

Grümpf (Conteur)

Argus (Yan)

Daendrin (Rico)

Kélian (Corben)

Sharizar (Clément)

Le Vastemonde est un endroit plein de mystères où les aventures peuvent changer de décor en un instant, un portail. Mais, cette fois, nous avons été entraînés dans une aventure se déroulant en un seul lieu : des îles baignées dans des eaux azurées claires et sous un climat chaud. Une sorte de paysage caraïbéen où nos aventuriers menaient des vies aux limites de la légalité (avec quelques petits franchissements ici et là).

Quoi qu'il en soit merci aux différentes personnes avec lesquelles j'ai eu le plaisir de jouer cette campagne et en espérant que ce récit soit un trace des bons souvenirs passés ensemble. Il ne reste qu'à donner quelques conseils pour les parties futures. Conseils directement tirés des enseignements de certains moments clés du périple narré ci-après. Puissent-ils nous guider vers la sagesse... ou les rires qu'ils ont engendrés.

Esquiver les ennuis n'est pas toujours possible (Argus)

L'habit ne fait pas le capitaine (Daendrin)

Il ne faut pas négocier plus que ce qui est demandé (Kélian)

Le « Minou Bleu » est un nom d'établissement obscène (Sharizar)

Bonne lecture !

LES AVENTURES
EXTRAVAGANTES
DE SHARIZAR

Je m'appelle Sharizar. Je suis née à Merkhos et j'ai été élevée dans un orphelinat. Mes parents, d'après le peu de choses que je sais d'eux, étaient des mercenaires toujours sur les routes à livrer de dangereuses missions. Ils m'auraient abandonnée pour continuer leur voie guerrière. Je ne sais pas si cela est vrai et cela m'importe peu en réalité. Ma jeunesse s'est donc passée dans un orphelinat tenu par des prêtres des Mille Dieux ; des hommes et des femmes, froids, secs et qui profitaient d'élever des orphelins pour justifier d'être des gens de Bien. Cependant leurs affaires avec les lames mercenaires étaient loin d'être claires et les enfants vendus aux mercenaires n'étaient pas rares. Depuis j'ai appris à me méfier de ces gens qui disent agir pour les dieux et pour le Bien.

Pour ma part je fus confiée à mes douze ans à une bande : les Lions d'Argent. Elle était dirigée par un couple d'une quarantaine d'années, Rash'Gar et sa femme, Alayna. Très vite je trouvais ma place parmi eux en menant des infiltrations pour leur compte, en dérobant des objets et en espionnant des gens qui ne se sont jamais doutés qu'une jeune elfe si « mignonne » puisse dévoiler leurs secrets. A mes seize ans, Rash'Gar m'a même offert un dragonnet d'or, Tik'Lit, un cadeau précieux que je chérie encore une douzaine d'années après. D'autant plus que Rash'Gar a été assassiné, par les mêmes salopards qui m'avaient vendue à lui. Rash'Gar avait découvert que les prêtres des Mille Dieux payaient des mercenaires pour récupérer des enfants prometteurs dans des domaines aussi variés que les besoins des compagnies mercenaires, et donc pas toujours sur des compétences en accord avec les lois.

Quelques temps après la mort de Rash'Gar je fuyais en compagnie d'Alayna, alors enceinte, et quelques survivants des Lions d'Argent qui n'avaient pas péri avec leur chef. Sur le domaine des Îles Améthyste, nous fûmes attaqués par des pirates. Je réussissais lors de cet assaut à prendre la fuite à bord d'une barque. Après cela je m'installais dans la ville de Soledad, sur l'île de Tristeza. Quelques vols me permirent d'ouvrir une bijouterie. J'apprenais très vite à réarranger les bijoux pour que leurs légitimes propriétaires ne puissent pas les reconnaître. Puis les choses s'emballèrent. J'investissais dans des tripots, puis des établissements luxueux de filles et de jeux. Très vite les affaires furent bonnes. Je fournissais la qualité que certains clients attendaient et ne trouvaient pas ailleurs pour de tels établissements.

Mais certaines de mes affaires ne furent pas aussi discrètes, aux yeux de la Loi, que je le pensais, et je fus emprisonnée. Heureusement cela ne dura pas très longtemps et je dus ma libération à un magistrat qui avait bien trempé dans des affaires criminelles. Je m'abstenais donc de le balancer en échange d'une sortie rapide des geôles. Ensuite j'ai continué comme je le faisais avant, avec la sécurité d'avoir quelqu'un qui connaisse bien mieux les lois que moi, et donc aussi de savoir comment les contourner ou comment ne pas s'attirer des problèmes ingérables.

Pour poursuivre un peu mon portrait, mais sans faire l'étalage de mon passé, il y a deux choses que j'apprécie plus que tout dans la vie : le luxe et prendre mon pied.

Pour le premier c'est cette soif de luxe et de belles choses qui m'a vite plongée dans le milieu criminel. J'adore les bijoux, et plus particulièrement ceux qui appartiennent à d'autres, plus encore que ceux que je suis capable de créer. J'aime les beaux atours, les œuvres d'art, les meubles en bois précieux... bref tout ce qui a de la valeur et qui relève d'une certaine recherche esthétique. Je n'ai du coup pas un grand intérêt pour l'or, les pièces sonnantes et trébuchantes j'entends. Bien sûr cela est indispensable à mes activités et ramasser un joli pactole me fera toujours plaisir, mais ma motivation principale n'est pas là.

Pourtant je suis ne pas avare pour autant, ni cupide. J'aime offrir de jolis cadeaux et organiser des fêtes. J'ai fini par accumuler tellement de trésors que les garder tous pour moi deviendrait ennuyeux. J'aime étaler mes richesses mais aussi que mes amis en profitent. Par contre je déteste les sales petites sangsues qui vous complimentent de toutes leurs forces et qui n'ont aucun sentiment pour vous, ces sales personnes qui veulent juste profiter de vous sans avoir à faire le moindre retour.

Et puis j'aime le sexe. Sans avoir peur de le dire, une journée sans câlin est pour moi une mauvaise journée. Cependant, même si je suis une jolie elfe aux yeux de pas mal de personnes, ce n'est pas toujours simple de se trouver de nouveaux amants. Je ne suis pas forcément difficile en terme de mecs mais je ne reste jamais plus de quelques jours avec le même. J'aime la variété. Et si je respecte mes amants je n'entretiens jamais une grande amitié avec eux, et encore moins une relation amoureuse du coup.

Je suis aussi attirée par les femmes, quand elles sont très belles et/ou particulièrement « exotiques ». J'ai quelques relations avec des amies et amantes mais cela ne va pas plus loin que les baisers et quelques caresses. Pourtant je brûle d'envie d'aller plus loin. J'ai notamment un fort désir pour Kiryni, la gérante du Minou Bleu ; une femme-chat des plus jolies mais aussi une grande amie qui m'entraîne dans tout un tas de festivités diverses et variées.

Ah oui ! J'adore faire la fête : danser (même si je ne suis pas très douée) et boire des alcools sucrés, ce qui me rend très vite encore plus joyeuse. J'ai une vraie passion pour les fruits et un repas sans fruit a quelque chose d'insipide pour moi ; crus ou cuits, entiers ou transformés en jus, peu importe. J'aime la saveur des fruits, leur sucre et les parfums enchanteurs qu'ils dégagent.

Assez récemment j'ai décidé de passer des pactes avec les démons pour obtenir les énormes avantages qu'ils offrent aux habitants du Vastemonde.

Je pensais bien m'en tirer avec eux, mais s'était sans compter sur leurs esprits sournois et retords. J'ai récemment conclu un pacte de l'Ombre avec un démon qui a exigé en paiement que je me pare du dernier bijou volé par mes soins. Je pensais que ça serait facile, vu que je ne passe pas ma vie à voler des bijoux non plus. Mais du coup c'est devenu tellement plus facile avec le pacte que je n'arrête pas de le faire, juste parfois pour répondre à une simple envie fugace. Du coup je n'ai plus le temps de maquiller mes forfaits et porter le bijou sans modification est risqué.

J'ai aussi conclu un pacte du Feu dans des conditions un peu particulières... Ce jour là j'avais beaucoup bu, ce qui m'a mise dans un drôle d'état où j'étais très excitée, très joyeuse et surtout pas très avisée. Et il ne faut jamais pactiser avec un démon quand son esprit est embrumé. Du coup je dois désormais participer à une orgie sexuelle quand je fabrique un objet avec mes mains. Je ne sais pas si c'est valable pour toutes créations ou seulement celles où je fais intervenir le pacte du Feu. Du coup, depuis deux mois, toutes mes commandes sont en retard et je n'ose plus créer de bijoux. Ce n'est pas que l'idée de participer à une orgie me dégoûte, c'est juste que je ne sais pas comment me lancer.

RETOUR AU MINOU BLEU

Après avoir été détenue à Siego De Avila, pour des problèmes légaux lors de l'installation d'un nouvel établissement appelé le Narval Aguicheur (problèmes que je n'ai toujours pas compris à l'heure d'aujourd'hui) je reviens enfin du côté de Soledad sur l'île de Tristeza. Et je retourne, avec un grand plaisir, au Minou Bleu, le premier établissement de luxe dans lequel j'ai investi. Celui-ci tient donc une place importante dans mon cœur, en plus d'être le lieu de résidence de Kiryni, une de mes meilleures amies. Je possède aussi de nombreuses parts de la Fumerolle Pernicieuse à Carmen, mais je m'y rends très rarement.

Pour se faire une image de Soledad il faut d'abord savoir que cette communauté n'est dirigée par aucune guilde et aucun souverain. Ce sont les citoyens qui délibèrent et votent pour organiser la vie de la cité. Soledad possède une population très changeante. Beaucoup de gens ne sont que de passage ici. Cela permet notamment aux éladrins du royaume d'Aguila et aux nains des Sept Provinces de commercer ensemble, alors que partout ailleurs ils se livrent conflits. Soledad est aussi un port de relâche pour les pirates. Ces derniers protègent d'ailleurs la cité contre les tentatives de prise de contrôle par le gouvernement impérial ou par les guildes. Sur l'immense plage de la belle cité s'étale le Vieux Port.

Quelques quais permettent aux petites embarcations d'accostées mais les navires restent au large. Un nouveau port a été construit il y a quelques années mais depuis des drames l'ont transformé. Sa nouvelle appellation : le Port aux Goules, n'incite personne à s'y rendre... et c'est bien compréhensible.

Derrière la longue bande de sable où est installé ce port maudit se trouve le quartier de la Brouerie, un quartier très vivant et animé pendant toutes heures de la journée et de la nuit. C'est là où sont installés la plupart des artisans et des commerces. C'est aussi ce quartier que se trouve le Minou Bleu. Près de la Brouerie se trouve aussi le Carré Fermé, l'ancienne ville encadrée par des murailles et Marche ou Crève, un quartier populaire habité par les marins, les pêcheurs, les ouvriers et tous un tas d'individus aux revenus très modestes. Au-dessus du Vieux Port se dresse une grande pyramide à paliers. De nombreux symboles représentant un serpent ailé ornent les murs de cette antique construction. C'est un endroit à l'abandon où presque personne ne se rend. Il faut dire qu'il n'y a pas grand chose à y faire. Enfin, au sud, se trouve Blinville, le quartier où se regroupent tous les gobelins. Quant aux collines qui encadrent la ville sont appelées les Hauteurs. Les plus belles demeures s'y sont construites.

Je reviens donc d'un long périple à Siego De Avila, pour installer le Narval Aguicheur, et de nombreux ennuis dont je suis sortie grâce aux talents d'Argus Ferson et de sa connaissance des administrations impériales, qui est naturellement devenu mon nouvel associé. Il faut dire qu'il avait trempé dans mes affaires, avant que je sois embarquée par les forces de l'ordre. Du coup il s'est un peu senti obligé de m'aider à me sortir de là quand j'ai commencé à menacer de tout révéler aux hommes de lois. Mais bon c'est un type auquel on peut se fier.

C'est avec un grand plaisir que je redécouvre le Minou Bleu après plusieurs mois d'absence. J'y retrouve Kiryni, la séduisante femme-chat au pelage bleu qui est la responsable des houris. Elle est ravie de me revoir et j'avoue que la serrer dans mes bras me rappelle que je suis bien de retour chez moi, en plus de réveiller des désirs enfouis depuis de longs mois. Je retrouve aussi Sholva, le gérant de l'établissement. J'apprécie beaucoup cet homme. Il est toujours accueillant et prévenant. En plus de tenir les comptes avec une précision qui frise parfois la maniaquerie.

Je salue Camargo, l'orque qui assure la sécurité au Minou Bleu. C'est un orque vraiment costaud mais il a cet avantage de savoir tempérer les choses, parfois radicalement, mais toujours en évitant les débordements. Camargo est très certainement un informateur pour Mouna Oeil-Rouge, une orquesse qui siège au Conseil des Pirates. Mais bon, on murmure qu'elle est surtout la chef de tous les orques.

Tant que les affaires de Camargo ne nuisent pas à l'organisation, je n'ai aucune raison de m'inquiéter de cette allégeance. Il est toujours assisté par Ulrich, un gobelours impressionnant et, comme beaucoup de ceux de sa race, pas forcément très malin. Cependant il calme, de part sa simple présence, certaines personnes un peu trop belliqueuses.

Je passe par les cuisines pour dire bonjour à maître Arfin, un cuisinier qui ne sait pratiquer son art qu'en compagnie d'une bonne bouteille et de ses quatre aides, trois gobelins et un elfe. Je découvre avec plaisir l'orchestre qui a été engagé pour animer les soirées depuis quatre mois. Le groupe est mené par Oni Sama, une chanteuse éladrine ravissante mais au regard complètement déconnecté. Elle est accompagnée de quatre musiciens.

Mais à peine suis-je arrivée que Sholva me présente déjà une mauvaise nouvelle : une cargaison de rhum et d'alcools parfumés que l'établissement a commandée n'est pas arrivée. Le pire c'est que la facture a déjà été réglée. Je vais devoir m'atteler à éclaircir cette histoire au plus vite. Finalement je réalise que je ne vais pas avoir le temps de me poser comme je l'espérais.

Je vais m'installer avec mon nouvel associé Argus à une table privée depuis laquelle s'étale une belle vue d'ensemble de la salle principale. Très vite j'aperçois qu'Aniras Bozi est là. C'est un nain fabricant de golems, et sûrement l'un des hommes les plus riches de Soledad. Il s'agit de la première fois que je le vois ici. Sa garde rapprochée de deux golems n'est pas des plus rassurantes, et les filles qui l'escortent lui et ses amis font grincer Kiryni des dents. C'est vrai que ce n'est pas très malin de sa part de venir avec des catins. C'est un peu comme si vous alliez à une taverne boire une bouteille de votre propre cave.

Je profite d'une pause de la barde Oni Sama pour aller à la rencontre de Bozi. Après quelques amabilités et quelques nouvelles de mon périple à Siego De Avila, je l'interroge un peu sur ses affaires. Il me répond que la vente de golems n'a jamais aussi bien fonctionné. Il me propose même un golem pour servir de videur. Mais je lui réponds : « Camargo allie l'intelligence à la force de persuasion, difficile de trouver mieux ! ». Il se désintéresse très vite de ma réponse, comme tout ce qui ne lui plaît pas, et saute sur un autre sujet. Celui d'éventuels investissements à destination de l'est et des territoires des Sept Provinces. Il aurait des amis par là-bas et il pourrait me présenter à eux. J'acquiesce avec le sourire mais je me garde bien de lui dire que ma confiance en lui est loin d'être acquise pour faire de vraies affaires ensemble. Dès qu'Oni recommence à chanter, Bozi me prête autant d'attention qu'un chêne à une fourmi... Je déteste cet orgueil irrespectueux chez lui.

J'en profite donc pour retrouver Kiryni, installée à la table que j'occupe avec Argus. La jeune femme-chat bouillonne encore au sujet des « poufs de Bozi » qui ont envahi le Minou Bleu. Je la laisse pester un moment. Une fois calmée d'avoir déballé son amertume, elle me glisse que la jolie rouquine en compagnie des amis de Bozi serait un réel atout pour le Minou. Ce qu'elle redoute le plus c'est que ces filles deviennent des indépendantes une fois que le nain et ses partenaires d'affaires auront fini de parader avec leurs beautés. Je lui assure que je vais m'occuper de ce problème. Kiryni revient ensuite sur le sujet de la cargaison perdue. Elle me glisse qu'Albert, un organisateur de paris, mène une juteuse affaire en ce moment avec un duo d'orquesses pirates qui se livrent au concours de celle qui amassera le plus de marchandises volées. Serait-il possible que ces deux flibustières aient pris notre cargaison ? Une visite à Albert s'impose.

Kiryni commence à allumer Argus. Elle s'assoie sur ses genoux et s'enquiert qu'il ne reparte pas ce soir sans avoir goûté aux plaisirs de l'établissement. Et Kiryni lui propose de lui faire découvrir elle-même les joies du Minou Bleu. Il accepte avec une placidité déconcertante. Je dois avouer que j'éprouve un brin de jalousie envers Argus. Je prends mes fantasmes pour la réalité, et il est très probable que Kiryni n'éprouve jamais rien de plus pour moi que de l'amitié. Je laisse Kiryni à son jeu de séduction avec Argus et je rentre à mon atelier de joaillerie dont le premier étage me sert de refuge.

LES AFFAIRES REPRENENT

Le lendemain matin je nettoie mon atelier et la devanture vide de mon commerce de bijoux. J'essaie d'éviter de penser à tous les problèmes que je vais devoir régler dans les jours à venir et je commence à dresser mentalement une liste des choses à faire et, surtout, de l'ordre dans lequel il est le plus judicieux de s'y coller.

Vers la fin de la matinée je vais chercher Argus pour rendre une petite visite à Albert. La « boutique » de ce dernier se trouve près du port. C'est une espèce de petite cabane en bois sans grande décoration. Mais Albert possède une sorte de célébrité qui le dispense, quelque part, de faire preuve de bon goût. J'imagine qu'il fait cela aussi pour cacher les petites fortunes issues de tous les paris organisés par ses bons soins ; d'ailleurs il se défend souvent de bien gagner sa vie en bon magouilleur qu'il est.

Je discute de mon retour à Soledad et des dernières petites nouvelles. Albert, toujours prêt à se faire du pognon me propose d'organiser une grande soirée au Minou Bleu avec des lutteurs. Il prévoit déjà d'installer un ring et d'organiser moult paris autour des combats. « Du sang et du muscle ça excite les foules » me lance-t-il. J'imagine qu'il a raison même si c'est loin de me faire saliver, tandis que son regard brille déjà à l'idée de tous les transferts d'argent qu'il va devoir gérer. Albert me dit qu'il va avoir besoin d'un bon mois pour réunir des compétiteurs de choix. Nous discutons d'un spectacle de combat éladrin pour précéder la compétition. Cet art martial éladrin est bien loin des combats de rue, ces luttes débridées pleines de violence non contenue qui enthousiasment tant les foules de parieurs de la cité. Par contre l'idée qu'il évoque pour se moquer d'éladrines aux jolis petits culs en train de lutter me plaît bien ; d'éladrins et d'éladrines d'ailleurs. Je vois bien ça comme sympathique divertissement avant les matchs proprement dits. Son idée me plaît mais j'aimerais que cela plaise aussi à Kiryni et il faut que Sholva me donne le feu vert. Après tout ce dernier va devoir gérer pour embaucher temporairement quelques gars supplémentaires à la sécurité, et il est le plus à même d'aménager les lieux pour que l'événement soit fait dans les meilleures conditions possibles.

Mais je me rends compte que je me laisse un peu distraire par la proposition d'Albert. Du coup je replace la conversation sur le sujet qui m'amenait ici à la base : le fameux pari sur les deux orques qui se livrent au concours de la meilleure pirate. Albert me dit qu'il s'agit de Malina Requin Noir et de sa sœur, Annacoana Mille-Jades. Pour l'instant Malina serait en tête avec cinq navires d'arraisonnés contre trois pour sa concurrente. Cependant les navires de cette dernière étaient plus imposants. Je décide donc de parier sur l'amatrice de gros engins. Je ne parle pas de ma cargaison disparue directement à Albert, car je sais pertinemment que je n'obtiendrai pas une réponse honnête de cette façon.

Nous quittons Albert le magouilleur. En chemin je demande à Argus s'il peut se renseigner sur le Hammersmith (le navire censé ravitailler le Minou Bleu en alcools divers) du côté du port. Ayant des contacts sur place, Argus me propose de nous y rendre sans tarder. J'attends mon nouveau complice non loin de la capitainerie pendant quelques minutes. Quand il revient vers moi il m'annonce que le type responsable des commandes, n'est plus à son poste depuis près de trois semaines. Et quant au navire, aucune trace ne figure de lui dans les registres maritimes. Argus a tout de même obtenu l'adresse de la personne qui a enregistré notre commande. Il habite entre le Vieux Port, Blinville et la Brouerie, dans cette zone d'habitations éparses qui séparent Soledad de Blinville.

Nous nous rendons à l'adresse obtenue par Argus. Comme personne ne répond quand je toque à la porte ou quand j'appelle, je décide d'entrer. Une putain de sale odeur règne dans la maison et très vite nous tombons sur le corps du gars. Monsieur Ferson commence à jouer les enquêteurs en inspectant le corps, pour ma part ce corps en décomposition bien avancé me dégoûte franchement et je vais prendre un bon bol d'air dehors, puis je retourne au Minou pendant que le détective Ferson fait son travail.

Deux bonnes heures plus tard, Argus vient faire son rapport sur la mort suspecte liée à la commande d'alcools du Minou Bleu. Il me rapporte qu'un habitant proche de l'habitation du défunt a vu deux drakéïdes entrer chez notre gus il y a trois semaines. A part que la plupart des membres de cette race sont au service de Raelveln, l'homme le plus puissant du domaine et un salopard d'éladrin aux nombreux ennemis dont le Conseil des Pirates au grand complet, cette info est bien insuffisante pour résoudre cette histoire. Il va falloir louer les services d'un démoniste pour avoir plus d'éléments.

Avant la pause de midi je vais voir Kiryni pour lui soumettre l'idée d'Albert d'organiser une compétition de combats à mains nues. Elle est super emballée par l'idée et par les beaux corps musclés que promet l'évènement. Il me reste donc juste à informer Sholva de tout cela. Puis je lui parle de ma nécessité de me refaire quelques petits fonds personnels. Kiryni me parle d'une grosse réception à Caïbo pour célébrer un mariage entre deux familles influentes, et donc riches. Cela se passera dans la ville de Talua, dans une semaine. Je lui propose de venir avec moi et, alors que je m'attendais à devoir la convaincre, elle me répond par l'affirmative sans la moindre hésitation. Elle doit juste retrouver son harnachement de monte-en-l'air et je la vois s'éloigner de moi en fredonnant un petit air joyeux. Je lâche un sourire amusé dans son dos avant de retourner à mon atelier préparer des potions pendant le reste de l'après-midi.

Le soir, retour au Minou Bleu. Bozi est là mais les filles de compagnie ne sont plus là. Je me dirige vers sa table pendant d'Oni chante. J'interroge un de ses invités pour en savoir un peu plus sur les partenaires d'affaires du nain. Malgré leurs airs de soudards il me semble qu'ils sont bien plus fins que cela en réalité, ils ont un langage et une attitude calme qui me font penser à des officiers. Pourtant dans leurs regards se cache une grande violence. J'apprends tout de même le nom de leur bateau qui mouille au large. Vraisemblablement les nanas d'hier se trouvent là-bas. Je propose ensuite à Argus d'aller faire une petite promenade en direction du boutre des deux associés de Bozy. J'ai bien envie de voir si leurs catins seraient intéressées pour travailler dans un établissement de grande classe tel que le Minou Bleu. De plus Kiryni me dit qu'elle manque de filles en ce moment. Quelques jolies nouvelles seraient un plus non négligeable.

Nous nous glissons sur l'eau à l'intérieur d'une barque pour rejoindre le boutre ancré à quelques centaines de mètres de la plage. Sur le navire je n'aperçois que deux types en train de jouer aux dés. A l'avant des tentes ont été installées sur le pont. Je suppose que c'est sous celles-ci que se trouvent les prostituées. Je me hisse seule à bord, Argus s'occupant de « garder la barque ». Une bougie éclaire quatre jeunes femmes allongées. Elles ont l'air franchement droguées pour la plupart. Je me rapproche d'elles de manière à ce qu'elles me voient mais pas les types qui gardent le navire. L'une d'entre elle, une belle brune d'une trentaine d'années, se lève et vient vers moi. Elle me reconnaît.

Je discute avec la prostituée brune sans tourner autour du pot. Je l'invite elle et ses amies à quitter la compagnie des soudards pour venir s'installer au Minou Bleu. Au besoin je m'engage à les planquer en attendant que leurs patrons actuels s'en aillent. Je tente de la convaincre qu'elles pourraient bénéficier de conditions bien meilleures. Mais elle s'inquiète à propos de l'absence des guildes dans la cité, et notamment de la guilde des houris, chargée de protéger les travailleuses du sexe. Je la rassure quand je lui annonce que Kiryni est une membre de cette guilde. Cependant elle doit en parler avec ses camarades et ne pourra pas me donner la réponse avant demain... quand elles iront mieux.

Je repars donc vers la barque. J'ai senti la brunette convaincue par ma franchise, mais je sais qu'il n'est pas toujours aisé de s'extraire de patrons possessifs. Il ne reste plus qu'à espérer que les prostituées réalisent qu'une vraie aubaine s'offre à elles. Je ne suis pas du genre à me vanter mais les conditions du Minou Bleu sont quand même excellentes, autant pour les clients que pour les filles. Alors que nous ne sommes plus qu'à une dizaine de mètres de la plage, nous apercevons deux mercenaires qui font actuellement des affaires avec Bozy. Ils discutent tout en marchant, quand, tout d'un coup, une forme sombre saute sur l'un d'eux et l'égorge net. L'autre, d'un mouvement rapide de guerrier entraîné, dégaine son épée et tranche l'agresseur d'un coup bien placé.

Argus saute de la barque pour aller voir la situation. Il revient me voir quelques instants après pour m'annoncer que la créature n'est plus qu'un tas de morceaux d'argile noire. Cette matière ressemblerait beaucoup à celle utilisée pour les golems, la grande spécialité de Bozy. Cette histoire commence à être franchement louche. Très vite l'Escarguette arrive et le ton monte très vite avec Karyssa, une ancienne chasseuse de primes qui dirige cette compagnie qui se charge de maintenir l'ordre en ville à grand coups de chaussettes à clous (des chaussettes en cuir remplies de billes d'acier). Il faut dire que le mercenaire survivant commence à mettre en cause l'indépendance de l'Escarguette vis-à-vis d'un homme aussi influent que Bozy,

sur lequel l'homme a immédiatement porté ses soupçons. Argus entend que le compagnon de l'homme assassiné prévoit de payer un démoniste pour effectuer une résurrection. Ces types sont vraiment blindés de pognon !

Peu après je retourne très vite sur le bateau où se trouvent les prostituées pour les informer de la situation et leur dire de faire attention. Puis je vais au Minou Bleu pour informer Sholva et Camargo de la situation et se tenir prêt à un éventuel règlement de comptes. A peine dix minutes après, Camargo vient me trouver pour me dire que du monde m'attend devant les portes. Les ennuis n'ont pas mis de temps à arriver. Mais il s'agit en fait des quatre prostituées qui se sont faites jetées du bateau sans ménagement. Elles me demandent si mon offre tient toujours. Je fais aussitôt appeler Kiryni pour qu'elle s'occupe de nos potentielles nouvelles recrues. Elle va attendre le lendemain pour faire les rituels nécessaires, une pratique obligatoire dans la guilde des houris désireuse du bien-être des clients et des filles ou des gars qui louent leurs corps, et soucieuse de préserver une image de marque gage de la qualité de ses services.

« Tu voulais de nouvelles filles, hé bien en voilà ! Jolies et qui connaissent le métier. Pas de la vulgaire putain des bas-quartiers » dis-je à Kiryni. Kiryni me dépose un baiser sur la bouche et repars joyeusement avec les nouvelles arrivantes. Encore surprise, je reste plantée sur place quelques instants, le rouge qui me monte aux joues. Je pousse un soupir et je commence à remettre mes idées en place. Cette beauté féline me met dans un état pas possible. Du coup je retourne à mes appartements pour préparer le voyage pour la fête sur Caïbo avec le baume au cœur. Je commence à prévoir la date idéale pour partir et deux ou trois petites affaires à emmener pour ne pas revenir bredouille.

Le lendemain je vais négocier pour qu'un bateau rapide nous emmène sur Caïbo et soit prêt à repartir dans les plus brefs délais. J'y retrouve Gésualdo, avec qui j'ai déjà fait affaires. Il ne me reconnaît pas dans un premier temps et je manque de me faire passer devant par un autre client. Du coup je bois discrètement une de mes potions qui me donne plus d'aplomb pour négocier. Gésualdo s'excuse de ne pas m'avoir reconnue et m'affirme que son bateau est prêt à partir dès que nécessaire. Gésualdo est un petit contrebandier, du coup il est un peu parano quand il ne reconnaît pas les gens, d'autant qu'un de ses gamins a été emprisonné récemment.

Je profite des effets de la potion pour aller négocier un tarif convenable pour un rituel démoniaque dans le but d'interroger un mort, mais je n'arrive pas à trouver un démoniste de libre qui ne pratique pas un prix bien au-dessus de ce que je suis prête à mettre.

Le soir venu je vais fréquenter le Minou pour me dégouter un beau mec afin de passer quelques moments agréables en sa compagnie. J'ai la chance de faire la connaissance de Pedro Alfarez, un capitaine de navire fort aimable et agréable, en soirée comme au lit. Je dois dire que les plaisirs du sexe me manquaient. La chasse aux coups d'un soir recommence.

Dans les deux jours qui suivent j'organise mon départ et celui de Kiryni pour Caïbo. Je m'assure que mon atelier soit prêt pour mon retour et je me prépare à une virée follement plaisante, surtout en compagnie de Kiryni, une amie très précieuse et dont les talents de cambrioleuse sont grands, quoiqu'un peu rouillés... peut-être.

DÉPART POUR CAÏBO

Aujourd'hui c'est le grand départ pour Talua sur l'île de Caïbo. Nous embarquons tôt le matin pour arriver le soir et avoir toute la journée de demain pour nous préparer. J'ai emportée avec moi mes potions restantes au besoin, ainsi qu'un peu de matos pour le soir du vol. Gésualdo, le capitaine de notre embarcation, emmène ses deux fils comme seuls membres d'équipage. De toute façon le navire est assez petit et notre seule préoccupation est d'arriver vite et de repartir aussi prestement une fois le vol effectué.

Le soir, comme prévu, nous jetons l'ancre aux abords de Talua. Vue du navire c'est une cité aussi grande que Soledad mais on voit que sa structure est radicalement différente. Ici la ville est clairement construite selon un modèle impérial. En réalité Talua est même entièrement construite sur une ancienne cité impériale avec ses piliers, ses fontaines, ses statuaire... Il n'y a que les rénovations, plus récentes, qui peuvent parfois tromper un œil distrait. Talua est essentiellement une ville de marchands, d'exploitants agricoles et de concessionnaires miniers. C'est une ville riche et très organisée, contrairement à Soledad. Ici il y a un souverain, des guildes, comme dans la grande majorité des domaines. Talua est aussi une plaque-tournante, la principale destination du Déroit des Vents Libres.

Je débarque avec Kiryni sur les quais de Talua. Notre navire restera au large et se tiendra prêt à repartir au plus vite après-demain. D'ailleurs Gésualdo nous attendra jusqu'à l'aube qui suit le soir de notre casse, après il considèrera que l'opération a échoué et, en bon trafiquant qu'il est, ne traînera pas pour attendre les autorités ou d'autres personnes qui pourraient avoir des comptes à lui réclamer.

Kiryani et moi cherchons une luxueuse auberge pour nous cette nuit et demain soir. Malheureusement tous les établissements de haute qualité et même ceux intermédiaires ont été pris d'assaut par les invités du mariage et leurs suites. Du coup on doit se rabattre sur une auberge plus classique, en plus d'avoir perdu pas mal de temps à faire le tour des bâtisses prestigieuses. Nous dénichons tout de même une chambre correcte à se partager. Exténuées par la journée, nous nous endormons bien vite, le sommeil un peu troublé par les bruits du rez-de-chaussée.

Le lendemain, Kiryani prend un bain pour se mettre en forme tandis que je prépare une petite liste des choses à faire dans la journée. Mais je passe tellement de temps à mater discrètement Kiryani qui joue avec la mousse qu'au moment où mon tour de passer au bain arrive, ma liste comporte seulement deux éléments : aller voir les lieux du mariage et estimer le nombre de gardes. Le mariage est celui d'Alyah Dela Esperanza et un vieux marchand Tol Dars d'Afir, le maître de la guilde numismate. Un mariage prestigieux qui regroupera près d'un millier d'invités de tous horizons fortunés. Pas étonnant donc de découvrir que le plus grand palais de Talua, prêté par le souverain en personne, hébergera la cérémonie et toutes les festivités qui s'en suivront.

En fin de matinée, aux abords du palais, Kiryani et moi observons les allées et venues. Des dizaines de serviteurs apportent tonneaux, amphores et caisses de marchandises. Malgré ce va-et-vient incessant, de chaos apparent, quelques types se font refouler. Et quand Kiryani se rapproche pour espionner un type qui vient de se faire exclure, elle se rend compte qu'il s'agit bien d'un usurpateur. Les gardes sont divisés en au moins quatre groupes distincts : les gardes du marchand Tol Dars d'Afir, les compagnies militaires des nobles, des golems de protection et gardes du palais et une Lame de Merkhos. Ce dernier groupe, constitué de redoutables mercenaires, risque de compliquer la tâche pour s'introduire comme simples servantes. Il nous faut trouver un autre angle d'approche. Je demande alors à Kiryani si elle peut déterminer si un démon garde les lieux (ce qui est plus que probable) et surtout comment l'éviter. Kiryani propose de faire appel à un démon pour obtenir les infos nécessaires. Cela me semble une bonne idée.

LE COMTE, L'ELFE ET LA BELLE

Kirynti et moi retournons à notre chambre d'auberge dans le but d'y pratiquer un rituel et d'invoquer un démon. Je commence à me répéter intérieurement que je vais devoir faire preuve d'une grande prudence et d'un grand calme pour ne pas me faire bernier une nouvelle fois par un salopard de démon. Kirynti m'annonce que nous devons nous déshabiller pour le rituel. « Quelle petite farceuse » me dis-je en mon for intérieur, mais je la vois qui commence aussitôt à retirer ses vêtements. Je reste stupéfaite quelques secondes puis je retire les miens. Ensuite je viens me placer à côté d'elle pour l'invocation du démon. Je suis un peu distraite. J'admire ses formes et surtout le contraste saisissant de son corps à côté du mien : le sien recouvert d'un doux pelage bleu ne laissant place qu'à une peau blanche immaculée sur son torse, son entrejambe, la paume de ses mains et son visage, et le mien complètement imberbe aux légers reflets dorés.

Mon regard est tellement attiré par le corps dénudé de Kirynti que je ne vois même pas le démon arriver. Je sursaute un instant au moment où une voix grave se fait entendre. Kirynti pousse un petit rire étouffé tandis que je tente de me concentrer sur la situation. Pourtant je m'étais jurée de garder toute mon attention afin de ne pas me faire avoir. Mais ne dit-on pas « Jamais deux sans trois » ? Par contre, à en voir son regard, le démon apprécie tout particulièrement nos corps nus.

La tractation avec le démon commence. Nous demandons au démon quelles sont les forces et les faiblesses des personnes qui doivent assurer la sécurité du palais où aura lieu le mariage. Il veut bien y répondre mais en échange nous devons laisser un de ses futurs clients voler quelque chose dans un de nos établissements. Je lui réponds par l'affirmative sans prendre le temps de la réflexion... Il faut dire que les jolies fesses de Kirynti troublent mes pensées. En fait plus que ses fesses, c'est mon désir pour elle qui me déconcentre et m'empêche de négocier plus âprement avec la créature de l'Ostréther. Le démon disparaît.

Le démon, dont le nom est Urzarafath, revient quelques instants après son invocation. Il nous affirme que la plupart des gardes ne sont qu'une protection physique des invités et donc ne seront pas forcément un obstacle très important pour nous. Par contre les mercenaires de Merkhos seront une toute autre affaire. Ils appartiennent à la Lame des Si-Mouang, des monte-en-l'air, embauchés à l'occasion du mariage, pour protéger contre les éventuels voleurs. Ce qui est d'une logique assez redoutable quand on y pense. Ils ne seront que cinq mais risquent de nous poser autant de problèmes que le reste des sécurités mises en place pour l'événement.

Le démon a repéré trois zones d'actions possibles pour notre casse : les invités et leurs bijoux, les appartements privés du marchand et la pièce où seront entreposés tous les cadeaux aux mariés. Vu les fortunes que possèdent les invités, notre choix se porte assez naturellement vers cette dernière option. Par contre cela sera très délicat car la pièce est gardée en permanence par un golem.

Se pose alors le problème du transport des cadeaux. L'idée d'un sac sans fond se fait très vite. Le démon peut nous en prêter un mais il exige presque la moitié du magot dérobé. Un sacré coût pour nous. Du coup je lui demande ce qu'il exige pour nous vendre l'objet magique en question. Il nous dit qu'il a besoin de s'arranger et disparaît. Je commence alors à planifier la suite des événements avec la belle ritualiste. Nous évoquons la nécessité de dégoter des cartons d'invitation et de trouver deux jeunes nobles pour nous conduire aux festivités. Le démon revient après dix bonnes minutes. Il nous informe que nous n'allons pas être les seuls à bouger lors du mariage. Un assassinat et un contre-assassinat sont aussi à l'ordre du jour. Quelle poisse ! Urzarafath accepte de nous donner le sac sans fond à une condition : que nous déposions ce qu'il contiendra à une certaine heure et à un certain endroit, informations qu'il viendra nous communiquer plus tard. Cela me semble plutôt honnête comme marché. Kiryni et moi acceptons le deal. Le démon nous donne donc l'objet, dont le nom est Shadow Void puis s'en va. Nous nous rhabillons.

Ensuite je vais acheter un bon parfum dans une boutique spécialisée. Pour le prix je m'en tire même avec un produit assez exceptionnel mais le flacon n'est pas très grand. Peu importe, c'est surtout pour pouvoir utiliser dessus mon pacte du Soleil, une puissante magie capable de me rendre encore plus séduisante et convaincante. Le soir venu, habillées de manière séduisante, Kiryni et moi nous rendons dans une des luxueuses auberges où les nobles de passage ont élu domicile. Kiryni va se charger de dérober des invitations au mariage, usant de sa sensualité pour tromper la vigilance de ses victimes. Quant à moi je suis chargée de nous dénicher un bel homme qui se fera un plaisir d'emmener deux belles jeunes femmes au mariage. D'autant que la promesse de plaisirs charnels ira de paire. Je dois dire que j'ai évoqué cette idée en rougissant à Kiryni, mais là, dans le feu de l'action, je n'ai qu'une idée en tête : trouver quelqu'un qui plaira assurément à ma belle à la fourrure bleutée.

Après quelques instants à parcourir l'assemblée des yeux, je finis par trouver l'objet de mon désir. Un bel éladrin. Il a le visage joyeux et s'exprime avec une flamboyance euphorisante. Je vais m'installer discuter avec lui. Il s'appelle Natcho Vidali, c'est un comte. Il est très sûr de lui et il faut bien avouer que les gens le respectent. Sûrement parce qu'il doit être l'une des

plus fines lames du domaine. Il me plaît bien et je commence à le charmer. Kiryni vient assez vite me rejoindre et j'étends aussitôt l'effet de mon pacte du Soleil sur elle. Du coup le charme extraordinaire dont j'use sur le comte émane désormais de Kiryni aussi. Natcho nous plaît bien à toutes les deux et je suis déjà en train de fantasmer sur l'idée d'un plan à trois avec lui. Mais, pour l'instant, pas question de donner libre cours à nos envies. Nous quittons donc le comte pour revenir à l'auberge et élaborer un peu plus notre stratégie pour le lendemain.

LE GRAND SOIR

Après une bonne nuit à planifier le vol avec Kiryni, nous retrouvons le comte Vidali en fin de matinée. Lui par contre n'a pas très bien dormi. Il semblerait qu'il ait traîné une bonne partie de la nuit sous la fenêtre de notre chambre d'auberge. En d'autres temps il nous aurait rejointes sans hésiter mais là, mon charme faisant effet, il s'est vu incapable de le faire. Je fais un petit clin d'œil complice à Kiryni, légèrement amusée par le désarroi de l'éladrin et surtout flattée par l'intérêt qu'il nous porte.

Durant une grande partie de l'après-midi, Kiryni et moi nous relayons aux bras de Natcho. L'une lui tient compagnie pendant que l'autre va observer les cadeaux qui sont présentés aux mariés. C'est un vrai défilé. Les offrandes sont toutes plus belles les unes que les autres. Des bijoux, des statuettes, des tapis, des armes, des vins... Il y a de tout, et pour tous les goûts, des objets fins et stylisés aux œuvres écrasantes de mauvais goût, mais qui ont l'avantage d'être faites dans des matières nobles. Peu avant le dîner, je mets ma liste en commun avec celle de Kiryni et nous dressons ainsi un inventaire des objets les plus intéressants à dérober. Quant au plan pour accéder à la pièce aux cadeaux sans trop éveiller l'attention j'ai ma petite idée. Je l'évoque à ma complice dans un coin discret. Je fais vite car j'aperçois Natcho qui nous cherche déjà du regard.

« D'abord on chauffe un peu Natcho pour qu'il nous entraîne dans une des chambres qui se trouve près de la pièce des présents. Ensuite... on... toi et moi... on s'envoie en l'air avec le comte dans un plan à trois des plus torrides pour l'épuiser physiquement... »

Je prends le temps d'observer la réaction de Kiryni. La simple évocation d'une relation sexuelle avec elle m'a quelque peu troublée et je crains qu'elle ne réalise pas que j'ai une réelle envie d'elle. Mais elle se tient devant moi, elle me sourit de façon charmante et son regard témoigne de l'intérêt qu'elle me porte. Kiryni éprouve du désir pour moi.

Je suis à la fois surprise et excitée. Je reprends mon explication du plan sans tarder.

« Donc on baise avec le comte. Une fois qu'il est « neutralisé », ce qui risque de ne pas être simple...

- Je peux utiliser mon pacte du Sauvage sur lui pour saper son endurance, intervient-elle.

- Euh... Ça marche ! Donc, une fois que le comte dort tranquillement on file vers la salle aux trésors. On met de côté ceux que l'on souhaite emporter. Puis on retourne très vite au banquet et on dépose le colis du démon à l'endroit convenu. Sans tarder on revient vers les cadeaux du mariage, on embarque dans le sac tout ce qu'on aura mis de côté juste avant et on file retrouver Gésualdo.

- Tout cela semble parfait, conclut Kiryni. »

C'est le moment que choisit Natcho pour nous retrouver. Il nous offre ses bras pour nous conduire au dîner. Il est charmant et attentif, je suis presque peinée de lui jouer un mauvais tour. Enfin, ce n'est pas comme s'il n'allait pas profiter de nous ce soir. Nous arrivons dans la salle du banquet. Natcho nous entraîne vers les futurs mariés. Il veut présenter son cadeau juste avant que les convives ne se mettent à table. Il remet au vieux marchand, un homme pas très grand et mince de quarante-cinq ans aux cheveux grisonnants à la mine sympathique, une superbe épée finement décorée sans être surchargée. Le marchand et le comte échange quelques passes. Il est clair que l'arme n'est pas une pure arme d'apparat tout autant qu'il est évident que Natcho est un bretteur hors norme. La mariée, une grande fille plutôt belle d'une vingtaine d'années regarde les quelques passes d'armes sans intérêt manifeste. Elle se contente de sourire à son époux et de féliciter le comte Vidali pour ses talents d'escrimeur.

Puis nous allons nous installer à table. Mais, Kiryni et moi, faisons vite comprendre à Natcho que petite escapade coquine serait bienvenue alors que des amis du marié entament un discours ; Kiryni à grands renforts de ronronnement et de caresses sur le torse, moi de douces paroles et de câlins le long des cuisses. Il ne faut pas longtemps à Natcho pour se lever, s'excuser par politesse à la tablée et nous embarquer avec lui. Kiryni s'arrange pour le guider vers une pièce proche de notre prochaine cible. Pour ma part je suis déjà perdue, par mon sens déplorable de l'orientation mais aussi par l'idée de franchir le pas avec ma meilleure amie, la jolie Kiryni.

Kirynti ouvre une porte. Je suis pendue au cou de Natcho en train de l'embrasser fougueusement quand il me saisit par la taille et m'entraîne jusqu'au lit présent dans la pièce. Il s'écroule sur le matelas moelleux. Kirynti vient à ma hauteur alors que je suis juchée sur le torse de l'éladrin. Je m'agenouille en face d'elle et nous tirons toutes deux sur le pantalon du bellâtre. Kirynti hausse un sourcil légèrement impressionnée par l'engin qui se dresse devant nous. Je lui lance un petit sourire complice et nos lèvres s'enroulent autour du membre vigoureux de Natcho. Lors de cette sensuelle fellation j'échange quelques baisers avec Kirynti, témoignages de mes sentiments pour elle. Sentiments qu'elle semble partager.

Un peu plus tard, je glisse sur le lit. Mon visage se retrouve entre les jambes de Kirynti. Je hume l'odeur enivrante de son corps. Elle me sourit et ses pommettes rosissent. C'est alors que Natcho presse ses mains sur mes fesses et pénètre en moi. Je me penche un peu en avant et ma langue commence à explorer l'intimité de Kirynti. C'est un vrai délice. D'autant que si le comte est bien monté, il est aussi très doué. Un vrai sybarite doté d'une sensualité exceptionnelle. Je commence à remonter le long du torse de Kirynti, déposant des baisers un peu partout, je m'attarde un peu sur ses seins, sur tétons et son cou. Puis mes lèvres entrent en contact avec les siennes. Les élans de l'étalon éladrin secouent nos corps, surtout le mien en réalité, et c'est avec un peu de difficultés que je vais murmurer à l'oreille de Kirynti : « C'est à toi de jouer ! ».

Kirynti s'extraie de sa position et elle se jette sur Natcho, je me détache de lui et je me retourne. Kirynti est déjà étalée sur notre amant du soir et embrasse son torse tout lisse agréablement musclé. Elle s'agenouille au-dessus de son entrejambe. Je glisse alors le sexe de l'éladrin en elle et je me colle contre le dos de ma complice pour caresser les douces rondeurs de sa poitrine. C'est alors que ma belle partenaire active son pacte du Sauvage. Je me cramponne quelques instants à elle mais les secousses sont trop violentes et je me retrouve sur le dos, allongée sur le lit. De ma position, le spectacle est impressionnant. Le sexe de Kirynti fait des va-et-vient frénétiques le long de celui de Natcho. Son corps bouge avec tellement de rapidité que j'ai l'impression que plusieurs Kirynti sont montées sur le comte. Les mouvements qu'elle fait sont hallucinants, presque dérangeants tant ils sont différents et semblent pourtant se produire aux mêmes instants. Je reste stupéfaite jusqu'à ce que le cri de jouissance de Natcho Vidali me fasse retrouver mes esprits.

Natcho est complètement vidé de toute son énergie. Il s'endort aussitôt comme une masse. Kirynti et moi commençons à nous rhabiller. Quelle frustration que ce moment de plaisirs n'ait pas duré plus que quelques minutes. J'aimerais tant retourner sur le lit et profiter de cette beauté au pelage bleuté

qui apprécie tant mes baisers et dont la douceur est un appel à la jouissance... Je me secoue la tête un bref instant. Nous avons un plan à mener et vu les cris de joie qui proviennent de la salle du banquet, on ne peut pas dire que nous soyons en avance sur le timing. Nous quittons la pièce en laissant un bel éladrin nu et épuisé dans le lit. J'espère qu'il ne sera pas rancunier. Il n'avait pas l'air de l'être mais les hommes sont parfois difficiles à cerner. Puis nous filons vers la salle du banquet.

Nous allons jusqu'à la mezzanine où le démon voulait que l'on soit au moment où les mariés vont rompre le biscuit de l'amitié et du partage. Puis nous extrayons ce qu'il y a dans le sac. Le « colis » n'est autre que le cadavre d'un nain avec deux carreaux en travers du torse. C'est écœurant ! Mais nous n'avons pas le temps de réfléchir trop longtemps à la situation, nous déposons le cadavre et nous nous précipitons vers la salle aux cadeaux. Des clameurs retentissent en provenance de la salle où se trouvent les mariés et tous leurs invités. C'est alors que des claquements d'arbalètes résonnent dans les couloirs. Ça semble être la panique.

J'utilise mon pacte de l'Ombre sur moi et Kiryni pour que nous apparaissions comme des silhouettes fuyantes aux yeux des observateurs. Dans les couloirs nous croisons le golem qui garde la salle aux présents mais celui-ci passe à côté de nous sans s'arrêter. Il va en direction de la salle du banquet. Tant mieux ! Nous entrons dans la salle aux trésors. Je remarque aussitôt un homme de la Lame mercenaire qui est caché dans un coin de la pièce. Je le pointe du doigt. J'active de nouveau mon pacte de l'Ombre pour me conférer plus de rapidité, ainsi qu'à Kiryni, et surtout amoindrir la sorte d'invisibilité qui enveloppe le mercenaire. Kiryni saute sur le type toutes griffes dehors. Il l'esquive d'un simple bond. Cependant mon attaque, parfaitement coordonnée avec ma partenaire, ne le loupe pas. Mon genou vient s'écraser contre son visage et l'assomme net. Je le regarde gire à terre ; un bleu impressionnant se forme déjà. Je souris à Kiryni. Nous formons vraiment un duo d'enfer.

Mais là encore, pas le temps de s'attarder. Nous rassemblons très vite les plus belles pièces et celles qui semblent les plus onéreuses. C'est difficile de faire cela dans la précipitation et les objets sont tellement nombreux : statuettes, vases richement décorés, tapis aux motifs somptueux, pièces de mobilier finement ouvragées. Par sécurité nous ne prenons pas le risque de perdre du temps pour emmener quelques belles babioles supplémentaires. Cependant, sous la demande insistante de ma belle à la fourrure bleue, je me vois à demie contrainte, de prendre la superbe épée de Vidali. J'ai le sentiment que ce n'est pas une bonne idée mais je cède. Nous quittons la pièce aux merveilles. Je jette un dernier regard vers tous les beaux objets qui gisent un peu partout sur le sol et dans les meubles servant de présentoirs.

Une petite pensée me traverse l'esprit quant à toutes ses richesses que nous abandonnons mais le sac sans fond est tellement garni que je ne vais pas les regretter longtemps.

Nous sortons du palais. Une terrible nouvelle circule déjà : la mariée aurait été assassinée par un citoyen des provinces naines. Pas le temps d'en apprendre plus et je dois avouer que je m'en moque un peu, même si l'idée du meurtre de la jeune femme est loin de me réjouir. Presque une heure plus tard nous rejoignons l'embarcation de Gésualdo. Kiryni et moi nous nous répartirons le magot plus tard, sachant que le démon va déjà prendre sa part.

Cette journée restera gravée dans ma mémoire : un superbe casse, des richesses à profusion, une aventure follement passionnante et, surtout, ma première expérience sexuelle avec une femme. Avec ma meilleure amie qui plus est : la magnifique Kiryni. Je l'observe accoudée au bastingage. Je lui souris. Elle me renvoie un clin d'œil complice. Nous formons un beau duo, au lit aussi bien qu'en escroqueries. La lueur de la lune se reflète dans la superbe lame éladrine accrochée à ma ceinture, mon devoir envers le démon de mon pacte des Ombres étant de porter sur moi un objet volé. Une étrange impression m'assaille. Je trouvais ma vie déjà palpitante et riche en aventures, mais je crois que les temps à venir vont être encore meilleurs.

GESTION DE DOMAINE 1

Un glissement de terrain aux carrières d'argile noire a empêché la manufacture de golems de recevoir des matières premières pendant quelques jours. Cependant, un navire de Bozy est parti juste avant l'incident pour Siego De Avila avec une vingtaine des créations du nain à bord.

Nous avons forcé la main à un capitaine marchand pour qu'il nous remette sa cargaison. Tout un montage pour lui faire avaler qu'il est responsable de quelque chose de grave et que des gens sont à ses trousses. Le plan a bien fonctionné. Nous avons récupéré des bouteilles d'alcool précieuses et des conserves fines. Le problème c'est que toute cette précieuse marchandise n'est pas utilisable en l'état. Le capitaine arnaqué n'était pas le vrai propriétaire et il sera nécessaire de changer les étiquettes, les bouchons de cire et les diverses marques identifiables. Pour l'instant la marchandise est dans les stocks et ne sera pas vendable avant la fin du mois.

Nous avons réuni l'argent nécessaire à un rituel pour retrouver le bateau sur lequel se trouvent nos marchandises volées. Pour cela nous avons interrogé le type du port qui a été assassiné par l'intermédiaire d'un rituel de nécromancie. Il ne sait rien à propos du Vif-Argent, le bateau qui transportait les marchandises du Minou Bleu, mais les hommes venus le tuer étaient des drakéïdes à la recherche d'un crâne en cristal, volé d'après certaines informations par l'équipage du navire marchand. Le chef de ses drakéïdes porte le nom d'Andrass Kalfar.

Nous avons obtenu des renseignements sur les répercussions de l'assassinat commis lors du mariage à Caïbo. La version qui circule à propos du drame est qu'une faction de nains des Sept Provinces aurait assassiné la mariée pour empêcher l'alliance entre les marchands de Caïbo et une famille importante des provinces royales. La situation est devenue très tendue entre les deux provinces. Les attaques navales se multiplient entre les deux factions et le commerce d'esclaves risquent de très vite remonter en flèche dans les prochains mois. Cela sera peut-être l'occasion de recruter du monde. Pas pour les maintenir en esclavage, cette pratique ne me plaît guère, mais pour proposer des opportunités à quelques esclaves pour qu'ils se sortent du pétrin.

La compétition de lutte s'organise petit à petit. Elle risque d'avoir un succès retentissant vu l'enthousiasme qu'elle génère et les nombreux participants qui se sont inscrits. Cependant il manque des denrées de luxe pour s'assurer de générer pas mal de fric sur cet événement. Nous allons devoir partir à la recherche de la cargaison que l'on nous a dérobée.

CAPTIFS

La compétition de lutte qui doit avoir lieu au Minou Bleu approche à grands pas. Mais il nous faut absolument retrouver des alcools fins et des friandises luxueuses pour assurer la réussite financière d'une telle manifestation. Sholva va se rendre du côté des Sept Provinces pour négocier l'achat de marchandises semblables à celles de la cargaison que l'on nous a dérobée il y a peu. Kiryni va le remplacer pour tenir l'accueil du Minou Bleu tandis qu'Argus et moi allons tout tenter pour retrouver nos biens volés.

Kiryni organise un rituel pour appeler un démon afin de retrouver la trace du Vif Argent, le navire qui n'est jamais arrivé à bon port avec nos précieuses marchandises. J'assiste la charmante ritualiste du mieux possible. Cependant le démon de la connaissance invoqué n'est pas à son aise.

Il affirme que l'information est protégée et nous livre juste que le bateau se trouve sur les côtes de Kanasin, une île sauvage habitée par quelques petites communautés orques. Nous allons prendre l'Étincelant pour faire le voyage jusqu'à l'île en question. Cela devrait prendre deux journées pour arriver sur place.

Quelques jours plus tard nous longeons les côtes de Kanasin à la recherche du Vif Argent. Tout d'un coup, alors que nous venons de dépasser une petite crique qui semblait vide, la vigie signale des voiles derrière nous. Trois jonques de guerre nous pourchassent. J'ordonne aussitôt au capitaine de l'Étincelant d'accélérer l'allure en restant le long de la côte. Je tente d'aider au mieux l'équipage dans ses manœuvres. Les navires derrière nous semblent nous jauger. Puis, soudainement, l'une des jonques accélère brutalement. Elle vient se placer devant nous et nous coupe ainsi le vent. Les deux autres arrivent alors assez vite à notre hauteur. Des orques commencent à se lancer à l'abordage de l'Étincelant. Je m'adresse alors au capitaine et à l'équipage pour leur dire que nous allons nous rendre, évitant ainsi une effusion de sang inutile. Des orquesses débarquent sur le pont du navire en rigolant. L'une d'elles vient se présenter comme étant Annacoana Mille-Jade. Elle annonce que nous serons ses invités pendant quelques temps, puis qu'elle nous laissera repartir quand le pari qui l'oppose à sa sœur sera terminé. Et dire que j'ai parié sur elle...

Nous sommes emmenés jusqu'à une crique bien protégée au fond de laquelle se trouve un large fleuve. Une quinzaine de navires, sûrement les prises des orques, se trouvent là. Le Vif-Argent se trouve parmi ces navires. Au moment où nous sommes débarqués à terre Annacoana s'empare prestement de l'épée que j'ai à la ceinture, le beau « cadeau » de Natcho. Je peste intérieurement mais il ne s'agit que d'un emprunt temporaire, le temps que je trouve une solution à la délicate situation dans laquelle nous nous sommes fourrés. Puis je vois les orques débarquer quelques éléments luxueux de l'Étincelant. Je peste intérieurement contre la malchance de notre expédition à la recherche du Vif-Argent.

Nous voyageons ensuite pendant deux journées le long d'un sentier qui traverse l'île pour rejoindre un village côtier. Sur place nous retrouvons des membres d'équipage d'autres navires qui ont été pris par les pirates. C'est alors que j'apprends que nous allons devoir rester plus d'un mois ici avant d'être relâchés. C'est bien trop long ! Nous sommes alors conduits à lieu d'hébergement dans ce village au look inhabituel. Les habitations, de longues maisons, ressemblent à des coques de bateaux inversées. Il y a de nombreux totems de bois à l'effigie des Mille-Dieux. Les falaises qui bordent un des flancs du village sont creusées de nombreuses galeries.

Quant aux habitants proprement dits, il s'agit d'orques noirs. Ceux-ci ont la peau d'une blancheur immaculée, sauf les mains, les avant-bras et les dos qui sont d'un noir d'ébène.

Sur la place du village, une vieille orquesse répartit les nouveaux arrivants entre diverses maisons. Pour ma part, avec Argus et quelques membres de l'Étincelant, je me retrouve dans la baraque d'un orque du nom de Séréono, un des lieutenants d'Annacoana. Celui-ci possède une grande maison à cause de son statut et de nombreuses femmes. Des membres d'équipage d'autres navires occupent déjà une partie des lieux. Les disputes entre les femmes de Séréono sont fréquentes et les bastonnades éclatent rapidement. Les orques forment une société très violente et très hiérarchisée dans laquelle je ne me reconnais pas du tout. En plus ils ont l'air d'être des fervents croyants des Mille-Dieux. Heureusement c'est aussi une société raffinée et la cuisine est savoureuse. Des airs musicaux se font souvent entendre et bercent ma première nuit de sommeil, dans un espace confortable, bien que je préfère ma cabine dans l'Étincelant ou ma chambre au Minou Bleu.

À LA RECHERCHE DU CRÂNE DE CRISTAL

Dès le lendemain de notre arrivée dans le village orque, je pars à la recherche du capitaine du Vif-Argent, le fameux bateau qui transportait les précieuses marchandises pour le Minou Bleu. Le capitaine en question s'appelle Sébastian Hock. Je discute un peu de sa capture aux abords de Soledad. Pour ma part je l'informe de l'assassinat lié à un crâne de cristal présent sur son navire. Pourtant il semble ignorer tout de cet objet. Il va interroger les hommes de son équipage à ce sujet. Il faut dire que l'histoire des drakéïdes le fait un peu flipper : le Praytor Raisès, chef des drakéïdes du domaine, possède une vilaine réputation.

Ensuite je vais interroger Argus sur ce qu'il sait des relations entre orques et drakéïdes, pas que ça m'intéresse vraiment mais cela pourrait jouer pour négocier une libération rapide. Il me raconte qu'au moment où la « civilisation » est arrivée sur le domaine, celui-ci était entièrement occupé par les orques et de nombreuses ruines draconiques étaient présentes. Les historiens supposent donc que les orques ont éliminé les dragons et leurs serviteurs, qui devaient être des drakéïdes pour la plupart. Plus récemment le gouverneur Raelvhèn a fait venir des clans drakéïdes pour gérer les mines de la péninsule et les affrontements avec les orques sont monnaie courante.

Ces informations sont sans doutes précieuses... pourtant je ne vois là rien pour nous aider à sortir des mains de ces maudits pirates orques.

Je décide donc d'aller à la rencontre d'Annacoana. Je passe par Séréono pour éviter un incident fâcheux de protocole ou je ne sais quelle règle dont les orques sont friands ; mais sûrement sont-ils là pour éviter que leur mauvais caractère ne déclenche des bains de sang à chaque fois qu'ils se parlent. Annacoana me reçoit alors qu'elle est en train de désigner au hasard les jeunes orquesses qui vont partir avec elle. Celles-ci se défiant dès que l'une gagne le droit d'embarquer... tu parles d'un tirage au sort... Nous nous installons à l'ombre de sa maison où l'on nous apporte un délicieux jus de fruits. Je lui propose de libérer mon équipage, de me rendre l'Étincelant et une cargaison transportée par le Vif-Argent, tout cela en échange d'un artefact draconique. Elle est d'accord avec mon offre. Du coup je lui avoue que c'est l'équipage du Vif-Argent qui le possède.

La sénéchal d'Annacoana rassemble tout l'équipage du Vif-Argent et le fait amener devant sa chef. La leader des pirates demande alors qui possède le crâne. Contrairement à ce que je pensais, une main se lève très rapidement. Le jeune humain en question est amené vers Annacoana et moi. Il affirme avoir le crâne. Un moment j'ai un doute car il se dénonce vraiment très vite, mais il semble sérieux. Par contre il ne veut pas dire où il se trouve. La pirate m'ordonne de faire en sorte de récupérer le crâne si je veux que notre accord soit valide. Puis elle s'éloigne en rigolant. Je commence à parler avec la personne qui s'est dénoncée du crâne. Il prend l'objet pour sa seule porte de sortie des ennuis où il se trouve. Du coup je lui propose de rallier l'équipage de l'Étincelant. Ainsi il pourra s'en aller avec nous quand Annacoana nous aura relâchés. Mais il n'a pas l'air convaincu par ma proposition. Il croit que je vais le poignarder dans le dos à la première occasion, quelle drôle d'idée. Le type s'appelle Kélian Dortis. Kélian finit par accepter de me remettre le crâne en échange d'un transport pour Soledad puis pour ailleurs. Il a besoin de quelques jours pour aller récupérer le crâne caché sur le Vif-Argent.

Un matin, tous les prisonniers se rassemblent au milieu du village. Je sens un état de tension palpable dans l'air. Les orques n'ont pas l'air très joueuses. Annacoana est tendue et Séréono à ses côtés, en tenue de guerre, ne laisse rien présager de bon. Elle annonce à l'assemblée que tous les équipages sont désormais libres de repartir. Cool ! Mais elle ajoute qu'elle va garder tous les biens volés. Je ne peux accepter cette décision aussi je m'approche de la chef des pirates alors qu'elle discute avec ses officiers. Je comprends que les orques sont en train de parler de vengeance ou quelque chose dans le genre, mais ma présence interrompt leur discussion.

Annacoana me crache qu'il n'y a plus d'accord. Séréono me prend un peu à part pour m'expliquer que sa sœur, la pirate Malina, est morte. Je commence alors à lui parler de l'épée que j'aimerais bien récupérer. Il rigole et m'affirme que je devrai la défier si je souhaite récupérer ma précieuse lame. Je quitte les orques avec plein d'interrogations.

Alors que je suis en train de réfléchir à une idée pour récupérer l'épée, Kélian vient interrompre ma réflexion pour me proposer de récupérer la belle lame éladrine en échange du crâne de cristal. Je n'ai aucun goût pour les vulgaires antiquités mais je lui affirme que je lui en devrai une s'il me récupère mon épée. Kélian s'approche alors d'Annacoana. Je suis trop loin pour entendre ce que se dit mais je l'aperçois qui sort un objet d'une besace de cuir rapiécée. C'est le crâne de cristal. Un énorme crâne de cristal, pas un petit objet comme je me l'étais imaginé. Putain ! J'aurais dû être plus curieuse. Le crâne est superbe. Il est d'une pureté absolue, sauf une tâche bleutée en son centre qui brille d'un éclat fascinant au moment où l'objet se retrouve exposé aux rayons du soleil. Un objet merveilleux pas un truc poussiéreux et à moitié abîmé par le temps. Je reste figée de fascination pendant de longues secondes. Mais pourquoi veut-il l'échanger contre une épée ?

L'orquesse hésite à peine une seconde avant de donner l'épée éladrine à Kélian en échange du crâne. J'aurais fait pareil ! Et l'instant d'après le jeune humain me rapporte ma lame. Je le remercie même si, à cet instant précis, le crâne de cristal me semble plus important. J'essaie de retrouver le fil de mes pensées. Le crâne nous échappe pour le moment, mais il faut retrouver la cargaison volée sur le Vif-Argent et la récupérer, sinon nous aurons fait tout ceci pour rien et la fête au Minou Bleu ne sera pas aussi bien sans nos précieuses marchandises.

Je bosse avec Kélian pour récupérer la cargaison du Vif-Argent pendant qu'Argus organise le départ pour l'équipage de l'Étincelant. J'utilise mon pacte de l'Ombre pour que l'opération ne demande que quelques heures au lieu d'une bonne journée. Je nous dissimule grâce au pacte, passant de loin pour des orques, alors que nous portons juste des gants noirs et une cape de la même couleur. Nous finissons par remettre la main sur les alcools de luxe et les conserves fines. L'équipage de l'Étincelant se rassemble sur le navire tandis que je reste sur place avec Kélian pour récupérer le crâne de cristal à la tombée de la nuit. Argus couvrira notre fuite et se tient sur le chemin qui nous ramènera vers l'Étincelant une fois le crâne en notre possession.

Kélian se dirige vers la maison où Annacoana est réunie avec son conseil de guerre, pour observer où se trouve le crâne de cristal et réfléchir à une manière de le récupérer. Grâce au bon laboratoire d'alchimie de l'Étincelant,

je décide de préparer une potion d'invisibilité. Mais, pour se faire, je dois utiliser mon pacte du Feu. Pressée par la situation, et rassurée par l'idée que Kiryni saura comment faire dès mon retour rapide à Soledad, je ne me bloque pas sur l'idée de devoir participer à une orgie sexuelle pour honorer mon pacte.

Quelques temps plus tard, lors que je viens de finir de préparer ma potion, Kélian me rapporte les informations nécessaires. Je me glisse dans la nuit. J'avale ma potion d'invisibilité. Je m'introduis dans la grande demeure d'Annacoana. Je jette un coup d'œil discret sur le conseil de guerriers rassemblés autour d'une grande table présidée par la chef des pirates. Vu les paroles enflammées et les poings qui cognent sur la table, je n'aimerais pas être à la place de leurs ennemis en ce moment même. Je profite du bordel ambiant pour me faufiler jusqu'au crâne de cristal. Je pose ma main légèrement tremblotante de satisfaction dessus. Une bougie de reflète sur le crâne, j'ouvre mon sac sans fond et... une alarme se met à hurler. Tous les orques se dressent brusquement sur leurs pieds. Par la fenêtre j'aperçois des drakéïdes en armures lourdes montés sur des reptiles géants. Ils foncent vers le village. Derrière eux une immense tortue de plus de dix mètres de haut écrase les arbres sous ses immenses pattes. Sur la tortue, un abri fortifié semble abriter d'autres assaillants. Quel merdier !

BATAILLE CONTRE LES DRAKÉÏDES

Alors que la bataille s'annonce imminente, je prends le crâne de cristal, je le glisse dans Shadow Void -mon sac sans fond et je file en toute vitesse. A l'extérieur les combats s'engagent déjà. Je reste tout près de la baraque où est réuni le conseil de guerre d'Annacoana pour observer un peu la situation. Les drakéïdes montés sur leurs drakes font un véritable ravage. La suprématie numérique des orques est balayée par le fait que des guerrières orques se sacrifient pour protéger la fuite des vieux et des enfants. J'aperçois une jeune orquesse avec un groupe d'une demi-douzaine de gamines. Un drakéïde monté se rue vers le groupe. La guerrière se retourne pour faire face à son adversaire. Elle hurle aux enfants de s'enfuir aussi vite qu'ils le peuvent. Puis la guerrière se lance en avant. Elle bondit sur le cavalier. Celui-ci tire sur ses rênes et l'orque percute de plein fouet le drake qui s'écroule. Le drakéïde met une bonne douzaine de secondes à relever sa monture.

Puis il regarde dans la direction où s'enfuyaient les enfants mais ces derniers ont déjà trouvé le couvert de la jungle. Un autre coup d'œil vers l'orquesse. Celle-ci gît face contre terre, tuée par l'impact. Le drakéide crache sur le sol et repart au combat.

La situation m'attriste et bien que je n'en sois pas l'origine, je me vois mal m'en aller sans rien faire. Je repère Annacoana et je me m'élance dans sa direction. Heureusement que mon invisibilité est toujours active. Cependant ce n'est pas de tout repos de traverser les combats et je manque plusieurs fois de me prendre un mauvais coup. Je manque même de me faire renverser par un drake qui me passe juste devant le nez. Je finis par arrivée au cercle que forme Annacoana et ses lieutenants. J'utilise mon pacte du Soleil sur la leader des orques pour que sa voix porte bien plus loin, qu'elle recouvre les fracas de la bataille et que ses femmes, ainsi que ses quelques hommes, se réorganisent plus aisément. Annacoana réussit un tour de force avec les siens et elle ordonne à ses guerrières de s'attaquer aux lanceurs de sorts drakéides qui augmentent la puissance des guerriers reptiliens par la magie.

Un capitaine drakéide tente de reformer les rangs de la petite compagnie sous son commandement mais une javeline lui transperce la poitrine de part en part. Il s'affaisse sur sa monture avant d'être tiré au sol par une orque qui lui arrache la tête des épaules et brandit aussitôt le trophée en hurlant. Les orquesse se lâchent niveau fureur. C'est une débauche de violence. La dispersion des orques se confronte à la discipline des drakéides. C'est le Chaos contre l'Ordre. La brutalité qui s'écrase contre l'acier sans retenue. Des barbares virevoltants contre une armée en ligne. Et l'avantage est en train de changer de camp.

Je commence à me désengager de la bataille dans le but de filer vers le bateau. Je crains de ne plus être utile aux orques à ce stade de l'affrontement. Je repère, non sans difficulté, le sentier que j'ai emprunté et qui traverse la jungle jusqu'au bateaux capturés par les orques. L'Étincelant est probablement prêt à partir désormais.

Des cris aigus attirent mon attention. Je me retourne quelques instants pour voir les orques foncer sur les drakes avec des lances ou des épieux et les mettre à terre. La cavalerie drakéide se retrouve très vite extrêmement affaiblie et commence à battre en retraite. Malheureusement je m'aperçois que la tortue aussi opère un repli dans la même direction que moi. Je fonce en direction du sentier. Et, alors que je passe sous les premiers arbres, j'entends une voix provenant d'au-dessus : c'est Argus. Je lui hurle de déguerpir sans arrêter ma course pour autant. Je n'ai aucune envie de finir piétinée par une tortue géante.

Derrière moi, Argus court d'un air serein. Je me demande parfois s'il réalise ce qui se passe autour de lui car, derrière lui, les drakéïdes se sont repliés vers la tortue et des cavaliers montés sur leurs drakes s'élancent sur le sentier. J'accélère encore un bon coup et je crie à Argus de faire de même. Très vite je le vois sauter à travers l'épaisse végétation de la jungle. Pourquoi ai-je alors la désagréable sensation que seule moi les intéresse ? Peut-être parce que la tortue et tous les drakéïdes sont encore sur mes pas. Les drakéïdes montés gagnent peu à peu du terrain. La panique commence à m'envahir. Je sors le crâne de cristal espérant y voir je ne sais quel signe et je lui hurle de faire quelque chose, comme si cette chose pouvait m'entendre. Prise dans l'action, j'oublie de faire attention où je marche et je trébuche. Et merde !

ATTERRISSAGE EN DOUCEUR

Je ferme les yeux, m'attendant à une dure chute, mais je m'écrase sur une surface douce et moelleuse. Une douce odeur envahit mes narines. Je relève la tête brusquement en ouvrant grand les yeux. C'est alors que je réalise que je suis dans ma chambre, au Minou Bleu. Le crâne est toujours là, juste à côté de moi. Je m'écroule sur le lit, morte de fatigue.

Le lendemain matin je me réveille et je sors dans le couloir. Les filles du bordel sont très surprises de me voir et poussent quelques cris. Kiryni arrive très vite. Elle aussi est stupéfaite que je sois là, peut-être pas autant que moi d'ailleurs. Elle s'inquiète d'abord de savoir si je vais bien, il faut dire que quelques jours dans la jungle m'ont bien salie. Kiryni m'entraîne dans ma chambre et fait commander un bain. Quelques instants plus tard je me délasse dans l'eau chaude agréablement parfumée. La mousse savonneuse coule des éponges que Kiryni et l'autre fille frottent contre ma peau. Que c'est agréable d'être la cible de petites attentions comme celle-ci.

A un moment je congédie la jeune femme pour me retrouver seule avec Kiryni. Je lui avoue alors, non sans une certaine gêne, que j'aimerais qu'elle organise une partouze pour moi afin d'honorer mon pacte du Feu. Elle sourit et me dit qu'elle va gérer cela avec un établissement concurrent. Kiryni commence à me demander quels partenaires me feraient plaisir. Je lui parle d'un beau blond et d'un beau brun agréablement musclés. Puis, alors qu'elle commence à partir, je me lève du bain et je lui agrippe la main.

« Je serai plus rassurée si... si tu venais avec moi... ». Kiryni se rapproche de moi, plaque ses mains sur mes fesses nues et me tire vers elle. Elle me lance d'une voix grave, presque virile : « Avec plaisir, ma jolie ! ».

Je la regarde avec une certaine surprise ; non feinte pour le coup. Avant d'éclater de rire ensemble. J'interromps nos rires en posant la main le long de son cou avant de l'embrasser avec passion. Une minute plus tard me lance un « A ce soir Shasha » d'un air coquin avant de quitter la chambre.

Durant le reste de la journée je me repose, je me prépare une belle tenue sexy pour la soirée. Je passe de longs moments à observer le crâne de cristal. Il est vraiment énorme. L'éclat bleuté au centre de celui-ci m'intrigue. Il n'est pas aisé de le voir et seuls quelques angles de vue permettent de s'apercevoir de sa présence. L'objet n'est pas d'une grande beauté, après tout cela n'est qu'un crâne, mais il est intrigant. Surtout que se transporter d'un point à un autre peut être un avantage considérable pour développer mes établissements. Encore faut-il que ce soit bien le crâne le responsable de mon retour au Minou Bleu.

La journée est tranquille et paisible, je déguste des fruits goûts allongée dans une chaise longue, tandis que le soir, mon corps humide glisse contre celui de Kiryni. Mes seins frottent contre les siens alors que deux beaux mecs nous baisent avec fougue. Nos gémissements de plaisir s'entremêlent et Kiryni et moi nous jetons des regards complices à travers les maques qui préservent notre anonymat. Plus tard dans la nuit, de retour au Minou Bleu, je prends un bon bain. Je suis satisfaite d'avoir participé à une partouze et d'y avoir trouvé du plaisir ; un plaisir grandement dû au fait d'avoir partagé ce moment avec ma complice. Je commence juste à découvrir que le prix pour mon pacte du Feu n'est pas si difficile à « payer ».

Quelques jours plus tard, après d'agréables journées à Solédad, l'Étincelant revient enfin au Minou Bleu, les précieuses marchandises dans ses cales. Argus et Kélian, que j'avais complètement perdus de vue pendant la bataille contre les drakéides, sont bien étonnés de me voir là ; et je les comprends. Pourtant nous n'avons pas beaucoup de temps à perdre car le tournoi de lutte approche à grands pas. Comme Sholva n'est toujours pas là, je confie la tâche d'agent d'accueil à Kélian, qui se débrouille très bien dans ce domaine. Finalement l'épreuve de notre capture par les pirates a été plutôt bénéfique. Il ne reste plus qu'à assurer le tournoi et en faire un événement aussi attractif que possible. J'ai hâte d'y être.

DERNIERS PRÉPARATIFS POUR LE CHAMPIONNAT

Le tournoi s'organise bien. Les préparatifs sont un peu fatigants mais l'enjeu en vaut la peine, les festivités doivent être à la hauteur de l'évènement. Alors qu'il ne reste que deux jours avant la soirée d'inauguration, je commence à penser qu'il serait bon de planquer le crâne de cristal au plus vite. Je fais donc appel à la belle Kiryni pour organiser un rituel et trouver le démon qui acceptera de dissimuler le crâne à toutes recherches magiques. Kiryni invoque donc Urzarafath. Nous sommes nues toutes les deux car ce démon apprécie la vue de mon corps dénudé ainsi que celui de Kiryni, et pour ce dernier il est loin d'être le seul. Le rituel se fait dans ma chambre, au-dessus de ma boutique de joaillerie. Alors que Kiryni discute un peu avec le démon pour nouer le contact, je suis un peu perdue dans mes pensées. Je me dis qu'il pourrait être bien d'installer un cercle d'invocation permanent ici, ou quelque chose du genre. Il faut que j'en parle à la spécialiste.

Je reporte mon attention sur le démon qui est apparu dans un coin sombre de la pièce quelques instants auparavant. Il a l'apparence d'un humain à la peau sombre habillé de vêtements d'un vert profond. Je lui demande alors quel sera son prix pour cacher le crâne de toutes les interventions extérieures, contre ses collègues notamment. Il dit avoir besoin d'un peu de temps pour réfléchir à la question et disparaît. Kiryni et moi attendons avec une certaine impatience. Je l'entraînerai bien sur le lit pour m'envoyer en l'air avec elle mais j'ai encore des difficultés à assumer les désirs sexuels, et peut-être plus, que j'éprouve à son égard. Je me contente donc de la regarder ce qui la fait sourire.

Une trentaine de minutes plus tard le démon revient. Il dit que les choses sont un peu complexes car l'objet est déjà protégé par une ancienne magie. Mais il propose de placer un Interdit, ce qui signifiera qu'un seul démon saura précisément où est le crâne de cristal. D'ailleurs, connaître le nom du démon sera un coût supplémentaire... dont je compte bien payer. En échange, Urzarafath veut des informations qui sont cachées sur l'île et que seule une enquête physique peut résoudre : les secrets de fabrication des golems d'argile de Bozy... Et merde !

Heureusement, le démon nous laisse trois mois pour nous acquitter de cette tâche. En attendant la protection du crâne de cristal sera bien assurée. Ce qui me laisse, à bien y réfléchir, le temps de trouver un moyen de refourguer le crâne si jamais les secrets de Bozy sont très bien dissimulés.

Cependant, vu les pouvoirs supposés du crâne, je préférerais le garder. Urzarafath quitte de nouveau la pièce et revient aussitôt avec une sorte de boule noirâtre dans les mains. Il la pose sur le crâne puis il fait rentrer la substance à moitié visqueuse dans sa main. Il me rend le crâne. Par contre, pour le nom du démon qui sait où se trouve le crâne de cristal, il faudra payer notre dû.

Kiryini retourne au Minou Bleu tandis que je file vers mon atelier. Je vais préparer deux robes. L'une pour moi et l'autre pour ma douce femme-chat. J'utilise mon pacte du Feu pour renforcer les effets que produiront ces robes. L'une d'elle, celle de Kiryini, semblera être un morceau de ciel avec de beaux nuages blancs appelant à rêvasser, la mienne semblera nimbée de flammes dansantes.

Dans la soirée j'apprends que l'écurie de Téaketh, l'homme qui va aligner dix gladiateurs lors du championnat, est arrivée à Soledad. Cependant lui et ses gladiateurs vont rester sur un navire au large de la ville. Il ne sera présent que demain soir pour une petite soirée de présentation des gladiateurs avant le début des festivités. Une des filles vient m'informer que Daendrin, un autre maître d'arènes, est arrivé au Minou Bleu. Je vais à sa rencontre. C'est un impressionnant wolfen au corps recouvert de cicatrices et de tatouages. Je le fais conduire aux chambres dont il disposera pendant son séjour ici.

Puis je reporte mon attention sur un problème qui commence à me préoccuper sérieusement : Oni, la chanteuse, semble ne pas aller bien depuis quelques jours. Elle est encore plus stone que d'habitude et ne semble pas à l'aise sur la scène. Je vais voir les gars de son groupe pour éclaircir cette histoire mais ils me se contentent de répondre que de mauvaises nouvelles plombent son moral. Pas de quoi me donner une piste sérieuse pour lui venir en aide. Du coup je vais tenter de discuter un peu avec elle. Comme je pouvais m'y attendre elle reste renfermée et je me contente donc de lui signifier que je suis présente pour elle au besoin et qu'elle peut venir me voir à tout instant.

LE DÉFILÉ DES GLADIATEURS

Le lendemain soir il y a pas mal de monde au Minou Bleu. C'est la soirée pendant laquelle les gladiateurs vont être présentés aux futurs spectateurs et parieurs. J'ai d'ailleurs vu Albert, le maître des paris, pour le pourcentage qu'il va prendre. Il est assez raisonnable pour cette occasion, mais il sait bien que si l'événement marche, il est très probable que d'autres championnats de ce genre se tiennent ici et cela pourrait lui apporter des revenus réguliers.

Pour ma part j'ai déjà pensé à l'idée de racheter un bâtiment attenant au Minou Bleu pour en faire une salle de spectacles. Des championnats de lutte pourraient s'y organiser régulièrement, ou d'autres spectacles d'ailleurs. A l'heure actuelle nous avons juste fait construire un appentis qui abritera la compétition. C'est assez sommaire mais je pense que cela devrait être amplement suffisant pour le moment. Albert a aussi pensé aux « combats » de jolies filles que j'ai commandées pour la salle principale, histoire d'offrir un joli divertissement à ceux qui resteront dans partie luxueuse de l'établissement. Ces gladiatrices sexy et sensuelles seront interprétées par des filles d'établissements voisins.

Je m'enquiers auprès de Camargo de la sécurité prévue pour l'occasion. Il n'a pas lésiné sur les moyens. Plusieurs orqueses l'épauleront dès demain soir. Le gobelours, Ulrick, est là lui aussi et son imposante masse pourrait bien refroidir quelques esprits un peu trop belliqueux. Je pense que ce renforcement de la sécurité ne sera pas de trop. Mieux vaut dissuader les plus agressifs des spectateurs de se livrer à des démonstrations de force, et d'avoir les moyens de calmer des gladiateurs furieux.

Les gladiateurs s'alignent sur la scène pour être présenter au public. C'est alors que j'aperçois à une table le comte Natcho Vidali, venu ici avec quelques amis. Il me remarque lui aussi. Son regard étonné reste posé sur moi quelques instants. Je lui fais un petit sourire. Il se reprend alors et retourne à discuter avec ses amis. Je dois bien avouer que sa présence me met un peu dans l'embarras. Notre dernière rencontre avait un petit goût d'inachevé mais j'ai aussi volé l'épée qu'il comptait offrir au marié... Il va falloir se montrer un peu prudente avec lui sous peine de me faire démasquer.

Albert annonce la liste des participants et l'ordre des combats. L'écurie de Téaketh commence les présentations. Un orque crie les noms des participants à la foule qui ne lésine pas pour montrer son enthousiasme à grands renforts de cris et d'applaudissements. Sur un papier je note soigneusement les noms et quelques éléments pour dresser une liste mentale des gladiateurs. « Zi », une esclave éladrin au regard plein de fureur bien qu'elle garde sa tête baissée pendant toute les présentations ; « Davae », un esclave orque assez indéchiffrable ; « Arack », un esclave humain colossal de plus de deux mètres cinquante de haut, effrayant et fascinant à la fois ; « Drulyan », une humaine esclave à la tenue légère qui fait quelques démonstrations de sa grande souplesse plutôt... intéressantes ; « Maezax », un belluaire homme-lion libre impressionnant avec de nombreuses cicatrices sur son corps bestial, qui joue énormément avec les spectateurs en bandant sa musculature ; « Jok-Se », un humain libre, le bras droit de Téaketh, mais il ne m'inspire pas confiance...

comme son maître d'ailleurs ; « Alam », un éladrin libre présenté comme un maître d'armes redoutable ; « Inouak », une elfe des neiges libre avec deux beaux coutelas à la ceinture et sa dégainée laisse penser que c'est une sauvage, une femme de la nature ; « Toryl », un elfe esclave et un moine spécialiste des arts martiaux de l'école du nord dont le visage affiche toujours un petit air moqueur ; « D'lar », un gladiateur nain libre qui n'a rien de très inspirant.

L'écurie de Daendrin est présentée en second. Elle ne comporte que deux concurrents mais ils sont plutôt impressionnants. « Craen », un lutteur humain au corps bien huilé et au regard bien noir ; « Iseth », une éladrin gladiatrice, guerrière au corps musclé et nerveux qui doit être d'une redoutable rapidité.

L'orateur fait ensuite la présentation des locaux, celles et ceux qui ne sont représentés par aucune écurie, des gens de l'île pour la totalité et de Soledad même pour une bonne partie. « Mael », un marin costaud, mais son goût pour l'alcool pourrait vite se révéler un désavantage notable aux dires de certains spectateurs moqueurs ; « Tanny », une boxeuse orque qui travaille aux docks de Soledad, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle n'a pas l'air commode du tout ; « Adaise », une matelote orque qui pratique la boxe et la lutte aux grandes mains musclées ; « Tondu », un orque de plus de deux mètres qui travaille comme garde du corps en ville ; « Daeshel », un humain à la peau noire de passage dans le coin pour participer au championnat, difficile à percer tant aucune émotion ne semble s'échapper de lui ; « Xekin », un drakéide bien silencieux ; « Konen », un marin qui sait jouer du couteau, un type très souriant qui balance régulièrement des blagues à ses voisins ; « Aelstus », un non-mort, calme et intimidant. Ce dernier type me fait froid dans le dos. Je n'ai aucune affection pour les non-morts car ces créatures sont tout de même des démons ayant pris le corps d'un être vivant ; rien de bien réjouissant.

L'écurie de Téaketh est vraiment impressionnante. Certains de ses combattants semblent être des brutes aguerries et leurs musculatures huilées ont un certain charme. Téaketh, un éladrin à l'attitude hautaine, est toujours en compagnie d'un elfe, qui est le soigneur de l'équipe et d'un grand type chauve recouvert de tatouages bleus, probablement le maître d'armes des gladiateurs. Quelques regards particulièrement inamicaux fusent régulièrement entre Téaketh et Daendrin. Il semblerait que ces deux là ont un passif assez lourd.

Après la présentation de tous les gladiateurs, Natcho vient me voir. Il a l'air content de me revoir même s'il reste surpris de me trouver ici, d'autant qu'il vient d'apprendre que je dirige l'établissement. Il me re-parle de la tragédie qui a ponctué notre soirée sur Caïbo et se remémore

à quel point Kiryni l'avait stupéfait au plumard. En moi-même je me dis que ma douce complice au pelage bleuté sait vraiment y faire, avec les mecs, comme avec les nanas. Je me perds un peu dans mes pensées et je commence à fantasmer sur un nouveau plan à trois avec Natcho. Je ne suis pas du genre à m'enticher d'un mec mais la dernière fois avec lui était particulièrement frustrante.

Je sens que Natcho est mal à l'aise. Il est partagé entre l'idée de retourner voir ses amis et rester avec moi. Il ne maîtrise pas la situation avec moi et Kiryni et cela le met dans un embarras que je trouve amusant. Il aperçoit Kiryni, s'excuse auprès de moi et va lui parler un peu avant de retourner à sa table. Je lance un regard complice à ma partenaire en désignant Natcho d'un léger mouvement de menton. Elle sourit.

Si les entrées et les paris marchent très bien, on ne peut pas en dire autant d'Oni. Au début du concert, elle oublie les paroles de sa chanson quelques instants avant de se reprendre. Je n'ai jamais vu Oni dans cet état. Je suis chagrinée pour elle. C'est vraiment une artiste d'exception même si j'ai du mal à saisir la manière dont elle fonctionne. Kiryni vient me confier qu'elle a perçu un regard sardonique de Téaketh envers Oni. Elle doit connaître l'éladrin, et vraisemblablement pas le meilleur de ce dernier. Je vois d'ailleurs Téaketh ricaner quand il quitte le Minou avec son équipe, comme s'était prévu dans le programme de la soirée. Ce type ne m'inspire pas vraiment confiance.

Daendrin vient me voir après le départ de Téaketh. Le wolfen m'assure que je dois me méfier de son rival. Il a l'air de penser que c'est une personne assez méprisable. Je ne sais pas trop quoi penser de ces affirmations, les deux personnes en question étant des concurrents directs. Cependant je vais tenir compte de son conseil, car j'ai l'impression qu'il y a du vrai dans ces mises en garde.

Le lendemain soir j'offre ma robe à Kiryni avec un petit clin d'œil coquin quand je lui annonce que j'ai dû utiliser mon pacte du feu pour la confectionner. Puis nous nous faisons belles avant que les festivités commencent. Le soir venu Kiryni et moi escortons Natcho. Camargo est là avec toutes ses frangines pour assurer la sécurité, Albert est noyé sous les questions des parieurs, les filles se tiennent prêtes à offrir aux clients les délicieux alcools que nous avons prévus pour eux. Une sacrée soirée s'annonce !

LES CHAMPIONS ENTRENT EN PISTE

La soirée s'annonce déjà très réussie. En tous cas elle a du succès. De nombreux capitaines de navires sont venus, des officiers et nombre de notables de la ville. C'est la soirée mondaine du mois de Soledad. Ma robe et celle de Kiryni éblouissent l'assemblée. Peut-être un peu trop d'ailleurs vu les regards jaloux que nous lançent certaines femmes. Mais, après tout, nous sommes là pour le show et il se doit d'être somptueux. Nous verrons une autre fois pour la modestie, ou pour proposer mes créations à ces femmes qui souhaitent aussi en mettre plein la vue.

Daendrin se trimballe avec une jolie fille à chaque bras pour parader dans la foule. Mais son attitude trahit une certaine nervosité. Il faut dire qu'il joue gros ce soir. Peut-être est-ce pour cela que son regard semble un peu perdu. Kélian est à l'accueil et remplit son rôle avec brio. Il manque parfois d'un peu de classe dans ses propos et il est possible de ressentir son manque d'étiquette. Cependant il sait y faire pour mettre les gens à l'aise et se présenter à eux pour répondre à leurs besoins. Argus, toujours aussi à l'aise dans son rôle d'observateur, se tient entre Kélian et Albert. D'une part pour vérifier que notre nouvel homme d'accueil ne se met pas de l'argent plein les poches et de l'autre pour vérifier que l'organisateur des paris ne tente pas de nous flouer.

Le premier combat est annoncé. Il opposera Tondou, un orque goliath de plus de deux mètres, à Arack, un humain aux proportions gigantesque d'à peu près la même taille. Leurs masses impressionnantes arrachent quelques cris de stupeur aux spectateurs. Je dois avouer que quand les deux colosses montent ensemble sur le ring j'ai une petite crainte qui m'envahit : le ring va-t-il supporter leurs poids ?

Les deux géants entament leur combat. Pendant celui-ci une rumeur commence à se répandre : un des gladiateurs de Téaketh aurait disparu et un des dix combats serait annulé. Plusieurs personnes disent que cette personne serait l'éladrin du nom de Zi. Je m'en vais voir Téaketh pour éclaircir ce détail gênant. Celui-ci, à la manière un peu dédaigneuse d'un Bozy, me rétorque que ces rumeurs sont purement infondées et qu'il alignera bien dix combattants. Je me charge donc d'étouffer la rumeur au plus vite. Je communique l'information aux filles et à Kélian pour ne pas perdre de temps.

A la surprise générale Tondu l'emporte contre Arack. Le combat fut serré tout du long mais Tondu met fin à la confrontation par une prise de l'ours stupéfiante : il serre son adversaire contre lui de ses deux bras puissants puis se projette avec violence sur le sol avec l'autre géant entre ses mains. C'est un beau match pour une ouverture. Du coin de l'œil j'aperçois Téaketh qui fait une petite moue de colère. Il espérait très certainement marquer les esprits en remportant le premier combat.

Le deuxième combat va opposer D'lar, un nain, à Xékim, le drakéide. Les deux vont combattre avec des haches. Le combat promet d'être équilibré. Mais, alors que le nain fait le premier pas sur le ring en saluant les spectateurs, des insultes fusent. Des insultes classiques et banales, mais on parle aussi d'assassinat, de meurtriers... Et Bozy qui arrive à ce moment-là avec deux golems. Je ne sais pas si c'était le pire timing ou le meilleur pour arriver mais cela fait taire un peu les insultes.

Je vais rejoindre Kiryni à la table de Natcho. Kiryni est assise sur un des genoux de l'éladrin et lui caresse discrètement la cuisse. Il ne se lève même pas pour m'accueillir mais ce n'est pas par manque de politesse. Je pense qu'il doit avoir une certaine entrave en ce moment-même entre les jambes. Je m'installe donc sur son autre genou. Des regards choqués se portent sur nous. Par pure provocation, et parce que cela me fait envie depuis un moment, je dépose un baiser appuyé sur les lèvres de Kiryni. J'entends un ou deux hoquets d'offense qui m'amuse intérieurement.

Pendant ce temps le drakéide se fait démonter. Il est plein de fureur, dès le début du combat, et cela le dessert complètement. Le nain est somptueux, il humilie son adversaire malgré les insultes et un public plutôt contre lui. Un public qui, à la fin du combat, acclame D'Lar comme il se doit.

C'est au tour de Toryl et Tanny de monter sur le ring. Deux styles complètement opposés. D'un côté un elfe calme et posé, de l'autre une orquesse emportée qui joue les nombreux fans déjà acquis qui sont venus l'encourager.

Malheureusement, l'orquesse n'est pas à la hauteur de son adversaire et les fans de Tanny commencent à s'agiter. Je regarde dans la direction de Camargo. Il a l'air très en colère. J'apprends, plus tard dans la soirée, que deux de ses cousines, embauchées pour assurer la sécurité, sont venues en fait pour encourager Tanny et ont mis le feu aux poudres quand celle-ci a commencé à perdre. Heureusement Argus intervient et hausse la voix. Ce qui suffit amplement à calmer la situation. Malgré son attitude souvent en retrait, il possède un talent à commander et donner des ordres non négligeable. Un instant je crois voir Karyssa s'entretenir avec Argus. Mais mon regard est aussitôt attiré par Camargo qui sort de la mêlée en trainant deux jeunes orqueses par les cheveux et les met dehors.

Finalement c'est Tanny qui remporte le combat. Portée par les acclamations de la foule elle a su renverser la balance. De plus il semble que Toryl, par retenue, ne s'est pas montré aussi bon qu'il aurait dû.

Téaketh abandonne un peu sa petite troupe de flagorneurs et se concentre un peu plus sur les combats. Le bilan n'est pas à son avantage pour l'instant. De plus l'écurie de son rival entre en jeu avec l'éladrin du nom d'Iseth. Elle sera opposée à Inouak, une elfe des neiges. Daendrin se rapproche du ring. Il va encourager sa poulaine. Le combat promet d'être beau avec deux combattantes rapides aux lames courtes et affûtées. J'ai cru comprendre qu'Iseth était le gros espoir de Daendrin pour remporter un combat contre son ennemi juré Téaketh. L'heure de vérité approche.

CONFRONTATIONS IMPRÉVUES

Alors qu'Inouak et Iseth commence à se tourner autour, une certaine accalmie gagne les lieux. Kélian, vigilant à ce genre de petits soucis, en profite pour relancer les musiciens et faire remonter l'ambiance. Pour ma part je quitte un peu Natcho et Kiryni pour demander aux filles sexy, engagées pour miner des combats sensuels dans la partie cabaret, d'entrer en scène. Mais le temps que je fasse cela le noble éladrin et ma douce femme-chat ont disparus.

Du côté du ring, même si les spectateurs sont moins nombreux, ceux-ci sont scotchés au combat, comme hypnotisés. Et, malgré les efforts de Daendrin, Iseth se prend une cuisante défaite face à l'expérience d'Inouak. Je suis navrée pour Daendrin qui me semble être un type sympathique mais peut-être y a-t-il encore moyen que son autre gladiateur crée la surprise.

C'est au tour d'un solide marin, Mael, d'entrer en piste. Il est opposé à Alam, un maître d'armes qui s'empare d'un sabre similaire à celui du marin.

Pour ma part je boude un peu à la table de Natcho, qui revient un petit quart d'heure après sa sortie de table avec Kiryni à ses côtés. Celle-ci s'essuie les lèvres avec ses doigts. Quelle garce de ne pas m'avoir invitée à la rejoindre. De retour à table elle prétexte que je m'étais absentée à ce moment-là. Je ne suis pas convaincue par son explication et mon regard suffit à le faire comprendre.

Mais avant que je pose des questions à Kiryni, une bagarre éclate entre deux éladrins censées faire un show sexy. Elles sont vraiment en train de se foutre sur la gueule. Kiryni vient avec moi et nous allons les séparer.

Tout cela semble issu d'une histoire passée entre les deux jeunes femmes. On les écarte de la scène et deux autres nanas viennent aussitôt prendre la place pour assurer le spectacle. En arrière-plan Oni et ses musiciens se préparent.

Une fois à l'écart je commence à m'occuper des deux éladrins et passer de l'eau sur les petites blessures qu'elles se sont infligées. Pas question de les rendre dans de sales états aux bordels qui les ont mises à notre disposition pour la soirée.

Je fais mine de faire la tête à Kiryni pour qu'elle s'occupe un peu de moi. Et ça marche plutôt bien. Elle se place derrière moi et dépose quelques baisers dans mon cou. Puis elle glisse un de ses bras sous ma robe. Je ne peux m'empêcher de pousser un hoquet de surprise au moment où sa main glisse dans ma culotte. Ses doigts commencent à jouer avec mon sexe. Je jette un regard inquiet aux alentours pour vérifier que personne ne nous observe. Rassurée je me laisse doigter un petit moment puis je lui demande de se retirer. Elle le fait, sans trop se presser.

Je me retourne vers Kiryni. Elle est en train de sucer ses doigts en souriant et me regarde d'un air malicieux. Le rouge me monte aux joues à une vitesse stupéfiante. Kiryni pousse un petit rire et je dévie aussitôt le sujet. Je l'interroge sur Natcho et je lui demande s'il se méfie de nous. Elle m'affirme qu'il ne se doute de rien et qu'il est juste un peu vexé de sa « prestation » pas à la hauteur de ses espérances. Je suis sûre que nous créerons une occasion pour qu'il se rachète.

Puis, toujours pour éviter de montrer ma gêne, qui ne cesse d'amuser Kiryni, je lui demande si elle a vu un bel objet qui lui plairait. Elle me taquine sur le fait que je devrai porter l'objet à cause de mon pacte de l'Ombre. Cependant elle sait bien que je suis généreuse avec elle et qu'une fois le bijou modifié par mes soins, il sera pour elle. Elle me désigne une notable habillée d'une magnifique robe rouge et qui porte une belle broche sur son vêtement : un objet en or en forme de larme au centre duquel de petits diamants et rubis dessinent un oiseau, très probablement un phénix. Un bijou en effet splendide. Ma belle complice a vraiment l'œil pour repérer de tels trésors.

Du côté du ring Alam a la maîtrise totale du combat. Il place un coup d'une rapidité stupéfiante qui trace un sillon sanglant sur la joue de Mael. Des éclaboussures de sang tombent sur une femme de l'assemblée qui s'écroule à la vue de celles-ci. Des blagues fussent et les applaudissements retentissent alors qu'Alam l'emporte par sept touches contre trois. Cependant le maître d'armes semble déçu par un combat qui n'était pas à sa hauteur.

Alors que j'entends le nom du vainqueur être proclamé, je me tourne vers la table où se trouve Téaketh... mais celui-ci n'est plus là. Je tourne la tête pour savoir où il est mais peine perdue. Le prochain combat est annoncé. Il va opposer Aelstus à Zi. Cette dernière présente de nombreux bleus sur le corps et le visage. Sûrement les résultats d'un mauvais traitement. J'aperçois Daendrin qui me lance : « C'est du Téaketh ! Pas très recommandable je vous disais ». Je hoche la tête d'approbation mais mon regard est déjà ailleurs.

Je me dirige vers la notable que m'a désignée Kiryni et qui porte la superbe broche en diamants et rubis. Mais, pour une raison inconnue, celle-ci se retourne pilepoil au moment où j'approche mes mains pour la délester de son bien. Je tape alors par mégarde dans une serveuse qui marche sur le pied d'un client. Celui-ci se lève d'un bond et envoie voler en l'air le plateau qu'elle porte. Une chope de bière vient s'écraser sur la table de Bozy et éclabousse le nain. Oni s'arrête aussitôt de chanter et ses musiciens de jouer. Un silence tombe sur l'assemblée alors que Bozy se lève lentement, le regard noir. Il prend une longue inspiration pour se calmer.

J'entends un raclement de gorge. Je me retourne vers la notable et je m'aperçois que j'ai les mains posées sur ses seins ; une sacrée paire d'ailleurs. Elle hausse un sourcil et fait une moue peu commode. Je lui lance un sourire charmeur et je retire mes mains de sa poitrine. La contrariété fait aussitôt place à la surprise sur son visage et, alors que mon regard se baisse pour éviter de lui montrer la pointe de désir qui m'envahit, je la vois me sourire. Elle remet sa robe bien en place à côté de son mari qui prête attention uniquement à Bozy.

Bozy est debout. Tout d'un coup une insulte fuse d'où je ne sais où. Une pique bien vile qui part de nulle part. Sûrement l'œuvre d'un pacte du Soleil. Des éclats de rire animent alors toute la salle. Bozy est seul au milieu de toutes ces moqueries. Pour le coup j'ai de la peine pour lui. Le golem de Bozy tourne sur lui-même et son regard s'arrête sur quelqu'un dissimulé derrière un pilier : Téaketh. Bozy s'avance d'un bon pas vers lui. Oni s'enfuit alors et je lui cours après. Le nain et l'éladrin vont régler leurs différends.

Je réussis à retrouver Oni en train de sangloter dans une réserve. Je m'agenouille à ses pieds et je pose mes mains sur les siennes pour la rassurer. Elle finit par arrêter de pleurer et commence à se confier à moi. Je comprends alors qu'elle a été abusée par Téaketh. Ce type est un vrai psychopathe et elle a très mal vécu cette histoire. Elle est persuadée qu'il est là pour la récupérer et que le championnat de gladiateurs n'a aucun intérêt pour lui. Après sa confidence, je la sens un peu plus sereine. Ma présence semble la calmer, et elle sait que je ne lui ferai aucun mal. J'en profite pour lui suggérer de faire un pied-de-nez à Téaketh, de remonter sur scène et de lui montrer à quel point elle est forte. Elle hésite un moment et elle me regarde dans les yeux.

Mon regard reste déterminé pour lui assurer qu'il s'agit de la chose à faire.

Quelques instants plus tard Oni remonte sur la scène. Téaketh commence à émettre un ricanement mais il est tout de suite soufflé par la voix d'Oni qui s'élève telle une tempête. Toutes les conversations sont réduites au silence par la voix puissante qui s'extrait de la gorge d'Oni. Bozy est hypnotisé par la chanteuse éladrine, et l'assistance subjuguée par la beauté du concert. Certaines personnes ont même la larme qui leur monte à l'œil. C'est d'une telle beauté...

Aelstus remporte la victoire du côté des combats alors qu'Oni regagne sa liberté sur elle-même. Le non-mort a pourtant retenu ses coups comme s'il voulait laisser une chance à la jeune éladrine pleine de fureur de gagner. Il gagne sans frimer. Sans rester pour les acclamations du public. Une victoire sobre, presque décevante pour les spectateurs.

Le combat Daeshel contre Drulyan, deux techniciens de la lutte, débute et Argus vient m'informer qu'il y a un problème avec quelques filles des autres établissements. Elles ont entraîné quelques clients dans les chambres et tentent de se faire quelques petits extras. Du coup il manque vraiment du monde en bas pour assurer le service. Je monte à l'étage, furieuse et j'attends que les filles sortent des chambres pour ne pas nuire aux clients. Les trois premières à sortir se voient confisquer leur argent et sont virées du Minou Bleu histoire de passer l'envie aux filles extérieures de tenter de m'abuser. Il ne va pas être simple de gérer les relations avec les autres bordels après ces incidents. En même temps se sont leurs filles qui sont en tort et pourtant je n'ai pas été radine sur la paie de leurs prestations exceptionnelles.

Quand je redescends en bas Daeshel l'a remporté contre Drulyan. Le beau black de deux mètres et la belle humaine à la souplesse impressionnante devait être un beau spectacle. Je suis navrée d'avoir manqué ce combat qui m'intéressait, plus pour l'esthétique des deux gladiateurs, je l'avoue, que pour la lutte. Je ne suis pas une fana de violence, loin de là.

Alors que le combat de Davae contre Adaise se prépare, j'apprends qu'il y aura un onzième combat. Un golem de Bozy affrontera un adversaire choisit par Téaketh. Ce type est complètement dément. Comment quelqu'un pourrait tenir tête à une telle créature ? Quel sale coup peut-il bien avoir en réserve ?

La soirée est loin d'être terminée et il me reste bien des choses à faire. Certaines sûrement agréables, comme ces orgies sexuelles que je dois encore aux démons pour les utilisations de mon pacte du Feu, et d'autres bien moins, comme le fait de contrer Téaketh et d'empêcher que les événements ne dégénèrent avec Bozy.

DERNIERS COMBATS

Le combat Davae contre Adaise va bientôt commencer. Davae est un orque esclave. Il est torse nu avec un collier de fer autour du cou. Son adversaire est un autre membre de sa race mais féminin : Adaise. Contrairement à Davae qui est un orque goliath, Adaise est une orque noire. Elle est presque entièrement tatouée de motifs floraux et de poissons. Des décorations corporelles plutôt inhabituelles.

Mais, alors que ce combat de lutte commence, les lumières s'affaiblissent soudainement. Toutes les conversations se taisent peu à peu et la porte du Minou Bleu s'ouvre. Un type étrange à la peau blanche rentre. Il a un croissant de lune bleu sur le front. Derrière lui s'avance un jeune garçon d'une dizaine d'années entièrement nu et surtout complètement bleu. Cinq femmes aux allures étranges suivent le mystérieux duo. Les lumières resplendissent alors de nouveau après leur entrée.

Kélian vient m'informer, après avoir pris la commande des nouveaux arrivants, que le type bizarre avec la lune bleue sait exactement où se trouve les bouteilles qu'il désire... Il veut me dire par là que l'étrange type a donné à Kélian la description de la place exacte de chaque bouteille dans les étagères. Si sa prescience lui sert à acheter de bonnes bouteilles, ce type doit vraiment s'ennuyer ferme.

J'interroge Natcho sur le gamin à la peau bleu. Lui ne voit absolument pas qui cela peut bien être. Par contre Kiryni est persuadée qu'il s'agit de l'Enfant Bleu, un prince démoniaque. Je ne peux m'empêcher de penser qu'ils sont insipides ces démons, ils ont des noms qui frisent l'absence absolue d'imagination et leurs pouvoirs servent à s'acheter du vin. Je comprends qu'ils aient tant besoin des mortels finalement.

Je vais tout de même faire un tour du côté des nouveaux arrivants. Je me présente. Le type au croissant de lune sur le crâne dit s'appeler Tiarn, le « maître des chaînes » de « son Seigneur ». Par « Seigneur » il désigne du regard l'enfant à la peau bleue installé à côté de lui. Celui-ci ne décroche pas un mot. Juste un bref hochement de tête pour me saluer.

Alors que je m'éloigne de la table, l'écurie de Téaketh remporte le combat. La lutte ne s'est vraiment pas jouée à grand-chose. Mais c'est sans prendre un grand plaisir que Davae quitte le ring, comme si ce championnat l'indiffère complètement. C'est alors à Maézac et Konen d'entrer sur la piste. L'homme-lion est vraiment fascinant. Il est sûr de lui et joue la frime à fond. Sa beauté exotique est assez plaisante à admirer. En face de lui le jeune humain aux couteaux ne semble pas du tout faire le poids.

Pourtant il joue avec ses armes avec insouciance et déshabille l'homme-lion du regard... Serait-il attiré par lui ?

Des rumeurs circulent sur Daendrin et ses piètres talents de maître d'écurie. Ce qui fait monter la côte de Jok-Sé en flèche. Je m'en vais donc parier sur Craen avant que le combat se lance, une victoire de sa part pourrait s'avérer très rentable.

J'aperçois Téaketh qui est de retour dans sa loge. Il semble d'une humeur bien sombre et discute avec son maître d'armes, le démon incarné, si je me souviens bien de ce que m'a dit Daendrin sur lui. Du coup je bois ma potion d'invisibilité pour aller les espionner. J'apprends donc que c'est Caïvah, le démon incarné, qui va combattre le golem. Il semble très confiant bien qu'il fasse quelques critiques à Téaketh sur son manque de prudence. Caïvah se permet même un commentaire désobligeant sur Oni qui fait monter Téaketh sur ses grands chevaux. Il s'insurge contre un tel mépris et se défend d'être toujours amoureux d'elle. Mais difficile de percer la vérité tant les traits du maître d'écurie sont inertes. Je ne reste pas trop malgré l'intérêt que pourraient présenter les conversations à venir. Je dois voir Daendrin avant que le combat de son seul gladiateur encore en lice commence.

Quand je le rejoins dans la pièce où il a entraîné son gladiateur il est en train de peindre tout un tas de motifs divers et variés sur le corps de Craen. Il lui assure que cela va le protéger contre les coups et surtout contre Jok-Sé. Je ne sais pas si Daendrin est dans son état habituel. Je n'espère pas car sinon cet homme-loup est vraiment dingue. Je propose la potion de force du colosse que j'ai fabriqué à Daendrin pour assurer la victoire de Craen. Cependant je lui annonce que cela aura un coût. Je compte bien monter un lieu de spectacles où des combats de gladiateurs se dérouleront de temps à autre et je souhaiterai qu'il entraîne l'écurie du Minou Bleu, ou la sienne et la mettre au service de l'établissement, cela m'est bien égal. Il a l'air d'accord, enfin autant que peut l'être quelqu'un dans son état de stress.

Je reviens du côté du ring. Et j'ai la chance d'assister à l'humiliante défaite de Maezax. Dommage car j'aimais bien son style, mais Konen l'a vraiment défiguré. En effet, quand le combat se termine, la tête de l'homme-lion est à moitié tondue. Alors que Konen sort de la piste sous les applaudissements, je remarque un regard complice entre lui et Aelstus. Puis je vois ce dernier faire un signe à une cliente qui monte aussitôt à l'étage. Quel étrange ballet...

Jok-Sé et Craen sont en place pour le dernier combat du championnat. Cependant, alors que Maezax sort du ring, une partie des protections fixées pour préserver les spectateurs se décroche. Le combat s'en retrouve retarder. Une aubaine (quelque part) pour moi. Je me dirige vers les étages alors que Daendrin et son poulain se préparent pour une épreuve bien difficile.

DÉFAITES TOTALES

Alors que le combat entre Craen et Jok-Sé est retardé, je remarque une certaine nervosité chez Aelstus. Du coup je vais interroger Kélian sur la jeune femme qui est montée à l'étage après un signe du non-mort. Kélian m'assure ne pas avoir remarqué cet étrange ballet mais il est certain que la femme que je lui décris n'a pas pris de chambre. Pourquoi est-elle en haut dans ce cas ? Je vais aller jeter un p'tit coup d'œil.

A l'étage j'aperçois un type à la fenêtre en train de fumer. Il possède une superbe lame à la ceinture. Je vais lui demander si tout va bien. L'homme se montre poli mais s'éclipse très vite vers une chambre. Je vais discrètement coller mon oreille à la porte. Plusieurs voix se font entendre dont celle d'une femme. On dirait des incantations ou quelque chose du genre... Ce n'est pas rassurant.

J'utilise mon pacte de l'ombre pour regarder à travers la porte et éventuellement entrer si la situation le permet. Malheureusement il y a un type qui se tient juste à côté de la porte, un non-mort. Il y a au moins trois autres personnes dans la pièce dont une nana qui parle en démoniaque. Je n'y connais pas grand-chose mais je sais reconnaître cette langue si singulière. Je suis désormais certaine que ces types sont en train de préparer un rituel. Il faut que je trouve Kiryni au plus vite.

Une fois de retour en bas je constate que Kiryni a pris les devants pour que le show continue. Alors que le ring est en train d'être réparé elle se livre à une danse endiablée au cœur de l'arène. C'est un spectacle fascinant. Malheureusement le temps me manque pour m'installer et regarder le spectacle, en plus j'ai vraiment besoin d'elle. Je fais de grands signes dans sa direction mais cela n'a aucun effet. Transportée par la danse et le pacte du sauvage qu'elle a certainement activé, elle ne me voit pas. J'utilise donc les effets magiques de ma robe pour capter son regard.

Après l'utilisation remarquée des capacités magiques de mes atours, je fais sortir Kiryni de la scène improvisée. Pas mal de spectateurs semblent mécontents et une certaine frustration s'empare d'eux. J'en suis navrée, d'autant que j'aurai mille fois préféré mater le spectacle avec eux. Luna, une jolie elfette qui travaille au Minou Bleu, et une excellente danseuse, prend le relais de Kiryni. Même si la foule n'est pas ravie de ce changement, au moins cela les occupera le temps que le combat Craen contre Jok-Sé débute.

Je file à l'étage avec Kiryni. J'ai besoin de ses conseils pour comprendre quel rituel préparent en secret les individus que j'ai surpris.

Mais Kiryni semble exténuée et s'en va chercher Camarguo pour pénétrer dans la chambre en question avec moi. J'ai l'impression que Kiryni est déçue de s'occuper de ce nouvel incident. Cela m'attriste un peu mais j'ai d'autres choses urgentes à régler. Il sera toujours temps plus tard de se faire pardonner pour la danse qui fut interrompue.

Je pénètre donc quelques instants plus tard dans la chambre en question avec l'impressionnant Camarguo sur les talons. Le non-mort de l'entrée tente de bloquer le passage mais la puissante main de l'orque noir se pose sur la porte et repousse le type sans difficulté. S'en suit une petite explication avec les ritualistes. Ils m'assurent que cela ne portera en aucun cas préjudice à mon établissement et que les personnes qui subiront les effets de ce rituel n'en souffriront pas, bien au contraire. Puis l'un d'eux m'affirme qu'un ami lui avait assuré que la tenue du rituel ne poserait aucun souci. L'ami en question n'est autre qu'Urzarafath, le démon que Kiryni invoque souvent et auquel nous devons un service. Un service qu'il a visiblement tenté de dissimuler pour pouvoir bénéficier plusieurs fois du privilège de faire intervenir des gens au Minou Bleu sans qu'ils ne soient inquiétés. Quel salopard de magouilleur !

Je laisse donc les ritualistes tranquilles. De toute façon ce n'est pas comme si j'avais vraiment le choix si je veux honorer le pacte passé avec Urzarafath.

En bas le combat de Jok-Sé contre Craen déchaîne la foule. Les paris sont énormes. Tout le monde s'est rué sur cette dernière occasion. Officiellement du moins, car il est certain que des paris sur le combat du golem se traitent dans l'ombre. Craen, à mon grand étonnement, domine largement le combat. Il a l'air comme transporté par la foule, les acclamations... et peut-être les potions. Tout d'un coup il choppe son adversaire par la taille. Un craquement sinistre se produit. Mais Craen est ailleurs. Il continue sa prise et Jok-Sé beugle un affreux cri de douleur avant de s'écouler au sol, inconscient.

C'est le drame ! Jamais je n'aurai imaginé que les choses aillent si loin. Jok-Sé n'est probablement pas mort mais dans quel état peut-il bien être après une telle prise... renforcée par la potion que j'ai donnée à Daendrin... Je fais venir des soigneurs de toutes urgences pour qu'ils s'occupent du gladiateur de Téaketh.

Téaketh fait immédiatement appel à Albert et à moi. Il exige des explications et affirme que le combat était truqué. Il est furieux que le dernier combat de la soirée se termine ainsi et commence à me menacer. Je lui rétorque que ces menaces envers tout le monde commencent à m'agacer et que, grâce à lui, le combat Craen contre Jok-Sé n'est pas le dernier combat. Je lui fais un clin d'œil bien appuyé qui semble l'énerver.

Mais il sait que j'ai raison et pour calmer encore un peu le jeu je lui propose de rejouer ce dernier match du championnat quand son champion sera remis sur pieds. Il pourra alors prendre sa revanche ou s'incliner. Le dernier combat s'organise. Bozy arrive avec un de ses golems et Caïva monte sur le ring avec une certaine assurance.

Tout d'un coup les lumières brillent d'un éclat plus fort et six claquements se font entendre. Je remarque alors les ritualistes dans l'assemblée, une jolie éladrine, Konen et Aelstus couverts de peintures. C'est eux qui viennent juste de briser quelque chose entre leurs doigts. Immédiatement après cinq combattants de Téaketh quittent les lieux. L'éladrin chef d'écurie regarde partir ses esclaves gladiateurs d'un air médusé. Zy, Davae, Drulyan, Toryl et Arack viennent d'être libérés de la magie démoniaque qui les forçait à rester en esclavage, ainsi que le soigneur de Téaketh. C'était donc cela la finalité du rituel qui se déroulait à l'étage. Finalement tout se termine mal pour Téaketh.

D'autant que, juste après, Caïva s'apprête à effectuer une prise pour projeter le golem. Mais au moment même où il touche la surface noire de l'argile enchanté, il pousse un cri d'horreur et le golem lui explose le crâne comme un melon trop mûr. C'est écœurant. Mais comment peut-on se débarrasser si facilement d'un démon incarné ? Quelqu'un tire sur ma robe. Je me retourne. C'est l'Enfant Bleu. Il me dit :

« Vous comprenez pourquoi on a besoin de vous pour découvrir le secret des golems ? »

LA FIN D'UNE SOIRÉE MOUVEMENTÉE

Alors que les spectateurs commencent à vider les lieux après une soirée riche en événements (presque un peu trop pour mes nerfs qui furent mis à rude épreuve à de nombreuses reprises) mon regard s'attarde quelques temps sur Téaketh. Il est complètement abattu. Plus rien à voir avec l'éladrin sûr de lui et prenant tout le monde de haut. Mais dans son regard il y a quelque chose d'inquiétant, une lueur de colère noire.

Je m'en vais voir Bozy pour lui affirmer qu'il n'est pas question que mon établissement devienne un lieu où l'on règle ses comptes. Bozy est désolé pour tout ce qui s'est produit ce soir et semble très surpris de la victoire de son golem, du moins de cette manière. Je me demande s'il pèse à sa juste valeur la menace que ses golems font planer sur la paix du domaine.

Je vois Oni qui s'en va au bras du nain pour un diner en tête-à-tête dans un restaurant chic de Soledad. Oni semble s'être éprise du nain surtout que je finis par apprendre que ce n'est pas la première fois que Bozy invite l'étrange chanteuse éladrine. J'espère juste que Bozy n'est pas le monstre qu'il semble être derrière son apparence d'artisan aux talents extraordinaires.

Quant à Albert il est très satisfait de la soirée. Je commence à émettre l'idée de championnats réguliers. L'idée l'emballa peu car il se fait vieux et les sommes pariées ne sont pas toujours simples à récupérer. Il veut bien travailler pour le Minou Bleu et organiser les combats de gladiateurs mais il ne veut plus s'occuper des paris. Il affirme que cela nécessite quelqu'un de plus jeune et de plus énergique que lui. Par contre pour bosser pour moi il veut des assurances sur sa protection, sa retraite et une assurance santé. Il me semble bien exigeant mais en même temps il connaît bien le milieu. Argus se chargera de tout cela avec Albert.

Un peu par hasard je tombe sur Aelstus et la ritualiste qui a mené le rituel pour la libération des esclaves de Téaketh et son soigneur, Jear. La ritualiste, une humaine, se présente sous le nom de Nalya. Elle m'explique un peu la situation car elle sent bien que je n'ai pas apprécié les petites cachotteries menées dans mon établissement. Le rituel a été commandité par Feth Zeandran, le fameux non-mort membre du Conseil des Pirates. Il s'agit d'une vengeance contre le maître gladiateur qui sert le principal ennemi de Zeandran : le gouverneur Raelven. Nalya était assistée par trois autres ritualistes dont Siska, la très belle éladrine que j'ai remarquée dans la foule à l'approche du combat de Caïva contre le golem. Aeltus et Konen étaient là aussi pour s'assurer que le rituel se passe bien. Tous sont des membres de l'équipage étendu de l'Asphodèle, le navire de Zeandran. Konen et Aeltus sont quant à eux des lieutenants assez importants.

Après ces quelques éclaircissements et une petite pause, je m'en vais rejoindre Kiryni et Natcho. Celui-ci doit rentrer dans quelques jours du côté de Ciego De Avila. Il est certain qu'il sert le Royaume en tant que noble et peut être mobilisé pour des opérations militaires mais son côté romanesque peut vite le pousser à jouer de notre côté. Serait-il prêt à être un agent secret pour nous ? Je crois que quelques nuits en compagnie de Kiryni et moi pourraient bien le faire basculer dans notre camp. Tant qu'on ne joue pas trop avec son influence car il n'a pas forcément des appuis politiques très importants vu son mode de vie. Je lui apprends les menaces de Téaketh contre moi, ainsi que celles portées contre Oni. Cela semble sincèrement le choquer. Peut-être Téaketh n'était-il pas vraiment l'homme qu'il imaginait.

Kiryini me fait un petit clin d'œil pour me signifier qu'il serait temps de passer à autre chose. Nous entraînonn toutes les deux Natcho vers ma chambre en riant. En effet Natcho a à peine le temps de s'excuser auprès de ses amis tellement nous l'avons pris de court. Un défaut dont il n'arrive pas à se défaire vis-à-vis du duo que je forme avec Kiryini. S'en suit une belle partie de jambes en l'air à trois, bien plus longue que la première qui fut des plus frustrantes. Natcho ne s'en doute pas mais Kiryini et moi nous nous excusons, à notre manière, de la petite crasse que nous lui avons jouée à Caïbo. Et nous ne lésinons pas.

GESTION DE DOMAINE 2

Un politicien de Ciego De Avila nous informe que le Narval Aguicheur doit faire face à quelques difficultés et qu'il serait bon d'agir.

Nous commandons la construction d'un bâtiment juste à côté du Minou Bleu, en rachetant un édifice attenant, pour créer un lieu de spectacles. Une fois par mois ce lieu servira à organiser des rencontres des gladiateurs. Le reste du temps des spectacles y seront présentés, dont des spectacles érotiques.

Daendrin va fonder son école de gladiateurs et monter une écurie de gladiateurs. Il sera chargé d'organiser les tournois de la salle de spectacles du Minou Bleu.

Nous organisons une protection pour le Narval Aguicheur en faisant appel à nos contacts sur Ciego De Avila. Mais il sera peut-être nécessaire de se rendre sur place.

Nous commençons la collecte d'informations sur les golems magiques de Bozy dans le but de découvrir une piste pour le compte d'Urzarafath et s'assurer de la protection du crâne de cristal.

Kélian va rechercher des informations sur l'étrange phénomène dont il a été la « victime » sur l'île de la pirate Annacoana.

Nous travaillons à renforcer la position du Minou Bleu vis-à-vis des concurrents sur Soledad.

NUITS BRÛLANTES

Les quelques jours avant le départ de Natcho pour Ciego De Avila sont des plus agréables. Le comte s'évertue à nous combler de plaisir, Kiryni et moi, car il semble se reprocher la première fois avec nous deux : un plan à trois qui ne fut pas des plus brillants. Bien sûr je m'abstiens de lui révéler qu'il n'est pas vraiment responsable de cette nuit où nos ébats furent rapides. Comme ça il se démène encore plus pour nous faire jouir. Et il a un réel talent pour ça, en plus d'être physiquement très bien fait.

Cependant, avant le départ de Natcho, Kiryni m'entraîne dans une soirée plutôt huppée de Soledad, dans le but d'y honorer mon pacte du feu. Car la plupart des gens s'imaginent que les nobles et bourgeois se contentent de soirées mondaines des plus ennuyeuses où l'on parle de politique et d'affaires. Mais ils organisent aussi des festivités bien plus débridées et n'hésitent pas à faire venir quelques jolies jeunes femmes pour réchauffer encore plus l'ambiance.

Je vais donc à une de ces fêtes en compagnie de Kiryni. Tout le monde est masqué. Pour ma part je n'ai pas apporté mon dragonnet et je porte un masque, mais je me demande comment Kiryni, une femme-chat au pelage bleu, malgré son masque, fait pour ne pas être identifiée à coup sûr. Disons que j' imagine que personne n'osera lui dire : « Je vous ai vu à la soirée d'hier, non ? ». Cela reviendrait à se dénoncer à coup sûr en même temps.

Comme j'ai à me faire pardonner d'avoir un peu bousculé Kiryni à la soirée du championnat de gladiateurs, c'est elle qui mène entièrement le jeu ce soir. Et j'ai vu à son petit sourire, quand je lui ai annoncé que je me plierai à tous ses désirs, elle avait déjà une idée derrière la tête. Cela ne m'inquiète pas cependant. Je sais que Kiryni a des sentiments forts pour moi et qu'elle veillera à ne pas me mettre dans une situation humiliante ou dégoûtante.

Pourtant j'étais loin de me douter dans quelle débauche de luxe Kiryni allait m'entraîner. Un soir, nous nous rendons à une soirée organisée par de riches marchands de la ville. La première partie de la soirée est un repas luxueux et délicieux. Je profite un peu trop des alcools délicieusement fruités qui sont apportés par une flopée de serviteurs. Et c'est ainsi que je me lance sans retenue dans la deuxième partie de la soirée, désinhibée, sans être ivre au point de faire n'importe quoi.

Et c'est ainsi que débute le jeu pervers de Kiryni. Elle abaisse le haut de ma robe, relève le bas, retire ma culotte et m'installe sur le rebord d'une table à la nappe soyeuse, avant d'inviter un homme à mon goût à me baiser.

Protégée par le déguisement de mon masque et débridée par les effets de l'alcool, je me laisse aller à ce jeu sans retenue. Kiryni me caresse et m'embrasse pendant tout l'acte sexuel.

Plus tard je me retrouve à sucer un gars pendant que Kiryni se livre au même plaisir sur mon entrejambe. Puis sur un canapé je me fais de nouveau baiser par un jeune homme pendant que le sexe d'un autre fait des va-et-vient dans ma bouche. Kiryni matie alors le spectacle et se masturbe dans son fauteuil. A la fin de cette soirée de débauche, Kiryni me fait même découvrir une autre forme de sexe. Une nana avec un « sexe » en cuir accroché à la taille me saute avec entrain et énergie pendant que ma langue fait jouir ma douce femme-chat.

De retour au Minou Bleu, Kiryni vient partager mon lit. Mais, épuisée par la folle soirée, elle s'endort aussitôt. Pour ma part quelques questions trottent dans ma tête et m'empêchent de trouver le sommeil. Je suis allée très loin ce soir... Trop loin ? J'ai fait cela pour honorer mon pacte du feu. Mais l'aurais-je fais sans être légèrement alcoolisée ou sans Kiryni ? Suis-je allée aussi loin juste pour elle ? Finalement toutes ces questions n'ont aucune importance. J'ai pris du plaisir dans ses moments libertins et je ne sais juste pas comment l'assumer. J'entoure Kiryni avec mes bras et je finis par trouver le sommeil, bercée par le léger ronronnement qui émane d'elle.

Le lendemain, Natcho repart pour Ciego De Avila. Le jeune noble éladrin semble déçu de repartir si vite, d'autant qu'il n'a pas passé la nuit d'hier avec Kiryni et moi. S'il savait ce que nous avons fait d'ailleurs, je me demande comment il le prendrait. Mais il n'a pas tout perdu. Ma belle beauté au pelage bleuté et moi offrons une délicieuse gâterie à Natcho. C'est amusant de voir à quel point cela le met dans tous ses états. Puis notre bel étalon s'envole pour Ciego.

Quelques jours plus tard je découvre la propriété des Corguil. Leïla m'a en effet invitée à prendre le thé avec elle. Nous discutons de la vie qu'elle mène sur Soledad et de la mienne au Minou Bleu. Elle s'interroge beaucoup sur le pourquoi d'avoir monté un tel établissement tandis que je me demande pourquoi elle a épousé un homme aussi absent, et pas particulièrement séduisant d'après mes souvenirs quelques peu confus de notre rencontre au Minou Bleu. Peut-être pour des raisons assez évidentes finalement : l'argent que ça rapporte et la tranquillité que cela procure à Leïla.

Je lui confie que j'ai trouvé plein d'avantages à la vie que je mène comme dirigeante d'établissements de plaisirs luxueux. Par contre, de son côté, à part avoir beaucoup de temps pour elle, Leïla s'ennuie fermement. Elle semble voir en moi quelqu'un qui peut briser cet ennui qui s'est emparé de son existence. Si seulement je savais comment m'y prendre avec elle...

Quand je ressors de la propriété des Corguil, je ne suis pas très fière de moi. D'une part je n'ai pas spécialement usé de mon charme pour tenter de la séduire, ou du moins de lui donner à voir que j'étais prête à établir une relation avec elle, même si cela ne devait rester que sur le plan de l'amitié. Et, alors que je regarde la superbe broche en forme de phénix que je viens de lui dérober, le plaisir d'avoir un tel objet entre les mains est occulté par le fait d'avoir abusé de sa confiance.

Cependant, à ma grande surprise, dès le lendemain, je reçois une lettre de Leïla qui me demande de la rejoindre chez elle en fin de matinée. Je me presse un peu pour être à l'heure au rendez-vous car le levé matinal ce n'est pas trop mon truc. Une servante m'accueille à la porte de la grande baraque des Corguil. Les deux statues à côté de la porte, qui doivent représenter les ancêtres de la famille, ne sont pas pour calmer mon léger stress. La servante m'amène jusqu'aux jardins et me désigne un endroit du doigt. Je m'y rends sans attendre. Je me retrouve dans un carré entouré de haies aux fleurs bleues. Il y a deux bancs joliment décorés, mais tous les deux vides.

J'entends alors une voix, celle de Leïla, qui me dit : « Par ici ! ». Quelques mètres plus loin je me retrouve au cœur d'un autre carré formé par des haies. Ici les fleurs sont roses et il flotte dans l'air une puissante odeur de chèvrefeuille, un parfum que j'adore. Mais, le plus étonnant, c'est la présence d'une baignoire en bois au centre de cet espace et de Leïla qui s'y prélassait entièrement nue à l'intérieur. Ses impressionnants seins jaillissent de l'eau tels deux îlots. Sa belle chevelure luit sous les rayons du soleil.

Soudainement je réalise qu'elle vient de me répéter une question. Toute confuse je prends le savon, d'où provient la fameuse odeur de chèvrefeuille et je le lui apporte. Elle me demande si j'ai envie de prendre un bain avec elle. Et dire que je me tracassais de savoir comment lui plaire. Elle, le plus simplement du monde, et sans se cacher, me propose de la découvrir de manière plus intime.

Je me déshabille rapidement et je rentre dans le bain avec elle. Nos corps se chevauchent et mon visage se retrouve face au sien. Le rouge lui monte aux joues et elle me lance :

« Je ne sais pas vraiment comment m'y prendre avec une femme »

Pour ma part, depuis que Kiryni partage mon lit de temps à autre, je suis un peu plus à l'aise sur le sujet. Mais je suis loin d'être une experte. Je prends les devants et je lui roule une pelle alors que mes mains se posent doucement sur sa poitrine. Nous n'échangeons que des baisers et des caresses mais je trouve cela déjà très osé pour un deuxième rendez-vous.

Cela devait faire un bon moment que Leïla cherchait une occasion de se lâcher. Par contre le repas du midi, en présence de ses deux enfants, me met mal à l'aise. Mais, après tout, bien des femmes de nobles ont des amants, pourquoi Leïla ne pourrait-elle pas avoir une amante ?

Je passe le reste de l'après-midi à flâner avec Leïla, d'abord en visitant sa demeure et les superbes jardins qui l'entourent, puis en ville où nous faisons quelques achats. Et Leïla ne se prive pas de grand-chose. Elle aurait bien tort d'ailleurs puisque son mari ne semble pas se soucier d'elle, ni de la manière dont elle dépense l'argent de ses affaires.

Le soir, je retourne au Minou Bleu, ravie d'avoir passé une si bonne journée en compagnie de Leïla, bien plus à l'aise à l'idée d'entretenir une relation plus qu'amicale avec moi que je ne le pensais. J'aime bien ce genre de surprises. Par contre j'apprécie beaucoup moins celle apportée par Kiryni. Elle vient me voir alors que je viens juste de m'allonger sur le lit de ma chambre. Elle me tend une lettre qui provient de la Licorne Rouge, un établissement concurrent dont quelques filles sont venues au Minou pour la soirée spéciale avec les gladiateurs.

La patronne, une « ancienne » pirate, Arya, me réclame de l'or pour le fait qu'une des ses filles se soit faite remettre à sa place par mon videur, Camarguo. Pourtant Arya connaît bien les règles et si des filles jouent les connes avec moi je les fais mettre dehors. Et si elles sont assez têtues et idiotes pour vouloir tenir tête à un orque, bah celui-ci ne se laisse pas faire. Je suis vraiment en colère. Je ne comprends pas pourquoi Arya, que je croyais plutôt honnête, se moque ainsi des règles que nous avons installées entre nous.

Je file donc sans plus tarder en direction de la Licorne Rouge en compagnie de Kiryni. La Licorne Rouge est un établissement un brin luxueux, comme le Minou Bleu, mais attire une clientèle différente ; plutôt des pirates dans l'ensemble. Mais pas les pirates crasseux et stupides comme dans les clichés. Non ici on parle plutôt d'aventuriers des mers, d'individus qui ont choisi une vie de hors-la-loi mais pas de pilleurs des flots sans morale. Je suis attendue. Du coup je pénètre très vite dans son bureau situé au troisième et dernier étage de la Licorne Rouge. Arya est une jolie demie-elfe demie-éladrine à la chevelure rousse bouclée et aux grands yeux bleus hypnotisant. Je dis toujours « ancienne » pirate avec des guillemets car Arya ne doit pas être bien vieille. Elle a fait une courte-mais productive- carrière dans la piraterie.

Arya nous offre un verre de liqueur de mangue, une boisson que j'adore mais dont elle n'a jamais voulu me dévoiler son fournisseur. Installée dans le fauteuil, je décolère un peu car son cadeau me fait plaisir

mais je bouillonne encore d'être ici pour résoudre un problème qui n'a pas lieu d'être. Devant le regard noir que je rive sur elle, Arya me fait un grand sourire et m'annonce que la lettre était un pur prétexte pour me faire venir au plus vite. Puis elle m'explique que la véritable raison de ma présence ici est un certain Vérénus. Un riche marchand venu rechercher sa fiancée à Soledad, une jeune femme à la chevelure améthyste du nom d'Everlyn. Un riche marchand et surtout un ancien pirate, auquel Arya doit une petite fortune.

Vérénus n'est pas au courant pour la présence d'Arya à Soledad et s'il commence à mener son enquête sur Everlyn -probablement la même que celle qui travaille pour moi- il va s'intéresser aux bordels de la ville et très il va très certainement découvrir la Licorne Rouge. Le deal est assez simple. J'utilise mes influences auprès des marins pour que Vérénus n'accoste pas à Soledad et j'évite ainsi des soucis qui pourraient toucher une de mes filles. « Gagnante-gagnante » comme dit Arya. Mouais... Arya consent à me donner une caisse de liqueur de mangue quand elle refera son stock en bonus. J'accepte le deal, plus parce par diplomatie que par intérêt financier.

Au moment de partir je l'interroge sur le pourquoi d'envoyer une fausse lettre au Minou Bleu. Elle me répond qu'elle n'a aucune confiance en son messager et qu'elle attend de voir si une rumeur sur une friction entre le Minou Bleu et la Licorne Rouge à propos d'un prêt de filles se fera entendre. Arya est vraiment maline et un brin fourbe.

Je retourne alors au Minou Bleu. Je fais venir Everlyn dans mon bureau pour lui raconter qu'un certain Vérénus la cherche et ainsi vérifier l'histoire d'Arya. Après tout on ne sait jamais à quoi s'en tenir avec des pirates. Everlyn ne le connaît pas vraiment, mais avant d'arriver ici elle a été promise à un homme très riche à qui de nobles éladrins venaient de confier une petite île. Ces mêmes nobles l'ont maintenue prisonnière jusqu'à ce qu'elle s'échappe et prenne un bateau pour Soledad, où elle s'est presque aussitôt engagée au Minou Bleu. Elle ne se souhaite pas trop parler de cette histoire mais Vérénus est bien le nom du type qu'elle devait épouser.

Puis Everlyn commence à pleurer. Elle a peur que des hommes de Vérénus viennent s'emparer d'elle. Je lui assure que ni lui, ni ses hommes, ne débarqueront à Soledad. Je lui propose que sa chambre soit surveillée par Camarguo, ou une des orquesses à son service, mais elle refuse. Elle assure qu'elle se sentirait bien plus en sécurité avec moi. Je sèche ses larmes et je lui assure que je vais faire monter un lit dans ma chambre pour qu'elle puisse dormir sans crainte. Elle acquiesce en refoulant ses larmes puis se lève et quitte la pièce en sifflant. Quand elle arrive à la porte, elle se retourne, me fait un grand sourire et me lance « à ce soir » d'un air joyeux avant de me faire un clin d'œil et de refermer la porte.

Je suis seule assise au bureau. Mon regard se perd sur la porte. Je viens de me faire avoir en beauté. L'histoire à propos de Vérénius est sûrement vraie, c'est juste qu'Everlyn m'a manipulée... pour une nuit dans ma chambre. Mais ce n'est pas pour autant que j'arrive à saisir cette fille. L'a-t-elle fait par espièglerie ou parce qu'elle espère s'envoyer en l'air avec moi ? ... Ou les deux ? Et donc me voilà piégée si je veux savoir la réponse avec une seule chose à faire : tenir ma promesse.

Bien plus tard dans la nuit, alors que moi et Kiryni sommes au lit en train de nous câliner, après que Camarguo ait transporté un lit dans ma chambre -heureusement grande- pour Everlyn, quelqu'un frappe à la porte. C'est Everlyn. Je lui dis d'entrer. Everlyn entre, vêtue d'un long peignoir bleu sombre. Visiblement elle vient de prendre un bain. Je pousse un petit soupir d'incertitude, non pas qu'Everlyn n'est pas attirante, bien au contraire, mais je ne sais pas comment gérer avec Kiryni déjà dans mon lit. D'ailleurs celle-ci semble étouffer un petit rire après mon soupir. Bizarre...

Alors que je me tourne ma tête vers Kiryni pour lui jeter un regard interrogateur, j'aperçois Everlyn, du coin de l'œil, qui tire sur la corde de son peignoir. Je me retourne vers elle. Everlyn est vêtue de bas, d'un porte-jarretelles et d'un bustier terriblement sexy. L'ensemble est de couleur noire et or, des couleurs qui vont très bien avec sa chevelure. Je reste bouche-bée devant la beauté à la chevelure violette bouclée qui se tient devant moi dans une tenue des plus séduisantes. Puis je réalise que Kiryni est en train de pouffer de rire. Elle fait un signe à Everlyn et lui dit « Rejoins-nous ! ». Cette dernière lance un « A l'assaut ! » joyeux et se jette dans mon lit. Elle arrache le drap qui nous couvre Kiryni et moi et le lance à travers la pièce. Puis elle fait la même chose avec ma petite culotte et celle de Kiryni. Avant de nicher sa tête entre mes jambes et me demander : « Je peux ? ».

Je tourne alors la tête vers Kiryni. Je suis complètement dépassée par les événements, mais ce qui est en train de se produire m'excite et me ravit. Kiryni me sourit. Je fais un petit signe de la tête à Everlyn qui commence un cuni des plus délicieux. Kiryni est toujours en train de manquer d'éclater de rire. Je lui demande ce qu'elle a et elle me dit d'attendre, qu'elle va bientôt me révéler ce qui l'amuse tant.

Alors que je suis en train de me faire lécher par Everlyn avec Kiryni nue à côté de moi, on frappe de nouveau à la porte. Merde c'est Leïla ! Je saute hors du lit pour aller attraper ma culotte mais Kiryni m'attrape par les pieds et me tire vers le lit. Et Everlyn en profite pour dire « Entrez ! ». Hein ? « Non ! ». Trop tard, la porte s'ouvre et Leïla se tient debout sur le seuil de la porte dans un déshabillé rouge des plus spectaculaires. J'en avale que bien difficilement ma salive. Kiryni et Everlyn ont même arrêté de rire pour observer Leïla dans sa tenue des plus sensuelles.

« Je pensais pourtant que tu serais ravie de me voir ? », annonce Leïla d'un air faussement boudeur.

Je bafouille une réponse incompréhensible. D'ailleurs je ne sais même plus ce que je voulais dire. La suite ? Une partie à quatre, sensuelle et passionnée, pleine de mots doux, de jeux coquins, de découvertes de corps parfumés et doux, de petites discussions sur nos passions, nos désirs, des caresses. Une partouze comme j'aimerais en faire tous les jours. Alors que Leïla et Everlyn se découvrent l'une l'autre, j'embrasse Kiryni et je lui demande :

« Tu étais au courant.

- Oui, répond-elle avec un grand sourire. Everlyn est venue me voir après ton entrevue avec elle et Leïla s'est pointée au bar alors que tu n'étais pas libre. J'ai conversé un peu avec elle et j'ai découvert qu'elle débutait une relation avec toi. J'ai alors saisi l'occasion. Je lui ai révélé que tu avais un pacte où tu avais obligation de t'adonner à des orgies et que l'une d'elle se produirait dans la soirée. Je l'ai invitée à y participer... et je dois dire qu'elle n'a pas mis beaucoup de temps pour me répondre de manière affirmative. Je crois que je lui ai un peu tapé dans l'œil aussi.

- A qui tu ne fais pas cet effet ?

- Je ne sais pas, avoue-t-elle en riant. Et quand j'ai dit à Leïla « Les petites amies de ma petite amie sont mes petites amies » cela l'a tellement amusé qu'elle se doutait que l'on s'entendrait bien. Et j'avais raison non ? »

Je suis alors le regard de Kiryni. Everlyn est en train de doigter Leïla. La belle blonde est en train de jouir sans retenue. Ses petits cris et ses petits mouvements incontrôlés ne font aucun doute sur le profond plaisir qu'il l'anime. Elle ne simule absolument pas. Je suis enchantée. Kiryni m'embrasse avec passion. J'ai presque envie de ne pas me rendre à Siego. Quelques jours au plumard avec de telles amantes seraient grandioses. Mais bon... La vie ne peut pas être que jouissances.

LES ENNUIS DU NARVAL AGUICHEUR

Nous allons bientôt partir pour Ciego De Avila. Sholva est revenu, ce qui va permettre à Kélian de partir avec nous. Pour ma part je confie le Minou Bleu à Kiryni, une amie en qui j'ai toute confiance. Et un jour, je l'espère, elle viendra visiter Ciego avec moi. Nous embarquons sur l'Étincelant pour un voyage qui devait durer trois semaines si les conditions climatiques sont convenables. Dame Leïla de Corguil a accepté mon invitation et embarque avec sa gouvernante, sa camériste, ses deux enfants et un golem garde du corps : une impressionnante suite.

Bien sûr, pendant le voyage, Leïla partage ma cabine et le voyage n'en est que plus agréable. C'est une femme cultivée et intelligente. Elle a su s'accommoder de la présence rare de son mari pour investir son temps à son enrichissement personnel. Et pas sur le côté financier puisque de ce côté-là c'est juste son mari qui gère. Du coup, outre les moments câlins et les parties de jambes en l'air, que j'apprécie fort, Leïla me raconte sa vie dans l'aristocratie et des potins croustillants sur les personnalités de Soledad mais partage aussi ses goûts raffinés pour de nombreuses formes artistiques.

Après trois bonnes semaines nous sommes en vue de Ciego De Avila. C'est une immense cité. Raelvèn dirige cette ville de plus de cent milles habitants. Il est assisté par les maîtres des huit guildes impériales comme le veulent les lois de cette partie du domaine. Quant au Narval Aguicheur il est installé sur une petite île en face du quartier des plaisirs. Sur cette île, appelée l'île au Lotus, dans la baie des Fleurs, se trouvent une dizaine d'établissements prestigieux et luxueux. Le Narval Aguicheur est constitué de plusieurs étages, chacun situé en retrait par rapport à celui en-dessous. Notre établissement offre ainsi une magnifique vue sur la baie aux Fleurs, surtout depuis les belles terrasses présentes à chaque étage.

La gérante de l'établissement s'appelle Keltiane. C'est une membre de la guilde des houris. Une femme froide et autoritaire qui a une quinzaine de filles sous ses ordres. Elle est grandement assistée par un elfe du nom d'Athil, le chef de la sécurité et son bras droit. Un type fluët mais qui sait commander et diriger. Il y a aussi Orathir, le responsable des spectacles et de l'intendance générale.

Athil, l'elfe fin, vient à notre rencontre alors que nous accostons sur l'îlot. Il semble soulager de me voir, ainsi qu'Argus qu'il connaît un peu.

Il m'annonce que Keltiane a arrêté pour vol, elle aurait pris des bijoux chez de riches nobles chez lesquels elle organise des parties fines et aurait même dérobé un foulard magique appelé le foulard de Zarth, un objet qui appartient à une noble éladrine, dame Dulcimène Zatila Y llaam. Le procès de Keltiane doit commencer bientôt.

Athil m'annonce aussi une autre mauvaise nouvelle. Les filles ne marchent plus autant qu'avant et certaines d'entre elles ont même quitté le Narval, par choix pour certaines, sous la pression pour d'autres. Heureusement le restaurant a le vent en poupe. Il marche du tonnerre grâce à une cuisinière naine talentueuse, Edelcie. Mais rien ne dit qu'elle va rester encore longtemps. Les concurrents lui font du pied et elle songe même à constituer son propre restaurant.

Plus tard, alors que nous dégustons les succulents mets d'Édelcie, nous commençons à discuter du procès. Athil affirme que le magistrat chargé de l'enquête a fait appel à un démon qui a confirmé que c'est bien Keltiane qui a dérobé le foulard de Zarth. Mais peu importe à la vérité qu'elle soit coupable ou innocente, il nous faut la sortir de ce merdier.

Nous commençons à réfléchir à des solutions. Pendant ce temps Kélian va parler avec la cuisinière. Je ne sais pas s'il critique sa cuisine, mais la discussion semble animée. Mais, quand il revient à table, il annonce que la cuisinière exige la chambre d'Argus et cinq personnes spécifiques en cuisine... Dire que Kélian négocie sans avoir le moindre assentiment d'Argus ou de moi. Bah... je m'en moque un peu. De toute façon avons-nous le choix ?

Je donne la liste des cinq personnes à Athil. Il en connaît certaines, et pas franchement en bien... Mais, pour le moment, embaucher des cuistots à la place des filles qui manquent n'est pas idiot. Je charge Kélian de cette mission. Daendrin se propose d'aller voir les établissements concurrents pour mettre au clair l'accapuration de nos anciennes filles. Si elles subissent des pressions, pas question de laisser les choses en l'état. Notre renommée est aussi basée sur notre manière de traiter nos employés, quels qu'ils soient, prostituées ou artistes, cuistots ou croupiers. Argus va essayer de tirer des éléments sur l'histoire du vol. C'est certain que Keltiane était à la partouze organisée par les nobles et qu'elle aurait pu voler le foulard de Zarth et les bijoux. Mais quel intérêt à tout ça ?

Pour ma part je vais mener une petite enquête du côté de dame Dulcimène. Leïla pourra très certainement m'aider. D'autant que la présenter à la noblesse locale pourrait constituer un avantage sérieux pour s'assurer du soutien de certains puissants. Leïla est un atout sérieux finalement dans cette histoire. La promesse d'affaires juteuses avec son mari pourrait convaincre. Après il sera possible d'utiliser le charme pour convaincre certains nobliaux.

SURPRENANTES DÉCOUVERTES

Kélian part à la recherche des cuistots au matin. Pendant ce temps Argus rend visite à Keltiane à la prison et Daendrin projette d'aller dans le quartier des plaisirs, sur la côte, dans le but de se renseigner sur les filles qui ont quitté le Narval Aguicheur et savoir qui se cache derrière leur départ quelque peu précipité. Daendrin, qui va certainement profiter d'une agréable journée, décide de se « déguiser » en marin pour passer inaperçu lors de sa visite de l'établissement : l'Encre et la Pieuvre. Question inaperçu... c'est raté. Et pour ce qui est de passer pour un baroudeur des mers, je crains que cela le soit aussi. Mais bon, il a l'air de croire à son idée de « déguisement ». Même les pièces de théâtre caricaturistes ne vont pas aussi loin dans les clichés...

J'apprends quelques petites choses sur le foulard de Zarth. Il s'agirait d'un objet magique très important : l'un des sept foulards des augures orques. Zarth serait le foulard de la lune. Un objet que les orques vont chercher à récupérer maintenant que l'affaire a mis en évidence où il se trouve.

En début d'après-midi je vais avec Leïla en ville. Je commence à la mettre dans le coup car je n'ai pas envie qu'elle ignore dans quoi elle met les pieds, cela pourrait être dangereux pour elle. Elle me raconte alors qu'elle a vécu toute sa jeunesse et son adolescence à Ciego avant d'être tenue de se marier. Elle commence à me raconter quelque uns de ses souvenirs les plus marquants. Tout d'un coup, elle m'attrape la main et m'entraîne à travers les rues de la ville d'un pas pressé. Nous arrivons quelques temps plus tard à une belle maison bourgeoise aux limites du quartier noble. La maison en question n'est pas très loin de la côte, là où se trouve les baraques bourgeoises les plus luxueuses. Leïla frappe à la porte. Une femme d'une cinquantaine d'années finit par l'ouvrir. Elles se serrent alors dans les bras l'une de l'autre, comme lors de retrouvailles inespérées. La vieille femme s'appelle dame Calcédonie.

Dame Calcédonie nous invite chez elle et nous nous installons dans un confortable salon. Les murs sont ornés de nombreux tableaux, visiblement d'artistes variés. Les deux femmes commencent à parler et moi je me sens dépasser... Elles utilisent une sorte d'argot étrange avec des mots de démoniaques dedans. Puis Leïla se tourne vers moi et m'explique que dame Calcédonie était sa maîtresse de guilde quand elle était plus jeune. Leïla faisait donc partie d'une bande de pickpockets, tire-laine et autres petits malandrins... Et moi qui la pensais blanche comme neige. Ma surprise doit être évidente car Leïla lance un petit soupir amusé. Mais, malgré mon léger désappointement, mon intérêt pour Leïla ne s'en fait que plus grand. Je ne serai pas obligée de cultiver le mystère sur mes activités, ce qui m'arrange.

Leïla confie à dame Calcédonie qu'elle a été obligée d'abandonner la guilde et de se marier sous peine que sa riche et influente famille ne fasse payer cher à la guilde. Je laisse les deux femmes entre elles. Je fais le tour des objets exposés un peu partout dans le salon. Il y a là des objets de plein de domaines, de Basile du Bout du Monde et même de Merkhos. Un brin de nostalgie m'envahit à regarder les choses en provenance de mon domaine natal.

Plus tard dans l'après-midi, nous discutons toutes les trois de Keltiane. Dame Calcédonie dit qu'elle peut se renseigner sur le foulard. Pour ma part je vise à être invitée par dame Dulcimène ou quelqu'un de son entourage. Mais cela ne sera probablement pas si simple car depuis le vol elle n'organise plus de réception. Cependant elle va très certainement se rendre à certaines. C'est à l'une de ces fêtes mondaines que j'ai des chances de pouvoir approcher dame Dulcimène. Dame Calcédonie parle d'une certaine Lorélyne, une organisatrice de soirées très réputée qui pourrait être mon ticket d'entrée à une réception réunissant les nobles de Ciego. Leïla et moi reviendrons demain pour de plus amples informations.

Puis Leïla et moi continuons notre tour dans Ciego. Elle veut trouver une maison à louer sur le front de mer, histoire de protéger ses enfants et d'y loger sa suite dans les meilleures conditions possible.

LA MARÉE MONTE TOUJOURS

Le soir venu nous sommes tous réunis au Narval Aguicheur, sauf Daendrin. Je suis presque sûr qu'il abuse des plaisirs des bordels du quartier des plaisirs. Ouais, il doit bien s'amuser. Je me demande si c'était une bonne idée de lui confier cette tâche finalement. Bon, du moment qu'il ramène de précieux renseignements, le reste n'a pas d'importance.

Un peu plus tard, alors que je suis glissée sous les draps, les soupirs de plaisir de Leïla qui se font de plus en plus fort alors que ma langue explore son sexe humide. Soupirs interrompus par le martèlement d'un poing sur ma porte : c'est Argus ! Il dit que Daendrin est en danger et qu'un goblin est là pour négocier des informations à ce sujet. Après un long regard vers Leïla, suivit d'un baiser tout aussi long, j'enfile une robe de chambre et je quitte la chambre.

Argus a installé le goblin dans les cuisines et celui-ci est en train de siphonner une bouteille quand j'arrive. Je vais alors me rendre auprès de lui. Je ne comprends pas bien son nom quand il se présente.

Il faut dire qu'il consacre bien plus d'attention au décolleté de ma robe de chambre qu'au fait de bien se faire entendre. Je finis par comprendre qu'il fait partie du gang des Trois Roseaux. Un nom qui figure sur la bouteille qu'il tient à la main. Il me dit qu'il est prêt, ou plutôt que ses « patrons » sont prêts, à négocier la vie de Daendrin pour « Douze ». Douze livres d'or !!? Ce gobelin serait-il cinglé ?

Bon, n'ayant pas envie de perdre Daendrin sur une simple mésentente, je propose au gobelin, qui s'appelle Starbuck -j'ai enfin compris son nom la deux ou troisième fois qu'il l'a prononcé- de lui régler trois versements de quatre livres. Ce qui ne revient pas du tout au même pour moi. Et, en plus de la vie du wolfen, je négocie un plan pour revendre le foulard de Zarth, le gobelin n'ayant pas voulu de ma proposition de le lui filer à la place de la somme qu'il demandait. Mais Starbuck se terre dans son mensonge pathétique. Il quitte le Narval et prétexte devoir parler de l'offre à ses patrons avant de me donner la réponse définitive. Qu'il est mauvais comédien ! Je décide donc de le suivre.

Mon pacte de l'ombre permet de me soustraire à la vigilance du gobelin arnaqueur. Mais ce n'est pas bien difficile car il tellement absorbé par ses pensées, que je l'entends marmonner dans sa barbe. Il arrive au bord de l'eau. Une petite embarcation a été remontée sur une plage de galets. Le gobelin attend là une quinzaine de minutes à ne rien faire avant de retourner vers le Narval Aguicheur. Quel petit salopard, il croit vraiment me berner ainsi.

Je sors de l'ombre pour intercepter Starbuck, mais, alors qu'il n'a dû entendre que mes pas, il commence à courir comme un dératé vers le Narval. Devant les portes, alors que je suis sur ses talons, il se retourne vivement et sort une lame courte. Il pousse un « Ah... C'est vous ! » de soulagement et rengaine son couteau. Je lui dis d'arrêter de faire semblant, que j'ai compris son petit jeu mais il se contente de dire que « ses patrons » sont d'accords. Bon, on verra ça plus tard. Starbuck va nous conduire vers Daendrin. Je lui file un beau bijou comme avance sur le paiement promis.

Le gobelin nous guide, Argus et moi, sur une plage assez éloignée de la ville. Deux types se tiennent dans le noir sur le haut de la plage. Plus loin, au niveau d'un brise-lame, j'aperçois Daendrin qui se débat pour rester hors de l'eau. Je fonce dans l'eau mais les vagues retardent mon avancée. Derrière j'entends les types gueuler et l'un d'eux s'élance dans l'eau armé d'un épieu. Argus disparaît de mon champ de vision mais je suppose qu'il va s'occuper du deuxième gus.

J'arrive jusqu'à Daendrin qui peine à garder son museau hors de l'eau. Je tranche les liens de ses pieds. Ce qui n'est pas si aisé que cela, car le ballonnement des vagues est une gêne qui m'empêche d'aller aussi vite que je le veux. En plus je suis trempée, mes bottes sont pleines de sable et d'eau. Cette situation commence à m'agacer. Putain de wolfen ! Dans quel merdier il a été se foutre ?

Je défais enfin les liens de cuir qui enserraient les jambes de Daendrin. Je m'apprête à lui délier les mains mais l'autre gars est déjà sur moi et lance son épieu en avant de manière brutale. J'esquive le coup de justesse. Déjà que je commençais à trouver la situation très désagréable, mais là... Je bondis sur la brute et je lui assène un violent coup de coude dans la tempe. Le type s'écroule, je commence à le traîner vers la plage. Derrière moi Daendrin force comme un malade et ôte le brise-lame du sol. Une fois hors de l'eau, Argus et moi aidons le wolfen à se défaire de tout son attirail.

Puis nous retournons vers le Narval Aguicheur dans un silence de plomb. Les explications se fera pour plus tard, là j'ai juste envie de rentrer au chaud et je pense que mes compagnons ont la même envie. Daendrin semble sous l'emprise d'une drogue, comme bien souvent d'ailleurs. Je fais prévenir la milice, par l'intermédiaire de Starbuck, pour les deux gars sur la plage. L'un a été tué par Argus qui lui a enfilé sa lame en travers de la gorge. Quant à celui que j'ai assommé il a une chance s'en sortir avec des soins.

De retour au Narval Aguicheur, Leïla m'accueille et me fait préparer un bon bain chaud. Juste avant d'en profiter je demande qu'on octroie une chambre à Starbuck et le droit de profiter des joies de l'établissement s'il le désire. Je ne tarde pas à aller le partager un bon bain chaud avec Leïla et lui raconter ma sale soirée sur la plage. Et dire que pendant ce temps-là Starbuck se gava à la table de jeu...

PASSAGE PAR LA CASE PRISON POUR ARGUS

Je me lève vers midi après d'agréables câlins avec Leïla. L'établissement du Narval Aguicheur est en effervescence, Kélian a recruté trois des cuisiniers réclamés par la naine et ceux-ci sont en train de prendre leurs marques. Le quatrième cuisinier demandé va poser plus de soucis à notre ami « négociateur » puisqu'il a quitté Siego De Avila pour le moment. Un message a donc été envoyé par Kélian pour lui proposer de revenir et de travailler au Narval Aguicheur.

Nous nous installons pour déjeuner ensemble. Daendrin explique son histoire de la veille. Il serait tombé dans un piège organisé par un certain Azim, un ancien gladiateur qui a combattu contre Daendrin. Mais la conversation sur ce sujet est très vite interrompue par un serviteur qui vient annoncer qu'un magistrat et des hommes de la milice sont à la porte de l'établissement.

Nous allons à la rencontre des hommes de lois... Dix hommes de la milice sont là, accompagnés par un jeune éladrin bien habillé qui se présente comme étant le magistrat Feyanne Altinael. Il vient pour arrêter Argus. Cela commence à beaucoup me déplaire cette histoire. Feyanne annonce qu'Argus a tué un dénommé Samuel Testane. Ce qui est sûrement vrai, mais quand je lui demande quelles preuves il possède il me sort une sorte de galet sur lequel apparaissent des images. On y voit deux types qui causent ensemble sur la plage, puis l'un d'eux se retourne et se fait embrocher par Argus. Difficile de se défendre contre de telles preuves. Argus est donc embarqué par les miliciens.

Peu après, alors que Daendrin m'interroge sur la véracité des images vues, je lui répons qu'elles sont toutes probablement vraies, mais la scène a été tronquée. Le type ne pouvait pas juste être en train de parler à son pote à ce moment là puisque l'un d'eux était déjà dans l'eau pour me poursuivre alors que j'avais pour délivrer Daendrin. Il nous faut donc arriver à prouver que ces enregistrements démoniaques ne sont pas la stricte vérité mais qu'ils sont manipulés pour donner une certaine vérité, bien arrangeante pour certains très certainement.

Kélian se prépare avec Oratyr et la jeune Déliante pour organiser une soirée importante au Narval. Ils vont notamment préparer des tables de jeux « no limit » pour attirer beaucoup de monde ce soir. Je file donc en ville avec Leïla, qui devient de plus en plus ma complice dans cette histoire. Heureusement qu'elle a un passé de délinquante, sinon je me demanderais dans quel borbier je l'entraîne. Nous allons à la rencontre d'un invocateur de démons plutôt reconnu pour ne pas être à la solde des magistrats, bien qu'il puisse bosser pour eux de temps à autre.

Je me renseigne auprès de lui sur les démons qui œuvrent avec les magistrats. Ces démons sont des démons de savoir ou des nécromants qui reconstituent les derniers moments d'un individu ou d'un fait marquant. L'invocateur me confie que Raelvèn rend souvent une justice très partielle, cependant, si modifications des enregistrements il y a, cela est un fait récent. Puis, après une discussion qui ne m'aide pas beaucoup pour aider Argus à se sortir du merdier dans lequel il s'est fourré, je demande à l'invocateur de faire appel à un démon pour me créer une pierre d'enregistrement. Cela me coûte un peu d'argent

mais heureusement j'ai encore quelques réserves pour m'acquitter du coût. Cette pierre pourrait bien me servir à montrer que les enregistrements pris sont coupés. Mais encore faut-il créer une situation où l'un d'entre nous va nuire aux intérêts de nos adversaires. Daendrin est sûrement le choix le plus judicieux.

Puis Leïla et moi allons voir Calcédonie pour se renseigner sur Azim. Celui-ci est à la tête d'un réseau criminel appelé la Rose de Jade. Je trouve que ce nom ferait très bien sur une enseigne d'un établissement comme ceux que je possède, par contre, pour un réseau criminel, ça sonne un peu bizarre. Ce réseau en question serait monté grâce à des appuis haut-placés et aurait des protecteurs dans la guilde des voleurs elle-même. Nous avons de grandes chances de trouver Azim dans le quartier des plaisirs dans l'un des établissements suivants : l'Encre ou la Pieuvre, la Rascasse Pourpre ou le Mataf des Etoiles.

Je vais faire circuler une rumeur comme quoi Daendrin est en train de tailler une sale réputation à Azim sur ses piètres talents de gladiateur et sa force feinte. Ainsi, peut-être qu'Azim cherchera des crosses à Daendrin et comme ce dernier risque de l'emporter, des enregistrements démoniaques pourraient être faits de nouveau. Sauf que cette fois je serai prête pour rétablir la vérité.

Calcédonie me confie aussi qu'au moment où les éladrins ont colonisé le domaine, beaucoup d'objets magiques orques ont été volés. Et les orques vivent mal cette situation depuis longtemps. Dulcimène -celle qui possédait le voile magique dérobé par Keltiane- est donc complice du pillage des trésors orques. D'ailleurs, au sujet de Dulcimène, une soirée masquée est prévue dans trois ou quatre jours. Une soirée à laquelle je pourrai être invitée sans grande difficulté et qui risque de réunir pas mal de monde, dont Dulcimène.

Ensuite je retourne au Narval Aguicheur. J'échange mes informations avec Daendrin. L'homme-loup semble très remonté contre Azim mais je lui assure qu'il est nécessaire d'attendre qu'Azim frappe en premier pour ne pas se retrouver dans la position fâcheuse où nous serions responsables d'une attaque contre lui. Daendrin me confirme d'ailleurs qu'Azim est soutenu par la guilde des voleurs et notamment par maître Sisfine, le patron de la guilde. Rien que ça...

Il va falloir se renseigner encore sur la Rose de Jade et découvrir toutes les activités dans lesquelles ils sont impliqués pour comprendre pourquoi nous posons tant de problèmes avec le Narval Aguicheur. Je suggère aussi d'utiliser les orques, qui d'après Starbuck, commencent à se rebeller du côté de Gobelinville.

Mais, alors que nous discutons de tout cela, des cris se font entendre à l'extérieur du Narval. Je me lève en toute hâte et je sors. Il y a du monde rassemblé du côté du débarcadère. Un humain à la peau sombre est étendu sur le sol. Je demande à un témoin ce qui vient de se passer. Il me dit que trois types ont jailli de l'eau avec des masques sur le visage, qu'ils ont tailladé le pauvre gars, l'ont fouillé et sont repartis précipitamment. Je m'avance vers le corps. Je fouille un peu au cas où... et je ne trouve qu'un médaillon avec un soleil au centre comme élément inhabituel. Mais où mènent donc toutes ses actions ? Ce nouvel attentat est-il en rapport avec ce qui se passe au Narval ?

TROUBLES SUR SIEGO

De retour au Narval Aguicheur, beaucoup d'interrogations surviennent au sujet des hommes masqués qui ont surgit de l'eau pour tuer un étranger à la peau sombre. Nous décidons de faire appel à un démon de la connaissance. C'est Déléanthe qui va se charger de le faire. Kélian, Leïla, Daendrin et moi assistons au rituel. Un démon apparaît après quelques gestes rituels de Déléanthe. Il a l'aspect d'un homme assez banal. Il porte une tunique avec tous un tas de symboles incompréhensibles sur les épaules. Il dit s'appeler Samarax. Deux questions sont posées au démon :

« Qui est la victime et que venait-elle faire dans le coin ?

- Qui sont les tueurs aux masques de cuir ? »

La réponse à la deuxième question est protégée. Le démon souhaite donc que nous lui trouvions un renseignement particulièrement précieux : la recette de la lotte suprême de notre cuisinière naine. Du coup c'est Kélian, habité à négocier avec la naine, qui va se charger de dénicher son secret. Nous profitons du manque de cuisiniers pour coller Kélian en cuisine. Heureusement, il est très doué dans ce domaine et n'a pas de mal à se faire accepter par la naine.

Le lendemain, à midi, Daendrin et moi nous nous installons à une table et nous commandons de la lotte suprême. Quelques temps après Kélian vient nous rapporter que la cuisinière en chef utilise une poudre sur le poisson dont il a réussi à identifier les divers épices qui la compose. Par contre les proportions sont trop difficiles à déterminer. Peu importe, le démon s'en contentera.

On fait de nouveau appel à Déléanthe pour invoquer Saramax. Le démon semble satisfait et nous confie les informations. L'homme assassiné s'appelait Sherkhan, il était le quatrième ressortissant du domaine de Sang-Feu à se faire assassiner à Siego depuis le début de l'année. Il a été tué par Hankhi-Kok, une guilde d'assassins de Merkhos. Cette guilde est d'ailleurs très connue. Elle a été engagée pour traquer et tuer les membres d'une ancienne lame mercenaire : le Soleil Ardent. Le chef de cette lame possède un soleil tatoué sur la poitrine et cette série d'assassinats ne se terminera très probablement que par sa mort. C'est donc pour cela que le type à la peau noire avait été fouillé. Pour savoir s'il s'agissait du fameux chef de cette lame aujourd'hui dissoute.

Le Soleil Ardent aurait couru des risques insensés et provoqué une épidémie dans une vallée du fait de sa négligence. Les membres de cette lame auraient donc semé la mort derrière eux, et le leader -au moins lui-devait être au courant des risques et les a ignorés volontairement. Ensuite la lame s'est retrouvée dissolue. Et quelqu'un a trouvé l'argent nécessaire pour engager Hankhi-Kok et exercer sa vengeance.

Daendrin va à la prison pour voir comment va Argus. Pendant ce temps j'en profite pour voir Starbuck et répandre de nouveaux des rumeurs, sensées provenir de Daendrin, à l'encontre d'Azim. Je sens que Daendrin ne va pas tarder à passer à l'attaque et cela sera mauvais pour nous s'il donne le premier coup. Mais est-ce vraiment intelligent de procéder ainsi ? Pendant que je réfléchis un peu au merdier dans lequel nous sommes, Kélian vient m'informer que quarante kilos d'anguilles ont été perdues à cause de sel versé dans les tonneaux. Il y a donc des actes de sabotage à l'intérieur de notre établissement. Cela devient ingérable. Il nous faut absolument dresser une liste de nos priorités.

Daendrin revient dans la soirée et me donne des nouvelles d'Argus. Celui-ci a subi une tentative d'assassinat mais fort heureusement il a réussi à s'en sortir sans trop de mal. Argus lui a aussi fait quelques demandes. Argus souhaite que l'on souffle les braises sur Blinville, et Daendrin est incapable de me dire pourquoi. Bon sinon, demande plus raisonnable, il faudrait que l'on se procure les pièces du dossier contre lui pour assurer sa défense. Il nous faut donc dénicher un avocat pour le défendre. Et un qui ne soit pas à la solde des pouvoirs locaux... ce qui va être plus dur qu'il n'y paraît.

Dans la soirée je reçois aussi un message de Calcédonie qui a trouvé le moyen de me faire entrer à une soirée coquine qui aura lieu dans deux jours et à laquelle il y a de fortes chances que dame Dulcimène soit. C'est une soirée masquée. Je ne sais pas encore si je dois inviter Leïla ou non. Cela pourrait assurer mes arrières, mais lui fera courir des risques.

Starbuck vient aussi s'installer à notre table et nous délivre, à Daendrin et moi principalement, quelques informations sur la Rose de Jade. Starbuck a assisté à une rencontre entre Azim, Sisfine et un éladrin de la noblesse. Daendrin se renseigne un peu plus sur l'emploi du temps d'Azim. Je la sens mal cette histoire.

En milieu de soirée, les tambours d'alarme de la ville résonnent. Quelques instants après les nouvelles arrivent au Narval. Blinville est désormais en quarantaine. Une épidémie s'y serait déclenchée et pour éviter une propagation à toute la ville, l'armée a été mobilisée. Ca tombe mal tout ça. Enfin ça dépend du point de vue de qui encore une fois...

PASSAGE PAR BLINVILLE

Il faut absolument se renseigner sur ce qui se passe du côté de Blinville, mais sans se précipiter. Mais c'était sans compter sur Daendrin qui brûle de retrouver quelqu'un du côté de la ville gobeline. Une femme selon toute vraisemblance. Nous allons donc aller aux abords ce quartier dans le but d'en apprendre un peu plus. Je prends une tenue noire pour l'occasion, histoire de ne pas trop se faire repérer. Il faut un petit moment pour atteindre Blinville. Entre la ville éladrine et le quartier proprement dit des orques et des gobelins se trouve une zone herbeuse et arbustive qui sert de démarcation. Et dans cette zone, tous les dix pas, un brasero et des soldats en faction autour.

Je vais à la rencontre d'un cavalier, ou plutôt je l'interpelle pour éviter d'entrer dans la zone de quarantaine. Le type me dit qu'une grave épidémie est actuellement contenue dans Blinville. Mais franchement il n'en sait pas grand-chose. Cette histoire sonne un peu bizarre tout de même... Est-ce que les choses apprises sur le Soleil Ardent sont en rapport avec cette mystérieuse épidémie ? Il nous faut pénétrer dans Blinville pour en apprendre plus. Malheureusement s'il est facile d'y rentrer, il sera bien plus compliqué d'en sortir.

Tout d'un coup, alors que nous nous posons la question sur notre entrée à Blinville, un projectile enflammé s'écrase devant un cheval qui hennit. Puis des frondeurs balancent des cailloux sur les soldats. Ceux-ci dressent les boucliers pour se défendre mais ne savent pas comment répliquer. Puis, profitant de la confusion, nous nous lançons vers Blinville. Les projectiles fusent autour de nous. C'est assez inquiétant de les entendre siffler dans l'air juste à côté de nos têtes. Mais la chance nous protège.

Nous nous calons à l'abri de la première maison. Mais des gobelins nous sautent tout de suite dessus. Déléanthe, Daendrin, Kélian et moi nous nous retrouvons aux prises avec une douzaine de peaux vertes. L'un d'eux, avec une belle balafre en travers du visage, s'adresse à Kélian avant de se tourner vers Daendrin quand le tabergiste/archer lui annonce qu'il ne sait pas grand-chose du pourquoi de notre présence ici. Daendrin commence à s'expliquer. Il dit être venu chercher une certaine Khâline. Puis je sens un coup sur ma tête...

Quelques instants après je me réveille. J'ai mal au crâne. Nous sommes tous dans un cave. Autour de nous il y a quelques orques, une demi-douzaine de gobelins et une wolfen, sûrement celle que l'on cherche. Enfin, vu la tête de Daendrin, je n'ai aucun doute qu'il s'agit bien d'elle. Un orque avec des dreads rouges cherche à savoir qui nous sommes. Je lui dis que nous sommes venus dans le but de retrouver la wolfen, la dénommée Khâline. Du coup elle se défend aussitôt et affirme qu'elle ne connaît aucun d'entre nous. Aie... Daendrin se lâche alors et je comprends que ce n'est finalement qu'une histoire d'amour d'enfance envers la wolfen qui porte le nom de Khâline. Il déballe peu à peu ses sentiments et la wolfen fuit la pièce. C'est un peu triste, il nourrit des sentiments pour elle depuis tout ce temps et elle ne se rappelle même pas de lui ; ah les histoires d'amour...

J'en profite pour m'adresser aux orques et les questionner sur l'épidémie qui ravage Blinville. Ils parlent d'une peste magique qui toucherait pas mal de monde et des malades vont probablement bientôt trépasser. Ce n'était donc pas qu'une invention de la part des éladrins. Par contre, pour réagir aussi vite sans qu'il n'y ait de morts déclarés, c'est très suspect. Puis Daendrin est emmené dans une pièce à côté car Khâline a accepté de lui parler.

Par la suite orques et gobelins nous ramènent vers les rues de Blinville, avec une cagoule sur la tête. Mais, tout d'un coup notre petite troupe se stoppe. Une vieille orquesse vient de crier : « Il est marqué ! ». Je ne sais pas vraiment de quoi elle cause car ma vue est occultée mais j'entends la voix de Kélian. Il parle de l'histoire sur l'île des pirates orques mais il est entraîné ailleurs. On nous retire quand même les sacs à mon grand soulagement.

Quelques instants après un orque revient et nous demande si nous connaissons Starbuck. Je ne peux m'empêcher d'éclater de rire. Puis le même orque me demande si je suis bien la patronne du Narval Aguicheur. Il se présente sous le nom d'Erzen Trakk et me propose d'héberger deux personnes dans mon établissement, une vieille oracle du nom d'Olga du Silence et la wolfen Khâline, en échange d'une sortie de Blinville. Je demande à Erzen ce que je peux obtenir en échange du voile de Zarth. Malheureusement il ne peut pas aligner assez de numéraire pour me payer mais promet l'amitié des orques. Cela ne vaut p'tet pas une tonne de gemmes, mais bon...

DE RETOUR POUR DE NOUVEAUX ENNUIS

On nous fait attendre un peu, puis arrivent Khâline et une vieille orquesse avec leurs sacs de voyage. Ensuite les orques nous guident pour quitter Blinville en restant hors de vue des soldats et nous permettent de rallier le cœur de Siego. Sur le trajet Kélian commence à raconter son histoire sur l'île des orques. Une prison de verre sous l'eau avec un tueur de dieux et tout un tas d'autres trucs. Je ne suis pas spécialement curieuse sur le sujet mais c'est assez intéressant comme histoire. La vieille orquesse ne doit pas être très contente de ces révélations et jette un regard de travers à Kélian... qu'il ne voit pas...

Nous mettons près de deux heures à retourner jusqu'au Narval. Sur place, Starbuck est là et nous délivre un message de la part d'Argus qui, selon les dires de Starbuck, se trouve auprès de la guilde des rats, une organisation de rat-garou. Le message d'Argus contient les éléments suivants :

« Je me suis évadé de la prison dans la nuit. Nous avons des alliés potentiels contre Azim, Sisfine et Lord Welfor -le cousin de Téaketh- qui n'est autre que le mystérieux noble éladrin avec qui traite avec les deux autres bandits. Les rats-garous pourront nous fournir des informations. Je vais rester en contact avec vous via des messages. »

Bon, c'est à moitié une bonne nouvelle. Sauf que maintenant Argus est un hors-la-loi. Ce qui ne va pas être simple. Puis nous nous interrogeons sur la manière de dissimuler Khâline et la vieille orquesse. Des magistrats pourraient venir très bientôt dans mon établissement et leurs présences pourraient être remarquées. Je décide que la meilleure manière de les cacher est de simplement les intégrer au personnel de l'établissement, ainsi, à la vue de tous, elles n'éveilleront que peu l'attention. Avant d'aller me coucher car je suis morte de fatigue.

Dans la matinée une fouille générale se déroule sous l'œil d'un magistrat plein d'interrogations suite à l'évasion d'Argus. Mais son message a été brûlé et les hommes de lois vont repartir bredouilles. Puis, un peu plus tard, un deuxième magistrat se pointe -je commence à en avoir marre de les voir dans mon établissement- pour m'annoncer qu'un édit a été écrit par le Gouverneur pour signifier que les parts d'Argus sont saisies par les autorités locales. Putain de merdier !

Je file presque aussitôt chez dame Calcédonie pour régler le problème de la succession d'Argus. Une vraie épine dans mon pied que toute cette histoire. D'autant que les comptes du Narval à la guilde Numismate ont été bloqués et ceux des autres établissements pourraient suivre. Quelle putain de merde ! Mais pourquoi Raelvèn et sa clique sont à ce point acharnés ? Je commence à penser qu'il faut assoiffer Azim, le priver de ses marchandises, de ses biens, de ses filles... bref de tout ce qui peut lui rapporter. Les orques pourraient s'avérer utile dans cette opération. Et Danedrin est toujours prêt à fondre sur Azim pour lui casser la gueule.

Je commence aussi à me préparer pour la soirée chez Lorelyn : fringues, matériel, tout ce qu'il faut. Je n'ai toujours pas demandé à Leïla si elle viendra avec moi, mais elle est au courant pour la soirée. En fait j'espère qu'elle viendra m'en parler. Je vais peut-être devoir utiliser mon pacte du feu si je veux créer quelques enchantements sur les atours que je vais emporter à la soirée, car je ne pourrai pas prendre mon dragonnet, cela serait un mauvais plan pour dissimuler mon identité.

Le soir venu, après une journée très mouvementée, je me pose à une table. Le nouveau barde engagé par Déléanthe est vraiment talentueux. Mais la soirée ne pouvait pas être juste agréable. Maître Gorkal, un avocat nain, accompagné par un éladrin et sa suite, dont deux gardes du corps golems, arrivent au Narval. Ils viennent passer la soirée ici. Et l'éladrin n'est autre que Welfor, le salopard de mèche avec Azim et Sisfine.

Je vais me présenter à leur table. L'éladrin, avec son plus beau sourire, m'annonce qu'il est là pour observer sa probable future acquisition. Il est au courant bien vite ce salaud. Je joue avec lui au jeu des présentations « polies ». Mais son attitude m'agace déjà. Il est en compagnie de sa femme, ou de son amante, difficile de savoir, je me contente donc d'en rester là pour le moment. Finalement je préférerais quand Argus prenait une part des bénéfices. Il avait le bon goût de ne pas être écœurant comme cet éladrin pédant.

PRÉPARATIFS POUR LA SOIRÉE DE DAME LORELYN

Le lendemain je m'interroge sur les raisons de tout ce micmac. Il n'y a pas de doute sur le fait que les éladrins soient derrière tout ça, c'est leur manière de faire. Mais quel but visent-ils ? Une vengeance de l'humiliation de Téaketh ? Ce serait seulement ça ? Étrange sens de la mesure...

Il faut trouver des actions pour agir face aux menaces qu'ils font peser sur nous et sauver les intérêts financiers du Narval Aguicheur. Mais comment ? Voler les richesses d'Azim me paraît un bon angle d'attaque. Peut-être que les rats-garou seront une précieuse source de renseignements sur les éladrins et leurs sbires.

Daendrin, qui bouillonne dans venir aux mains avec Azim, est parti pour faire des entraînements physiques toute la journée au Narval. Sa colère vis-à-vis d'Azim devient de plus en plus visible. Et la question pour moi n'est pas de préserver Azim mais bien de faire en sorte qu'une éventuelle attaque contre lui ne nous retombe pas dessus de manière ingérable.

Dans la matinée je reçois un message de dame Lorelyn qui me confirme la soirée masquée, ainsi que l'adresse où je devrai me rendre pour y participer. Je commence à appréhender un peu l'événement. Et d'autant plus après avoir déjeuner avec Leïla, qui pense que les soirées éladrines peuvent très vite déraper. Leïla semble un peu inquiète. Il faut donc que je redouble de prudence pour ce soir.

Je fais un saut par le Narval pour prendre un peu d'argent afin de faire quelques courses en ville. Je croise Kélian et Déléanthe qui m'annoncent la somme qu'il faudra lâcher pour obtenir un objet capable de dissimuler le foulard de Zarth aux détections magiques. Je leurs avais demandé cela dans la matinée et j'avais complètement oublié. Cela fait une petite somme à réunir, mais, de toutes façons, il nous faut un moyen de s'emparer du foulard avant d'aller plus avant.

Je croise aussi Daendrin qui s'apprête à aller voir Keltiane en prison. Il me demande si j'ai un message à lui transmettre. Mais les choses ne sont pas très bien engagées pour le moment, ou plutôt nous n'avons pas beaucoup avancé, et je ne sais pas trop quelles paroles rassurantes je peux lui envoyer. Je dis simplement à Daendrin de lui dire « Courage ! ». C'est un peu léger mais je ne suis pas très inspirée. La tête de Daendrin me confirme qu'il doute que ce « discours » soit suffisant pour la calmer.

Puis je file en ville pour trouver quelques décoctions alchimiques qui pourraient limiter les effets des drogues. Je n'ai pas envie de me retrouver complètement sous l'influence de produits, quand bien même récréatifs, et ne plus avoir de quoi sentir le danger ou prendre les renseignements dont j'ai besoin. J'arrive à trouver un produit qui diminue la puissance des drogues ingérées. Un produit qui diminue en efficacité à chaque prise mais ça pourrait être suffisant pour la soirée à venir.

Ensuite je me rends chez dame Calcédonie pour prendre quelques informations sur dame Lorelyn, au cas où. Calcédonie me confie que dame Lorelyn est une éladrine spécialisée dans l'organisation de soirées

coquines et/ou libertines. Elle possède une bonne connaissance de la noblesse qui pourrait s'avérer utile. D'ailleurs la soirée se déroulera chez une noble éladrine du nom de lady Barsas.

Enfin je rentre au Narval Aguicheur. J'ai encore quelques petites choses à faire. Notamment je veux enchanter une gemme sur ma tenue pour qu'elle soit capable de créer un double illusoire, une réplique assez fidèle de moi, juste de quoi me laisser le temps d'aller fouiner à gauche, à droite, sans que mon absence ne soit remarquée. Je crée donc cette gemme qui va me demander une bonne heure de travail.

Cependant je vais utiliser mon pacte du Feu pour réaliser un tel objet et je vais devoir m'acquitter du prix de ce pacte. Et même si la soirée de ce soir risque d'être agitée, je profite de l'occasion pour demander à Leïla si elle est d'accord pour partouzer avec moi plus tard. Je commence à penser que Kiryni m'a vraiment débridée de ce point de vue. Leïla accepte avec un petit sourire complice. Je me jette sur elle et je nous fais chuter sur le lit. S'en suit une partie de jambes agréables. J'avais vraiment besoin de sexe pour me détendre. Leïla aussi visiblement.

DÉBUT DE SOIRÉE LIBERTINE

J'arrive à la soirée chez Lady Barsas.

La soirée débute par des mondanités assez ennuyeuses, surtout du fait que je ne connaisse personne. Je me montre sympathique et je vogue d'un petit groupe à l'autre pour faire un brin de causette. A part un homme au masque de loup à l'attitude antipathique vis-à-vis de moi, les gens semblent apprécier ma compagnie et les regards des hommes -et de quelques femmes- s'attardent souvent sur moi.

Heureusement cette petite étape de retrouvailles entre nobliaux ne dure pas des heures. Très vite quelques robes tombent et certaines femmes dévoilent leurs dessous ravissants et sexy. Je fais de même, mais, pas très à l'aise parmi cette foule d'inconnus, je vais m'installer sur un canapé pour siroter un cocktail bien gouteux. A peine installée, trois superbe éladrines s'installent à côté de moi. Leurs tenues libertines sont toutes accordées sur le noir et le rouge. Cet intrigant trio se compose d'une éladrine à la longue chevelure dorée bouclée, d'une autre aux cheveux argentée et la dernière en possède une plutôt cuivrée.

Visiblement complices et amies elles commencent à se tripoter sous les regards de nombreux hommes. Puis, alors que deux d'entre elles s'embrassent fougueusement, la dernière, celle à la chevelure d'argent, se tourne vers moi : « Je peux t'embrasser ? », me demande-t-elle. Je lui lance un petit sourire mi amusée, mi séduite et elle se rapproche de moi. Nos visages se rapprochent, nos lèvres se frôlent lors de quelques bécots un peu timides puis elle m'embrasse avec passion. Sa langue joue avec la mienne tandis que ses mains commencent à caresser mon corps. Je me laisse enfin aller et je fais pareil avec elle.

S'en suit un délicieux moment de baisers et de caresses avec l'éladrine aux cheveux argentés mais aussi avec les deux autres. Elles se font appeler Ryn (or), Lyn (argent) et Ryn (cuivre). C'est un trio d'amies plutôt habituées à ce genre de soirées. Ce sont visiblement de jeunes nobles un peu rebelles qui décident de jouir de la vie sans se priver. Nous commençons à discuter ensemble. Je sens qu'elles ne sont pas tout à fait en accord avec le milieu auquel elles appartiennent mais elles viennent tout de même à ces soirées dans le but de faire des expériences sexuelles nouvelles. Pour ma part je leurs confie que je suis nouvelle dans ce genre de soirées. Elles me proposent alors de leurs tenir compagnie et de profiter des festivités avec leur tri ; une excellente proposition.

Mais, alors que nous nous levons pour rejoindre le reste des invités qui a déjà commencé à se lâcher, le type au masque de loup alpague Ryn et lui dit qu'elle n'est pas la bienvenue ici, ainsi que ses deux amies. Je ne comprends pas bien la raison de cette fâcherie et Ryn, Lyn et Nyn non plus semble-t-il. Mais les trois éladrines n'ont pas envie de se battre et décident de s'en aller sans plus d'explications. Dommage, je pensais voir trouvé une bonne escorte pour passer une soirée agréable et espionner les convives sans trop me mettre à découvert.

Ryn, Lyn et Nyn vont donc quitter la soirée. Je suis déçue mais elles me proposent de les suivre pour se trouver un autre endroit où s'éclater. Je suis navrée de devoir refuser cette alternative mais j'insiste sur le fait que si je n'étais pas retenue ici -sans vraiment aborder la raison de cette retenue- je serai volontiers venue avec elles. Pour me dire au revoir, chacune d'entre elles me roule un patin et glisse une main dans ma culotte pour me doigter habilement. Deux petites attentions qui m'émoustillent et me font regretter de devoir rester là.

Une fois le trio parti, je m'atèle à retourner au cœur de la soirée. Il me faut m'intégrer aux réjouissances pour espérer avoir une occasion d'apprendre des choses ou d'attendre suffisamment que les invités ne sont plus tout à fait alertes. Mais, quitte à attendre un peu, échauffée par les trois éladrines et par le délicieux cocktail que l'on sert, je préfère participer aux jeux sexuels.

A part l'homme au masque de loup et quelques autres convives, tout le monde s'en donne à « corps-joie » dans une ambiance plutôt agréable et sympathique. Quelques-unes des personnes présentes semblent tout de même avoir déjà consommé trop de drogues mais elles sont calmes. Je me demande vraiment pourquoi Leila s'inquiétait. C'est juste une soirée libertine tout ce qu'il y a de plus classique, les femmes sont nues ou en sous-vêtements et les hommes toujours dans leurs beaux costumes mais la bite hors du pantalon.

L'ambiance ne semble pas assez chaude aux yeux de dame Lorelyn et elle intervient pour organiser un petit jeu des plus coquins. Elle fait placer les hommes en file indienne écartés entre eux d'un bon mètre, puis elle demande aux femmes volontaires de se dénuder entièrement. Quelques-unes jouent les timides, pour ma part je ne vais pas manquer de participer à ce jeu sexuel. Puis Lorelyn fait placer les femmes en file indienne elles aussi, sauf que nous devons nous mettre à quatre pattes.

Le jeu démarre. Et le principe est simple et plutôt amusant je dois avouer. La file des femmes doit avancer entre les jambes des mecs et quand Lorelyn donne un signal, il faut attraper le sexe de l'homme au-dessus de soi et le sucer ou écarter les jambes de celle strictement devant et lui lécher la chatte. La femme la moins rapide est éliminée par Lorelyn qui se charge de l'arbitrage. Et le jeu va continuer ainsi jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une de qualifiée.

C'est vraiment fun. Les éclats de rires se mêlent souvent aux petits cris de surprise ou de plaisir. Je commence vraiment à me sentir à l'aise, même avec le sexe d'un inconnu dans la bouche. Surtout que j'ai remarqué que la belle humaine située derrière moi se jette systématiquement sur mon entrejambe pour s'en délecter plutôt que d'attraper l'engin d'un homme. A ce jeu carrément osé -du moins pour moi- je termine même deuxième, juste derrière -c'est le cas de le dire- une noble éladrine au masque de renard. Lorelyn tarde un peu à proclamer la fin du jeu et je reste un bon moment, la langue explorant l'intimité de la gagnante tandis qu'elle continue à glisser la sienne sur un membre bien érigé. En fait le jeu se termine par la jouissance du type en question.

Alors que je réfléchis à quel groupe ou couple je peux rejoindre pour un peu plus de sexe sans complexe -mon masque me procurant tout de même une certaine protection, très psychologique finalement- une main saisi la mienne et m'entraîne. Je reconnais la jeune humaine du jeu de Lorelyn, celle qui passait tout son temps entre mes jambes, ce qui était loin d'être déplaisant. Elle ne porte plus de masque et je dois dire que son visage est aussi ravissant que tout le reste. Elle doit avoir une vingtaine d'années et possède de magnifiques yeux bleus ensorceleurs.

Elle me guide jusqu'à un éladrin affalé dans un fauteuil. Un type qui doit avoir une cinquantaine d'années, même si je ne vois pas bien son visage caché par un masque noir et argent. Il est un peu bedonnant ; pas franchement mon type. Pourtant j'accepte de me faire sauter par lui, mais c'est uniquement parce que Taelmie -la jeune humaine- m'offre son sexe parfaitement rasé pour des caresses buccales, pendant que son mari s'agite mollement en moi.

Puis je quitte le bedonnant mari et sa jeune femme. Finalement la blondinette m'accompagne un moment pour me remercier du chouette cunnilingus qui je lui ai offert. Elle me confie que c'est la seule chose que son mari fait à peu près correctement sexuellement parlant, et que, malgré cela, je le surpasse de loin. Ses commentaires sur sa vie sexuelle m'amuse mais je n'en dis rien. Taelmie me confie à un petit groupe de quatre hommes et deux femmes puis me souhaite de bien m'amuser.

Le groupe est en train de discuter de la suite de la soirée. Trois des types posent des regards franchement avides sur moi. Complètement nue à part mon masque, je me sens un peu comme une proie au milieu d'une meute de prédateurs. C'est alors que l'un d'eux me désigne une partie de baise du doigt. Il s'agit d'une femme avec trois hommes. Elle est à la fois sodomiser, pénétrer et se livre à une fellation sur le dernier. Sincèrement, en présence de gens de confiance je pourrai me laisser tenter par l'expérience, mais là il n'en est pas question. Je refuse donc poliment. Mais les trois hommes commencent à se fâcher et quelques insultes mal dissimulées commencent à transparaître dans leurs propos.

Fort heureusement, le couple présent, deux éladrins d'âge moyen s'indignent un peu du comportement des trois comparses et ils finissent par s'en aller ailleurs. Le couple s'excuse du comportement de leurs amis, malheureusement sûrement influencé par l'alcool et les drogues, et me propose d'aller dans un endroit plus calme pour une partie de sexe à quatre. J'accepte un peu sceptique, mais je suis rassurée quand je découvre le « quatrième » : c'est un jeune elfe. Sûrement l'amant sexuel de la femme... bien que je crois que ce soit du couple en réalité.

Le couple m'entraîne à l'étage. Nous entrons dans une chambre. L'éladrine et moi commençons par donner une gâterie -double pour le coup- au jeune elfe. Je comprends que celui-ci s'appelle Rhédan. Il est vraiment très beau et son corps musclé est un délice pour le regard. Derrière moi, le mari de l'éladrin me pénètre. Puis passe à sa femme. La partie de baise aurait pu continuer un moment ainsi, mais Rhédan, les yeux souvent rivés sur moi, est trop excité et m'éclabousse le visage ainsi que celui de l'éladrine, après seulement deux petites minutes.

Je commence à rire et l'éladrine me suit. Par ce rire je ne me moquais pas de lui mais le jeune elfe le prend mal et quitte la pièce précipitamment. L'éladrine court aussitôt à sa poursuite puis son mari qui m'envoie un petit « Excusez-nous... » hâtif.

Bon bah finalement ce n'est pas si mal ce genre de soirées. En plus, je suis bien placée pour utiliser mon bijou de double illusoire. Je commence par fouiner dans mes affaires que j'ai prises en bas et posées au pied du lit. Je prends un mouchoir et je sors de la pièce et je commence à m'essuyer le visage. Soudain des mains me saisissent. Surprise je commence à paniquer. J'écrase la mâchoire d'un type d'un coup de pied. Mais mes agresseurs sont trop costauds et ils m'entraînent dans la pièce que je viens de quitter en claquant la porte. Sauf que je suis toujours devant la porte en question. Hein ?

VIOLENCES ÉLADRINES

Je tente de me débattre. Chacun de mes assaillants empoigne un de mes membres, du coup je n'arrive qu'à balancer un coup de pied dans la mâchoire d'un des types. La peur monte en moi à grande vitesse. Je hurle, mais la musique et les cris du rez-de-chaussée couvrent sûrement ma voix. Je suis désespérée. Je ne sais plus quoi faire... Je vois l'homme au masque de loup.

Puis, tout d'un coup, sans prévenir, je suis par terre. Mais, à ma grande surprise, les quatre hommes trimballe toujours quelqu'un : moi. Enfin quelque chose qui me ressemble, car ce n'est plus moi. J'en ai l'absolue certitude. Je suis invisible, intangible et ce corps que l'on projette sur le lit, qu'on commence à rouer de coup, dont on commence à abuser avant de le violer, ce n'est pas moi. Ce n'est qu'un pantin, un homoncule, destiné à me remplacer. Mais qui ? Comment ?

Je refuse d'abord d'observer la scène car je sais que si personne n'était intervenu, je serai sur le lit à subir les agressions physiques et sexuelles de mes tortionnaires. Puis, énervée par les insultes, les rires et les menaces qui montrent clairement que ces individus savent ce qu'ils font et à qui ils s'en prennent, je me décide à regarder, dans le but d'identifier mes agresseurs.

Le dégoût monte en moi. La scène est insoutenable. Le corps qui me remplace est déjà couvert de coups, du sang commence déjà à tâcher les draps. Toute mon attention se focalise très vite sur les visages, j'oublie la scène qui se passe sous mes yeux mais ma colère ne cesse de grimper.

Je plonge mon regard vers l'homme au masque de loup, celui qui a probablement fait l'erreur de le retirer : Feyan Altinael, le magistrat venu pour « l'assassinat » perpétré par Argus, mais aussi le pote de Welfor. Il est le leader de ce qui se veut une humiliation, une « remise à ma place ». J'enregistre tout. Et ce n'est pas un vain mot. J'ai pensé à prendre la pierre d'enregistrement sur moi et elle capte tout. Sur mes affaires qui traînent sur le sol, l'objet s'est activé. Et il verra tout. Moi je n'en peux plus et je quitte la pièce.

Quand je reviens, presque une heure après le début de l'agression, le corps gît sur le lit, presque inanimé et couvert de bleus, de sang, de foutre. Quelques touffes de cheveux traînent sur les draps souillés et l'autre imbécile, Feyan, installé tranquillement sur le rebord du lit, qui se vante de sa puissance, de ce qu'il est en ville, des amis influents qu'ils possèdent, ceux-là même qui lui bouffent dans la main sans savoir qu'ils ne sont que des cons à son service, à lui que ses « collègues lâcheraient sans hésiter si jamais ils savaient jusqu'où il peut aller ». Profite, mon ennemi. Profite de ce « moment de gloire » avant que ta chute ne vienne. On murmure que plus on se croit haut, plus la chute est dure. La tienne le sera, quelles que soient tes croyances.

Feyan quitte la pièce. En bas la soirée se termine. Je tente de trouver dame Lorelyn mais je ne la croise nulle part. Serait-elle responsable du sort qui m'a sauvée ? Est-elle au courant de ce que voulait faire Feyan ? Il faut que je tire cela au clair. Mais je suis toujours intangible. Il n'y a que quand je sors de la maison que je redeviens moi-même. Je m'introduis vite fait dans la demeure pour reprendre mes affaires et la pierre, puis je file chez Calcédonie pour savoir où habite dame Lorelyn -une adresse que j'obtiens sans soucis.

Je vais en toute hâte chez dame Lorelyn. Une servante m'accueille et je lui assure que je dois rencontrer sa maîtresse sans plus tarder. Je suis conduite dans un petit salon. Dame Lorelyn m'y reçoit. A ses yeux rouges je vois qu'elle a pleuré. Je lui demande si elle va bien et elle répond qu'elle s'est faite renvoyer de la soirée chez dame Barsas, à une heure qui doit correspondre -à une petite demie heure près- à mon agression par Feyan et sa bande de salopards. C'est d'ailleurs dame Barsas elle-même qui a ordonné son renvoi, bien appuyée par Feyan Altinael, la fameuse « étoile montante des magistrats ». Mais les étoiles filent parfois... Je lui montre la pierre d'enregistrement. Et, à ce même moment, j'entends la voix de Kiryni qui me demande si je vais bien. Je suis un peu surprise. J'essaie de voir d'où ça vient et je bredouille un « Oui ça va » dans le vide...

J'interroge dame Lorelyn si elle sait des choses qui pourraient m'aider à coincer Altinael. Mais elle ne veut pas se mouiller. Elle ne sait pas quoi faire.

Je lui propose d'arrêter de travailler pour les éladrins et de bosser pour moi à la place. De venir même à Soledad où elle ne craindra plus de représailles mesquines des nobliaux du coin. Je lui promets même une belle place. Et je ne prends pas de risques démesurées, dame Lorelyn sait y faire pour organiser des soirées libertines, j'ai testé. Et tout ce qu'elle a contribué à faire était réussi, le reste... beaucoup moins.

Alors que je quitte la maison de dame Lorelyn et que je la laisse à ses réflexions, j'entends de nouveau la voix de Kiryni qui me dit :

« J'ai su que ça n'allait pas car ta protection a sauté ! »

De retour au Narval je demande à Déléanthe de m'invoquer un démon messenger. J'ai vraiment besoin de communiquer avec Kiryni et comprendre de quoi il en retourne. C'est par l'intermédiaire d'un canal de discussion ouvert par un démon que j'apprends que Kiryni avait placé un sort de protection sur moi... Je la remercie avec le rouge qui me monte aux joues. Je dois dire que son attention me trouble particulièrement et qu'elle vient de me sauver la vie.

Je commence à lui raconter nos déboires sur Siego, les emmerdes, les ennemis qu'on se fait, mais aussi les gens qui rejoignent nos rangs, directement ou indirectement. Puis je passe le reste de la conversation à échanger des mots doux avec elle. Je brûle de la revoir maintenant, mais j'ai encore beaucoup à faire à Siego. Mes compagnons et moi allons passer à l'assaut bientôt. Ces attaques injustifiées contre nous n'ont que trop duré. Il faut mettre un plan d'action en place au plus vite. L'avantage c'est que Feyan me croit hors d'état de nuire, ainsi qu'Argus... et il faut qu'il continue à le croire. Je sens que les éladrins du royaume vont de moins en moins nous aimer pour certains.

ALLIANCE AVEC LES RATS

Nous commençons à dresser la liste de nos ennemis installés dans un bureau du Narval Aguicheur : Azim, Sisfine, Welfor, Feyan Altinael, Maître Gorkal, Lady Barsas ? Téaketh ? Cela en fait du monde. Dont certains ne seront pas faciles à descendre de leur piédestal. Pour les avoir il va falloir en faire chuter un du lot. Nous commençons à projeter d'invoquer un démon pour obtenir des informations sur cette joyeuse bande de salopards en tous genres. Et pour cela nous projetons de voler les biens d'Azim.

Pour l'instant les employés et tout le monde doit croire que je ne suis plus en état d'assurer la direction de l'établissement afin que nos adversaires continuent de croire que je suis « hors-jeu ». Nous mettons donc en place cette comédie. Leïla va m'aider. Mais avant, petit entretien avec Starbuck pour savoir ce qu'il sait sur les richesses d'Azim. Malheureusement il possède peu d'informations sur le sujet. L'idée est alors de s'adresser aux hommes-rats. Si Azim est bien leur ennemi, ils doivent savoir des choses sur lui. Nous passons donc par Starbuck pour inviter les hommes-rats à nous rejoindre sur l'Étincelant.

Nous nous préparons à la rencontre nocturne. Pour ma part je crée un double parfait de moi grâce à mon pacte du feu pour les éventuels visiteurs qui viendrait s'assurer de ma santé dans ma chambre. Le double sera capable de bien peu d'interactions mais ce n'est pas important, il doit juste donner l'illusion que je suis alitée. Nous quittons tous le Narval Aguicheur pour l'Étincelant à des heures différentes pour ne pas trop éveiller les soupçons. Pour ma part je quitte le bordel en toute discrétion. Leïla reste dans ma chambre pour veiller sur « moi », afin de renforcer le mensonge de mon double comateux.

Peu avant minuit, une barque avance vers l'Étincelant avec cinq personnes à l'intérieur. Une fois la barque amarrée au pont je remarque qu'elles ont toutes un vague air de famille. Trois d'entre elles montent à bord du navire. Elles se présentent sous les noms de Lucas, Anton et Padreg. Des hommes petits et balaises entre deux âges. Daendrin interroge les hommes-rats sur Starbuck et son intégrité. La réponse est assez vague, comme on peut s'en douter... Disons qu'il est peut-être l'un des gobelins les plus loyaux que l'on puisse rencontrer. C'est déjà ça...

Quant aux rumeurs qui font état d'une révolte naissante à Blinville, les hommes-rats semblent très septiques. D'une part les orques savent qu'une telle tentative serait vouée à l'échec sur le plan militaire comme sur le plan politique. D'autre part Blinville est un avant-poste pirate sur Siego qui fournit nombre de renseignements aux capitaines de navires. Il serait dangereux de se priver d'une telle source de renseignements pour une rébellion vouée à l'échec.

Les hommes-rats semblent être des contrebandiers bien qu'ils ne le disent à aucun moment tel quel. Mais ils sont à la recherche d'alliés contre Azim et c'est pour cela qu'ils ont délivré Argus. Ils sont donc prêts à nous fournir des informations et de l'aide pour faire tomber Azim et ses « supérieurs ». D'ailleurs Feyan Altinael serait mêlé aux affaires d'Azim.

Je questionne Lucas sur la question du magot d'Azim. Une partie de sa thune est à la guilde Numismate, ce qui est tout à fait logique.

Mais une partie des richesses accumulées transite via un homme de Sisfine pour payer les pots-de-vin et une partie des bénéfices se retrouvent directement dans les mains d'Azim. Il doit donc avoir une cache personnelle. Les hommes-rats m'assurent qu'Azim achète très régulièrement de belles lames. C'est de ça qu'il faut s'emparer. Même si cela ne sera pas facile à refourguer, cette monnaie d'échange peut payer un rituel puissant auprès d'un démon de la connaissance.

Puis je demande à Lucas s'il peut faire parvenir un enregistrement démoniaque à Natcho Vidali, qui doit actuellement se trouver dans le domaine des éladrins. Il me dit qu'un de ses agents va s'en charger. Je lui confie donc la seule preuve que je possède contre Feyan Altinael. Mais Natcho, avec son côté chevalier blanc, pourrait s'avérer être un atout bien plus précieux qu'un simple enregistrement.

Les rats s'appêtent à quitter le navire. Sur le pont nous scellons un autre arrangement. Dans la journée de demain certains des leurs viendront se faire engager au Narval Aguicheur. Ils auront pour but de démasquer les gens qui nous sabotent de l'intérieur. Daendrin, obsédé, reparle encore de Téaketh. Lucas nous confie alors une autre information plutôt étrange : l'entraîneur de Téaketh, Jok-Sé, n'a pas pu être réincarné, alors que celui-ci était un démon incarné. Téaketh n'a donc plus vraiment d'écurie. Une nouvelle qui arrache un petit sourire à Daendrin. Les rats repartent sur leur petite embarcation. Nous retournons au Narval pour préparer la casse de la demeure d'Azim.

FÉLINS GARDIENS

Je retourne à mes appartements pour chercher Shadow Void, mon sac sans-fond. Puis nous filons telles des ombres vers l'endroit où habite Azim. Je vais m'introduire dans le bâtiment avec Kélian. Déléanthe et Daendrin restent dehors au cas où les choses tourneraient mal. Je rentre dans le bel immeuble. Azim n'y possède qu'un appartement au deuxième étage. Kélian et moi passons par l'escalier en bois qui monte jusqu'en haut de l'immeuble. Je crochète la porte en toute hâte. Kélian et moi entrons. Nous sommes dans le noir le plus complet, de lourds rideaux empêchent toute lumière de pénétrer les lieux. Il y a une source de lumière qui provient d'une des pièces de l'appartement. Un appartement meublé de manière très spartiate. Rien qui témoigne des richesses accumulées par Azim ; étrange...

Nous arrivons dans une chambre éclairée par deux lampes à huile. On dirait une sorte de lieu de culte. Il y a un sarcophage de bois doré au centre de la pièce. Il se trouve derrière des tentures brodées de nombreux motifs géométriques. A droite du sarcophage il y a une enclume et un marteau, à gauche un brasero d'invocation. Sur deux consoles dans un coin de la pièce se trouvent toute une collection de figurines de félins en jade. Et dans l'autre coin une simple pailleasse. Là où dort Azim visiblement. Il doit y tenir à ce sarcophage pour faire autant de sacrifices de confort.

Dans une des deux commodes de la chambre je trouve des fringues féminines, dans une autre du matériel d'invocation de démons. Je décide donc d'ouvrir le sarcophage. Je suis presque certaine qu'il doit s'agir d'une romance un peu macabre. A l'intérieur du sarcophage se trouve une momie toute sèche. Je commence à observer les détails mais un grognement interrompt mon investigation. Quand je me retourne, je découvre deux félins aux babines retroussées. Deux gros lions. Et ils ne semblent pas du tout contents de me voir. Kélian sort son arc ce qui déclenche aussitôt l'attaque des félins. Une puissante attaque met Kélian à terre en un rien de temps.

La situation devient très compliquée. Je suis seule face à deux molosses aux griffes et crocs aiguisés. Je balance toutes les figurines de jade dans mon sac et je bois donc ma potion de force de colosse et je fonce dans le mur qui donne sur l'avant du bâtiment. Je traverse le mur comme si c'était un mur de papier et je me réceptionne au sol sans trop de mal. Puis je retourne à l'intérieur du bâtiment en hurlant « Venez m'aider ! » à Daendrin et Déléanthe prêts à intervenir au moindre pépin. Et là il n'est pas des moindres.

Nous arrivons en haut en toute hâte. A peine entrés, Daendrin saute sur un félin en hurlant, et lui brise la nuque d'un coup brutal. Pour ma part je bondis sur le second mais je ne parviens qu'à l'esquinter un peu. C'est Daendrin qui va planter ses griffes dans le corps du félin et l'achever. Les corps des deux lions disparaissent en multiples éclats de jade. Mais le pire s'est que le feu commence à se répandre dans la pièce. Les tentures se sont enflammées à cause des lampes à huile. Il faut s'en aller au plus vite. J'ai à peine le temps de glisser la momie dans le sac sans fond et nous filons. Nous nous arrêtons très vite sous un porche, Kélian est au plus mal.

VISITEUSE D'OUTRE-TOMBE

Nous nous éloignons au plus vite de la baraque d'Azim qui flambe. Nous prenons une courte pause dans une arrière-cour pour stabiliser l'état de Kélian et avoir une chance de le ramener en vie au Narval Aguicheur. De retour à l'établissement nous installons Kélian dans une chambre et nous commençons à rassembler le matériel nécessaire pour le soigner. Déléanthe et Daendrin vont se charger d'effectuer les soins. Kélian a de bonnes chances de s'en sortir maintenant que nous sommes dans de bonnes conditions mais son rétablissement risque de demander beaucoup de temps.

Je sors de la chambre et je prépare un message à l'adresse d'Azim. Un message qui fait état du fait que nous possédons un objet « très précieux » lui appartenant. C'est Starbuck qui va acheminer le message à Azim. Leïla est mise dans le coup et jouera les intermédiaires pour éviter que je ne dévoile que je suis de nouveau sur pieds.

Azim débarque très vite. Une heure après l'envoi du message chez lui il entre au Narval. Il est seul et vient s'installer dans une pièce privée où nous le retrouvons. Leïla suit mes indications alors que je suis dissimulée derrière elle grâce à une potion d'invisibilité. Azim est très nerveux malgré le calme froid qu'il affiche. Par l'intermédiaire de ma complice je lui dis que nous sommes prêts à lui rendre l'objet s'il nous aide à faire en sorte que les attaques contre le Narval cessent. Mais comment en être sûrs alors que ses alliées sont des personnes influentes et retorses ? A ma grande surprise, Azim dit qu'il va se charger de régler le problème et nous dit « à demain ». Je ne comprends pas ce qu'il compte faire. Mais vu la terreur qui l'anime de ne pas récupérer la momie cela m'étonnerait beaucoup qu'il s'amuse à jouer contre nous.

Le lendemain des rumeurs arrivent à nos oreilles : Lord Welfor et maître Sysfine aurait été retrouvés la gorge tranchée. Et, dans ces circonstances, l'arrivée d'Azim au Narval en milieu de matinée n'est guère étonnante. Encore faut-il s'assurer que les rumeurs soient vraies. Dans la même pièce qu'hier, nous recevons Azim, sans vraiment avoir eu le temps de nous y préparer. J'ai donc revêtu une simple capeline pour me dissimuler. Azim raconte qu'il a profité d'une entrevue d'urgence avec ses deux complices pour les tuer. Il sort d'ailleurs une sacoche. Celle-ci contient deux cœurs... quelle débauche de violence.

Nous proposons alors d'invoquer un démon pour s'assurer qu'il s'agit bien d'eux. Mais, je chuchote à Déléanthe que le démon aura une autre tâche à faire pour nous : identifier la momie. Un petit diabolotin arrive.

Puis il valide que les cœurs appartiennent bien à Sysfine et Welfor. Puis je commence à lui parler de la momie. Il ne cesse alors de me répéter que la curiosité est parfois très dangereuse. Le petit démon commence à piaffer d'impatience et nous encourage à lui montrer la fameuse momie.

Je raconte alors à Azim que la momie n'a pas survécu aux flammes. Et sa réaction est bien plus vive et impulsive que je m'y attendais. Il sort une lame et la plante dans le ventre de Daendrin qui se préparait à l'intercepter. Daendrin s'écroule. Ensuite Azim se jette sur moi. Une bonne vole vers lui lancée par Déléanthe et je tente d'en profiter pour le plaquer au sol, mais son élan est trop important pour que je puisse contrebalancer la situation. Azim me plaque alors contre le mur et met sa lame sous ma gorge.

Je n'ai plus trop le choix. Je fais signe à Déléanthe de ne pas intervenir et je désigne mon sac-sans-fond en tapotant dessus. Azim recule. Il n'est qu'à un mètre de Leïla et, même si il ne la menace pas directement, il ne lui faut qu'un geste pour la poignarder. Je sors donc la momie du sac. A peine est-elle sortie que le démon avance vers elle. Mais, soudain, une main décharnée agrippe le démon et celui-ci disparaît dans une gerbe de fumée violacée. Des gouttes noirâtres s'écrasent au sol et disparaissent aussitôt. La momie commence à se mouvoir. Azim fuit. La créature mort-vivante commence à le suivre. Pas question qu'elle traverse tout l'établissement. Je lui balance donc la table dans les pieds. La momie chute. Nous commençons tous à nous précipiter vers la sortie. J'attrape Daendrin par les bras et je tire de toutes mes forces pour le traîner hors de la pièce. La momie réussie à toucher le wolfen avant notre sortie. Nous barricadons la porte juste après.

Les autres s'occupent de Daendrin. L'un d'entre eux va se charger de faire appel à un médecin avec un pacte des limbes pour remettre Daendrin debout au plus vite. Pour ma part je reste derrière la porte et je pousse une lourde armoire devant la porte pour empêcher la momie de passer. Au bout de quelques instants, une voix se fait entendre derrière la porte. C'est l'affreuse momie. Elle dit s'appeler Ilona, la Rose de Jade -un nom qui est loin de m'être inconnu et qui explique peut-être l'ascension d'Azim. Elle veut de l'eau et que je libère le passage afin qu'elle rentre chez elle.

Je commence à lui poser pas mal de questions. Elle s'en agace et finit par me dire :

« Vous posez toujours autant de questions ?

- Ce n'est pas que j'aime savoir mais j'aime bien demander. »

Ma réponse semble l'amuser. Quant à moi je ne sais plus trop quoi faire. D'un côté elle promet de quitter les lieux sans faire de mal à quiconque si je lui apporte de l'eau, de l'autre je laisse échapper une monstrueuse créature. Mais ai-je vraiment les moyens de la contenir ? Je finis par lui amener de l'eau. Je glisse cela à l'intérieur de la pièce et je referme aussitôt la porte. Après une trentaine de minutes elle m'annonce qu'elle est prête à retourner dans son domaine. C'est avec un peu d'appréhension que j'ouvre la porte.

Une éladrine sort de la pièce entièrement nue. Elle est d'une beauté à couper le souffle... Cela m'arrache un petit soupir de désir et me trouble pendant de longues secondes. Je la regarde passer devant moi avec grâce et je ne peux m'empêcher de perdre mes esprits quelques instants quand j'aperçois ses superbes fesses rondes. Elle se drape alors d'un drap qui traînait là et je reprends un peu le fil de mes pensées en secouant la tête.

Ilona s'éloigne et quitte le Narval.

Les problèmes sur Ciego De Avila semblent se terminer... mais bien d'autres sont encore à régler. Les aventures promettent d'être nombreuses avant que tout ne trouve un véritable dénouement.

LES AVENTURES TRÉPIDANTES DE SHARIZAR

Retour au Minou Bleu	5
Les Affaires Reprennent	8
Départ pour Caïbo	13
Le Comte, l'Elfe et la Belle	15
Le Grand Soir	17
Gestion de domaine 1	21
Captifs	22
A la recherche du crâne de cristal	24
Bataille contre les Drakéïdes	27
Atterrissage en douceur	29
Derniers préparatifs pour le championnat	31
Le défilé des gladiateurs	32
Les champions entrent en piste	36
Confrontations imprévues	38
Derniers combats	42
Défaites totales	44
La fin d'une soirée mouvementée	46
Gestion de domaine 2	48
Nuits brûlantes	49
Les ennuis du Narval Aguicheur	56
Surprenantes découvertes	58
La marée monte toujours	59
Passage par la case prison pour Argus	61
Troubles sur Siego	64
Passage par Blinville	66
De retour pour de nouveaux ennuis	68
Préparatifs pour la soirée de dame Lorelyn	69
Début de soirée libertine	71
Violences éladrines	75
Alliance avec les Rats	77
Félins Gardiens	79
Visiteuse d'Outre-tombe	81