincre le Conseil Vendel. Pour cela Phénix pourrait se révéler un atout précieux, même si nous prévoyons pour le moment de la faire passer pour morte et d'organiser l'arrivée de Miranda sur le devant de la scène.

Dans un ou deux jours, le navire me déposera dans un petit village côtier non loin de Kirk. J'attendrai là-bas que mes compagnons me fassent ramener quelques affaires, pendant que Kirsten et Irvin retourneront sur Kirk, dans le but de trouver une auberge plutôt tranquille où je pourrai m'installer quelques temps, sous l'identité de Miranda. Quant à Ilsa, elle sera ma garde du corps quand je serai sous l'identité de Miranda. Elle me fait d'ailleurs un peu clin d'œil charmeur à l'évocation des mots « garde du corps ». Charmante Ilsa, j'ai hâte de profiter de quelques moments plus intimes avec elle.

Pour l'instant nous n'avons pas décidé comment nous allons opérer pour nous renseigner sur le Conseil Vendel, mais Kirsten se propose d'aller voir le représentant de l'Eisen. Elle aura plus de facilité à le rencontrer vu son statut, et il est probablement un peu plus neutre dans le conflit Vendel/Vesten, car il ne s'agit pas de sa patrie natale.

15 Nonus 1667

Ilsa et moi débarquons dans un petit village de pêcheurs. Nous trouvons refuge dans une petite maison peu fréquentée. Les autres repartent presque aussitôt vers Kirk. Avant qu'ils ne s'en aillent, j'ai demandé aux marins de se taire à propos du retour de la Haute-Reine. J'espère qu'ils suivront mes directives.

NOUVELLE FLAMME

16 Nonus 1667

Ilsa et moi logeons dans une maisonnette en bord de côte. Le village de pêcheurs dans lequel nous nous trouvons ne propose guère d'activités passionnantes. Mais à vrai dire cela importe peu. Je suis désormais seule avec Ilsa et jusqu'à maintenant nos retrouvailles ont été plutôt platoniques.

Ilsa revient de sa petite excursion dans le village. Elle ramène quelques provisions. Pendant ce temps j'ai enfin réussi à allumer un petit feu dans

la cheminée. Une douce chaleur commence à se répandre dans la pièce où nous allons attendre le retour de Karl, un de nos alliés qui doit me signifier quand Miranda devra retourner à Kirk. Il devrait mettre presque deux journées à revenir. Deux journées ça peut se révéler très court.

Dans la soirée, après un bon repas de poissons fraîchement pêchés, je m'installe avec Ilsa sur un lit de couvertures. Les flammes dansent sur son visage et alors qu'elle se tourne vers moi, je sens le feu de la passion m'embraser. Je regarde un moment ses magnifiques yeux bleus. Ilsa rougit légèrement alors que je reste admirative devant sa beauté. Je caresse ses cheveux bouclés et je dépose de doux baisers sur ses lèvres.

La chaleur monte peu à peu, suivant le rythme de mes mains, qui déshabillent peu à peu Ilsa. Je reste un moment à faire courir mes doigts sur les courbes dénudées de son corps. Ilsa me sourit. Tout d'un coup les durs moments passés ces derniers temps sont comme effacés. Elle me déshabille à son tour. Je sens mes mains sur mon corps. Quelques soupirs de plaisir m'échappent.

Nous nous retrouvons toutes les deux nues. La chaleur des flammes rajoute à l'intensité sensuelle de la situation. Ilsa et moi nous embrassons avec une frénésie passionnée. Ma poitrine se presse contre la sienne. Je sens son cœur s'emballer. Ses lèvres humides passent sur mon cou, s'attardent un moment sur mes seins, glissent sur mon ventre et descendent encore... Je la regarde. Elle me sourit tendrement, avant de glisser son visage entre mes jambes. Sa langue habile me procure des sensations exquises. Mes soupirs d'extase se font plus intenses. Une vive sensation de plaisir commence à me gagner. Quelques cris s'échappent de ma bouche sans trop le vouloir. Je jouis. Elle continue de passer sa langue sur une partie désormais brûlante de mon corps. Je jouis. Elle me caresse avec passion. Je finis par m'abandonner à elle. Je jouis, encore et encore, jusqu'à ne plus sentir mon corps. Je lui adresse un regard, complètement dévorée par un désir incontrôlable, avant de m'occuper de son corps comme elle s'est occupée du mien.

Toute la nuit nous faisons l'amour. Ilsa me donne des orgasmes comme je n'en avais jamais ressenti jusqu'alors. Et, à la vue de ses regards, de son corps en sueur et des frémissements qui emportent parfois son corps, j'ai le sentiment de lui procurer des sensations similaires aux miennes. Je me sens terriblement vivante. Je me sens vibrante d'une énergie perdue jusqu'ici. Je me sens amoureuse comme jamais je ne l'ai été.

17 Nonus 1667

Je passe toute ma journée en compagnie d'Ilisa. Nous sortons à peine dehors de toute la journée. Des parties de jambes en l'air, des câlins et des moments de tendresse constituent l'essentiel de nos activités. Nos deux corps ne décollent presque jamais l'un de l'autre de la journée entière. Je ne vais sûrement pas m'en plaindre, et Ilisa semble du même avis.

18 Nonus 1667

Après une matinée de batifolages avec Ilisa, quelqu'un frappe à notre porte pour nous annoncer l'arrivée d'un compagnon. C'est sûrement Karl qui vient nous donner les informations nécessaires à notre retour à Kirk. Nous nous mettons en route sans trop tarder. Sur le chemin je rêve déjà de bains chauds avec Ilisa, de massages érotiques et tout un tas de plaisirs charnels. Il fait froid mais cette sensation semble ne plus m'atteindre. Ilisa est avec moi. Je me sens bien. La passion m'anime. Au diable la Lumière et ses vertus insipides !

COUP FATAL ET BOTTES SECRÈTES

19 Nonus 1667

Je suis de retour à Kirk en compagnie d'Ilisa. Une fille de Sophie et son ange-gardien (ainsi sont nommés les combattants protecteurs de l'organisation) nous rejoignent au lieu de rendez-vous que Karl nous a communiqué hier. Ils nous emmènent toutes les deux vers un nouveau refuge. Un refuge où Lorraine a dû juger bon de nous installer. Mais à ma grande surprise, alors que l'on avait décidé d'éviter de ne pas se retrouver avant quelques temps, Kirsten est là.

Kirsten m'explique les raisons de sa présence dans le refuge, et je dois dire que je suis contente de la voir saine et sauve. Apparemment le terrible assassin qui nous court après l'a prise par surprise, alors qu'elle cherchait des informations à la bibliothèque sur les traditions Vesten. La lame du tueur lui a perforé le cou mais la magie des Filles de Sophie lui a sauvé la vie. Avec l'aide d'Irvin et de Lorraine, Kirsten a décidé de se faire passer pour morte, comme Phénix, et ce dans le but que l'assassin soit persuadé de la réussite de sa mission.

Cependant il lui reste une personne à abattre : Irvin. C'est pour cette raison qu'elle lui a demandé de faire semblant de disparaître en Eisen, en compagnie du cercueil censé contenir le corps de Kirsten.

Une fois en Eisen, les fées prendront le relais pour prendre les traits d'Irvin et faire cavalier l'assassin. Cela devrait nous laisser assez de temps pour résoudre une partie du problème entre les Vendels et les Vestens. Et une fois que nous quitterons la région pour l'Ussura, la piste pour que l'assassin nous retrouve sera plus dure à suivre.

Kirsten me parle ensuite des diverses informations qu'elle a rassemblé pendant le peu de temps dont elle a disposé. Elle a fait la rencontre du représentant de l'Eisen, Joseph Volker, au sein du Conseil Vendel. Celui-ci semble avoir pour mission de gérer les relations commerciales entre les deux nations, en suivant la même ligne que l'empereur d'Eisen. Pour la petite histoire, Joseph Volker était le majordome de l'empereur, et c'est une lettre, trouvée après la mort de celui-ci, qui a placé l'homme dans sa position actuelle.

Kirsten m'annonce qu'elle a aussi rencontré Sela Cole. Je n'ai pas tout compris de son récit. J'ai l'impression qu'un grand enthousiasme a submergé Kirsten à cet instant de notre discussion. Les termes techniques m'embrouillent un peu l'esprit, mais de ce que je retiens, c'est que la forgeronne Sela Cole a décidé de fabriquer une armure de sa conception à Kirsten. Une armure faite dans un matériau extrêmement résistant. Quelqu'un veut encore me faire croire que Kirsten aura besoin d'une garde du corps ?

UNIONS FUTURES

19 Nonus 1667

Nous finissons par revenir sur le sujet des traditions Vestens. Certaines lectures de Kirsten confirment ce que je sais déjà... enfin depuis que je suis devenue Haute-Reine et que j'ai l'impression d'avoir lu des dizaines de bouquins sur la culture Vendel/Vesten. Au moins je n'aurai pas à m'ennuyer pendant des heures dans une bibliothèque poussiéreuse. Mais Kirsten m'apprend quelque chose de très important, c'est que les Vestens, qui se réunissent tous les ans au début du printemps, dans un lieu appelé Thingvallavatn, envoient chaque année une invitation au Conseil Vendel. Invitation que les membres de ce conseil refusent à l'unanimité. La réconciliation paraît de plus en plus complexe...

Kirsten et moi tombons d'accord : c'est bien à Thingvallavatn que nous pourrions jouer nos cartes pour tenter d'unifier les deux peuples. Mais il nous reste du chemin à faire. Il faudra convaincre le Conseil Vendel de se rendre là-bas. Il faudra stopper les exactions de groupuscules armés Vendels,

sortes de commandos secrets, qui livrent une guerre sans pitié aux Faucons Vestens. Des commandos que le Conseil Vendel ne désavoue pas, rendant même leurs méfaits légitimés par le Conseil. Il faudra aussi résoudre ce problème des Faucons Vestens, avec pour seul avantage que ceux-ci n'agiront pas avant la fonte des glaces dans le nord.

Kirsten commence à plaisanter sur le fait que l'on aura aucun mal à mettre les Vestens ou les Vendels de notre côté si je m'envoie en l'air avec leurs femmes ou leurs filles. Elle rit sur le sujet et dévie même un peu. Je l'accompagne dans ce moment de rigolade, mais mon amusement a quelque chose de faux. En fait je suis en train de me demander si la blague de Kirsten n'est pas une idée judicieuse. Séduire des femmes dans l'entourage des personnalités sur lesquelles nous avons besoin d'informations ou d'influence, cela pourrait s'avérer utile. Et cela pourrait être l'occasion du grand retour de Phénix. Mais Ilsa est avec moi désormais et je n'ai pas la moindre envie de la faire souffrir. Si j'avais envisagé de vivre quelques aventures sensuelles sous l'identité de Phénix, et de nourrir une relation stable avec une femme sous l'identité de Miranda, une femme dans laquelle placer toute confiance. Et je crois qu'Ilsa est cette personne, en plus je l'aime beaucoup. Du coup je n'ai pas envie de la blesser. On vient à peine de se retrouver et je pense déjà me vautrer dans les bras d'autres femmes. J'ai l'impression d'être mauvaise parfois. Mon hédonisme me poursuit mais mon amour pour Ilsa est bien réel. Et après tout ce qu'elle vient de traverser pour me retrouver, je suis certaine que le contraire est tout aussi vrai. Après séduire ne veut pas dire d'aller très loin dans la relation.

Est-ce que je dois assumer mes désirs, ou suivre la voie de la Lumière, celle où les passions s'éteignent au profit d'une sorte d'unité avec le monde ? Quelle est cette mystérieuse troisième voie dont le Syneth avait parlé ? Le Destin ? La vieille de la montagne en saurait-elle plus à ce sujet ?

RETOURS INATTENDUS

20 Nonus 1667

Dans la matinée un bateau est parti pour l'Eisen. A son bord se trouve un cercueil censé contenir le corps de Kirsten. Karl est à bord du navire pour se faire passer pour Irvin, son apparence étant modifiée par quelques enchantements, et faire courir l'assassin.

Un maître verrier passe au refuge en fin de matinée. Alors qu'il prend quelques mesures pour me confectionner un faux œil, il se rend compte de qui je suis : la Haute-Reine des Vendels/Vestens. Je lui demande de

garder l'information pour lui. Il ne sera pas tenu de préserver le secret bien longtemps si tout va bien. L'artisan semble doué. Il prend un bon moment pour saisir la couleur de mon œil encore valide.

Dans l'après-midi c'est au tour de Lorraine de venir nous voir Kirsten et moi. J'en profite pour lui présenter Ilsa. Nous discutons avec Lorraine de la meilleure manière de faire apparaître la Haute-Reine aux yeux de tous. Elle nous informe que le 3 Décimus aura lieu le grand bal d'hiver organisé par le Conseil Vendel. Tous les membres du haut-conseil et une bonne partie du conseil ordinaire devraient être présents ce jour-là.

27 Nonus 1667

L'artisan verrier m'apporte mon œil de verre. Il me fait tester plusieurs modèles. J'en garde deux, ceux qui correspondent le plus à la couleur naturelle de mes yeux. Mon regard gauche sera toujours un peu fixe, mais je trouve mon visage plus agréable à voir.

28 Nonus 1667

Quelqu'un vient frapper à la porte du refuge. Je vais ouvrir. Je me retrouve nez-à-nez avec Elvin. Elvin ? Oui c'est bien lui. Je l'invite à entrer. Je sens qu'il est aussi confus que moi. Kirsten l'est encore plus au moment où elle voit Elvin. Il nous explique alors qu'il s'est réveillé dans le tertre de son peuple. Cependant il ne sait pas pourquoi il est de retour dans le monde des vivants. Et aucune de nous deux a la moindre explication à ce fait étrange.

Elvin nous informe aussi que l'assassin est bien aux trousses de Karl. Ce dernier résiste pour le moment à toutes les tentatives d'assassinats perpétrés contre lui.

1 Décimus 1667

Kirsten revient avec sa nouvelle armure sur le dos. C'est une armure un peu étrange. Elle a des formes bizarres et une couleur gris-ardoise assez inhabituelle. Avec cette armure Kirsten a encore plus l'air d'un homme, mais elle semble ravie. Faut dire que son nouveau « jouet » semble extrêmement résistant.

2 Décimus 1667

Pendant la soirée, alors que je suis au lit avec Ilsa, je discute avec elle de mes projets pour Phénix, notamment de l'idée (ou la blague) que Kirsten a lâchée il y a quelques jours. Ilsa semble être prête à faire des sacrifices pour la cause que nous défendons, mais sûrement pas que je batifole dans son dos. D'ailleurs il en faudra peu pour que cela tourne à la jalousie. Je ne suis plus sûre que cette idée soit aussi bonne que cela, bien qu'elle me permette d'utiliser certaines de mes capacités et de mes atouts.

Je sens que mes sentiments pour Ilsa deviennent de plus en plus forts, et l'idée de la peiner me met très mal-à-l'aise. Pourtant, c'est étrange, mais depuis ma rencontre avec l'Errant Gris, mon désir de séduire des femmes est de plus en plus grand. Je crois que j'ai un profond désir de ne pas devenir une servante de la Lumière, et donc de vivre mes penchants pour les jolies femmes. Comme si ma nature hédoniste devenait une sorte de bouclier ou d'acte de rébellion pour lutter contre cet avenir imposé. Heureusement j'ai encore un peu de temps pour réfléchir et organiser le retour de Phénix... tout cela avec l'aide d'Ilsa.

ENTRÉE REMARQUÉE

3 Décimus 1667

C'est le soir du grand bal d'hiver du Conseil Vendel. Tous les gens importants de la ville vont être présents. Le beau carrosse loué par Lorraine nous dépose devant l'entrée de l'immense bâtiment où se déroulera la soirée. Ilsa revêt une magnifique robe bleue. Moi je porte une jolie robe rouge sombre avec de la fourrure blanche au niveau du col et des manches. J'ai aussi le collier d'Ilsa autour du cou. Un précieux cadeau dont je ne me suis jamais séparé. J'ai mis un bandeau noir pour cacher mon œil de verre. Quant à Kirsten, elle porte sa nouvelle armure avec une fierté apparente. Au moins elle a l'air d'un garde du corps particulièrement efficace. Irvin n'a pas fait d'effort particulier pour cette soirée quant à lui, si ce n'est son apparence modifiée.

Nous attendons à l'entrée. Un jeune homme vient demander nos noms. Je lui réponds sans hésitation. Mais c'est au moment où le chambellan nous présente à l'assemblée que c'est le plus drôle, ou le plus gênant, je ne sais pas trop. Il lit mon nom et le titre de Haute-Reine, commence à présenter Kirsten mais se rend compte de ce qu'il vient de dire. Toute l'assemblée se tourne vers nous. Je suis habituée à être la cible des regards, mais là, je ne suis pas aussi à l'aise que j'essaie de le faire croire.

Val Mokka s'approche de moi. Il est décontenancé et furieux à la fois. Il croit à une blague de mauvais goût. Ce n'est qu'une fois devant moi qu'il réalise son erreur. Il se confond en excuses puis s'incline. L'assemblée fait de même petit à petit. Je vois déjà dans certains regards que mon arrivée n'est pas bien vue. Je fais signe au chambellan de continuer la présentation de mes compagnons, le contraire serait mal poli.

PREMIERS CONTACTS

3 *Décimus* 1667

Ensuite Val Mokk nous accompagne pour faire le tour des membres du Haut-Conseil. Kirsten parade fièrement avec son armure ; il faut dire qu'elle attire l'attention. Ilsa et moi attirons aussi les regards, mais sûrement pour d'autres raisons.

Val Mokk commence les présentations par Joris Brak, le maître de la guilde des charpentiers. Il n'est pas du tout ravi de me voir. C'est un type très rustre et relativement mal poli. Je ne lui fais déjà pas confiance. Et un regard vers Kirsten m'apprend que je suis loin d'avoir tort.

Puis Val Mokk nous présente un type assez imposant. Il se nomme Ska'Ardal, ou Georges Skard pour son nom Vendel. C'est le maître de la guilde des brasseurs. Lui est très chaleureux et nous offre des verres d'hydromel. Je me souviens alors que quelqu'un nous avait dit que Ska'Ardal fabriquait un hydromel absolument délicieux pour sa consommation personnelle et ses amis. Au moment où il nous présente le plateau, je fais l'erreur d'offrir un verre à Ilsa avant de me servir... j'espère que cela ne s'est pas trop vu. Ska'Ardal ne participe pas comme les autres à la soirée car il s'occupe de faire le service et de veiller à ce que les invités ne manquent pas de boissons. Je crois me souvenir que c'est à cet instant qu'Irvin nous a abandonné. Personne ne doute qu'il a fait cela dans le but de réaliser nos objectifs.

Nous faisons ensuite la rencontre d'un vieux type tout ridé. Lorraine qui nous accompagne fait une moue de dégoût à l'approche de ce vieil homme. Il faut dire qu'il lance un regard concupiscent sur moi et Ilsa avec un œil pervers. Lorraine me glisse qu'il fréquente régulièrement ses filles. Puis nous rencontrons Allen Trel de la guilde des marins. Lui aussi, comme Ska'Ardal, se montre sympathique à mon encontre. Il me présente même à des capitaines de navire qui passent la soirée en sa compagnie. Je parle un peu avec lui de la piraterie et il apparaît clairement, dans son discours, qu'il souhaite la paix avec les Vestens. Nous finissons le tour des présentations par Eladio Balesteros, le maître de la guilde des mineurs. Quant à Joseph Volker, il a passé le plus clair de sa soirée à discuter avec Kirsten. Sûrement est-il heureux de pouvoir discuter avec une compatriote.

Après la présentation du Haut Conseil au complet, je discute avec Val Mokk sur la nationalité de certains membres du Haut Conseil. Il me dit que c'est le fait d'être maître de guilde qui donne cette responsabilité,

la nation d'origine n'intervient en rien dans le choix. Je commence à être persuadée que les Vendel sont bien une force de paix et de stabilité pour le monde.

Val Mokk m'affirme que le Conseil Vendel tend la main aux Vestens pour rétablir la paix entre les deux peuples. Mais les Vestens sont, selon lui, d'actes guerriers et atroces. Cependant il m'avoue que ces actes sanguinaires ne sont pas unilatéraux. Val Mokk a tenté des actions diplomatiques par le passé, mais l'une d'elle a fini de façon particulièrement atroce. Il y a cinq ans une délégation entière s'est faite massacrée. Depuis il semble avoir abandonné.

Val Mokk semble très conscient du problème Vendel/Vesten et il est d'avis de réunifier les deux peuples, même s'il pense que cela ne sera pas simple du tout. Il croit que les Vestens font fausse route mais il est aussi persuadé qu'il manque quelque chose aux Vendels. Val Mokk est un ancien Thrall. Il est peu satisfait du système des Yarls... et ça se comprend.

Je passe la fin de la soirée à saluer de nombreuses personnes. Certaines sont clairement hostiles au retour de la Haute-Reine. Ceux-ci ne représentent pas la majorité, mais peut-être un bon tiers tout de même. Un autre tiers est relativement neutre et le dernier plutôt favorable. La balle est clairement dans notre camp pour faire changer cette tendance.

LE RETOUR DU VIEUX FANTÔME

3 Décimus 1667

Nous quittons le bal d'hiver avant la fin histoire de nous trouver une bonne auberge pour la nuit. Avec l'activité qui règne en ville à cause du bal on aurait pu croire que ça serait très difficile. Mais la chance me sourie et dans l'une des meilleures auberges de la ville, je trouve deux belles suites. L'une sera occupée par Elvin et Irvin. L'autre par Kirsten, Ilsa et moi. Kirsten s'installe dans le salon de la suite tandis qu'Ilsa et moi faisons déjà un petit tour dans la chambre que nous occuperons.

Elvin, serviable comme toujours, s'en va chercher nos affaires restées au refuge de Lorraine. Il me faut mes affaires de Phénix car je compte qu'elle revienne dès ce soir. Ilsa veut absolument m'accompagner. Je ne vois aucune raison de refuser. Je trouve même l'idée amusante et intéressante. Je propose déjà de lui confectionner un costume pour qu'elle se crée une autre identité elle aussi. Elle ne semble pas si emballée que ça par l'idée.

Mais je réalise, une heure plus tard, alors que nous nous sommes installées près de l'entrée du bal d'hiver pour espionner les conversations, que j'ai parlé encore une fois trop vite. Ilsa n'arrête pas de me harceler de questions et d'idées sur le costume qu'elle pourrait bien revêtir. Cela me fait plaisir que mon idée lui tienne autant à cœur mais j'ai du coup du mal à saisir les discussions environnantes. De toute façon il est encore trop tôt pour entamer la réalisation du costume. Perdue entre les idées d'Ilsa et l'espionnage, je saisis tout de même que le sujet de discussion de presque tout le monde c'est le retour inattendu de la Haute-Reine. Les gens vont partir pour des bals privés. Il faudra certainement attendre un peu avant que chacun sache dans quel camp se placer.

Tout d'un coup mon regard est attiré par une personne que je vois entourée de fantômes. C'est maître Colson. Les fantômes le regardent de manière haineuse. Parmi eux je reconnais celui du vieil homme, celui qui nous avait guidés dans les rues de Kirk, Kirsten et moi. Je le suis jusque chez lui. Après que les lumières se soient éteintes, j'essaie de m'introduire chez maître Colson. Mais la porte de devant grince et je risque de réveiller l'occupant de la maison. Je demande à Ilsa de surveiller la maison depuis l'extérieur et j'entre par la porte de derrière. Sur le point d'entrer je fais signe au vieux fantôme de me suivre que je repère aux abords de la maison. Le fantôme accepte et s'avance dans la maison jusqu'à un bureau. Il m'indique un tiroir d'un geste de la main. Dans celui-ci se trouve de nombreux titres de propriété qui concernent la maison de maître Colson, deux ou trois fermes et un domaine, tout un tas de titres familiaux qui datent de plusieurs générations. Je comprends que le vieux fantôme est l'ancien propriétaire du domaine. Alors que je suis en train de réfléchir aux raisons que les fantômes peuvent avoir à poursuivre Colson, j'entends des bruits de pas qui descendent l'escalier. Je quitte la maison sans attendre. Le vieux fantôme revient trop souvent vers moi pour que cela soit le simple fruit du hasard. Il doit y avoir une raison importante, mais je n'arrive pas encore à saisir laquelle. Il va falloir mener l'enquête.

Quelques instants plus tard je suis de retour à la suite. Kirsten s'est endormie non loin de son armure. Celle-ci semble avoir déjà été l'attention de quelques nettoyeurs et elle est disposée avec grand soin sur un porte-armure. J'imagine que Kirsten s'est assoupie le sourire aux lèvres en regardant ce bel objet, comme Irvin a dû s'endormir devant une bonne bière débordante de mousse, comme moi je m'endors avec le joli corps dénudé d'Ilsa légèrement pressé contre le mien.

Je commence déjà à réfléchir au futur costume d'Ilisa. Et l'idée d'avoir une complice pour Phénix me plaît de plus en plus, car si cela s'écarte de l'objectif de départ de cette personnalité secrète, cela donne plus de sens à la relation particulière qui me lie désormais à Ilisa. Des dizaines de costumes défilent dans ma tête, certains étranges ou stupides, d'autres carrément pervers. Mais de bonnes idées germent aussi. Il faudra que j'en parle à Ilisa dès demain... si je m'en souviens encore après une bonne nuit de sommeil.

FOULE ENTHOUSIASTE

4 Décimus 1667

Aujourd'hui je me lève tard. Dans la matinée je dessine quelques idées pour le futur costume d'Ilisa. Ce début de journée est plutôt tranquille. Ilisa finit par choisir dans les modèles que je lui propose une tenue que j'ai baptisée Griffon Blanc, mais elle souhaite plutôt du noir que du blanc. Je demande à Elvin d'aller m'acheter le matériel nécessaire. Je lui confie même une mission plus secrète, celle d'aller faire confectionner un joli bijou que j'ai dessiné : un futur cadeau pour Ilisa. J'espère que cela lui plaira.

Vers midi nous déjeunons tous ensemble. Le patron de l'auberge vient me voir pour m'annoncer que plusieurs personnes sont venues et ont demandé à me rencontrer. Bien sûr, soucieux de la tranquillité de ses clients, il a refusé de répondre positivement à ses demandes sans m'en avoir parlé avant. Je lui demande de continuer comme cela pour le moment. Puis, un peu après le repas, je vais voir à la fenêtre de ma chambre pour voir un peu la situation extérieure. Des dizaines de personnes sont amassées devant le bâtiment. Je me sens tout d'un coup un peu dépassée par toute cette ferveur. Kirsten propose alors d'aller faire une petite ballade en ville histoire de me montrer un peu.

Nous descendons donc au rez-de-chaussée. Quand la porte de l'hôtel s'ouvre le brouhaha cesse presque aussitôt avant qu'une vive clameur se répande dans toute la foule. Puis la foule se presse. Kirsten et Ilisa doivent jouer des coudes pour repousser un peu les curieux et les admirateurs de la première heure. Heureusement une demi-douzaine de spadassins embauchés par l'hôtel vient donner un coup de main à mes amies débordées. Ensuite la foule forme une sorte de cortège d'honneur et nous déambulons dans tout Kirk, sans trop vraiment décider de l'itinéraire. Des groupes de personnes, plus ou moins grands, se joignent au cortège ou le regardent passer. Cet élan soudain d'enthousiasme me déstabilise un peu.

Alors que la foule diminue peu à peu, nous rentrons vers notre auberge. Nous commençons très vite à envisager la suite des événements. Peut-être serait-il bon de se trouver un lieu pour permettre aux gens de rencontrer la Haute-Reine. En tous cas nous sommes d'avis de nous trouver un lieu pour éviter de déranger tous les clients de l'hôtel. C'est ainsi que, dans la soirée, un notaire va passer pour nous proposer quelques demeures à louer.

La nuit commence à tomber sur Kirk. Irvin se rend chez le maître de la guilde des Brasseurs pour un nouveau dîner. Une nouvelle idylle alcoolisée semble être née entre eux. Ilsa, Kirsten et moi restons manger à l'hôtel. Plus tard, au retour d'Irvin, qui revient d'une soirée où il semble avoir bien bu et bien mangé, notre compagnon nous confie que Ska'Ardal et maître Trelle de la guilde des marins sont des Vestens prêts à lier des liens commerciaux avec les Vestens. Allen Trelle s'est même porté volontaire pour nous emmener dans les terres Vestens quand le temps sera de nouveau propice à la navigation.

De retour dans notre chambre Kirsten propose d'engager quelques spadassins pour rendre nos déplacements en ville, ou ailleurs, plus faciles. Elle dit qu'elle va aller se renseigner à la bibliothèque sur le protocole des Vendels vis-à-vis du Haut-Roy, notamment au sujet des audiences publiques ou ce genre de choses. Finalement cette journée aura été bien éprouvante et je m'endors aussitôt notre conversation terminée.

SOLIDE ÉQUIPE DE SPADASSINS

5 Décimus 1667

Kirsten est partie à la bibliothèque bien avant que je sorte du lit. Je crois qu'elle aime vraiment ce lieu. Cela m'arrange car moi c'est plutôt l'inverse. Non que je n'aime pas les livres, mais cette bibliothèque, immense et silencieuse, n'est pas un endroit où j'aimerais passer mes journées. Pendant toute la matinée je travaille sur le costume d'Ilsa. Ilsa part d'ailleurs avec Irvin, en début d'après-midi, visiter les futures maisons que le notaire nous a proposées la veille. De temps en temps je jette un coup d'œil à la fenêtre pour constater que les alentours de l'hôtel ne désemplissent pas.

Ilsa et Irvin reviennent à l'hôtel dans le courant de l'après-midi. Ils ont trouvé une belle petite baraque où nous installer dans le quartier des guildes, mais la location n'est pas donnée. Près de deux cents guilders par mois pour la location et pas moins de mille guilders pour effectuer les

quelques réparations nécessaires, acheter des meubles et rendre l'endroit confortable. La veille Kirsten s'est portée volontaire pour régler la note. Il ne lui reste qu'à confirmer et nous devrions pouvoir nous installer dans nos nouveaux appartements d'ici une quinzaine de jours.

Dans l'après-midi je reçois aussi quelques spadassins, environ une demi-douzaine, qui ont répondu à l'annonce mise par Kirsten au bâtiment des spadassins. J'en élimine deux assez vite qui me semble être des forts en gueule. Quatre autres me semblent efficaces et je les engage donc. L'un d'entre eux m'a demandé pas mal de réflexion avant d'accepter de l'embaucher. Il s'appelle Sven. Il avait une bonne place comme spadassin mais il a démissionné pour venir se mettre à mon service. Un type visiblement exalté qui m'a d'abord fait un peu peur. Cependant plusieurs points ont penché en sa faveur. D'abord c'est un Vendel de naissance qui semble avoir une réelle passion pour la culture Vesten. D'autre part il possède un nombre de lettres de recommandations impressionnant. Et sur ces lettres ses employeurs le décrivent comme quelqu'un d'honnête, de loyal, de courageux et jouissant d'une chance hors-du-commun, j'ai presque aussitôt pensé aux Quatre Voies.

A la fin de la journée Kirsten est revenue nous informer de ce qu'elle a appris de sa journée passée dans les livres. Selon les anciennes coutumes, les Yarls pouvaient rencontrer le Haut-Roy presque à tout moment. Les Thralls et les Karls avaient une journée par an qui leurs était consacrée et durant laquelle ils pouvaient obtenir une audience auprès du Haut-Roy. Quand les Vendels se sont séparés des Vestens, les membres de la Ligue Vendel ont reçu les mêmes droits que les Yarls. Cependant dans les bouquins il n'est nullement fait référence d'un haut conseil ou d'un conseil ordinaire. En fait la constitution entre Vendels, Vestens et Haut-Roy et quasiment inexistante, presque tout reste à définir. Quelle galère... Mais peut-être est-ce aussi un grand avantage.

Pendant le repas du soir, Kirsten accepte de payer les frais de la nouvelle demeure où nous allons nous installer. Mais avant de songer à nous installer, une affaire m'inquiète. Celle de Colson, le maître des runes, et ses fantômes. J'en fais part à mes compagnons et nous tenterons dès demain de trouver des éléments sur cette étrange histoire.

6 Décimus 1667

Ce matin je dois recevoir une dizaine de spadassins qui répondent à notre annonce. Kirsten, encore présente, fait la rencontre d'un homme qu'elle connaît et qui est venu se faire embaucher comme spadassin. C'est un ancien garde du palais Pösen, un officier de grande valeur d'un certain âge. Il était à la retraite mais a décidé de reprendre du service.

Kirsten me le recommande avant de quitter l'hôtel. Le vieux bonhomme s'appelle Grégor. En plus de cet ancien militaire, j'embauche six autres hommes qui me paraissent faire l'affaire, portant ainsi la garde de la Haute-Reine à une douzaine de combattants.

L'AFFAIRE COLSON

6 Décimus 1667

Dans la journée je monte un plan avec Kirsten et Irvin pour aller chercher quelques informations chez Colson. Kirsten a passé la matinée dans son endroit fétiche plein de bouquions mais n'a pas trouvé grand-chose sur le maître des runes. J'ai du mal à prendre des décisions, et surtout à savoir si le cas de Colson est si important que cela. Kirsten et Irvin me poussent alors à agir. Irvin ira inviter Colson à l'hôtel. L'idée est d'envoyer Elvin fouiller les affaires du maître des runes dès qu'il aura quitté son école. Puis, ce soir, après le diner au restaurant, nous irons espionner Colson.

Colson arrive à mes appartements dans l'après-midi. Je commence à l'interroger sur les runes en faisant mine de ne pas trop connaître le sujet. Ce qui n'est qu'une demi-vérité. Mais très vite, alors qu'il m'a déjà expliqué les bases, je lui pose quelques questions plus pointues. Je sais que les runes sont une question de foi en elles, mais la manière dont Colson les présente est assez singulière : il semble voir dans les runes uniquement un aspect technique, un apport de puissance et de pouvoir, et il passe complètement à côté de la face ésotérique des runes Vestens. Tout cela me semble bien détaché des racines de cette magie ancestrale. J'essaie donc d'orienter les questions sur le côté ésotérique des runes, mais je n'ose pas trop pousser le débat de peur que Colson ne se rende compte que je suis en train de le sonder. J'ai juste l'impression que Colson rejette cet aspect de sa magie, peut-être même qu'il craint ou déteste le côté ésotérique des runes.

Quelques temps après le départ du maître des runes, Elvin finit par revenir à notre quartier général temporaire. Il nous dit qu'il n'a pas pu fouiller le bureau car trop de personnes étaient présentes dans les lieux. Elvin trouve quelque chose de bizarre à cette école. L'école doit compter une centaine d'élèves, presque tous issus des bonnes familles détenant un certain poids politique. Mais il y a clairement deux types d'élèves : les élèves qui paient et apprennent tranquillement l'art des runes, et d'autres qui appartiennent à un autre cercle plus mystérieux, plus sombre. Elvin a espionné quelques élèves qui lui ont semblé particulièrement malsains.

La haine, la méchanceté et l'égoïsme jaillissaient de leurs êtres. Des types vicieux qui parlaient d'affaires bizarres à mots couverts. Des types sur lesquels Colson semble avoir une grande influence.

Il y a donc bien une sombre histoire qui se dissimule dans l'ombre de Colson. Maintenant il nous faut trouver des preuves pour comprendre ce qu'il trame véritablement derrière son école. Je suis de plus en plus convaincue que l'histoire avec les proxénètes, et le maître des runes qui les couvrait, est directement liée à Colson. Est-il ce mystérieux instigateur qui veut créer le chaos dans la région ? Ou est-il un des nombreux pions au service des forces sombres à l'œuvre dans ce monde ?

INTRUSION

6 Décimus 1667

Dans la soirée nous prévoyons d'aller au restaurant, de revenir à l'hôtel, puis d'échapper à la vigilance de nos propres gardes pour aller chez Colson. Mais un problème de taille risque de se présenter à nous : Grégor. Grégor est un ancien garde du palais de Fraü Pösen et il y a de fortes chances que nous n'échappions pas à sa surveillance, surtout quand il faudra revenir à l'auberge. Je le convoque donc dans la suite pour le mettre dans le coup. Je l'informe donc que la garde officielle de la Haute-Reine doit toujours rester en alerte, mais je le charge de me créer une porte de sortie pour mes projets nécessitant une grande discrétion, de même que pour mes compagnons.

Nous nous conformons donc au plan initial. Nous allons manger au restaurant. Puis nous revenons à l'hôtel avant de ressortir pour la demeure de Colson, par une voie couverte par Grégor. Celui-ci attendra notre retour. Devant l'école de Colson nous nous séparons en deux groupes. Irvin et Kirsten restent à l'extérieur pour surveiller les éventuels déplacements et couvrir la sortie, Ilsa, Elvin et moi nous chargeons de pénétrer à l'intérieur de l'école. Sans un bruit je me glisse dans le bureau que j'ai déjà visité il y a quelques jours. Je retrouve les titres de propriétés, notamment celui d'une vaste zone au nord de Kirk, le domaine de Thanulson. C'est à trois ou quatre jours de la ville, dans une zone forestière.

Je m'attarde à fouiller un peu plus les lieux. Je finis par trouver un cahier avec une longue liste d'élèves. Il doit y avoir près de cinq-cents noms couchés sur le papier. Je repère un nom, celui du maître des runes retrouvés avec les proxénètes et qui est mort de ses blessures...

enfin c'est ce qu'on nous a dit. Son nom a été barré récemment. D'ailleurs un bon tiers des noms sont rayés, sans aucune annotation pour en connaître la raison, mais je doute que tous ces élèves soient morts. Peut-être pas de bonnes recrues pour Colson. Alors que je suis sur le point d'abandonner mes recherches, je repère un symbole placé devant plusieurs noms. J'avais pris cela pour des guillemets, mais il n'en est rien. Il s'agit de la rune Kjolig, qui signifie Haine. Il y a près d'une soixantaine de noms avec ce symbole, dont celui du jeune maître des runes au service de l'ancien réseau de proxénètes que nous avons fait tomber.

Nous ressortons de l'école avant de rentrer tranquillement dans nos pénales. Il va sûrement falloir que l'on se rende à la propriété de Thanulson, le grand-père de Colson, pour en apprendre un peu plus. Quant à moi je vais devoir profiter du voyage pour prendre des décisions concrètes sur les interventions de la Haute-Reine dans les semaines à venir. Car le temps risque de jouer contre nous si je ne me dépêche pas d'agir.

LA PROPRIÉTÉ DE THANULSON

7 Décimus 1667

Avant le départ, Kirsten se renseigne sur la propriété Thanulson, notamment l'endroit où elle se trouve précisément. Grégor, Sven et deux autres spadassins nous accompagneront sur place. Nous louons des chevaux et partons sans plus attendre. La route que nous allons suivre est bien entretenue et des relais de voyageurs se trouvent tout le long de cette route, mais cela a un coût : un guilden par personne et par demie journée. Et pour ne pas mentir les auberges installées sur les bords de cette voie sont hors de prix, pour un confort correct mais loin d'être exceptionnel.

9 Décimus 1667

Dans la matinée nous quittons la route tracée par les Vendels pour une grande taïga. Nous finissons par rencontrer un type qui nous informe que le vieux Thanulson était un maître des runes et un guérisseur. Il a été assassiné il y a une quinzaine d'années. Son fils aurait quant à lui disparu en mer. Selon lui son petit-fils, Colson, devait avoir une trentaine d'années quand le vieux est mort. Celui-ci a fait brûler la propriété, à cause des souvenirs qui s'y trouvaient selon notre interlocuteur.

Vingt minutes plus tard nous arrivons aux ruines. A quelques dizaines de mètres de la maison se trouve un coin de forêt étrange. Les arbres y sont jeunes et de grosses souches sont encore présentes. Des souches de frênes...

des arbres sacrés pour les Vendels. Je commence à me dire que nous sommes venus pour rien. Une discussion houleuse commence avec Ilsa sur nos priorités, nos objectifs et les moyens d'y arriver. Elle me reproche de ne pas me décider alors que selon elle je dois infléchir une certaine direction à nos actions. Les spadassins assistent incrédules à notre conversation un peu agitée.

Pour arriver à réunir les Vestens et les Vendels il va falloir régler le problème des noms, inviter le Conseil à renouer le dialogue et se débarrasser de certains adversaires. Ilsa a sûrement raison, le temps presse et il faut se focaliser sur quelques objectifs et se trouver des alliés pour remplir les autres. Je suis peut-être restée trop inactive vis-à-vis de la Ligue Vendel.

Nous retournons à un village situé non loin de la ruine du vieux Thanulson. Une grande maison communale se trouve au centre du bourg. Nous nous y installons un moment pour rencontrer les gens du coin. J'en profite pour interroger un homme sur Colson. Il me dit qu'il a été placé chez son grand-père après la disparition de ses parents, mais le grand-père et le petit-fils ne s'entendaient pas. Quand le vieux guérisseur a été tué, Colson est venu et il a rasé l'ancestral bosquet sacré. Depuis il n'est jamais revenu.

Kirsten propose de se rendre au cimetière cette nuit pour y voir les fantômes du coin et savoir s'ils ont des choses à nous dire. Mais j'ai déjà vu les fantômes du coin, ils sont très distants et restent indifférents à ma présence. Nous commençons à boire un peu. Kirsten est en train de faire des blagues assez nulles après une bière seulement. J'ai l'impression qu'elle ne supporte pas du tout l'alcool. J'en profite pour lui poser discrètement quelques questions gênantes pour savoir si elle a déjà eu des rapports sexuels. Il me semble que oui, ce qui est assez étrange, je la croyais vraiment pucelle. Ou alors elle a des talents de manipulatrice cachés. Nous allons loger sur place pour repartir avec toute l'énergie nécessaire dès le lendemain.

Le soir tout le village est présent. Les villageois vont tous se présenter à moi, la présence de la Haute-Reine s'étant ébruitée. Ils m'offrent pleins de présents. Je réponds poliment à leurs attentions, un peu gênée de recevoir tant de choses.

11 Décimus 1667

Nous arrivons très tard à Kirk. Dès demain nous allons agir pour que le Haut-Conseil se rallie à la Haute-Reine et que l'unification du peuple Vendel et du peuple Vesten soit le cheval de bataille de tous. Ilsa, sans le savoir, m'a insufflé un nouveau souffle ; Kirsten et Irvin m'ont convaincu qu'il était temps de faire bouger les choses. Il nous faut donc identifier qui seront nos alliés dans l'avenir et ceux qui s'opposeront à nous. La mission s'annonce ardue, mais trépidante.

LIVRE VII
LE SOUTIEN DU
HAUT-CONSEIL

ALLIÉS À LA LIGUE VENDEL

12 *Décimus 1667*

Notre petit groupe s'est réparti les divers membres de la Ligue Vendel pour aller les voir les uns et les autres, enfin tous ceux qui pourraient se révéler des alliés précieux.

J'arrive chez Val Mokka. Il m'invite à le suivre dans un petit salon privé confortable. Je commence à lui parler de Colson, mais il m'interrompt très vite. Il souhaite connaître mes objectifs en tant que Haute-Reine. Je lui explique franchement mon objectif de réunir les deux peuples, les Vendels et les Vestens. Val Mokka me recommande de parler au Haut-Conseil avant de m'adresser au Conseil Ordinaire. La prochaine réunion du Haut-Conseil aura lieu le 15 décimus. Val Mokka revient sur le cas de Colson ensuite. Il pense que celui-ci est responsable d'une tentative d'assassinat faite contre lui et de la mort du chef de la guilde des usuriers. Il suspecte Colson de posséder plus de pouvoirs que le Haut-Conseil réunit, mais Val Mokka croit que la magie n'est pas la force principale du maître des runes.

Quand j'interroge mon hôte sur les oppositions qui vont se faire contre la Haute-Reine, Val Mokka croit que le maître de la guilde des charpentiers, probablement une « créature » de Colson, va s'opposer à moi. Allan Trel, sous ses aspects de pacifiques marins, serait un type qui hait profondément les Vestens et serait peut-être même le chef du réseau qui gère les actions anti-Vestens, notamment les représailles ou les assauts contre les Faucons. D'ailleurs à ce sujet, il m'avoue que le Haut Conseil ne peut fléchir face aux attaques des Faucons Vesten, et c'est pour cette même raison qu'il ne peut condamner les actions des terroristes Vendels. Je laisse Val Mokka en le mettant en garde sur Colson, qui pourrait s'avérer une plus grande menace que prévu.

Je reviens à notre auberge. Irvin ramène de l'hydromel de Skard comme présent, et c'est un vrai délice. Kirsten nous rapporte son entrevue avec l'Eisenor. Le vieux représentant de l'Eisen pense que les commandos anti-Vestens sont basés à l'académie navale. Il y aurait une sorte de fraternité là-bas. Au sujet de Brak, le chef de la guilde des charpentiers, l'Eisenor a dit que c'est un type qui fuit les conflits, mais qui est capable d'entrer dans des colères noires. D'ailleurs son arrivée à la tête de la guilde, il y a peu de temps, a été surprenante. Il était loin d'être le favori pour la succession. Nous déjeunons tous ensemble, puis Kirsten repart pour voir Sela de la guilde des forgerons et moi je vais aller discuter avec Lorraine. Irvin de son côté décide de passer l'après-midi avec sa gamine.

Dans le bureau de Lorraine, je tombe sur elle et ses deux amies. Elles s'arrêtent dans leurs comptabilités financières pour me consacrer un peu de temps. Selon l'une des amies de Lorraine, je suis le symbole de l'unification et « mes beaux yeux, mon joli cul, et ma flamme » seront les atouts pour rallier les Vendels et les Vestens sous ma bannière. Une façon un peu gênante de dire les choses, mais un clin d'œil et un sourire laissent penser que c'était une manière de me faire rougir. Je demande à Lorraine ce qu'elle pense du type de la guilde des usuriers. Elle ne sait pas trop quoi penser de lui. Selon elle c'est un gros vicieux qu'elle n'arrive pas à cerner.

Puis, après quelques questions, Lorraine me conseille pour les paroles que j'aurai à prononcer devant le Haut-Conseil. Elle me dit d'éviter le côté mystique en public, et de garder cela pour d'éventuelles conversations privées. Pour les Filles de Sophie, Lorraine m'affirme que la culture Vendel est assez ouverte sur la question des femmes, par contre il y aura sûrement des choses à régler avec les Vestens qui ont une culture patriarcale très prononcée.

Le soir je vais faire un petit tour aux bains chauds avec Ilsa après un bon repas à l'auberge. Cela fait un moment que je voulais lui montrer cette attraction si plaisante offerte par la ville de Kirk.

DERNIÈRES VISITES

13 Décimus 1667

Ce matin Kirsten nous raconte son entrevue avec Sela Cole. Il semble que cette dernière n'est pas opposée à l'idée d'unification, mais on ne peut pas dire que le conflit Vendel/Vesten soit dans ses préoccupations premières.

Il nous reste donc quatre membres du Haut Conseil à voir. Kirsten et Irvin décident d'aller rencontrer Allan Trel, pour tester son éventuelle malversation. Ils iront aussi voir Brak. Je devrai donc me charger du vieux bonhomme, maître Red, et de Balesteros. Avant de partir de l'auberge je demande à Elvin d'aller en ville chercher les diverses commandes que j'ai passé dans des commerces, de futurs cadeaux pour Ilsa.

Je vais donc voir Balesteros dans la matinée en compagnie d'Ilisa. Celui-ci me reçoit assez vite, sans grande passion, sans froideur non plus. Il ne comprend pas bien le rôle de la Haute-Reine en fait. Je commence donc à lui expliquer un peu, mais je ne sais pas dire si je me suis montrée convaincante. Il faut dire que Balesteros semble très vénal et pratique, il ne comprend pas le côté symbolique de mon rôle, bien que celui-ci soit

aussi important que le reste. Je continue donc la conversation, sous l'air assez dubitatif de Balesteros. Il me parle un peu de nombreuses mines inexploitées qui se trouveraient dans les terres Vestens. Pratique et vénal, ces deux seuls mots suffisent finalement à le définir, rien d'autre à ajouter.

J'interroge Balesteros sur la manière qu'il a de répondre aux votes du Haut Conseil quand les sujets ne sont pas directement liés à ses activités. Il me dit suivre assez souvent l'avis général, et plus particulièrement celui de Val Mokka, même s'il me précise chercher à comprendre les enjeux pour ne pas se comporter en simple mouton. Il semble ravi quand je lui annonce que je n'ai nullement besoin de gens qui me suivent aveuglément et que j'aime aussi prendre conseil auprès de gens qui maîtrisent certains sujets mieux que moi. Je le quitte peu de temps après.

UN INFORMATEUR DE CHOIX

13 Décimus 1667

En fin de matinée je file voir maître Red, sans Ilsa qui est partie faire je ne sais quoi. A l'heure où j'arrive la guilde des usuriers est particulièrement affairée. Un conseiller de maître Red vient pour me conduire auprès de son supérieur. J'arrive dans une belle antichambre dans laquelle plusieurs personnes sont en train de travailler. Le bureau de maître Red est encombré de nombreux papiers et livres. Maître Red s'avance vers moi. Il me fait un baisemain et place quelques flatteries sur ma beauté. Puis, sur ma demande, il m'invite dans un petit salon privé. Un endroit bien luxueux et aux fauteuils confortables. Il fait commander quelques macarons et du vin. Un choix particulièrement bien vu, d'autant que j'adore les macarons. Mais je sens aussi que mon interlocuteur risque bien de manquer de franchise.

Notre conversation commence par moult flatteries. Heureusement il aborde très vite les sujets importants, sans que je n'aie à le presser de question d'ailleurs. Je dirige notre dialogue sur un sujet précis : le rôle de la Haute-Reine. Il me dit ce qu'il en pense, formulant clairement ses idées et allant au bout de ce qu'il veut me dire. Ce type est un intrigant plutôt redoutable. Malgré sa vieillesse, cet homme déborde d'énergie. Il se montre toujours charmant, sans jamais virer dans le vulgaire ou le lourd. Son visage sourit tout le temps, mais ses yeux restent toujours calmes et traduisent peu ses émotions réelles.

Il parle avec moi de la guerre entre les Vendels et les Vestens. Une guerre qu'il juge inutile pour une raison majeure : l'argent qu'elle coûte.

Il est certain que des sommes folles sont engagées, notamment pour financer les commandos Vendels, de l'argent qui pourrait mieux servir. D'ailleurs, au sujet des commandos, il sait qu'un budget est alloué à cette faction par des moyens plus ou moins détournés. Il pense que des rackets sont organisés auprès du conseil ordinaire pour payer les commandos.

Après notre petite entrevue, il décide de m'inviter dans un des meilleurs restaurants de la ville. Une agréable invitation que je me vois mal refuser. Tout au long du repas maître Red me parle de potins divers sur le conseil ordinaire. Mais ce que je prenais au début pour de banales informations, se révèle être une véritable mine d'or sur les rapports de force qui animent cette assemblée. Il me fait en fait une sorte de cours sur la politique au sein du conseil ordinaire. Je commence à cerner quels sont mes éventuels alliés et ennemis, à condition de vérifier la véracité des informations données. Je quitte la compagnie de maître Red en début d'après-midi, après une longue discussion sur le conseil ordinaire et les enjeux qui s'y jouent à l'heure actuelle.

LES ÂMES NOIRES

13 Décimus 1667

Je retrouve Kirsten et Irvin en milieu d'après-midi pour qu'ils m'informent de leurs entrevues avec Brak et Allan Trell. Selon Kirsten, l'âme de Brak est aussi noire que lors de la première rencontre au bal d'hiver. Mais cet homme semble ouvert au dialogue entre Vendels et Vestens, bien qu'il considère les Vestens comme responsables des diverses attaques effectuées contre les Vendels. Brak pourrait ne pas apprécier que je fasse une annonce comme quoi les torts sont partagés entre les deux peuples. Cela pourrait le mettre dans une colère noire. Je ne sais pas si j'ai intérêt de provoquer Brak à ma première venue au Haut Conseil, mais cette approche sera éventuellement une arme pour le déstabiliser et l'obliger à se dévoiler, surtout s'il se révèle être un de mes adversaires.

Quant à Trell, son cas est plus étrange. Il a avoué à Kirsten et Irvin qu'il me considérait comme le symbole d'une réconciliation entre Vendels et Vestens. Kirsten pense que cela est vrai, mais elle a décelé une âme tourbillonnante en lui, comme un type profondément bon qui se serait laissé bouffer par l'obscurité. Il se peut donc que je sois un espoir personnel pour lui. Mais selon mes prises de décision et mes propos, il peut repartir vers la Lumière ou sombrer dans les Ténèbres. Trell a proposé que je rencontre le conseil de guerre de manière officieuse. Cela permettra de jauger les personnes qui en font partie et de déceler les éventuels

partisans des commandos Vendels. Bien que cela ne sera pas si facile que ça en à l'air. Trell a aussi formulé la proposition de se mettre à mon service pour me conduire sur les terres des Vestens.

Tout d'un coup, alors que la conversation entre Kirsten, Irvin et moi n'est pas tout à fait terminée, un de mes gardes du corps vient frapper à la porte. Il m'annonce qu'il y a eu un problème avec Ilsa. Elle aurait tué des gens et serait acculée dans un entrepôt par la garde de la ville. Je file, terriblement inquiète. Kirsten et Irvin me suivent de très près.

LA FOLIE D'ILSA

13 Décimus 1667

La garde municipale est stationnée devant un grand bâtiment. Les gardes ont acculé une jeune femme qui s'est enfermée à l'intérieur d'un entrepôt. Ils auraient dû l'arrêter en y mettant la force, mais ils ont reconnu une de mes gardes du corps : Ilsa. L'inquiétude me ronge. Un des gardes continue de me parler, mais je n'entends plus vraiment les mots qui sortent de sa bouche. Je comprends juste qu'Ilsa aurait tué cinq personnes... Ce n'est pas elle... ce n'est pas possible. Je rentre de manière imprudente dans l'entrepôt. Je crains qu'il ne soit pas difficile de comprendre que la personne qui s'est réfugiée ici est plus qu'une simple garde du corps, mais peu importe.

À peine rentrée, étroitement défendu par Irvin et Kirsten, une masse me tombe dessus l'épée au clair. Irvin lui balance une caisse dessus et Kirsten enchaîne avec un coup de poing pour l'assommer. Ilsa tombe à terre. Je n'ai pas réagi. Mes compagnons sont allés trop vite... et je suis restée figée, comme une imbécile. Je me précipite sur Ilsa. Heureusement elle n'est pas gravement blessée. Ses lèvres sont blanches d'écume et ses vêtements sont tâchés de sang. Derrière moi le prévôt m'annonce qu'Ilsa est en état d'arrestation, mais qu'il va bien sûr la faire conduire à l'hôpital d'abord. Je vais pour réagir, mais Kirsten me glisse qu'on ne peut que laisser les forces de la loi agir. Elle a raison. Mais mon désarroi ne me lâche pas.

Les gardes vont installer Ilsa sur un brancard pour la conduire à l'hôpital. Je suis la petite troupe, tandis que Kirsten et Irvin partent à la chasse aux informations, pour tenter d'élucider le mystère de la folie qui a mis Ilsa dans cet état. Grégor et Sven me suivent. Une grande colère et une profonde tristesse commencent à m'envahir. Mais la rencontre avec le Haut Conseil arrive bientôt. Il ne faut pas que je me laisse démonter, car c'est sûrement ce que les gars qui ont commis cet acte odieux voulaient.

Quelques minutes plus tard je suis dans une des chambres de l'hospice. Ilsa se réveille soudainement alors que le médecin l'a détachée pour l'examiner. Elle se jette à son cou et commence à l'étrangler. Je me précipite pour la maîtriser. Je tourne le dos pour prendre le coup de matraque qu'un garde arme pour frapper Ilsa. Sven et Grégor m'aide à replacer Ilsa sur le lit et une infirmière commence à l'attacher avec des bracelets de cuir. Ilsa m'insulte, me lance des regards plein de haine. Je sais bien que ce n'est pas elle, mais ça me fait mal...

L'infirmière fait boire une décoction à Ilsa pour la calmer tandis que le médecin prend cinq minutes pour aller se faire soigner la gorge. Quelques instants après il la fait déshabiller pour un examen médical. Elle n'a aucune marque visible sur elle à part les quelques bleus engendrés par nos efforts pour la contrôler. Je caresse le front d'Ilsa. Par quelques murmures à son oreille je la prie de revenir à la raison. Une violente tristesse m'envahie, mais je refoule mes larmes. Je dois éviter de montrer à quel point je suis touchée. Aux regards de tous, Ilsa doit rester une simple garde du corps de la Haute Reine, sinon je la mettrai en danger, plus qu'elle ne l'est déjà.

L'amie de Lorraine avait raison quand elle disait que « mes beaux yeux, mon joli cul, et ma flamme » seraient des armes redoutables. Pour le moment mes adversaires vont juste goûter à la flamme ardente de ma passion et ils liront dans mes yeux la colère qui n'anime. Et pas du côté qui nourrit mon amour pour Ilsa et mes amis. Je veux que les sales types, responsables de ce qui arrive à Ilsa, sachent qu'ils ont commis une terrible erreur.

LA FIN D'UNE SOMBRE JOURNÉE

13 Décimus 1667

Kirsten et Irvin passent à l'hôpital. Ils me racontent les détails qu'ils ont pu obtenir grâce à leur petite enquête. D'après une des serveuses de l'établissement, Ilsa s'était installée à une table en commandant à boire et à manger. Un type a voulu lui offrir un verre mais Ilsa a décliné l'offre poliment. Au milieu du repas, elle s'est levée brusquement, est allée vers le type en question avec un air menaçant. Elle a pris une bouteille sur la table, l'a brisée puis a tué le type avec, suivi de son camarade. A partir de ce moment là les choses ont dégénéré.

En début de soirée, le prévôt de la ville passe me voir. Il m'annonce qu'Ilsa va être mise aux arrêts dès son réveil. Puis elle sera jugée pour les meurtres qu'elle a commis. Il me demande de laisser faire la justice.

Je suis bien obligée d'accepter, mais pas question d'abandonner Ilsa. Je vais tout faire pour trouver celui qui est responsable de la folie qui s'est emparée d'Ilsa, et je vais le lui faire payer.

Je charge Sven et Grégor d'assurer la surveillance de la chambre d'Ilsa, puis nous rentrons à l'auberge. Kirsten propose d'aller voir Lorraine. Après tout les Filles de Sophie savent préparer quelques remèdes miraculeux et elles possèdent des facultés à revoir les événements passés. Je vais y aller sous l'apparence de Phénix pour ne pas mêler la Haute-Reine à tout cela. Mais avant qu'il ne se fasse trop tard, je file à la garde pour voir les affaires d'Ilsa et, peut-être, avoir un petit indice avec lequel avancer.

Sur place je demande à voir le prévôt. Je lui dis que j'ai envie de fouiller les affaires d'Ilsa pour comprendre les événements. Je l'interroge sur ce que risque Ilsa. Il me dit qu'il y a un risque important qu'elle soit jugée responsable... et mise à mort. J'essaie de ne pas afficher la vive émotion qui me prend à l'annonce de cette information et je commence à fouiller les affaires d'Ilsa pour détourner mon esprit, et surtout trouver quelque chose qui m'aiderait à sortir Ilsa de cette sombre machination.

Dans le sac je ne trouve rien de très singulier, juste les affaires qu'elle a l'habitude de prendre et un joli paquet. Je l'ouvre. J'y découvre une magnifique plume d'écriture faite d'or, d'argent et de cuivre. L'artisan a fait preuve d'un travail minutieux et l'objet a l'aspect d'une plume de couleur légèrement rouge. Je repère la griffe de l'artisan, au cas où cela me soit utile. Puis je quitte le prévôt, alors que celui-ci me prévient de rumeurs qui commencent à circuler sur moi, des rumeurs qui sont en train de faire basculer l'opinion en ma défaveur.

Je reviens à l'auberge. Alors que nous dînons tous les trois, Kirsten, Irvin et moi, une pierre atterrie dans le salon en traversant la fenêtre. Un mot d'insulte a été attaché dessus. Les choses dégénèrent, avec une rapidité étrange. Je me transforme en Phénix pour me rendre chez Lorraine en compagnie de Kirsten et d'Irvin.

LA PRÉCIEUSE AIDE DE LORRAINE

13 Décimus 1667

Chez Lorraine, celle-ci me confirme mon étrange sentiment. Les rumeurs et les bruits courants à mon sujet se sont répandus avec une rapidité hors du commun. D'après ce qu'elle sait, le conseil ordinaire va bientôt interroger le Haut-Conseil sur l'intérêt d'avoir une Haute-Reine,

car de nombreux bruits affirment que je suis revenue à Kirk pour briser l'élan social et économique du Vendel. Et si la situation ne change pas très vite, le Haut-Conseil sera forcé d'aller dans le sens du conseil ordinaire. Il nous faut donc réagir prestement car nous n'avons aucun indice. En plus la vitesse de propagation des rumeurs laisse penser que plusieurs foyers de mécontentements se sont allumés dans de nombreux lieux de Kirk.

Je me dois de sortir Ilsa de la terrible situation dans laquelle elle se trouve, avant même de me pencher sur la situation de la Haute-Reine en Vendel. D'ailleurs Lorraine a fait concocter un remède pour purger Ilsa du mal qui l'accable. Elle nous donne aussi quelques potions et baumes pour nous aider dans nos aventures. Pour ma part elle me remet trois baumes de guérison et me confie un produit très dangereux. C'est une flasque qui me permettra de me débarrasser d'un ennemi de manière spectaculaire. A l'intérieur de la flasque se trouve une poudre très fine, faite avec des extraits de Peste Blanche et peut tuer un type marqué par les Syrneth en quelques secondes. Puis Lorraine se propose pour aller cette nuit à l'auberge où Ilsa a été atteinte par une frénésie meurtrière.

Peu avant minuit, nous sommes à l'auberge en question. Lorraine connaît le patron et nous n'avons aucun mal à pénétrer dans les lieux. Lorraine dispose un plat d'argent rempli d'eau au centre de la pièce et commence à utiliser ses pouvoirs de divination. Des images apparaissent au niveau de la surface de l'eau, comme si nous revenions en arrière dans le temps. Ilsa se rassoit en rengainant son arme, la serveuse remporte la bière jusqu'au bar. Elle ramasse des débris d'un verre tombé au sol alors que le plateau des commandes est posé sur le bar. Une main se retire d'au-dessus de la bière qui va être donnée à Ilsa quelques secondes plus tard. Lorraine revient un instant sur ce moment précis et se concentre pour avoir une vision rapprochée du plateau. C'est alors que nous voyons une main se tendre, lâcher deux petits objets dans la bière. Deux bouts de papier qui se dissolvent presque instantanément et sur lesquels sont inscrites deux runes : Colère et Violence. Nous obtenons une bonne description du type même si celui-ci est un peu flou.

Nous rentrons chez Lorraine avec la nouvelle piste, bien qu'attendue, qui s'offre à nous. Mais le seul indice réel dont nous disposons est ce papier particulier qui se dissout au contact d'un liquide. Un objet rare. Enfin j'espère. Puis nous rentrons dormir à l'auberge.

LETTRE DE CHANTAGE

14 Décimus 1667

Le lendemain matin la rumeur a fait son chemin. Les gens semblent de moins en moins enthousiastes vis-à-vis de moi et de mon rôle de Haute-Reine. Mais j'ai une autre pensée qui me ronge l'esprit. De bon matin je file à l'hospice avec une fiole confiée par Emma. Le produit à l'intérieur est censé guérir Ilsa. Cette potion est utilisée pour purger quelqu'un de tous les enchantements qui l'affectent. Je me rends dans la chambre d'Ilsa. Elle a eu une crise pendant la nuit. Elle porte sur ses bras la marque des sangles et certaines attaches sont tordues. Je lui donne le remède sans plus attendre. Quelques minutes plus tard une violente fièvre se déclenche. Je reste avec elle toute la matinée, priant pour qu'elle revienne à elle.

En fin de matinée, Kirsten et Irvin arrivent. Ils se sont rendus à la guilde des papetiers. Et ils ont appris que le papier utilisé dans la bière d'Ilsa est très particulier car la production est entièrement réservée à la guilde des charpentiers : étrange coïncidence. J'émet alors l'idée de faire une lettre de chantage à l'attention de Brak pour l'obliger à se dévoiler. Sur la lettre nous allons affirmer que son plan a été découvert et qu'une rançon est exigée pour garder le silence sur cette sombre histoire. Nous restons assez flous pour ne pas nous trahir et demandons une rançon à la hauteur du statut de Brak. Puis Elvin se charge d'aller porter la lettre à la guilde des charpentiers le plus vite possible, puis il ira chez Colson pour voir si celui-ci est bien au centre de tout cela.

Dans l'après-midi, Ilsa reprend conscience. A peine une demie heure plus tard, le prévôt est là et ordonne qu'on la détache. Ilsa est très triste et je suis un peu désemparée face à sa souffrance. Je ne sais pas trop comment la consoler. Je pense qu'elle a besoin d'un peu de temps. Le prévôt informe Kirsten que des groupuscules anti Haute-Reine se montent un peu partout dans la ville. Il la met en garde pour qu'elle puisse assurer ma sécurité.

Elvin revient faire son rapport d'espionnage à la demeure de Colson. Il affirme que c'est bien Colson qui est à l'origine des runes placées dans le verre d'Ilsa. Il est aussi derrière les petits groupes qui répandent sa parole anti Haute-Reine. Elvin nous dit que Colson a donné des indications précises à Brak sur ce qu'il devrait dire au Haut-Conseil, ainsi qu'un discours à l'adresse de quelques membres du conseil ordinaire. Selon Elvin Colson est un grand taré qui contrôle complètement Brak.

Nous tentons de mettre le prévôt dans le coup du chantage pour faire tomber Brak, mais celui-ci nous redirige vers le premier juge, seule personne, selon lui, à être habilitée à régler cette histoire. Nous filons sans plus attendre au palais pour rencontrer le premier juge : Mencke Hamerman. En attendant le rendez-vous avec lui, qui aura lieu en fin d'après-midi, Elvin part surveiller Brak et Irvin, Colson.

En fin d'après-midi, comme prévu, nous sommes reçus par le premier juge. C'est un homme d'une soixantaine d'années, grand et mince. Avant même que la conversation commence il nous met en garde contre d'éventuelles tentatives de corruption et affirme que mon statut de Haute-Reine ne jouera pas dans la balance. Je lui explique en détails l'affaire qui nous amène ici et je lui présente la deuxième lettre que nous nous apprêtons à envoyer à Brak pour le piéger. Le juge me donne une heure et un lieu bien précis, que je note sur la lettre, avant de la confier à Elvin pour qu'il la remette à Brak.

Nous rentrons à l'auberge. Irvin s'y trouve déjà et nous informe qu'il a vu plein de gens entrer chez Colson, mais leurs visages étaient flous. Une certaine agitation semble gagner Colson et nombre de ses alliés.

LE PIÈGE SE REFERME

15 Décimus 1667

Nous allons au rendez-vous prévu sur la lettre envoyée à la guilde des charpentiers et adressées à ce salopard de Brak. Nous nous trouvons non loin d'une petite place entourée de hauts bâtiments, dans un quartier à l'arrière du port. Vers la fin de la matinée des bruits de pas commencent à résonner sur les pavés. Cinq personnes débouchent sur la place, dont Brak. Elvin se tient au centre de la place et commence à réclamer son dû au maître des charpentiers. J'aperçois un mouvement à une fenêtre qui me semble entrouverte, mais aucun signe d'une embuscade contre Elvin.

Après cette petite explication, Brak remet l'argent à Elvin, puis lui enfonce une dague en hurlant : « Tu ne joues pas à ça avec moi ! Tu ne joues pas à ça avec moi ! ». Il est furieux. Irvin se précipite le premier et bondit sur Brak. Je le suis de peu mais je me contente juste de montrer ma présence. Brak et Irvin s'affrontent avec violence, tandis que Kirsten se jette sur Elvin, mais celui-ci semble ne pas avoir été blessé très gravement. Des bruits trahissent la présence de gardes qui commencent à envahir les rues alentours. J'utilise mes pouvoirs pour stopper les complices de Brak, ils lâchent soudainement leurs armes, comprenant que la situation est perdue pour eux.

Alors que Brak est à terre inconscient et que ses complices sont arrêtés par les gardes, le premier juge et le prévôt sortent de la maison où j'avais vu une fenêtre entrouverte. Le juge annonce que Brak est placé en état d'arrestation pour tentative de meurtre et qu'Ilsa va restée à l'hôpital en attendant que l'affaire s'éclaircisse. Elle n'ira pas en prison. Un profond soulagement me gagne. Elvin propose de s'occuper de Colson sans plus tarder, avant qu'il n'apprenne ce qui est arrivé à Brak et qu'il trouve un moyen de retourner la situation. Kirsten et Irvin sont d'accords, mais moi, malgré mon envie d'arrêter ce sale type, j'ai une sorte de mauvais pressentiment.

Plus tard, alors que mes compagnons ont capturé Colson sans grande difficulté, il est emmené au refuge des Filles de Sophie, là où Kirsten et moi avons passé quelques journées. Les bras de Colson sont couverts de runes. Il pourrait devenir une rune vivante mais quelque chose semble l'empêcher. Sûrement son manque de foi dans les traditions Vestens. Colson va être détenu à la planque le temps qu'on décide quoi faire de lui.

Alors que l'affaire Colson touche à sa fin, bien qu'il reste encore à stopper les groupes de fidèles qui le suivaient dans sa folie, je vais voir Ilsa. Elle va mieux... physiquement. Elle porte encore une grande honte au fond d'elle. La honte d'avoir mis fin aux vies de plusieurs innocents. Je tente de la soutenir mais la blessure est encore vive. J'espère que le temps effacera peu à peu sa tristesse.

Je me repose un peu, mais la réunion avec le Haut-Conseil se rapproche de minute en minute. Je réfléchis au discours que je vais tenir. Par la fenêtre de la chambre d'Ilsa je sens la ville s'agiter. Alors que l'ombre de Colson disparaît peu à peu, je sens que le chemin vers l'unification des Vendels et des Vestens redevient un peu plus clair. Mais la route est encore longue. La réunion de ce soir pourrait marquer une avancée décisive pour la suite.

L'EFFROYABLE SECRET DE COLSON

15 Décimus 1667

Je n'ai nulle envie de laisser moisir Colson et de lui laisser le temps de trouver une échappatoire. Je commence donc à envisager de faire appel à la magie de Valentina pour lire en Colson. Je file chez Lorraine sans plus attendre. Je la préviens de ma nécessité de voir Valentina et je lui demande de me trouver quelqu'un pour se débarrasser du corps de Colson, car je suis certaine que sa vie va bientôt s'achever. J'avoue que l'idée ne m'enchant pas, mais ça fait un petit moment que je me fais à l'idée de devoir mettre fin à ses jours.

Nous filons à la planque où Colson a été enfermé. Kirsten a décidé de venir car elle n'a aucune confiance dans le personnage, et Irvin lui, par simple curiosité. Juliette nous accompagne elle aussi, en plus de Valentina bien sûr. Quand nous entrons dans la baraque, nous y découvrons un Boli Colson extrêmement apeuré. Colson se croyait hors de portée de beaucoup, mais là il se rend compte de son impuissance malgré tout son pouvoir et tous ses réseaux. Là, il n'a plus rien. Enfin rien... il y a plusieurs dizaines de fantômes dans la pièce, et même s'il ne les voit pas, je suis sûre qu'il ressent leurs présences, d'une façon ou d'une autre. Valentina s'installe devant lui et commence à sortir son jeu de cartes, celui que Kirsten lui a donné après notre aventure chez une vieille sorcière Sorté. Elle commence à lire en lui. Les grands traits de sa personnalité sont étalés devant nous. Plus Valentina parle, plus ce type me dégoûte. C'est un misanthrope au dernier degré. Il hait tout le monde presque autant qu'il s'aime lui. Il est un grand manipulateur qui a un goût prononcé pour les secrets. Mais il s'agit aussi d'un type maudit, comme coupé du monde. D'où son incapacité à utiliser complètement le pouvoir des runes.

Il ne reste enfin plus que la dernière carte, un soulagement pour Colson, mais aussi pour moi tellement j'en ai entendu sur son compte. Elle la tire devant son visage et pâlit d'un coup. Elle sort de la pièce et nous adresse un regard pour que nous la suivions. Nous montons avec elle à l'étage et elle nous annonce alors la terrible nouvelle que la magie lui a révélée : Colson est un membre du NOM... un de ses treize membres.

LES NOMS DU NOM

15 Décimus 1667

Nous sommes encore sous le choc de la nouvelle. Colson est un des mystérieux membres du NOM, cette organisation de puissants visant à contrôler le monde entre leurs griffes avides. Valentina nous dit qu'elle va s'arranger pour en découvrir plus. Cela serait en effet une bonne idée. Nous allons peut-être découvrir quelques indices pour identifier les hommes qui dirigent cette organisation. Un quart d'heure plus tard, Valentina force Colson à boire une potion. Il va lutter un long moment contre les effets, mais au bout d'un moment, son esprit, bien fragilisé par les récents évènements, va lâcher le contrôle. Et il va nous parler du NOM.

Colson nous dit que le NOM existe depuis Numa, avant la fondation même de l'empire du même nom. L'ordre aurait été formé par treize sénateurs dans le but de prendre le contrôle du Sénat. L'Imperator (le premier de Numa) et la magie contrecarrèrent les premiers plans du NOM. Mais celui-ci survécut. Son fondement premier étant désormais de prendre le pouvoir et de le manipuler dans l'ombre. Le NOM ne semble pas avoir d'autre objectif que contrôler le monde. Puis Colson nous livre des informations que nous n'aurions jamais espérées entendre de sa bouche. Il nous livre peu à peu les treize noms des membres les plus importants de l'ordre, appelés les Spectres d'Acier. Des personnalités qui forment l'organe d'action et de sécurité du NOM. L'une de leurs plus grosses préoccupations actuelles est de faire en sorte qu'une révolution éclate en Montaigne pour manipuler plus facilement le peuple. Voici la liste des Spectres d'Acier que donne Colson, douze de ces treize sinistres personnalités :

- Boli Colson, maître des runes Vendels, bientôt plus qu'un souvenir.
- Alvarro Soldano De Assignega, le chef du Collège Invisible, un ordre secret qui lutte contre l'Inquisition.
- Moniqua Allais de Crieux, personnalité inconnue.
- Hugues Siscé de Siscé, grande maître de la Rose et Croix.
- Aleski Pavtlow Markov V'Novgorov, Ussuran inconnu.
- Amiral Serk Von Mastrum, de la guilde des spadassins d'Eisen.
- Marcus Aurelien Di Numorus, d'une vieille famille de Numa ?
- Lady Jane Killmarvon, personnalité inconnue.
- Merin Zumer, personnalité inconnue.
- Eymar Istrasis, personnalité inconnue.
- Marquis Baudoin Amaancy de St Julien, un montagnois inconnu.
- Villanova, que trop connu.

Après ces révélations, je sens que Colson est en train de partir. Je m'approche alors de lui, je mets mon visage près du sien et je lui murmure à l'oreille :

« Tu vas bientôt mourir, mais chaque jour que je vivrai, je ferai en sorte de ne pas oublier ton nom, Boli Colson. Ainsi, Boli Colson, tu persisteras dans l'au-delà et tes ancêtres se vengeront de tes coups vicieux et scélérats. Et ceci pour l'éternité qui va suivre. Boli Colson. »

Colson me regarde avec terreur. Son cœur lâche finalement et il meurt sans douleur. Alors que son dernier souffle est passé depuis quelques instants, les fantômes présents dans la pièce disparaissent les uns après les autres sans un geste et sans un bruit.

LE DISCOURS DEVANT LE HAUT-CONSEIL

15 Décimus 1667

Après une matinée riche en révélations, les autres repartent à l'auberge se reposer. Moi je vais tenir compagnie à Ilsa à l'hôpital, en profiter pour prendre un peu de repos, et réfléchir au discours que je vais devoir tenir devant le Haut-Conseil.

Vers la fin de l'après-midi, Lorraine arrive à l'auberge. J'y suis rentrée pour me préparer. Elle m'annonce que ce soir je ne devrai pas m'exprimer devant le Haut-Conseil, mais devant celui-ci et tout le conseil ordinaire. Le Haut-Conseil a été obligé de plier devant la demande de nombreux membres du conseil ordinaire d'ouvrir la séance à tous. Il faut dire que les événements de ces derniers jours ont dû créer pas mal de tensions. J'enfile donc ma tenue pourpre à fourrure. Je repasse quelques instants le fil conducteur de mon discours dans ma tête. Puis nous filons vers la grande salle du conseil ordinaire.

Une grande partie du conseil ordinaire est présente. Des gens se sont massés dans la galerie qui surplombe l'assemblée. Très vite Val Mokk prend la parole pour faire le calme. Il annonce le pourquoi de l'arrestation de Brak et donc de son absence à cette réunion exceptionnelle. Puis il se tourne vers moi en annonçant à l'assemblée que la « Haute-Reine du Vendel-Vesten » va s'exprimer. Sa manière de me présenter fait grincer certaines dents, mais anime quelques uns d'un enthousiasme réconfortant. Je me dirige vers l'estrade. Certaines personnes se sont levées à mon entrée et m'applaudissent. Je monte sur l'estrade. Tous les membres de l'assemblée sont désormais presque tous debout, poussés par leur propre foi en moi et mon rôle, ou par l'enthousiasme des autres.

Je prononce donc mon discours sur la nécessité des Vendels et des Vestens de s'unir sous la même bannière, dans le but de former une nation puissante et prospère. Je fais ma demande pour que le Haut-Conseil accepte de se rendre à la réunion du Thingvallavatn dans le but de renouer un dialogue entre les deux peuples.

LES DERNIERS EFFETS DU POISON COLSON

15 Décimus 1667

Je me retire sous les applaudissements, mes alliés se pressent pour s'exprimer devant l'assemblée et la rallier en ma faveur, et en l'absence d'opposant farouche, cela à l'air de plutôt bien fonctionner. Brak n'étant pas là pour cracher le discours haineux de Colson, les gens opposés à la Haute-Reine se taisent. Seul l'un d'eux s'avance pour s'exprimer. Il envoie son venin. Il crie que je n'ai rien à faire ici. Que la Haute-Reine n'a aucune légitimité dans les affaires Vendels. Mais Val Mokk l'écrase en brandissant un ancien texte. Il définit le Haut-Roy comme étant l'arbitre et le conseiller entre les Yarls, les Karls et les Thralls. Et d'après Val Mokk, les Vendels sont toujours des Karls.

Val Mokk accepte mon invitation au Thingvallavatn, de la part de tous les membres du Haut-Conseil. Visiblement, à voir la tête de certains, ils n'ont pas voté à l'unanimité comme il le prétend. Le vieux Red à un étrange sourire sur le visage. Je le soupçonne d'être à l'initiative de beaucoup de paroles de ce soir, comme Val Mokk d'ailleurs. Il ne serait pas étrange que les deux personnages aient œuvré de concert.

A la sortie la cohue se fait. Les applaudissements, les cris, les conversations animées, tout cela créé un capharnaüm assourdissant. Alors que je suis entraînée vers la sortie, j'aperçois un type dans la foule qui se rapproche très vite de moi, mais il est trop tard. Son couteau s'enfonce violemment dans ma chair. Je me sens tomber. Quelques instants après, je suis de nouveau debout, Grégor et Sven m'aide à traverser la foule pour trouver un endroit plus calme pour examiner la blessure. Je crois qu'il y a eu plus de peur que de mal. Une longue estafilade sanglante me parcourt le flanc. Kirsten me rejoint très vite, avec quelques guérisseurs. Je ressors des lieux sur mes pieds, dans le but de montrer que je n'ai pas été abattue, et que je n'abandonnerai pas si facilement.

Nous rentrons à l'auberge. Irvin, que je n'ai pas revu depuis un moment, était parti chez Colson. Il ramène une liste avec plusieurs noms. Ce sont les « élèves spéciaux » du maître des runes, ceux sur lesquels il comptait pour semer le chaos et la discorde. Il n'y a que huit noms. Cela devrait être possible de se renseigner sur chacun d'eux afin de déterminer si certains sont dangereux. On va filer la liste aux jennys pour voir ce qui va en ressortir.

Kirsten me fait part de ses observations pendant le discours. Elle me dit que Trelle lui a semblé particulièrement enthousiaste et animé d'une grande foi vis-à-vis de moi. Il sera sûrement un allié précieux, mais son fanatisme pourrait aussi être très dangereux. Un allié dont il faudra se méfier donc. Elle m'informe aussi que Balesteros a mal pris le fait que Val Mokka accepte l'invitation au Thingvallavatn au nom de tous les membres du Haut-Conseil. A voir s'il nous posera des problèmes à l'avenir.

Lorraine m'apporte très vite de la poudre de soin pour ma blessure et celle-ci se referme en quelques minutes, ne laissant comme trace qu'une mince ligne argentée.

Un peu plus tard dans la soirée, on m'annonce qu'Ilsa va être bientôt libérée sous quelques conditions. Je m'en réjouis. J'ai tellement envie de repasser du temps avec elle, et des moments agréables. J'espère juste que les derniers événements n'ont pas trop entaché sa joie et sa fougue.

DÉPART IMMINENT

16 au 19 Décimus 1667

Voici de brèves nouvelles de ce que nous avons fait pendant ces quelques jours, et des quelques événements qui sont survenus :

Après une longue discussion avec Val Mokka, celui-ci est partant pour entraîner le Haut-Conseil dans une démarche d'ouverture et de négociations au cours de la réunion du Thingvallavatn. On dirait que les manœuvres politiques d'envergure lui manquaient.

Nous avons décidé d'aller voir les tous les Yarls Vestens, pour les rencontrer avant la réunion du Thingvallavatn.

Trelle, un fervent admirateur des Vestens, bien qu'il a des reproches sur certains côtés de leur culture, va nous donner ses meilleurs marins pour le voyage dans les terres Vestens.

Balesteros s'est senti insulté par Val Mokka de ne pas avoir été prévenu de sa manœuvre politique, mais il s'est finalement accommodé à cette idée. Je crois que les nombreux avantages commerciaux et les filons de minerais des territoires Vestens lui ont fait oublier ce malentendu.

Le 18 Décimus, Ilsa est libérée. Le premier juge m'a donné l'autorisation qu'elle nous accompagne dans notre voyage chez les Vestens, à condition qu'elle revienne à Kirk pour régler certains détails juridiques. Il m'a fait jurer sur l'honnêteté et la loyauté ; des valeurs Vestens.

Les élèves, figurant sur la liste « spéciale » prise chez Colson, ont été identifiés. Ce sont tous de jeunes gens issus de bonnes familles. Deux d'entre eux sont désormais introuvables. Les autres ne seront pas de réels dangers maintenant que leur mentor est parti. Ils sont perdus sans lui. C'est cela d'avoir trop d'emprise sur les autres, on finit par payer de ne pas laisser des esprits assez libres pour prendre des choix par eux-mêmes.

J'ai empaqueté soigneusement le costume d'Ilsa. Je l'ai baptisé Griffon Doré. J'espère que ça lui plaira. J'ai aussi fait un joli paquet pour le collier que je compte lui offrir. Au fond de moi je suis triste de ne pas avoir été là pour la protéger, trop occupée à tenir mon rôle de Haute-Reine. Mais je n'ai pas envie de me laisser abattre. Je compte bien rattraper le bonheur gâché par ces quelques jours bien sombres... par un voyage dans des terres glacées... Si je ne suis pas sûre que cela soit la plus romantique et la plus agréable des destinations, le simple fait de partager tout cela avec Ilsa est suffisant pour me combler.

LIVRE VIII
LES TERRES VESTEN

CLANS VESTEN

2 Primus 1668

Nous partons de Kirk après un peu plus d'une semaine de préparatifs divers. Nous sommes à bord d'un navire mis à notre disposition par Trell. Il a sélectionné un équipage de marins chevronnés, dirigés par le capitaine Aranstern. Notre objectif est de rencontrer les Yarls pour dialoguer et faire en sorte que le Thingvallavatn se passe le mieux possible. Il y a tout de même vingt-cinq clans Vestens. Sachant qu'une dizaine d'entre eux n'existent plus vraiment, si ce n'est à l'état de grande famille, et que sur la quinzaine restante seuls six sont vraiment importants, nous devrions pouvoir accomplir cette tâche à temps. Voici la liste des clans principaux et leurs spécificités :

- Le clan Aaren : Tribu tournée vers les arts mystiques. Ce clan fournit les meilleurs maîtres des runes qui soient.
- Le clan Bodyl : Ce clan est chargé d'organiser le Thingvallavatn. Ce sont des diplomates mais ils ont une farouche politique anti-Vendel.
- Le clan Enhed : Des traditionnalistes dans l'âme. Heureusement ils sont aussi réputés pour être d'une grande hospitalité.
- Le clan Jord : Le plus gros clan vesten en terme de nombre. Ces membres sont principalement des pêcheurs, des apiculteurs, des éleveurs...
- Le clan Lars : Clan de puissants guerriers valeureux et dangereux. Ils posent de gros problème en mer par leur maîtrise de la guerre et des combats.
- Le clan Stjerna : Astronomes et marins, ces Vestens forment l'essentiel des Faucons Vesten. Ils sont dirigés par un Yarl du nom de Bjork.
- Le clan Tillit : Ce clan est reclus dans les îles les plus éloignées. Ces membres sont considérés comme des barbares qui vivent à l'ancienne.

Cela fait donc un total de sept clans à aller voir. Nous nous mettons en route pour une île du Thingvallavatn où nous pourrions rencontrer les chefs des Bodyl et celui des Jord. Cette île porte le nom de Viddenheim. Seulement trois ou quatre jours de navigation seront nécessaires. Pour les autres clans, on avisera de l'ordre dans lequel rencontrer leurs Yarls plus tard.

ARRIVÉE À VIDDENHEIM

2 Primus 1668 au 5 Primus 1668

Nous voguons à bord de la Sirène des Glaces, un long navire aux airs de drakkar. Pour un navire Vendel il ressemble beaucoup à un bateau Vesten. L'équipage de la Sirène des Glaces est entièrement composé de marins expérimentés et chevronnés. Des hommes qui savent affronter la rigueur de l'hiver et le déchaînement de la mer. D'ailleurs notre traversée est très mouvementée. Heureusement pour nous que la bénédiction d'Elvin est encore active. D'ailleurs Ilsa, Grégor et Sven (les deux seuls gardes du corps que j'ai pris avec moi) vont bénéficier des talents de M. Fée pour éviter d'être malades. Ce qui est amusant, c'est que notre détermination surnaturelle face aux éléments bluffe les marins. Leurs petits sourires, à l'idée d'emmener des « terrestres » dans une mer démontée, ont bien vite disparu de leurs visages.

6 Primus 1668

Nous débarquons sur une crique de gros galets au pied d'une falaise. Cette crique est heureusement utilisée régulièrement et un sentier monte vers les hauteurs. Le capitaine du navire nous attendra ici. Des membres de l'équipage du bateau il n'y a que le vieux barreur qui se propose de nous accompagner. Son nom est Jel Sterkam. Il nous servira de guide. Jel est assez bavard. Cela mettra au moins un peu d'animation pendant les longues marches qui nous attendent.

Le soir même nous trouvons refuge dans un village. L'accueil y est plutôt bon. Comme quoi l'hospitalité n'est pas un vain mot chez les Vestens. Très vite le Yarl se présente à notre petit groupe. Il pâlit un peu en me voyant. Il s'incline en signe de respect et nous mène assez vite vers sa demeure pour que nous puissions y passer la nuit.

Après le repas le Yarl discute un peu avec moi. Il croit que je suis venue pour aider les Vestens dans leur lutte contre les Vendels. Mon idée de vouloir réconcilier les deux cultures semble lui paraître un peu folle. Mais il va tout de même nous confier quelques hommes pour rallier le Yarl du clan Bodyl, Saefari Hrutsson.

Au moment de se coucher, Ilsa se glisse dans mon lit, sous les fourrures chaudes. Même si mes compagnons proches sont dans la même pièce, de belles tentures séparent la pièce en quelques espaces. Après quelques jours sur un drakkar où la promiscuité est omniprésente, je peux avoir un peu d'intimité avec Ilsa. Mes mains glissent sur le beau corps d'Ilsa mais les lourdes fourrures gênent mes mouvements.

J'extraie alors ma dulcinée des toisons animales pour la déposer, non sans difficulté, nue sur le lit. Ilsa éclate de rire en constatant cette difficulté physique et en observant ma peau qui trahit le froid ambiant. Je stoppe ses rires en plongeant mon visage entre ses jambes. Mais très vite ce sont des cris plutôt expressifs qui émanent d'elle. Je m'arrête et je pose mon doigt sur ma bouche en signe de silence. Elle me regarde de ses beaux yeux bleus avec un pincement de lèvres mutin. Puis elle éclate de rire, et moi aussi. Je suis ravie de constater qu'elle va bien après toutes les épreuves de ces derniers mois.

DÉBUTS DIFFICILES

7 Primus 1668

Après une rude journée de marche, nous arrivons à Thingvallavatn. Je remarque très vite que des hommes sont déjà devant la ville, prêts à nous accueillir. Un éclaireur du village dans lequel nous avons passé la nuit a dû venir jusqu'ici prévenir de notre arrivée. La ville de Thingvallavatn est située face à la mer. En haut d'une falaise, surplombant l'étendue salée, se trouve le grand hall de la ville. Il s'agit d'une imposante construction de bois. L'ensemble des maisons et des bâtiments est entouré par une palissade de bois. Et devant cette palissade justement, une douzaine de solides guerriers nous attendent. Une démonstration de force de la part de Saefari ; une marque de méfiance bien plus que de respect. Celui-ci se tient d'ailleurs juste devant ses hommes.

J'avance à la rencontre du Yarl du clan Bodyl. Il se présente à moi et je fais de même, ignorant complètement les gens qui sont avec moi, comme le veut la tradition. Je suis un peu impressionnée pour le moment, et je n'ai pas envie de remettre cette tradition dédaigneuse en question, mais cela m'a démangé un instant. Saefari nous emmène jusqu'à sa demeure. Enfin plutôt jusqu'au bel ensemble de maisons qui constituent sa propriété. Chez lui, il fait preuve d'un protocole très rigide, collant sans erreur aux vieux usages. Je crois que ça ne doit pas être très facile pour les autres en ce moment. Sauf pour Jel qui semble parfaitement coutumier des traditions Vestens. Tout cela me laisse une impression étrange. L'hospitalité dont fait preuve notre hôte est grande, mais la de sa conformation aux règles laisse peu de place aux discussions.

Après le repas, je vais voir Saefari. Il m'entraîne assez vite dans une petite pièce calme et bien chauffée. J'ai surtout le sentiment de participer à une explication privée entre « chefs », entre deux personnes qui ont le pouvoir. Pas super sain comme manière de voir les choses.

Il m'avoue assez vite qu'il pense avoir été trahi. Il me parle longuement de la voie maudite que les Vendels ont empruntée selon lui. Et il espérait que le Haut-Roy serait avec les Vestens pour mettre fin à cette hérésie. Il admet que les Vendels détruiront bientôt les Vestens si rien n'est fait.

Alors que je commence à parler des pillages, de la politique dont use les Vestens et qui va les conduire peu à peu à leur perte, Jel entre dans la pièce et balance : « N'entendez-vous pas ce que la Haute-Reine ne dit pas ? ». Dans le genre sibyllin on ne peut pas trop faire mieux. Même moi j'ai du mal à comprendre ce qu'il a voulu dire par là. Je profite tout de même de son intervention pour rappeler au chef des Bodyl que si les Vestens protègent le monde contre le Grand Serpent, les Vendels font de même avec une autre menace, celle de Légion. J'ai l'impression que Saefari ne se fait pas du tout à cette idée, ou qu'il ne veut pas s'y faire du moins. Jel repart, presque aussi vite qu'il était venu. Saefari me dit qu'il enverra bien l'invitation pour le Thingvallavatn au Conseil Vendel. Cependant il me glisse que je ne dois pas m'attendre à ce que son clan se rallie à moi, ou, du moins, aux Vendels.

LE RÊVE DE KIRSTEN

8 Primus 1668

Nous repartons de Thingvallavatn en direction d'une région plus centrale de l'île de Viddenheim. C'est là-bas que nous devrions rencontrer le clan Jord. J'espère que ces membres seront plus agréables que ceux que nous venons juste de rencontrer.

Irvin et Kirsten n'arrête pas de me charrier sur le fait que je sois de mauvais poil... mais il n'en est rien. Ils sont bizarres des fois. C'est vrai que la première rencontre avec les Vestens n'est pas des plus encourageantes, mais je ne suis pas de mauvaise humeur pour autant. Après je ne dis pas que le froid cinglant me dissimule sous une couche épaisse de vêtements qui doivent dissimuler mes traits et que mes jurons contre le climat doivent orienter l'avis de mes camarades.

9 et 10 Primus 1668

Nous voyageons à travers le paysage glacé de Viddenheim. Je déteste vraiment le froid, sauf quand c'est un prétexte pour me blottir contre Ilsa. Je me demande parfois si j'ai vraiment du sang Vesten dans les veines. Ou alors j'ai hérité d'une malédiction Vesten, la pire sûrement chez eux : une intolérance aux basses températures.

10 Primus 1668

A la fin de cette longue journée de marche, nous trouvons refuge au bord d'un lac. Celui-ci se trouve au pied d'une falaise inquiétante. D'autant plus quand Jel nous fait rentrer dans une grotte, prévue pour les voyageurs, ornée d'un crâne d'une créature peu commune posé dans une niche taillée dans la pierre, juste au-dessus de l'entrée. Irvin pense qu'il s'agit d'un dragon. Pas rassurant comme information. J'aurai préféré un ours... au moins c'est plus classique et moins monstrueux.

11 Primus 1668

Le lendemain matin Kirsten se réveille avec une superbe cape de nacre sombre sur les épaules. C'est étrange... Elle dit avoir rencontré un dragon noir dans la grotte et l'avoir affronté à grand coup de Panzerfaust. Elle décrit moult détails sur la façon dont son combat s'est passé : une histoire de jets brûlants, de morsures acides, de sang et de sueur ; une histoire pour le moins bizarre surtout. Mais n'est-ce pas comme ça que l'Oracle avait appelé Kirsten : Dragon Noir ?

LE RÊVE D'IRVIN

11 Primus 1668

Le temps s'est déchaîné. Le froid et la neige freinent considérablement notre avancée et menacent notre survie. Si les Vestens sont des gens très hospitaliers, ce n'est pas du tout le cas du climat de leurs terres. Jel décide de bifurquer un peu de notre route pour trouver refuge dans un village non loin, le temps que les conditions climatiques soient un peu meilleures. Nous sommes dans les territoires des Jord désormais. Se poser dans un village va permettre de faire un peu connaissance avec les habitudes de ce clan.

Une fois arrivés au village en question, comme à l'accoutumée, nous sommes bien accueillis. Je dois bien avouer que l'ambiance chez les Jord est bien plus agréable que lors de notre visite au clan Bodyl. Les Jord sont moins à cheval sur certains usages et se montrent franchement moins belliqueux.

13 Primus 1668

Le soir de notre deuxième journée au sein du clan Jord, une fête s'organise en notre honneur. Enfin pour le coup il s'agit plus d'un prétexte pour organiser un événement festif qu'autre chose.

14 Primus 1668

Encore un lendemain étrange. Irvin nous raconte une drôle d'histoire ce matin. Il serait devenu une sorte de géant pour affronter un énorme serpent, après que des guerriers soient morts pour tenter de le vaincre. J'ai d'abord cru que son abus de boissons alcoolisées était la cause de son histoire rocambolesque, mais une énorme épée est accrochée dans son dos. Une épée que je n'ai jamais vue auparavant. Tueur de Chaos... Les divinations de la vieille oracle sont en train de prendre forme.

Nous reprenons la route dans la journée.

CENDRES ET SANG SUR LA NEIGE IMMACULÉE

14 et 15 Primus 1668

Nous continuons notre voyage vers la capitale du clan Jord. Je tente de questionner Jel afin qu'il me dise qui il est réellement. Mais il dévie sans cesse ce sujet de conversation vers les divers savoirs qu'il a engrangé, comme la botanique en hiver ou d'autres sujets qui n'ont rien à voir avec lui, ou si peu.

16 Primus 1668

Au milieu de la journée, je sens une odeur de sang et de cendres dans l'air. Mes compagnons ont l'air aussi incommodé que moi. Nous marchons jusqu'à une crête pour avoir une meilleure vue sur les environs. Ainsi en hauteur, nous découvrons un village d'une quinzaine de maisons qui ont toutes brûlées. Sans plus attendre nous pressons le pas vers le village. Sur place nous constatons que le ravage date seulement d'un ou deux jours. Quelques cadavres traînent ici ou là, principalement des vieillards ou des enfants. Mais pas de trace du reste des habitants. Comme si tous avaient été emmenés. En approfondissant les recherches Kirsten et Elvin repèrent d'immenses traces de pas sur le sol, dans des endroits qui ont été abrités de la neige. Jel identifie les traces. Il pense qu'elles ont été laissées par des Trools... des créatures très grandes au service du Grand Serpent. Jel raconte que le Grand Serpent n'était pas le seul à venir sur les îles Vestens, d'autres créatures l'ont suivi.

Selon Elvin, les Trools seraient quatre ou cinq. Jel va foncer chez les Jord pour les prévenir de la menace, en compagnie de Sven et Grégor. Nous autres partiront sur les traces des créatures dans le but de dénicher leur repaire et d'empêcher qu'elles ne causent de nouvelles destructions.

Kirsten part à la recherche d'une piste pour tomber sur les créatures. Elle retrouve quelques rares indications de la direction qu'elles ont empruntée. Après un long moment de marche, nous sommes certains d'avoir pris la bonne direction. En effet, sous un arbre, nous retrouvons les traces laissées par quelques trolls, ainsi qu'un étrange sillon, comme celui qu'aurait laissé un gros serpent.

Nous arrivons jusque dans une forêt dense et sombre. Nous avançons péniblement à cause de la neige et nous allons bien vite devoir monter un camp pour passer la nuit. Nous nous installons entre de vieux troncs entassés recouverts par la mousse.

17 Primus 1668

Nous nous remettons en route tôt dans la matinée. Nous arrivons assez vite à un grand étang qui s'étend au pied d'un immense frêne. Une odeur immonde de décomposition se dégage des lieux. Dans l'étang flotte près de trois ou quatre cents cadavres... Une horreur !

PIÉGER LES CHASSEURS

17 Primus 1668

Mes yeux se perdent un long moment dans l'horreur qui s'expose à nos regards. Pas question de les laisser recommencer. Nous allons nous planquer dans un coin en attendant que les répugnantes bêtes fassent leur apparition. C'est seulement en fin d'après-midi, alors que la nuit commence à tomber, que les Trolls arrivent sur le lieu du massacre. Ils sortent d'entre les racines de l'arbre. Je perçois autour de cette demi-douzaine d'humanoïdes géants une étrange aura. J'ai l'impression, au plus profond de moi, qu'ils sont l'antithèse de ma véritable nature. Je ne sais pas trop ce que cela signifie, mais nous devons mettre un terme à l'existence de ces horreurs. Quand je me tourne vers les autres, j'ai l'impression qu'ils ressentent la même chose que moi.

Puis un gigantesque serpent sort d'entre les racines du frêne. Il fait presque dix mètres de long. Sa peau est d'un blanc cadavérique et ses yeux semblent aveugles. D'ailleurs les Trolls le guident en posant leurs mains sur son corps. Ils s'en vont dans la nuit vers une direction inconnue. Ils risquent d'aller bien plus vite que nous, et même si nous les précédon nous ne pourrions pas prévenir leurs futures victimes à temps... Non ! Je sais où ils vont. Et surtout je connais un moyen de nous y rendre bien plus vite qu'eux. Je me mets aussitôt à marcher dans la direction qui vient de me sauter à l'esprit. Kirsten et Irvin tracent à

côté de moi. Très vite je me rends compte qu'Elvin et Ilsa sont restés en arrière. Ils n'arrivaient pas à suivre le rythme. Pourtant je n'ai pas l'impression d'aller si vite que cela.

Après trois heures nous arrivons sur un village endormi. Kirsten et Irvin semblent à bout de souffle. Ce n'est pas normal... Mais pas le temps de s'attarder sur cela. Nous filons vers la maison du chef du village. Je me présente comme la Haute-Reine et indique au dirigeant de la petite communauté qu'un grand danger approche des siens et qu'il faut que tous partent au plus vite. Des traîneaux sont sortis très vite et l'évacuation s'organise.

Je propose à Irvin et Kirsten de nous placer de telle manière que les Trools tombent dans une embuscade préparée par nos soins. Irvin s'ingénie à fabriquer un piège avec une longue pille de gros rondins de bois. Je plains celui qui se trouvera en-dessous. Nous sommes bientôt en place, cachés dans une baraque, ou non loin du tas de rondins dans le cas d'Irvin. Ces maudites bestioles vont payer pour les atrocités qu'elles ont commises.

LA FIN DES TROOLS

17 Primus 1668

L'attente avant de voir les Trools n'est pas longue. Une demi-heure après le départ des villageois et les grandes silhouettes de ces créatures apparaissent à la lisière de la forêt. L'immense serpent est avec eux. Mais seuls les Trools s'avancent vers le village. Leur attitude trahit la méfiance dont ils font preuve. J'attends cachée derrière une fenêtre. Du coin de celle-ci je vois les créatures se rassembler au centre du village après avoir inspecté une ou deux maisons. Elles semblent sur le point de repartir. Je fais alors tomber un lourd objet pour attirer leur attention sur la maison. Kirsten se tient non loin de la porte dans l'ombre.

Deux Trools arrivent vers la baraque où nous sommes, Kirsten et moi. Je m'éloigne un peu de l'entrée en direction des escaliers. Je tends mon pistolet à bout de bras tout en reculant doucement. Un des Trools ouvre la porte. Une étincelle brille dans l'obscurité un bref instant et l'odeur de la poudre se répand dans la pièce. Mon coup a touché le Trool, mais celui-ci se tient encore debout, juste un peu hébété par la surprise. J'enchaîne avec le deuxième pistolet, mais la bête résiste encore. La créature se précipite vers moi et me projette à travers la pièce. Je vais m'écraser sur une grosse malle aux pieds

de l'escalier. Le Trool continue d'avancer. Je sors ma lame pour me défendre et mettre ce monstre à terre. Cependant son cuir est épais et mes coups en sont amortis. Kirsten s'est lancée sur le deuxième Trool. Ce dernier semble surpris par la puissance des attaques d'une humaine et de sa résistance exceptionnelle face à ses coups à lui.

Je commence à tourner autour de mon adversaire pour le déstabiliser et le désorienter. Je place juste quelques coups pour l'asticoter et l'énerver d'avantage, jusqu'à ce qu'il soit dans une position adéquate. Je fais mine de relâcher ma défense. Il lance son bras en arrière pour placer un coup puissant. Sa masse cloutée se rapproche dangereusement de moi. Au dernier instant je m'abaisse pour éviter l'impact et faire en sorte que son acolyte soit touché. Ça ne manque pas ! La créature qui vient de se faire toucher par son compagnon de carnage est furieuse. J'ai cru un moment qu'elle allait le frapper, mais elle préfère s'acharner sur Kirsten. Kirsten, qui ne semble pas souffrir des coups portés contre elle, réplique d'un violent coup d'épée qui tranche presque son ennemi en deux. L'autre Trool se retourne vers moi, ivre de colère. Je feinte de ne pas être bien sur mes pieds, je commence à chuter vers le sol avant de m'élancer avec rapidité en avant, au moment où mon adversaire se retrouve à portée. Ma lame s'enfonce dans sa chair.

Je reprends mon souffle quelques instants et j'en profite pour recharger mes armes. Kirsten elle s'est déjà élancée à la recherche d'Irvin. Au moment où je sors à mon tour, je vois trois Trools qui semblent rechercher l'Avalonien. Mais je ne vois aucune trace de celui-ci, ni du serpent. Kirsten arrive en haut d'une butte et me fait signe de la suivre. Je m'élance avec un peu de retard sur les pas de Kirsten. Les Trools convergent désormais vers notre position. Au moment où j'arrive en haut de la butte, j'aperçois Irvin qui place un coup mortel au serpent. Les Trools regardent quelques instants le spectacle de leur allié vaincu et s'en vont dans la nuit. Kirsten tranche la tête d'un Trool et celle du grand serpent pour prouver ce qui est arrivé. Une preuve macabre et dégoûtante, mais une preuve quand même.

Nous allons nous reposer dans une maison. J'en profite pour allumer un bon feu pour nous réchauffer et guider Ilsa et Elvin jusqu'à nous. J'attends leur arrivée, mais le sommeil finit par l'emporter.

LA FOLIE DU FRÊNE

18 Primus 1668

Dans la matinée, Ilsa et Elvin arrivent. Ils expliquent avoir préféré faire une halte quand ils nous ont perdu durant la nuit. J'étais un peu inquiète mais heureusement tout va bien pour eux. Après le déjeuner, et une petite discussion sur notre priorité actuelle, nous décidons de retourner vers du grand frêne, près de l'étang aux morts, dans le but de débusquer les derniers Trools, et mettre ainsi fin à la menace qu'ils exercent sur la région. Une longue marche en forêt nous attend sur une bonne partie de la journée.

Dans l'après-midi nous arrivons en vue du grand frêne. Nous décidons de nous planquer nous loin de là, pour aller inspecter les racines de l'arbre lors de la matinée suivante.

19 Primus 1668

Dans la matinée, comme prévu, nous revenons vers le frêne pour inspecter ses racines. Le spectacle du lac de cadavres est encore plus horrible de jour. Ilsa est très mal à l'aise. Je tente de l'éloigner des lieux, mais elle refuse. Nous avançons jusqu'aux racines. Et là, surprise, plus aucun passage. Irvin tente alors de communiquer avec l'arbre à l'aide de sa magie. Il n'arrive pas à demander des renseignements sur les Trools à l'arbre car celui-ci serait comme fou. Pas vraiment étonnant quand on regarde dans quoi il baigne.

Nous nous planquons donc pour attendre la nuit, et que l'ouverture se fasse entre les racines du frêne. Mais nous avons beau attendre, rien ne se produit. C'est comme si le passage était lié au serpent. La seule chose que l'on gagne c'est un malaise à être si près de cette immonde tas de corps en décomposition. Puis nous retournons vers le village en début de nuit.

AU CLAN JORD

19 Primus 1668

Au village quelques flambeaux brûlent près de la maison centrale et des chevaux sont présents dans un enclos. Nous faisons très vite la rencontre de Ruk Kirlsson, un guerrier envoyé par le chef du clan des Jord. Jel est donc bien arrivé à destination et il a relayé l'information sur les Trools. Ruk nous propose de prendre une bonne nuit de sommeil et, dès le lendemain, il nous conduira auprès de son Yarl.

20 Primus 1668

Nous chevauchons vers la capitale des Jord. Elle est dirigée par Islvef Kolarsson. Nous y arrivons en milieu d'après-midi. La ville est grande et doit abriter plusieurs milliers d'âmes. Il y a une grande tour carrée sur une motte au centre de la ville. La tour est flanquée d'un grand hall de bois, la demeure du yarl. Toute la cité est entourée par des murs de bois et de pierres, une véritable place-forte.

Après une brève pause pour se débarbouiller et se faire présentables, des guerriers nous escortent jusqu'au grand hall. Il y a vraiment beaucoup de monde à attendre notre arrivée. Au fond se trouve une estrade sur laquelle reposent deux trônes magnifiquement sculptés. Au pied de l'estrade le Yarl, Islvef Kolarsson, attend en compagnie des siens. Au moment où j'arrive devant lui, il met un genou à terre, suivi par toute l'assemblée. Je suis un peu gênée et je lui fais signe assez vite de se relever. Il m'entraîne alors vers le trône. Irvin semble retrouver une vieille connaissance et Kirsten se voit proposer une place à la table des guerriers. Au moins il n'y a pas à s'en faire pour eux.

Le Yarl commence à discuter avec moi. Il me demande très vite de faire preuve de franchise et que je lui explique ce que je compte faire et pourquoi. Je lui parle donc des traditions Vestens et du Grand Serpent, mais aussi des Syrneht et de la protection que les Vendels offrent au monde contre Légion. Islvef m'écoute attentivement sans donner son avis, il pose juste quelques questions pragmatiques.

J'essaie de retrouver assez vite Ilsa pour sortir un peu de cette position inconfortable de « chef » sur le trône. J'aperçois Kirsten... encore éméchée. Elle cause de batailles et d'armes avec des guerriers. Irvin lui a disparu avec son ancienne rencontre.

Ce n'est qu'après quelques longues minutes que je retrouve Ilsa et Elvin. Ils me racontent qu'ils viennent d'apprendre que l'histoire du serpent géant et des Trools n'est pas nouvelle. Cela se produirait régulièrement tous les vingt ou trente ans. Le serpent aurait d'ailleurs été tué plusieurs fois par le passé. Étrange...

VERS LES MYSTIQUES

21 Primus 1668

Je vais à la rencontre du chef des Jord, dans la matinée, pour discuter un peu de l'histoire du serpent géant. Son propre grand-père serait mort

en terrassant cette créature. Je lui désigne l'endroit où se trouve le lac rempli de cadavres sur une carte et je le prie de faire quelque chose pour retirer les cadavres de l'eau. Je lui explique croire que l'amoncellement de corps en putréfaction dilue un poison dans l'eau pour le grand frêne. Il me promet de voir ce qu'il peu faire.

Il m'interroge ensuite sur la suite de mon voyage. Je lui avoue ne pas trop savoir où me rendre encore. Selon lui les Aaren et les Lars ne sont pas très loin et sont deux tribus importantes. Cependant le clan Aaren va être difficile à rencontrer compte tenu de sa position géographique, et il me faudra un guide pour me mener jusqu'aux membres de ce clan. Quant aux Lars, il faudra faire ses preuves auprès d'eux. J'imagine qu'il parle d'exploits guerriers ou un truc dans le genre. Islvef se propose d'ailleurs d'envoyer un de ses scaldes avec moi pour conter les exploits de la Haute-Reine et de ses compagnons. J'accepte bien sûr.

Les Aaren sont de grands mystiques dont l'avis est très respecté au Thingvallavatn. Il me faudra donc gagner leur soutien pour peser lourd dans la balance. Mais entendront et comprendront-ils autres choses que les évènements liés aux Vestens ? Nous saurons cela dans une dizaine de jours, si nous ne prenons pas trop de retard.

Avant de quitter les Jord, leur Yarl me conseille de passer voir le clan Andel, une petite famille d'artisan qui réside sur l'île de Viddenheim. Ce n'est pas loin certes, mais je ne sais pas si nous pouvons prendre le loisir de perdre quelques jours dans notre course pour le Thingvallavatn qui approche à grands pas.

D'ailleurs nous n'avons plus le temps de souffler. J'ai toujours le costume pour Ilsa dans mon sac, ainsi le pendentif qu'un artisan a confectionné pour elle suivant mes instructions. J'attends le bon moment pour lui offrir, mais plus les jours passent, moins j'ai l'impression que cela se produira avant un long moment. En plus Ilsa me semble de plus en plus fatiguée de cette course, de moins en moins passionnée, comme si cette quête minait sa personnalité énergique.

Quant à moi le doute commence à envahir mon esprit. Des deux clans Vesten rencontrés jusqu'à maintenant, les deux ne se sont pas montrés spécialement enthousiastes à l'idée de paix... voir même se fut plutôt le contraire avec les Bodyl. Le Yarl des Jord lui semble espérer que j'impose une ligne à suivre aux Vendels et aux Vestens. Mais je ne peux pas prendre des décisions à la place des chefs de ces deux peuples. Ils vivent sur des terres où je n'ai pas vécu. Je n'ai de Vesten qu'une mère que je n'ai jamais vue, dont je n'ai aucun souvenir. Suis-je vraiment à ma place en tant que Haute-Reine ?

A TRAVERS LES TERRES GLACÉES

21 Primus 1668

L'île des Aaren est actuellement prise par les glaces. Il va donc falloir trouver un moyen pour s'y rendre sans perdre trop de temps. Jel propose de se rendre à la pointe de Viddenheim, non loin de Thingvallavatn, pour y prendre des traîneaux et des chiens.

23 Primus 1668

Nous sommes de retour à notre navire grâce à un bateau de pêcheurs.

25 Primus 1668

Nous nous arrêtons à un village à la pointe nord-ouest de l'île de Viddenheim. Jel y loue des chiens et des guides.

26 Primus 1668

Les vents sont violents sur la mer en furie que nous traversons. Le vent est glacé et, comme si cela ne suffisait, les journées se font de plus en plus courtes à mesure de notre avancée vers le nord.

Nous avons quand même eu la chance de voir de magnifiques créatures marines. Les marins appellent cela des narvals.

29 Primus 1668

Le navire a bien ralenti. Nous traversons une mer où des blocs de glace dérivent à la surface. Le capitaine du bateau longe cette côte fluctuante jusqu'à un endroit où les baleinières vont être mises à l'eau. C'est une longue opération pour débarquer les chiens et les traîneaux. J'enfile moult fourrures avant de m'installer sur une des embarcations.

Depuis le début de la journée, le soleil n'est pas apparu dans le ciel. J'ai juste pu voir une vague lueur sous le coup de midi, seul témoin de la présence de l'astre solaire autour de notre monde. Nous avançons dans le froid. J'indique la direction à suivre avec une intuition étrange et plutôt efficace.

Le soir, alors que les igloos se montent, un spectacle magnifique s'offre à nous. Dans l'obscurité nordique de superbes aurores boréales illuminent les cieux de leurs multiples couleurs.

30 Primus au 2 Secundus 1668

Nous progressons à travers la banquise. Notre avancée est difficile.

3 Secundus 1668

Nous apercevons un grand feu en haut d'une imposante falaise. Nous nous dirigeons vers cet endroit.

ETRANGES VESTEN

4 Secundus 1668

A la mi-journée nous arrivons aux pieds d'une haute falaise très escarpée. Un feu y brûle et près de lui une douzaine de type encapuchonnés et silencieux attendent dans l'ombre. Leurs visages sont peints de cendres blanches, avec certains de leurs traits rehaussés par de la suie noire. Leurs yeux sont mauves ou violets. Bizarre...

Un type brise le silence qui s'était créé entre nos deux groupes par un calme « Ma reine nous vous attendions ». Puis, sans trop rien dire, lui et sa douzaine d'acolytes nous entraînent sur un chemin bien discret qui mène en haut de la falaise. Une longue ascension s'offre à nous. Arrivés en haut nous sommes entraînés vers l'immense brasier. La chaleur est telle que certains des hommes qui alimentent le feu sont torsés nus. Notre nouveau guide nous annonce que nous partirons dès le lendemain pour rallier la ville du Yarl. Pour le moment nous pourrions passer une nuit au chaud, sous des tentes dressées à notre attention non loin du feu. Cette abondance de chaleur est plutôt agréable.

Le soir, alors que je fais une ballade autour du feu, j'aperçois des milliers de fantômes debout autour de celui-ci. Ils semblent comme réconfortés par sa présence.

5 Secundus 1668

Des sons puissants de cors nous réveillent. Quand je sors la tête dehors je remarque que le feu est en train de s'éteindre. Les fantômes s'en éloignent peu à peu. Je retourne sous la tente pour quelques câlins matinaux avec Ilsa. Et quelques temps plus tard nous montons à bord de grands traîneaux tirés par des Rennes. Notre voyage vers la ville du Yarl débute.

6 Secundus et 7 Secundus 1668

Nous traversons les landes glacées de l'extrême nord des terres Vestens.

Les gens que nous croisons sur notre route sont très discrets et expriment peu d'enthousiasme, voir d'émotions. Ils semblent presque béats.

8 *Secundus 1668*

Nous arrivons au palais du Yarl, construit au centre d'une ville de bonne taille. Le palais en question est une grande bâtisse de bois prise sous la neige et la glace, comme tout le reste du village d'ailleurs. Les hommes qui nous accompagnaient sont accueillis chaleureusement... enfin chaleureusement, selon les coutumes du coin j'imagine : de grands sourires calmes. Nous sommes conduits jusqu'à nos chambres avant de nous mener à une grande salle où toutes les gens de l'expédition vont pouvoir se restaurer.

LE GRAND BRUN AUX YEUX VIOLETS

9 *Secundus 1668*

Nous sommes accueillis par le Yarl et son conseil. Les yeux du chef de la communauté sont complètement violets et les membres de son conseil ont aussi les regards très marqués par cette couleur inhabituelle. A peine suis-je arrivée dans la pièce que le Yarl me passe un collier de griffe d'ours autour du cou, puis un collier de crocs de serpents, me donne un bâton sculpté avec un crâne de renard et un cor de chasse sculpté dans la corne d'un bœuf musqué. Je fais le tour de la pièce avec mes yeux. J'y vois de nombreux symboles animaliers, ainsi qu'un espace dégagé au fond de la pièce. Aucune flamme n'éclaire cet endroit, mais j'y vois des ombres fantomatiques. Sûrement les nobles ancêtres qui prêtent leur sagesse aux dirigeants.

Jel s'installe sur un siège. Les Vestens présents dans la pièce lui vouent un grand respect et semble attendre quelque chose de lui. Je commence à discuter avec le Yarl de ce qui m'amène jusqu'à lui. Très vite la conversation se dirige vers les aspects mystiques qui se cachent derrière le besoin d'unification des Vendels et des Vestens. Je vois alors le grand-père de Colson fendre le rang des fantômes et s'approcher. Je le salue d'un signe de tête. Il marque sa confiance en mes dires par quelques mots. J'approfondis alors le sujet en expliquant au Yarl et à ses hommes l'histoire des Syrneth et de Légion. Le Grand Serpent n'est finalement qu'une des trois forces de la balance, si on compte les Radnotzs.

Après cette longue discussion, le Yarl m'annonce qu'il me faudra gagner l'appui de Magnus Brynjulfferson, le chef des Lars, pour que le Thingvallavatn ne finisse pas en bain de sang. Mais, avant d'atteindre les terres de celui-ci, il me faudra certainement affronter Bjork, la leader des

Stjerna, une femme qui veut ma mort. Elle sait que je prévois une union entre le Vendel et le Vesten, et elle va tout faire pour m'en empêcher. C'est cette femme qui dirige les Faucons et les berserkers. Bjork a perdu tout son village dans une bataille contre des mercenaires eisenor et depuis elle a juré la chute de la nation Vendel. Nous serons donc amener à croiser Bjork sur le chemin de Magnus, et il me faudra certainement l'affronter en duel pour prouver ma valeur.

LE BŒUF, L'OURS, LE RENARD ET LE SERPENT

10 au 13 Secundus 1668

Nous passons quelques jours chez les Aaren dans une ambiance bien singulière. Les détails m'échappent un peu à cause des drogues qui circulent, des flots de boissons alcoolisées et des banquets de nourriture.

Ilsa se rapproche de moi et laisse un peu tomber sa pudeur. Nous baisons sous des couvertures alors que les gens festoient autour de nous. Je suis transportée par ses caresses et par les effets des drogues. Entre nos parties de jambe en l'air et la fête avec les amis, je vis des expériences mystiques. Je reçois la visite des quatre animaux symbolisés par les objets que le Yarl des Aaren m'a offerts.

Les quatre animaux représentent les Quatre Voies. Le bœuf symbolise la loyauté, l'ours le courage, le renard l'honnêteté et le serpent la chance. J'ai la sensation d'avoir parlé de longs moments avec ces esprits-animaux, et je réalise que les objets que l'on m'a confiés sont des liens vers ces entités.

14 Secundus 1668

Des habitants du village nous traînent jusqu'au sauna pour une purification corporelle par les vapeurs d'eau. Une activité agréable, si ce n'est le bain dans la neige après. Après ces quelques jours à profiter de l'existence, nous préparons nos affaires pour repartir sans trop tarder, car le Thingvallavatn approche à grands pas désormais. Nous devons rallier les Lars au plus vite et convaincre Magnus de la nécessité d'une alliance entre Vendels et Vestens.

Ces derniers jours, Ilsa s'est rapprochée de moi encore un peu plus depuis le drame de Kirk. Son amour me réchauffe le cœur et ses caresses mon corps. Mais mes incertitudes persistent. Entre Phénix, Miranda, la Haute-Reine, la Mère des Chemins, je ne sais plus trop où donner de la tête. Certains de ces « rôles » ne sont pas si éloignés que ça de ma vraie nature, d'autres un peu plus. Je me sentais à l'aise dans la peau de Phénix,

aujourd'hui jouer la Haute-Reine est plus déstabilisant. J'ai toujours cette étrange impression de ne pas être à ma place. Je crois que je n'ai pas su transformer la Haute-Reine à mon image. Il faut dire que la vision que s'en font les Vendels et les Vestens est parfois loin de ce que je suis.

Mais je dois me concentrer sur notre objectif actuel. Je ne dois pas me laisser trop distraire par mes pensées alors qu'un duel contre une Yarl se profile à l'horizon. Je vais d'ailleurs me remettre un peu à l'entraînement à l'épée pour maintenir mon corps et mes capacités au combat en éveil.

TRAQUÉS PAR LES FAUCONS

18 Secundus 1668

Nous progressons de congère en congère, traqués par les Faucons Vestens. Cela fait deux jours qu'ils suivent nos traces. Malheureusement, le terrain joue à notre désavantage. J'entends un carreau siffler non loin de nous. Nos vivres diminuent de manière alarmante. Nous avons perdu le deuxième traîneau ce matin et la répartition des réserves nous ralentie.

En fin de journée nous arrivons en vue des côtes de Klorburg, sur l'île des Lars. Mais celle-ci paraît encore tellement loin. De plus toute la côte est parsemée de grands brasiers. Des dizaines de petits camps sont répartis sur toute la longueur des plages givrées. Nous nous installons pour la nuit avant d'entamer notre ultime étape vers l'île des Lars, plus périlleuse que toutes celles déjà effectuées.

Je me réveille en pleine nuit. Kirsten m'annonce qu'elle a entendu des bruits, sûrement des Faucons qui s'approchent de notre position. Elle part en avant. J'enfile quelques chauds vêtements et je sors de l'igloo. Au même instant des formes sombres jettent des tonnelets vers nous. Les chiens et les traîneaux sont aspergés d'un liquide luisant. Je tire sur un type qui tient une torche dans la main. Sa flamme tombe dans la neige, mais les étincelles de mon flingue mettent le feu au liquide et les flammes commencent à se répandre. Deux types se précipitent vers moi. J'en déstabilise un qui s'écroule dans les flammes.

Alors que le combat n'est pas terminé j'interroge un des agresseurs sur Bjork. Il débite un flot d'insultes, mais le type est trop fier et se montre très loquace. Il nous dit que Bjork nous attend, que je ne suis pas digne d'être la Haute-Reine et que la chef des Faucons Vestens apportera ma tête au Thingvallatn. Cette dernière nouvelle me met mal à l'aise un instant. Un de nos adversaires en profite pour me porter un coup qui me coupe le souffle pendant quelques instants. Les coups puissants de Kirsten et Irvin finissent par mettre fin au combat.

19 *Secondus 1668*

Au plein cœur de la nuit, nous nous hâtons de faire nos sacs. Nous atteignons le dernier traîneau et nous traçons la route vers l'île des Lars sous le blizzard et la neige. Grâce à sa toupie, Irvin me glisse d'aller vers la grève du caribou flottant. Sans y être allée, je sais où c'est. Nous fonçons.

BJORK, LE DERNIER REMPART

20 *Secondus 1668*

Irvin, Kirsten, Elvin, Ilsa et moi laissons Sven, Grégor, Jel et les deux maîtres chiens derrière. Nous nous dirigeons vers la plage où se trouve Bjork. Mais, alors que nous approchons de la position de Bjork, l'alerte est donnée. Irvin vient d'être repéré. Nous le laissons pour qu'il fasse diversion. Ce qui nous permet de contourner assez aisément les nombreux guerriers qui accourent vers sa position.

Un peu plus tard nous sommes dissimulés derrière une butte glacée. La tente de Bjork n'est plus très loin. Elvin me propose d'utiliser son invisibilité pour m'amener jusqu'à la tente en question, ainsi que Kirsten. J'hésite un moment à laisser Ilsa seule, mais elle me dit d'y aller, qu'elle va se cacher en nous attendant. Nous avançons donc vers la tente de Bjork. Du coup de l'œil il me semble apercevoir Jel.

Nous arrivons à la tente de Bjork. Devant celle-ci se trouve sa garde prétorienne et Bjork en personne qui hurle ses ordres à ses hommes. Nous pénétrons dans la tente. Jel est juste derrière nous... visible... mais pourtant personne ne prête attention à lui. Sous la tente il y a juste deux vieilles femmes. Jel va se réchauffer auprès du feu situé juste à côté des deux femmes âgées. Je m'installe sur le trône de Bjork. Au moment où elle pénètre sous la tente, je lâche la main d'Elvin afin de redevenir visible. Elle commence à se montrer menaçante avec sa hache. Je lui somme d'attendre et je désigne Kirsten comme ma championne. Celle-ci apparaît aussitôt à côté de moi, alors qu'Elvin fait attention à rester dissimulé.

Bjork ressort de la tente, Kirsten sur les talons. Je suis les deux guerrières. À l'extérieur Bjork ordonne la formation d'un cercle autour d'elle et de Kirsten. Bjork fait tourner sa hache et charge. Son coup s'écrase contre l'armure de Kirsten sans lui faire le moindre mal. Je sens le doute et la peur dans le regard de la chef des Faucons Vestens. Le combat fait rage. Quelques puissants coups de Bjork mettent un peu à mal Kirsten, mais la lame de la redoutable combattante eisenor finie par pénétrer la

défense de Bjork. L'acier s'enfonce dans la gorge de notre terrible adversaire. Celle-ci s'écroule sur le sol et son sang se répand dans la neige.

Les Faucons restent un moment interdits avant de crier à l'unisson « Tuons-les ! ». C'est alors que plusieurs centaines de guerriers déferlent des crêtes jouxtant le campement de feu Bjork. Alors que tout espoir semble perdu, la vague de combattants vient s'écraser contre les Faucons Vestens. Un grand type de près de plus de deux mètres, torse nu avec une grande lame dans les mains, dirige ces renforts inattendus. L'homme est très puissant et une aura imposante émane de lui. Il vient vers nous et se présente comme Magnus, le chef du clan Lars. Il nous invite à demeurer chez lui un moment, puis il retourne dans le cœur de la bataille.

20 Secundus au 25 Secundus 1668

Nous passons quelques jours en compagnie de Magnus. C'est un chef né. Il aurait dû devenir Haut-Roy selon les devins, mais les événements semblent suivre un autre cours... pour le moment. Magnus est assez carré et peu enclin à se détendre, mais il inspire un grand respect auprès de ses hommes. Un respect réciproque. Quant à Kirsten, elle rougit quand elle parle de lui, c'est amusant.

Un soir je vais questionner Magnus sur la suite qu'il compte donner à tout ce qui s'est passé. Il me dit qu'il va se charger, avec son clan, d'éliminer les Faucons Vestens. Nous parlons de la future réunion des Vendels et des Vestens. Une union qui ne sera possible qu'à partir du moment où les raids prendront fin, de part et d'autre. Magnus est préoccupé par la place des Yarls et des Vendels dans la future alliance. Cependant il reconnaît que la puissance maritime du Vendel et du Vesten sera un atout majeur. Les deux conditions qu'il juge préalables pour retour à une union sont le retour aux anciennes traditions et l'arrêt complet des provocations.

Tout cela ne se fera pas sans mal. Mais, aujourd'hui, cette réunification des Vendels et des Vestens n'a jamais semblé plus probable. Impossible à arrêter même : tous les obstacles sur notre chemin ayant été balayés.

Je regarde mes compagnons : Kirsten, la courageuse guerrière eisenor, Irvin l'avalonien aux yeux étranges, et Ilsa, la belle spadassine un brin maladroite, mon amour. Puis je songe à tout ce que nous avons accompli et traversé. Tant de souvenirs, bons comme mauvais, tant d'aventures, souvent palpitantes et dangereuses, tant d'évènements qui conduisent à cet instant précieux où nos choix nous amènent à changer le monde. Sera t-il meilleur ? Probablement ! Sera t-il parfait ? Pas encore ! Mais nous sommes en vie et nous avons encore d'autres aventures à mener, d'autres quêtes à accomplir, d'autres réponses à trouver. Et quand le moment sera venu, nous passerons notre flamme à d'autres. Ainsi jamais la Lumière ne s'éteindra, et les Histoires continueront de s'écrire dans un monde aux possibilités infinies.

FIN ?

JOURNAL DE PHÉNIX

La naissance d'une spadassine	2
Prologue	4
Livre I - L'Eisen, entre ruines et renouveau	8
Arrivée dans une ville dévastée.....	9
Une terrible nouvelle pour l'Eisen	11
Kidnappée par les goules.....	14
Les goules du cimetière Saint Bernard	15
Négociations avec les Höllengeist.....	16
Mystérieuse sage-femme	17
Soirée au Zobel	19
Kirsten sur le carreau	20
Enquête sur le Zobel.....	22
L'attaque de l'auberge du Panzerfaüst	24
Le vol de Klaus.....	25
L'attaque du palais	25
Le Moussu.....	26
Les souterrains Syrneith.....	27
La fin du seigneur des goules	29
Livre II - Les Ombres du Pösen	30
Retour à Insel, la capitale du Pösen	31
Sombre meurtre à Insel.....	32
Direction Casternhoff	34
Étrange passage.....	36
Monde d'Ombres.....	38
La Fin des Ombres	41
Pensées intimes de Miranda	42
Livre III - Troubles à Frieburg.....	43
Correspondance de Kirsten avec sa sœur	44
Bref repos à Insel	45
Schwartzmöwe, le domaine de Kirsten	46
Destination Frieburg	47
La violence de l'Inquisition	48
A la recherche de l'inquisiteur.....	49
Le début d'une belle romance.....	51
Le superbe manoir d'Ilisa	52

Des secrets qui s'exposent.....	53
La bande des Loups Noirs	55
Tentative d'assassinat.....	57
Assaut contre le manoir d'Ilse.....	58
La fin des Loups Noirs	60
Un bal qui s'annonce raté	61
L'invitation à rejoindre les Filles de Sophie	63
Une nouvelle menace	64
Pensées intimes de Miranda	64
Livre IV - Au service des Filles de Sophie	66
Cérémonie troublée	67
Adieux déchirants	68
Les débuts difficiles d'un long voyage	69
Sous l'œil d'une sorcière.....	70
La fin de Giacomina Sandiasto	71
Les révélations de l'Oracle.....	72
Diligence attaquée.....	73
Une traversée qui débute mal.....	75
Monstrueuses créatures.....	76
En pleine tempête.....	77
Retrouvailles à Diona	78
Un service pour Amanda.....	79
Une fête mondaine dégoûtante.....	80
Explosion à la demeure Villanova	81
L'extraction de Juliette et Valentina	82
Livre V - L'Errant Gris.....	84
Rencontre avec Nolan Shaüsser	85
Lorraine, membre du Conseil Vendel.....	86
Histoires et légendes locales.....	87
Lorraine menacée.....	88
Les Runes Vesten.....	89
Apparition fantomatique	90
Cauchemars récurrents	91
Combat dans la montagne.....	93
Une ombre plane	94
La vieille devineresse	95
Questions... oubliées	96
Bonnes nouvelles et mauvaises nouvelles	97
Le rôle du Haut-Roy.....	98
Pensées intimes de Miranda	99

Effroyable assassinat	101
La mort de Phénix	102
Livre VI - Miranda, la Haute-Reine	104
Cosmogonie Vestenmannavnjar	105
Le culte du nom des ancêtres.....	106
La rupture entre le Vendel et le Vestenmannavnjar.....	106
Organisation du retour à Kirk	107
Nouvelle flamme.....	108
Coup fatal et bottes secrètes	110
Unions futures.....	111
Retours inattendus	112
Entrée remarquée.....	114
Premiers contacts.....	115
Le retour du vieux fantôme.....	116
Foule enthousiaste	118
Solide équipe de spadassins.....	119
L'affaire Colson.....	121
Intrusion.....	122
La propriété de Thanulson.....	123
Livre VII - Le soutien du Haut-Conseil.....	125
Alliés à la Ligue Vendel.....	126
Dernières visites	127
Un informateur de choix	128
Les âmes noires	129
La folie d'Ilisa	130
La fin d'une sombre journée	131
La précieuse aide de Lorraine	132
Lettre de chantage.....	134
Le piège se referme.....	135
L'effroyable secret de Colson.....	136
Les noms du NOM	137
Le discours devant le Haut-Conseil	139
Les derniers effets du poison Colson	140
Départ imminent.....	141
Livre VIII - Les Terres Vesten.....	143
Clans vesten	144
Arrivée à Viddenheim	145
Débuts difficiles	146

Le rêve de Kirsten.....	147
Le rêve d'Irvin.....	148
Cendres et sang sur la neige immaculée.....	149
Piéger les chasseurs.....	150
La fin des Trools.....	151
La folie du frêne.....	153
Au clan Jord.....	153
Vers les mystiques.....	154
A travers les terres glacées.....	156
Etranges vesten.....	157
Le grand brun aux yeux violets.....	158
Le bœuf, l'ours, le renard et le serpent.....	159
Traqués par les Faucons.....	160
Bjork, le dernier rempart.....	161
FIN ?.....	163