

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

CHEVALERIES, TOME 1

SUIVI DE

L'AUTEUR-MAÎTRE DE JEU : POUR UNE CONCILIATION ENTRE JEU DE
RÔLES ET ÉCRITURE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

GABRIEL LAUZON-PAYETTE

JUIN 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Mes premiers remerciements vont à mon directeur, Jean-François Chassay, pour ses sages conseils, son expertise incroyable, son soin envers les plus fins détails, son empathie sans bornes et sa capacité à répondre à mes courriels avec une rapidité surhumaine. Je n'aurais pas pu avoir un mentor plus apte à m'accompagner lors de la rédaction de mon mémoire.

Aussi cliché cela puisse-t-il être, je tiens à remercier mes parents, Joanne Lauzon et Gilles Payette, pour leur support financier, psychologique et culinaire pendant toute la durée de mes études universitaires. Je les remercie aussi d'avoir permis à ma passion pour les jeux de rôles de s'épanouir. Vous n'avez jamais lâché votre p'tit gars, et il vous en sera éternellement reconnaissant.

J'aimerais remercier mes trois joueurs, Julie Labossière, Rémi Brisebois et Thomas Fortier, sans qui ce projet n'aurait pas pu voir le jour. Vous m'avez permis de donner vie à ma création. J'espère pouvoir partager d'autres moments de jeu inoubliables en votre compagnie.

Je dédie des remerciements particuliers à Laura Iseut Lafrance Saint-Martin, Ariane Charbonneau et Gabrielle-Valérie de Bellefeuille-Jurajuria pour leurs contributions non-négligeables à mon répertoire de sources théoriques. Vous avez été les muses de ma bibliographie.

Je laisse un remerciement spécial au groupe de folk / power metal *Elvenking*, dont la musique unique et inimitable a inspiré une grande part de mon univers, mais qui ne le saura sans doute jamais.

Je tiens, finalement, à remercier tous ceux que je n'aurais pas mentionnés ici et qui m'ont appuyé, de près ou de loin, pendant toute la durée de mes études et, plus spécifiquement, la rédaction de ce mémoire. Vous êtes trop nombreux pour qu'une seule page puisse contenir tous vos noms, mais mon cœur saura se rappeler de chacun d'entre vous.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	vi
CHEVALERIES, TOME 1.....	1
764 : PROLOGUE.....	2
777 : CHAPITRE I.....	10
CHAPITRE II.....	27
CHAPITRE III.....	41
CHAPITRE IV.....	55
CHAPITRE V.....	72
L'AUTEUR-MAÎTRE DE JEU : POUR UNE CONCILIATION ENTRE JEU DE RÔLES ET ÉCRITURE	84
INTRODUCTION : POURQUOI CONCILIER?	85
Précurseurs : les premiers auteurs-maîtres de jeu	87
L'objectif de la posture d'auteur-maître de jeu : spontanéité et permanence	93
VOLET I : L'AUTEUR PRÉ-JEU	95
L'auteur pré-jeu : créer la fondation d'un récit en devenir	95
Le système de jeu comme première contrainte	96
La création de l'univers dans lequel le jeu prendra place	103
La séance de création de personnages.....	109
La création s'échappe avant l'écriture	116
VOLET II : L'AUTEUR POST-JEU.....	118
L'auteur post-jeu: témoin privilégié d'une création collective.....	118
Du jeu au post-jeu : adapter les enregistrements à une forme littéraire	119
Du collectif au solitaire : se réapproprier la création	122
CONCLUSION : QUEL AVENIR POUR L'AUTEUR-MAÎTRE DE JEU?	126

ANNEXE A	VERBATIM D'UN DES ENREGISTREMENTS SONORES DES SÉANCES DE JEU : LE DUEL ENTRE SIGFRID ET ARTAMIS.....	128
ANNEXE B	EXTRAITS DU DOCUMENT CONCERNANT L'UNIVERS DU JEU RÉDIGÉ AVANT LA PREMIÈRE SÉANCE	131
ANNEXE C	FICHE DE PERSONNAGE, AVEC NOTES ET DESSIN	135
BIBLIOGRAPHIE.....		139

RÉSUMÉ

Chevaleries, Tome 1 est un roman de *fantasy* médiévale. Se déroulant sur un continent fictif, la Praxie, il est centré sur les péripéties de trois jeunes écuyers, soit Orain d'Andwald, Sigfrid de Faxte et Sjörn d'Ivelray, originaires de trois royaumes différents. Ces protagonistes sont conviés au château d'un comte pour y être adoubés par leurs seigneurs respectifs, dans une tentative de solidifier la paix qui existe entre les différents royaumes de Praxie. Cependant, après avoir été adoubés, les trois chevaliers apprennent que leurs parents, morts au combat des années plus tôt, auraient conclu, avant de trouver la mort, une entente secrète avec le Cinquième Souverain, représentant de la paix sur le continent. Sjörn, Orain et Sigfrid apprennent alors qu'ils étaient impliqués dans cet accord. Peu après avoir été faits chevaliers, ils devront servir un seigneur qui n'est pas le leur pendant une durée de cinq ans, ce qui constitue un cas exceptionnel qui déplaît à plusieurs. Les trois protagonistes tentent donc de s'acclimater à leurs nouvelles vies, de faire ce qu'on attend d'eux, de se montrer dignes de leurs titres nouvellement reçus et de découvrir la vérité derrière cette mystérieuse entente qui serait à l'origine de leur situation. Ce premier tome se termine alors que les trois chevaliers se dirigent vers le domaine de Rougevigne, à la demande de leur seigneur, et qu'ils sont confrontés par un guerrier solitaire gardant le pont du domaine.

L'auteur-maître de jeu : pour une conciliation entre jeu de rôles et écriture est un essai portant sur le procédé d'écriture que j'ai exploré afin d'écrire le premier tome de *Chevaleries*, qui consiste à diriger puis à adapter une campagne de jeux de rôles sur table sous la forme d'un roman. J'aborde, dans cet essai, les différentes étapes de ce processus par le biais de plusieurs réflexions sur les raisons qui ont justifié mes différentes décisions et sur les conséquences de ces décisions sur ma création. Ces réflexions sont divisées en deux volets, le premier portant sur les étapes qui ont précédé la campagne de jeu de rôles et le second, sur les étapes qui l'ont suivie. Le processus que j'ai employé est examiné en détail à la lumière des travaux de spécialistes en littérature, principalement du genre de la *fantasy*, et en ludologie, surtout en ce qui a trait aux jeux de rôles. L'essai se termine par une courte conclusion dans laquelle je constate les avantages et les désavantages d'avoir utilisé cette méthode d'écriture pour entreprendre mon projet et m'interroge sur la possibilité d'utiliser à nouveau ce procédé en tout ou en partie pour des projets futurs.

Mots-clés : *Fantasy*, jeu de rôles, création littéraire, adaptation, création collective.

CHEVALERIES, TOME 1

Prologue

Fayne parcourut du regard la courbe du précipice.

Du haut de la falaise de roc cendré, elle pouvait observer l'entièreté de l'anse donnant sur la mer septentrionale. Les flots et les vents qui l'agitaient ne cessaient de pousser de nouveaux drakkars ennemis vers la berge, et ceux-ci s'enfonçaient comme autant de flèches dans le flanc de la Praxie. Les points minuscules qui s'en détachaient pour parcourir la plage étaient impossibles à distinguer à cette distance. Or, Fayne avait combattu les Vargs assez de fois pour reconnaître leur langue dénuée de subtilités, portée jusqu'à elle par l'écho. La façon dont les hommes avaient planté des pieux effilés autour des embarcations échouées sur le sable laissait croire qu'un campement était en train de prendre forme sous ses yeux. D'autres guerriers du nord viendraient les rejoindre. Ce n'était qu'une question de temps.

- Qu'est-ce que tu regardes ? Il y en a un qui est à ton goût, en bas ?

Fayne regarda par-dessus son épaule, replaçant sa tresse dorée derrière sa tête. Elle réprima un sourire devant le visage impassible de Carild qui, tout juste derrière elle, regardait l'attroupement de pillards au creux de l'anse. Son armure complète, cotte et plates fraîchement polies, scintillait sous le soleil cuisant. Elle affichait un air plus solennel que jamais.

- C'est dommage que tu n'aies jamais pu m'apprendre à dire des âneries en gardant un visage aussi stoïque, dit Fayne.
- Tu y es arrivée, une fois, l'hiver dernier. Tu étais simplement trop ivre pour t'en souvenir.

Fayne crut discerner une pointe d'inquiétude dans les yeux de son amie. Après tous ces moments passés ensemble, elle était toujours incapable de deviner ce qui se passait, précisément, derrière la façade contemplative de Carild. Elle croyait encore difficilement qu'elles avaient pu développer une quelconque forme d'amitié à force de garder toutes les deux des mines aussi sinistres dans la plupart des circonstances. Cependant, si Carild était ici, juste à côté d'elle, et pas avec qui que ce soit d'autre, c'était un signe que le lien qui les unissait existait bel et bien.

Derrière Carild, provenant du campement grouillant d'activité des forces praxiennes, des hennissements et des voix familières se firent entendre. Deux écuyers, un jeune homme et une jeune femme, se faufilaient tant bien que mal entre les soldats et les tentes, traînant derrière eux d'immenses destriers sellés et harnachés. S'éloignant de la falaise, les deux femmes s'avancèrent vers les montures, les inspectant brièvement du regard avant de les enfourcher. De là-haut, Fayne pouvait voir que les hommes se déplaçant à travers le campement semblaient avoir accéléré leur cadence, comme si des ordres avaient tout juste été donnés. Tentant de deviner où ils se dirigeraient, elle crut les voir converger vers une série de bannières déployées au loin. Regardant à sa droite, elle surprit le regard de Carild posé sur elle.

- Qu'est-ce qu'il y a ? demanda Fayne.
- Rien, fit Carild de son ton neutre habituel. Je me disais que ton armure t'allait très bien.
- Mieux que d'habitude ?
- Je pense bien que oui. C'est sûrement le campement qui crée cet effet. Toute cette poussière, ces drapeaux, ces pauvres hommes en sueur qui se jettent partout en attendant qu'on leur demande de crever. Assise bien droite sur ta selle au milieu de tout ce bordel, le regard vers l'horizon, tu as une tête de héros.
- De quelqu'un qui s'apprête à charger aveuglément dans une masse de Vargs.

- C'est ce que les héros font souvent, dans vos contes, il me semble, non ?
Charger aveuglément, mais charger un peu mieux que les autres.

Fayne ne savait pas s'il valait mieux corriger son amie ou s'il s'agissait d'un autre de ses commentaires lancés à la blague, pour susciter une réaction. L'agitation du camp eut tôt fait de la distraire, cependant, et elle reporta son attention vers l'avant afin de manœuvrer à travers les tentes et les chariots. Dans la cohue, les deux femmes firent péniblement avancer leurs destriers vers la rangée de bannières qui claquaient au vent, leurs étendards récemment dressés. Sous les drapeaux se tenaient des groupes de soldats dont les rangs semblaient gonfler à vue d'œil, leurs formations supervisées par une poignée de sergents s'égosillant dans la chaleur oppressante. Alors qu'elles se rapprochaient, les deux chevaleresse commencèrent à distinguer des symboles familiers dans l'atroupement, ainsi que quelques visages aisément reconnaissables enfermés dans des coiffes de mailles métalliques. Les cavalières furent rejointes par un homme qui se détacha du lot, son cheval laissant une traînée de poussière en allant à leur rencontre. Voyant les trois larges montures converger vers un même point, les hommes d'armes qui flânaient non loin du point de rassemblement s'écartèrent brusquement pour leur faire place.

- Ser Goderic, fit Fayne en reconnaissant l'homme qui venait d'approcher.
Pourquoi ce rassemblement si rapide ? Les tentes viennent tout juste d'être montées.

Goderic, ses yeux encerclés de profonds cernes, passa une main couverte de crotte sur son visage ruisselant de sueur. Devant le grognement irrité qu'il poussa en tentant de se gratter le nez à travers les mailles de son gant, Fayne s'estima chanceuse de ne pas avoir été mise en charge d'une unité pendant une journée aussi suffocante que celle-ci.

- L'attaque aura lieu plus tôt que prévu, fit Goderic. Dès que les troupes seront rassemblées, on va devoir faire descendre tout le monde en bas de la colline, jusqu'à la plage, où la charge pourra avoir lieu.
- Toujours la charge avec ces Aulins, n'est-ce pas? fit Carild.
- Il semblerait que ce soit encore la meilleure option, pesta Goderic. Si la mer continue de vomir autant de bateaux dans l'anse, on va finir cette journée croulant sous les Vargs. Monseigneur Béarn, duc de Forcœur, a jugé qu'il était préférable de mener une attaque frontale qu'attendre que les barbares montent la colline jusqu'à nous, où les chevaux auront plus de chances de se fracasser les jarrets que d'avancer en ligne droite.

Un soupir s'échappa de la bouche de Carild. Fayne hésita devant la nouvelle, puis elle hocha tranquillement la tête.

- J'approuve la décision du duc, fit-elle. Les ennemis semblent à peu près aussi nombreux que nous en ce moment. Le terrain plat devrait nous conférer un avantage important. Une bonne charge devrait suffire à les disperser avant que leurs renforts n'arrivent.
- UNE CHARGE, OUI !

La voix tonitruante qui se fit entendre fit sursauter la plupart des soldats environnants et Goderic manqua de tomber en bas de sa selle. Un quatrième cheval vint se positionner, sans crier gare, entre ceux qui étaient déjà au centre du campement et la silhouette de Pantar, enveloppé dans une cotte étincelante qui aurait pu abriter trois hommes, apparut.

- Est-ce la très illustre Ser Fayne qui parle déjà de charge héroïque contre l'ennemi? ajouta-t-il, son visage carré déformé par l'enthousiasme. Quelle bonne idée! J'étais justement sur le point de dire qu'il faudrait éperonner nos destriers d'ici, jusqu'en bas de la colline, qu'ils aient le temps de prendre de la

vitesse en descendant! Les Vargs n'auraient même pas le temps de se décroter les oreilles qu'ils sentiraient déjà nos lances s'y enfoncer !

- Ser Pantar, fit Goderic avec lassitude, tâchez de conserver votre énergie pour nos ennemis. Dès que monseigneur Béarn donnera le signal, ce qui ne saurait tarder, nous pénétrerons dans l'anse et vous pourrez hurler en direction des barbares autant que vous le voudrez. D'ici là, essayez de ne pas vous épuiser, ni d'épuiser ceux qui se trouvent autour de vous.
- C'est pour les truands qui ont posé leurs immondes culs en bas de cette colline que vous devriez vous inquiéter, mon brave Goderic, beugla l'imposant chevalier en se tapotant la panse. Nul besoin de vous faire du souci pour moi. J'ai fait bien assez de réserves pour ce combat-ci, et puis pour trois autres armées comme celles-là!
- C'est dommage que les Vargs ne se mangent pas, fit Carild. Pantar en aurait déjà fini avec eux.

Le chevalier massif éclata d'un rire tonitruant que Fayne trouva toujours aussi contagieux qu'à l'habitude. Même Goderic, qui semblait aussi épuisé que si la bataille avait déjà eu lieu, se mit à ricaner en dirigeant sa monture, à l'aide de ses genoux, jusqu'à l'autre côté du campement.

- Trêves de plaisanteries, fit-il en désignant les étendards d'un geste de la main. Il y a du sang qui attend d'être versé sur cette plage. Allons honorer Rupert.

Chevauchant à sa suite, Fayne réalisa que, malgré l'imminence du combat, elle souriait encore. Son regard se porta sur ceux qui l'accompagnaient, et elle réalisa que tous deux lui renvoyaient des sourires complices.

- Je suis heureuse que vous soyez avec moi aujourd'hui, fit Fayne.

Carild, l'air grave, baissa les yeux. Le sourire de Pantar, lui, demeura invincible.

- Allons, ma chère, ne dites pas des choses pareilles avant une bataille ! Ça porte malheur. Vous pourriez en mourir!

Il se mit à rire de nouveau, mais cette fois, personne ne lui fit écho. Fayne tenta de conserver son sourire, mais il s'éteignit aussitôt. Sa main recouverte d'un gant de mailles, celle qui tenait la bride du cheval, s'était mise à trembler. Elle avait suivi le regard concentré de Carild qui, lui, était fixé vers la colline devant laquelle l'armée praxienne se mobilisait déjà. L'infanterie, sous les hurlements de leurs capitaines, se serrait en rangées inégales, tandis que les quelques maigres unités d'archers se regroupaient non loin derrière. L'élite de la chevalerie praxienne, juchée sur une série de puissantes montures, commença à rejoindre les flancs de la formation, leurs écuyers traînant avec eux les étendards aux couleurs des plus grands clans des quatre royaumes. Les armoiries des maisons de Fayne, Carild et Pantar, déployées par leurs suites, vinrent bientôt danser sous le ciel bleu auprès de celles des comtes, des ducs et des rois de tous les pays du continent. Venant s'insérer dans un espace libre de la formation, les trois chevaliers, menés par Ser Goderic, se retrouvèrent près des premiers rangs, entourés de guerriers à l'armure scintillante, aux visages rougis et à la posture irréprochable. Devant eux se trouvait la douce pente qui les mènerait jusqu'à l'Anse Cendrée, ondulant entre deux parois de pierres grises qui donnaient à l'endroit son nom.

Quelques instants après avoir rejoint ses confrères, les mailles de leurs armures luisant sous l'aveuglant soleil de midi, Fayne se sentit à la fois protégée et prisonnière. La chaleur qui s'immisçait sous sa propre armure s'ajoutait à celle qui se dégageait des autres corps exposés aux rayons ardents, tous agglutinés sous les bannières, empestant la sueur. Les rangs de chevaliers semblaient sur le point de se refermer sur elle. Cette affreuse impression d'une fosse se creusant dans sa poitrine, qu'elle avait ressentie avant chaque combat qui avait marqué sa vie, se faisait sentir plus que jamais auparavant. Elle était incapable de détacher son regard de la bande de terre sur laquelle elle était sur le point de s'avancer, à l'unisson avec ceux que le

destin avait aussi nommés chevaliers. Fayne se sentait déjà en train de descendre, alors qu'aucune des unités n'avait commencé à bouger. Au bas de cette route, la mort attendait les trop hardis et les malchanceux. Une fin glorieuse pour une poignée d'élus. D'horribles et vaines souffrances pour ceux qui finiraient piétinés dans la mêlée ou empalés par une lance alliée. Toute sa vie, Fayne s'était demandée quel destin le champ de bataille lui réserverait, puis elle avait fini par se dire que, peu importe ce que la réponse était, elle serait morte avant d'en avoir pris connaissance.

Elle ferma les yeux. Ses doigts gantés empoignèrent nerveusement le talisman qui pendait à son cou et ses lèvres formèrent une prière silencieuse. Les visages de son mari et de ses enfants lui vinrent en tête, aussi flous et imprécis que si elle ne les avait pas vus depuis des années. Peut-être était-ce le cas. C'était toujours à des instants comme ceux-ci que ses devoirs venaient la hanter. Puis, un cri provenant de derrière elle donna à l'armée l'ordre d'avancer. Ouvrant les yeux, Fayne aperçut le regard des deux chevaliers qui chevauchaient à ses côtés.

Pantar, le visage honnête, les yeux brillants, l'air aussi réjoui que s'il se dirigeait vers un festin.

Carild, un sourire à peine perceptible sur ses lèvres minces, cédant progressivement à l'excitation que les grandes mêlées lui procuraient.

Ses amis. Sa sœur et son frère d'armes. Ceux qui avaient juré de la suivre jusqu'à la mort. Ils étaient réunis là, tous les trois, avançant lentement vers la mer et tous les Vargs qu'elle avait bien pu leur cracher. Alors que les pas de centaines d'hommes et de bêtes en marche martelaient la terre, que les cliquetis des armures et des lames résonnaient dans ses oreilles, Fayne, se mit aussi à sourire, malgré elle. Bientôt, les corps se détacheraient les uns des autres. Ils chargeraient à toute vitesse sur le sol humide de l'Anse Cendrée. Bientôt, les pillards du nord assoiffés de gloire et de fortune ne deviendraient qu'une série de silhouettes floues et mouvantes dans le

chaos du combat. Bientôt, les hurlements feraient bourdonner leurs oreilles et l'odeur du sang leur ferait perdre la tête, à tous et à chacun d'entre eux.

Et tous les regrets de Fayne s'envoleraient.

Et elle serait libre.

Chapitre I

Orain s'était imaginé gravir une plus grande colline.

Dans les rêves de son enfance, lorsqu'il avait imaginé ce jour tant de fois, il avait toujours arpenté seul une pente graveleuse et escarpée, à même le flanc d'une des immenses montagnes de Jor. La bosse gazonneuse sur laquelle il faisait avancer avec peine son corps épuisé, à peine assez abrupte pour être qualifiée de butte, avait tôt fait d'achever ses fantasmes les plus anciens. Cependant, alors qu'il voyait le sommet s'approcher, il se jugea particulièrement chanceux de ne pas en avoir beaucoup plus à parcourir. Le poids de sa cotte de mailles lui engourdissait les épaules. L'épée qui pendait à sa ceinture et la lance attachée à son dos se balançaient de part et d'autre, manquant de le déstabiliser à chaque geste maladroit. Son bras gauche, courbé autour d'un casque métallique retenu contre son torse, était aussi engourdi que ne l'étaient ses jambes, fatiguées par plusieurs semaines de chevauchées à travers la moitié du continent. Or, c'étaient les regards de Tante Merrim et du comte Haradin qui, posés sur lui du bas de la colline, donnaient au jeune homme l'impression qu'il serait bientôt écrasé sous le poids des attentes qu'on avait envers lui.

Le souffle haletant de sa sœur, à quelques pas derrière lui, donna au jeune guerrier une excuse pour ralentir le pas. Détournant le regard du sommet de la colline, il vit apparaître à son côté la silhouette fine de Gweth qui avançait sur l'herbe.

- Orain! fit-elle entre deux respirations saccadées. Pas si vite!

Les doigts d'Orain empoignèrent le creux de son casque, laissant ses bras tomber ballants contre ses flancs. À côté de lui, équipé de tout son attirail de guerre, Gweth semblait légère comme une plume, et elle se traînait pourtant vers son frère avec bien

moins d'aisance que lui. Son visage juvénile, constellé de taches de rousseur, était coloré par la chaleur et l'effort.

- Qu'est-ce qu'il y a? fit Orain.
- Je sais que tu devais faire le rite d'ascension seul, mais je me disais que, puisque Tante Merrim et monseigneur t'accompagnent déjà, je devrais te suivre aussi.

Dès ses premiers jours, on avait enseigné à Orain que le chevalier jorran, le jour de son adoubement, marcherait seul, comme il marcherait seul jusqu'aux portes de la mort. Toute sa vie, le jeune homme s'était préparé pour ce moment, mentalement et physiquement. Puis, on lui avait appris qu'il serait accompagné par deux membres de sa propre famille et par l'homme qu'ils servaient, puis que le rituel aurait lieu à des semaines de voyage de tout endroit qui lui aurait été familier. Rien ne se passait comme il l'avait autrefois envisagé. La présence de sa sœur à ses côtés, au moins, avait quelque chose de familier, et il se garda de la repousser, mais ne lui répondit rien.

- On dirait que tu as hâte d'en finir, fit Gweth après un moment de silence. Tu grimpes si vite que monseigneur Haradin va penser que tu veux t'enfuir.

Orain jeta un regard derrière eux. Les deux autres silhouettes qui chevauchaient tranquillement vers le haut de la butte, plus bas, vêtues d'armures encore plus lourdes que la sienne, n'avaient même pas gravi la moitié de la distance qu'il venait de parcourir à pied. Gweth prit le temps de réajuster sa robe, dont la couleur rappelait la terre rouge de l'Andwald.

- Ça ne te fait pas peur, de...
- D'être adoubé? l'interrompit Orain.

Gweth hocha doucement la tête, jetant un bref regard vers le haut de la colline. Une partie de lui s'attendait à ce que le maître d'armes de son père surgisse des limites de

son champ de vision pour lui assener un coup de bâton à l'épaule, lui ordonnant d'avancer plus vite. Orain se rappela ensuite qu'il était à plus d'un royaume de distance de cet ancien mentor et, voyant que sa sœur le fixait, ne répondit rien. Il se remit à avancer, mais à un rythme assez lent pour permettre à Gweth de suivre. Celle-ci s'approcha pour lui parler plus bas.

- Je comprends ta hâte, dit-elle. Je comprends que le jour où tu deviens chevalier est une grande occasion pour notre famille. Je comprends que c'est ce que Mère aurait voulu. Et ce que Père veut, aussi. Mais moi, je n'ai pas particulièrement hâte de perdre mon frère.

Orain soupira. Les paroles de Gweth venaient s'ajouter aux poids qu'il portait déjà sur ses épaules. La dernière chose dont il avait besoin, alors qu'il s'apprêtait à faire face à ses craintes, était que quelqu'un tente de l'en dissuader.

- Tu as de la chance, répliqua-t-il avec une pointe d'amertume. Toi, tu as le droit d'avoir peur. Si tu es triste, tu peux l'être ouvertement. Ton destin n'est pas d'être un combattant inflexible, sans aucune hésitation.

Réalisant, à la vue du visage coupable de Gweth, à quel point il avait employé un ton dur, il ajouta, plus doucement :

- Tes sentiments m'importent, mais je ne peux pas les laisser me ralentir. Pas aujourd'hui. J'espère que tu vas me le pardonner.

Gweth eut un sourire mélancolique.

- Je te pardonne, Frère. C'est quelque chose à quoi on nous prépare depuis toujours. Toi, les armes. Moi, le mariage. Je n'ai aucune excuse. C'était à moi de me faire à cette idée.
- Tu as eu le temps.

- Oui. J'en ai eu bien assez. Je suppose qu'il ne me reste plus que le temps que tu finisses de gravir cette colline.

Orain releva la tête et, croyant voir le sol s'aplatir quelques mètres plus loin, regretta amèrement le fait que la distance qui le séparait de son adoubement n'ait pas été aussi grande qu'elle ne l'était dans ses fantaisies d'enfance.

Les couleurs vives que présentait le paysage en haut de la butte l'arrachèrent à ses pensées. Devant sa sœur et lui se dressait, à une courte distance, un village modeste frappé d'une frénésie festive. Les toits des maisons y avaient été agrémentés d'une panoplie de guirlandes de fleurs et de rubans, traversant les rues dans tous les sens. Alors qu'Orain s'apprêtait à pénétrer dans cet endroit pour poursuivre vers l'ouest, il vit une petite foule de gens du peuple se former devant lui, sourires aux lèvres, pour le bombarder de confettis multicolores.

- Monseigneur des Montagnes! Monseigneur des Montagnes!
- Aules vous souhaite la bienvenue, monseigneur!

Orain, pris au dépourvu, avança tout droit sans se laisser ralentir, traînant sa sœur par le bras pour l'aider à se frayer un passage. Le jeune homme, qui avait réussi à conserver un visage impassible pendant toute son ascension, sentit son masque sérieux se tordre lorsqu'il vit Gweth se démener alors qu'il la tirait derrière lui, se plissant furieusement les cheveux pour ôter les bouts de papier qu'ils avaient attrapés.

- Pourquoi est-ce qu'ils nous lancent ces trucs? fit-elle.
- Aucune idée.
- Alors pourquoi es-tu en train de sourire comme un idiot?
- Aucune idée.

Le jeune homme sentit le dépaysement le gagner et, avec lui, une sensation de légèreté qu'il n'avait pas éprouvée depuis longtemps. Tout autour de lui fusaient cris, chants et serpentins colorés. Partout où il posait les yeux, il apercevait une étoffe aux

couleurs chatoyantes agitée sous les rayons du soleil, un animal en cavale poursuivi par un propriétaire mécontent, une couronne de fleurs accrochée à une porte, un villageois qui poussait un chariot rempli de vivres ou un buisson grossièrement taillé en forme de guerrier sur son destrier. Quelques flûtistes, non loin, semblaient avoir entamé un air festif pour célébrer l'arrivée des Jorrans, vite rejoints par une bande de paysans qui s'improvisaient danseurs.

- Un pareil chaos à Jorra, dit Orain à sa sœur, c'est signe que la ville est en état de guerre. Les gens ici accordent autant d'importance à leurs fêtes qu'on en accorde à des questions de vie ou de mort.
- Selon ce que j'ai entendu sur le caractère de certains seigneurs aulins, ajouta discrètement Gweth, le succès de certaines de leurs fêtes sont effectivement des questions de vie ou de mort.

Les deux marcheurs, achevant de traverser le village, constatèrent que de nombreux passants allaient et venaient sur le même chemin qu'eux, menant au château d'Ourdan. La route de terre contournait un vaste lac dont Orain avait aperçu les rives plus tôt, sur lequel quelques batelets de pêche flottaient paisiblement, amarrés à un quai. Le jeune homme et sa sœur suivirent le mouvement collectif, ralentissant le pas pour permettre à Tante Merrim et à leur seigneur de les rattraper avant qu'ils n'atteignent les portes du château. La vue de celui-ci, érigé à courte distance du point d'eau, occasionna à Orain une nouvelle déception. L'endroit où l'attendait son adoubement, jour le plus glorieux de sa vie jusqu'à présent, faisait pâle figure à côté des forteresses dans lesquelles il avait passé ses jours en tant qu'écuyer. Il ne s'agissait de rien de plus qu'un donjon carré et trapu, bâti au moins un siècle plus tôt, dont l'architecte ne devait pas avoir fait preuve d'une astuce particulière. Cette tour était entourée d'une muraille de pierre d'une hauteur respectable, mais pas assez vaste pour protéger grand-chose. Aucune face de cette construction n'avait été épargnée par les décorateurs, qui s'étaient même attaqués aux créneaux des remparts pour y accrocher fleurs et rubans.

Quelques instants plus tard, s'étant frayé un chemin sans difficultés dans la foule pour parvenir de l'autre côté des murailles, Orain et sa soeur arrivèrent devant les rideaux d'étoffe qui avaient été posés de part et d'autre des portes ouvertes et enguirlandées de la tour principale. Orain sentit une bouffée de fierté l'envahir à la vue des armoiries de la maison d'Andwald : le mur de pierre placé devant les rubans croisés, rouge sur blanc, couronnées par un croissant de lune et une paire d'étoiles. Au-dessus de ce blason étaient perchées les armoiries de son seigneur, dans des dimensions titanesques en comparaison avec celles d'Andwald. À côté d'elles se trouvaient aussi les blasons d'une multitude d'autres grandes familles de la Praxie qu'Orain se sentait parfaitement incapable d'identifier, mais dont les symboles évoquaient autant de glorieuses maisons. Gweth, les yeux brillants levés vers la bannière de leur famille, souriait sans retenue.

- C'est étrange, tout ça, hein? dit-elle. Père disait toujours que ton adoubement serait un jour comme les autres, sans grande célébration, et pourtant, on se retrouve à Aules, à des lieues de notre famille, au cœur d'une fête immense. Des dizaines de familles nobles, venues des quatre coins de la Praxie pour te voir devenir chevalier. J'ai l'impression que je viens d'entrer dans un conte.

Orain voulu renchérir, mais se tut. La petite procession qui les précédait, lui et sa sœur, venait de passer sous la herse et d'entrer dans la cour intérieure, rapidement accueillie par un essaim de serviteurs. L'écuyer vit, du coin de l'œil, son seigneur lui faire un signe autoritaire de la main. Ses doigts se crispèrent à nouveau contre son équipement, sentant le poids de ses responsabilités le regagner. Cette marche insouciant avec sa sœur au milieu de la fête était sans doute la dernière chose qu'il aurait faite avant qu'il ne soit plus que le bras de sa famille et de son seigneur, jusqu'à sa mort.

- Nous y sommes, fit-il.
- Je sais, fit-elle.

Le regard qu'ils échangèrent fut bref, puis ils allèrent à la rencontre des cavaliers qui, aidés par leurs propres domestiques, descendaient de selle.

- Le comte Haradin Layfell, défenseur de Fort Fidèle! hurla le héraut. Et son écuyer, Orain d'Andwald, fils de Fayne d'Andwald, ainsi que sa tante, Ser Merrim d'Andwald, et sa sœur, Gweth d'Andwald!

Le jeune homme tenta de contenir sa surprise quand, à son entrée dans le massif hall à dîner du donjon, il vit une centaine de visages nobles et fiers, appartenant à une centaine d'invités tous mieux vêtus les uns que les autres, se tourner vers lui et ceux qu'il accompagnait. Chacun semblait le scruter, cherchant des failles dans sa posture ou dans la disposition des armes sur sa personne, jusqu'à ce qu'une rangée de joueurs de tambours ne se mettent à faire résonner leurs instruments. Orain fut soulagé lorsqu'il sentit le groupe dont il faisait partie se diriger vers un des recoins du hall, sous une immense bannière ornée d'une imposante montagne, blason du royaume de Jorra. Dans le hall, suspendues aux poutres de bois du plafond, se trouvaient trois autres de ces gigantesques banderoles : un cheval cabré à la crinière flamboyante pour le somptueux Aules, une gemme ornée de runes étranges pour le mystérieux Sariph et une immense couronne sertie d'un joyau carré comprenant, dans chacun de ses quarts, un des blasons des quatre royaumes de la Praxie. La Cinquième Couronne, guide de tous et maître d'aucun.

- Ils n'ont pas invité de chevaliers de Darachie à prendre part à la cérémonie, dit Tante Merrim à la vue des blasons. Pour une cérémonie censée atténuer les tensions entre les quatre grands royaumes, c'est une décision risquée que d'en exclure un.
- Ils font bien de garder ces animaux dehors, pesta Haradin. Les Darachiens veulent du sang, c'est tout ce qui les intéresse, et ils vont s'efforcer d'en faire couler s'ils ne peuvent pas en trouver.

Orain, trouvant que son seigneur baissait très peu la voix malgré la teneur de ses propos, regarda nerveusement autour de lui. Les convives, à en juger par leur habillement coloré et leurs coiffures plus élaborées que l'architecture des forteresses de sa nation, étaient majoritairement originaires du royaume d'Aules, dans lequel il se trouvait. Très peu de gens semblaient se soucier de la présence du petit groupe de Jorrans. L'attention de tous fut captée lorsque les tambours se remirent à jouer, accompagnés par quelques notes de trompettes, et que quelques individus richement vêtus s'avancèrent vers le trône qui avait été posé au fond de la pièce, au bout d'un long tapis de soie blanche qui scindait le hall en deux sur le sens de la longueur. Orain put distinguer les deux hommes qui s'avançaient, accompagnés d'un héraut.

- Le comte Davin d'Ourdan, annonça le crieur. Hôte de la cérémonie! En sa compagnie, le messenger officiel de la Cinquième Couronne, Ser Léon Gorgefort!

Orain s'étonna de voir que le seigneur qui les recevait en sa demeure ne devait même pas avoir son âge. De là où il l'observait, Davin d'Ourdan, avec ses cheveux blonds et sa carrure chétive, ressemblait à un enfant que l'on avait couvert de bijoux pour le faire passer pour un riche seigneur. Le messenger du Cinquième, en revanche, avec sa grande taille, sa barbe finement taillée, son air réjoui et sa cape d'un blanc immaculé, avait une présence que l'on pouvait ressentir jusqu'au fond de la salle de cérémonie. Orain s'imagina qu'il devait s'agir d'un chevalier particulièrement brave et adroit pour que le Cinquième Souverain de la Praxie, le plus puissant des seigneurs, le choisisse pour le représenter.

- Mes frères et sœurs venus des quatre coins du monde, fit le comte d'Ourdan d'une voix fluette, c'est un honneur pour moi de vous recevoir au sein même de ma demeure en ce jour de paix. Cependant, même si c'est chez moi que cette fête a lieu, je ne suis ici que pour lui permettre de prendre forme. Je prête ainsi mon château, le temps de cette cérémonie, qui a pour but de nous

rapprocher, chacun d'entre nous, tout comme Rupert le Héros nous rassembla sous sa bannière, il y a fort longtemps.

Orain fut surpris de constater que, si loin de son pays natal, on admirait aussi Rupert comme un saint. Les Aulins n'étaient sans doute pas si différents des siens, si l'on exceptait leur obsession pour les couleurs criardes, les interruptions musicales et les coiffures élaborées.

- Je cède ainsi ma place, poursuivit le jeune comte, à ceux et celle qui viennent aujourd'hui faire chevaliers certains de leurs plus loyaux et dévoués vassaux. À tour de rôle seront appelés les seigneurs, qui adouberont leurs élus selon les rites de leur terre d'origine. Puissent ces cérémonies successives nous rappeler nos points communs plutôt que nos vieilles rancunes !

Les convives se mirent à applaudir, mais Orain s'étonna de ne pas les voir réagir plus fortement. Les visages impatients des gens autour de lui donnaient l'impression qu'un tel discours n'était qu'une simple formalité pour un événement de cette envergure.

- Trois adouvements un à la suite de l'autre ? fit Gweth. C'est à l'encontre des traditions, non ?
- Laissez les Aulins en charge d'une cérémonie et ils iront jusqu'aux limites des traditions si ça peut épater la galerie, répondit Merrim.

Le chœur de trompettistes, qui avait doublé de taille pendant le discours du comte, entama une série de notes claires qui firent sursauter la majorité des convives. Tous se retournèrent vers l'entrée du hall, dans laquelle s'avancait la silhouette colossale d'un guerrier tout équipé. Lorsque le héraut annonça « Représentant le royaume d'Aules, pour être adoubé par le comte Erval de Toire, Sigfrid de Faxte! », le jeune jorran fut médusé. On avait dit à Orain, dans son pays natal, que les Aulins étaient des êtres sveltes et délicats. L'homme qui venait d'apparaître devait dépasser tous les gens rassemblés autour de lui, y compris le comte Haradin, d'une demi-tête de hauteur et,

sans aucun doute, d'une bonne tête de largeur. La plaque métallique qui tenait à sa cotte de mailles, lui recouvrant le torse et le ventre, était si usée qu'elle faisait penser aux marmites à potage des forts jorrans. Sa cape dorée sertie de broderies, fleurs et autres ornements le rendait encore plus difficile à ignorer. Le heaume sphérique qui lui recouvrait le visage avait été muni d'un panache rappelant les bois d'un cerf qui avait sûrement pour but de lui conférer un air de noblesse. Le guerrier se déplaçait d'un pas lent, mais déterminé, et les cliquetis métalliques produits par son immense équipement parvinrent aux oreilles d'Orain malgré les efforts prolongés des trompettistes.

- Tout ça a dû coûter une fortune, chuchota Gweth à son frère.
- Si seulement les Aulins mettaient autant d'efforts à la guerre qu'à leurs maudites parades, grommela Haradin. Avec des casques pareils, ils peuvent bien se prendre les bois dans un arbre en pleine charge et se casser le cou juste avant le début de la bataille.

Une fois que l'homme eut atteint le trône à l'autre extrémité du hall, offrant un moment de répit aux trompettistes aux visages écarlates, il agenouilla son corps massif. Un homme trapu et bedonnant à la barbe épaisse, richement vêtu, s'éleva du siège. Le guerrier qui venait de mettre un genou à terre devant lui le dépassait encore. Le comte de Toire éleva la voix pour entamer un discours, mais Orain n'entendit, à travers les rumeurs de la foule, qu'une série de platitudes protocolaires concernant la généalogie et les devoirs du futur chevalier. Les spectateurs se turent lorsque le comte haussa subitement le ton :

- Acceptez-vous, Sigfrid de Faxte, fils de Pantar de Faxte, le titre de chevalier et toute la gloire, l'honneur et la responsabilité qui viennent avec lui ?

Orain se demanda ce qui se produisait si un écuyer refusait ouvertement d'obtenir son titre pour ensuite marcher vers la sortie devant toute une assistance. Cependant, il entendit l'homme agenouillé émettre un son inintelligible, étouffé par la visière de

son heaume, et vit le comte de Toire s'emparer de l'épée qu'il tenait à la ceinture. Il se servit du plat de la lame pour assener un coup sur chacune des épaules du colosse, qui ne broncha nullement, puis les trompettistes se remirent à jouer de plus belle alors que l'homme se releva de toute sa hauteur. Tous tournèrent la tête vers l'entrée du hall, où venait de paraître un jeune garçon traînant derrière lui un immense cheval aux pattes costaudes. L'homme nouvellement adoubé, aussi rapidement que son armure le lui permettait, traversa le hall jusqu'au destrier qu'on venait de lui apporter, en saisit la bride et passa avec une certaine hésitation un de ses pieds massifs à un des étriers. Orain, surpris que le cheval ne se soit pas affaissé sur le côté, entendit quelques exclamations de stupeur fuser autour de lui lorsque Sigfrid, d'un geste disgracieux, tenta d'enfourcher sa monture d'un bond. Juste au moment où il semblait avoir réussi à se percher sur sa selle, le chevalier sembla retomber du côté opposé à celui duquel il s'était propulsé, penchant dangereusement vers le sol. Sigfrid, s'accrochant à la bride de toutes ses forces, parvint finalement à se stabiliser, et c'est seulement au moment où il cessa de se balancer sur sa selle qu'on se mit à l'acclamer. Orain remarqua, alors que la monture du chevalier aulin se dirigeait vers la sortie du hall, que son pauvre cavalier semblait crispé dans une position inconfortable qui l'empêchait de chuter. Une telle bourde, pour un Jorran, lui aurait probablement valu d'être déshérité, mais personne dans la foule ne semblait en faire de cas. Même le seigneur du chevalier, toujours debout devant le trône, combattait visiblement une envie de rire aux éclats.

- Tout dans le spectacle, fit Haradin. Rien dans les tripes. Il pourrait être incapable de tenir son épée par la bonne extrémité qu'on ne le saurait pas.

Des rumeurs envahirent de nouveau l'assistance alors que les serviteurs du château préparaient le hall pour le prochain adoubement. Sentant son tour approcher, le jeune Jorran se mit à respirer lentement pour combattre sa nervosité. Orain jeta un regard en direction de Gweth, qui affichait un large sourire. Il lui vint l'envie de se pencher vers sa sœur pour lui chuchoter quelque chose à propos de la cérémonie à laquelle ils venaient d'assister, mais, sentant Haradin juste derrière lui, il demeura raide comme

un piquet. Il eut ainsi tout le loisir d'observer un groupe de femmes et d'hommes aux habits aux couleurs ternes, recouverts de peaux tannées et de bijoux faits de plumes d'oiseaux, qui s'extirpa de la foule pour s'avancer vers le trône. Les membres de l'assistance posèrent sur eux des regards intrigués tandis que les nouveaux arrivants dispersèrent, sur leurs chemins, de petits réceptacles ronds, semblables à des bols fixés sur de courtes bases métalliques. Après en avoir disposé une dizaine, ils se mirent à distribuer de petites besaces dont ils versèrent le contenu au sein des bols, avec une lenteur qui trahissait de grandes précautions.

- Qu'est-ce qu'ils sont en train de faire? chuchota Gweth.
- De la sorcellerie, maugréa Haradin. Il ne manquait plus que ça.

Une femme vêtue d'une cape imposante traversa la foule. Le vêtement qui la recouvrait était sombre, fait d'un cuir brut et peu raffiné, mais assez grand pour recouvrir l'entièreté de son corps à partir des épaules. Ses cheveux grisonnants s'entremêlaient en une épaisse tresse qui lui retombait le long du dos. En la voyant avancer sans que ses jambes ne soient visibles, Orain eut l'impression qu'elle flottait jusqu'en haut des marches, jusqu'au trône où elle prit place. Le jeune Jorran crut apercevoir l'éclat d'une cote de mailles sous l'étoffe que portait la noble dame. Ce n'est qu'à ce moment que le crieur du comte s'égosilla :

- Représentant le royaume de Sariph, pour être adoubée par la comtesse-élue Tuadha de Maelach, Sjörn d'Ivelray !

Alors que l'assistance sembla chercher l'annoncée du regard, plusieurs poussèrent des exclamations étouffées. Un des serviteurs, muni d'une bougie allumée, circulait entre les réceptacles posés par terre, mettant le feu à leur contenu. Une fumée opaque d'un gris bleuté s'en échappa presque aussitôt, rapidement suivie d'une violente odeur. Plusieurs des convives se mirent à tousser et certains allèrent même jusqu'à s'écarter de la démonstration, poussant doucement les gens qui se trouvaient derrière eux. Orain vit celle qui devait être Sjörn faire son entrée. Sa vision obscurcie par les

colonnes de fumée, le jeune homme fut quand même capable de distinguer la silhouette d'une femme, vêtue d'une cotte et de quelques fourrures lui couvrant les épaules et la ceinture, ses cheveux couleur paille noués en une tresse aussi sèche et épaisse qu'une corde de chanvre. La hache au long manche qui pendouillait à sa ceinture semblait être sa seule arme. Orain entendit à nouveau ses voisins, dans la foule, jacasser.

- Est-ce qu'elle aurait oublié son épée dans sa garde-robe ?
- Celle dans laquelle elle garde les ours morts qu'elle a ramenés ? Pourquoi toutes ces fourrures?
- Une femme guerrière en chair et en os. Voyez-vous cela.

Orain espérait, pour la vie de celui qui avait émis ce dernier commentaire, que tante Merrim n'en ait rien entendu, mais celle-ci semblait bien trop occupée à observer la cérémonie. La femme capée installée sur le trône se mit à parler, à haute voix, dans un langage que le jeune homme n'avait jamais ouï de toute son existence. Les gens autour de lui semblaient tout aussi fascinés et confus que lui lorsque Sjöörn, qui se tenait devant sa suzeraine au centre des nuages odorants et opaques, récita aussi une série de syllabes incompréhensibles.

- Est-ce qu'elles jettent un sort? chuchota Gweth, nerveuse.

Le silence s'était imposé. Plusieurs des convives se mirent à regarder aux alentours, nerveux, s'attendant à ce qu'on apporte à la jeune guerrière sa monture ou assez d'encens pour empoisonner tout le hall. Or, rien ne vint, et les deux femmes au centre de la salle de cérémonie poursuivirent leur dialogue. Orain eut l'impression que Sjöörn s'était mise à réciter quelque chose, comme une prière. Le rituel se prolongea. Quelques bâillements parcoururent les rangées du fond. On se redressa lorsque la guerrière tendit le bras vers l'avant, puis que Tuadha se leva de son siège. Dominant Sjöörn de sa hauteur, la suzeraine découvrit de sous sa cape un bracelet doré qui, de là où Orain était placé, semblait avoir grandement perdu de son éclat. On passa le bijou

au poignet de la jeune femme, qui s'inclina brièvement avant de reculer, main sur le manche ballant de sa hache, et de se retirer. Des serviteurs, surgissant de l'assistance, se précipitèrent vers les encensoirs et les éteignirent en un instant à l'aide de couvercles qui recouvrirent les brasiers, puis disparurent alors que la fumée se dissipait encore.

- C'est tout ? fit une voix à l'arrière. Pas de discours? Pas de démonstration? Pas de magie?

Comme pour confirmer ses doutes, la comtesse-élue Tuadha jeta un regard hautain en direction des crieurs et des musiciens, qui se mirent alors à jouer avec entrain. Quelques rires nerveux se firent entendre dans l'assistance.

- Un rite ancestral des plus fascinants ! fit une voix sarcastique dans la foule, qui s'était remise à jacasser.
- Si seulement ils avaient pu remplacer un de ces brasiers immondes par un ou deux traducteurs...

Orain eut à peine le temps de se remettre de sa propre confusion qu'il réalisa que le crieur, faisant signe aux trompettistes de baisser leurs instruments, alla faire une troisième annonce.

- Représentant le royaume de Jorra, s'égosilla-t-il, pour être adoubé par le comte Haradin de Fort Fidèle, Orain d'Andwald!

L'écuyer se raidit. La distraction bienvenue que lui avaient apportée les récents spectacles avait pris fin et l'imminence de sa propre performance lui revint d'un coup, sans crier gare. Il sentit une poussée amicale de Tante Merrim le propulser doucement vers l'avant et réprima une envie de se retourner pour s'assurer qu'elle et Gweth le regardaient bel et bien. La foule se sépara pour faire place au comte Haradin et à son écuyer, qui s'avancèrent machinalement au centre du hall. Orain sentit à nouveau tous les regards posés sur lui. Le regard nerveux, il se tourna vers Haradin,

dont le visage restait toujours aussi inflexible que le roc le plus dur. Le seigneur fit un pas vers l'arrière afin de lui laisser la place dont il aurait besoin.

- Ne nous déçois pas, lut Orain dans les yeux de son maître.

Inspirant profondément, le jeune guerrier déplaça ses deux mains vers son dos, et ses doigts allèrent se poser sur le manche fin de sa lance. Sous les yeux attentifs des convives, il la libéra des liens qui la retenaient attachée à lui et fit siffler l'arme en la ramenant, d'un mouvement sec, vers l'avant. Son regard ne s'était pas détaché de celui de son seigneur, toujours aussi froid et patient, comme s'il attendait que le meilleur moment ne s'annonce avant de donner à Orain l'ordre de débiter. À l'instant où l'écuyer vit son maître effectuer un geste de la tête, il fit deux pas vers l'arrière, puis se retourna brusquement, tranchant l'air avec le manche de son arme. Certains invités poussèrent des exclamations et se mirent à couvert, mais Orain eut à peine le temps de les voir avant de reprendre sa position initiale. Sa lance perfora l'air devant lui, à trois reprises, comme s'il eut voulu pourfendre un groupe d'ennemis invisibles. Les bruits qui lui parvenaient de partout, l'attention des spectateurs portée sur chacun de ses gestes, attiraient sans cesse son regard, mais sa lance ne dévia pas. Chaque mouvement était automatique. Chaque pas avait été pratiqué des centaines de fois.

D'un geste habile, ses mains firent tournoyer la lance au-dessus de sa tête, puis son corps suivit le mouvement. Les invités rassemblés dans le hall devinrent une série de lignes floues et colorées et ils réapparurent lorsqu'Orain s'arrêta pour effectuer un coup à l'horizontale, s'imaginant atteindre un adversaire éloigné du bout de la pointe métallique de son arme. La silhouette de ce guerrier invisible, qu'il prenait la peine de visualiser à chaque fois qu'il effectuait cet exercice, ne broncha pas, cependant.

Les mouvements d'Orain se succédaient à une vitesse grandissante. Le bout de sa lance était le seul élément précis, le seul point de repère dans cette tornade de couleurs qui se bousculaient et se tordaient à travers ses mouvements saccadés. Il ne pouvait plus distinguer son seigneur, ni Tante Merrim, ni Gweth, plus qu'une série de

cibles informes qu'il embrochait sans relâche. Mais aucune d'entre elles ne bougeait. Un autre adversaire tomba, sa gorge perforée. Puis un autre, l'estomac traversé de part en part. Puis un autre, frappé du manche à la tête, achevé par une pointe brutale au torse. Tous mouraient en quelques secondes, d'un seul coup bien porté. Aucun d'entre eux ne tentait d'embrocher Orain au bout d'une pique ou de le prendre en tenaille alors qu'il avait le dos tourné. Les ombres restaient là où elles étaient, attendant patiemment que le guerrier ne termine sa dernière pirouette avant d'être empalées sans aucune résistance.

Orain crut alors entendre l'une de ses cibles invisibles hurler, puis d'autres ennemis se rapprocher derrière lui. Son prochain mouvement fut rapide, peut-être trop. Puis, l'instant suivant, il exécuta le coup final, plantant de ses deux mains la pointe effilée de sa lance vers le sol. Autour de lui, la salle s'était tue. Le son de sa respiration était la seule chose qu'il entendait. Remarquant que son souffle faisait bourdonner ses oreilles, Orain fit bien attention de le rendre moins audible en tendant, du bout des doigts, son arme vers son seigneur. Haradin la saisit de sa large main gantée. L'écuyer, dont le corps s'efforçait de ne pas trembler, ferma les yeux et sentit un coup sec être porté, sur chacune de ses épaules, puis son arme être déposée à nouveau entre ses mains. La foule, hésitante, poussa quelques cris, puis rugit en acclamations. Le jeune homme, debout au centre du hall, sentait encore son cœur battre et sa gorge se serrer. C'était terminé.

Malgré les visages impressionnés qu'il apercevait partout où il posait les yeux, et celui d'Haradin qui affichait une mine satisfaite, Orain ressentit bien peu de fierté. Malgré ses espoirs de jeunesse, il ne se sentait pas plus fort ou plus courageux qu'avant. L'adoubement n'en avait pas fait une personne meilleure, ni même une personne différente. Cela n'avait été qu'une formalité.

Il aurait été si simple, un an plus tôt, de répliquer machinalement les mouvements qu'on lui apprenait. De les pratiquer des centaines de fois, comme si sa vie en avait

dépendu, et de les exécuter devant un public aussi grand que les quatre royaumes de la Praxie réunis. Tout cela aurait été bien simple, mais Orain n'y croyait plus. Pas après avoir reçu le baptême du combat. Son véritable adoubement, celui qui avait fait de lui un guerrier prêt à mourir, avait eu lieu aux côtés de Tante Merrim, onze mois plus tôt, alors que le chaos lui emplissait la tête, que la peur de la mort l'étranglait et que le sang Varg coulait entre les mailles de son armure. La démonstration qu'il venait de faire devant une centaine de nobles impressionnés n'était pas plus glorieuse ou plus ridicule que celle de l'immense aulin couvert de fleurs qui s'était hissé avec peine sur sa selle devant toute la cour. Ces mouvements avaient eu pour but de prouver qu'il savait faire ce qu'on attendait de lui, mais ils ne lui seraient d'aucune autre utilité. Il le savait. Haradin le savait. Tante Merrim le savait. Même Gweth, de ses quinze ans, le savait peut-être. Orain se demanda si toute cette mise en scène n'existait pas pour le rassurer, lui, avant qu'il ne se dirige, seul, vers le combat.

Cela n'avait plus d'importance.

Il était chevalier, désormais.

Chapitre II

Tandis que plusieurs invités au banquet de célébration s'étaient éloignés des tables pour se mettre à danser, Sigfrid n'avait toujours d'yeux que pour les plats qui valsaient doucement vers lui. Le nez plongé dans l'assiette la plus près, il trouvait à peine le temps de lever les yeux lorsqu'il entendait un éclat de rire ou une exclamation avant d'apercevoir un autre délice à expérimenter, à la portée de ses grands bras. Jamais un tel festin ne s'était présenté à lui, sauf dans ses rêves les plus fous, et la succession des services semblait sans fin. Mère lui avait dit que le jour de son adoubement serait le plus beau jour de son existence et, à chaque bouchée, ces mots lui semblaient un peu plus véridiques. Repoussant de ses doigts boudinés l'assiette qu'il venait d'achever de vider, Sigfrid aperçut, à légèrement plus d'un bras de distance, le reflet de la lumière d'une torche sur une peau lisse et grasse. Son œil, particulièrement clairvoyant en temps de grande gourmandise, reconnut instantanément l'anatomie d'un faisan rôti. En sa qualité d'homme humble, Sigfrid savait très bien que là résidait sa plus grande faiblesse : les canards, oies et autres volailles sauvages de ce monde lui semblaient toujours plus majestueuses baignant dans leurs riches sauces que dans la nature de laquelle elles étaient issues. Cependant, même dans la mort, l'animal rôti qui pataugeait doucement dans sa graisse sous le regard médusé du chevalier aulin lui résistait, situé tout juste hors de sa portée. Son instinct de stratège s'activa. De ses petits yeux ronds, Sigfrid parcourut les alentours à la recherche d'un allié qui pourrait l'assister dans sa quête culinaire. Ses options lui apparurent particulièrement limitées, puisqu'il se trouvait installé à la table d'honneur entre deux hommes, ce qui lui interdisait de demander assistance à qui que ce soit d'autre. À sa gauche se trouvait son seigneur, le comte Erval de Toire, pris en discussion animée avec la jeune femme sariphienne, adoubée peu de temps après lui. À la droite de Sigfrid se trouvait, vêtu d'une tunique blanche, l'envoyé de la Cinquième Couronne dont il avait oublié le nom. Souriant légèrement sous sa courte

barbe brune, une coupe de vin à la main, il observait les festivités avec un certain amusement. Avant même que Sigfrid ne lui adresse la parole, la main du représentant se tendit en direction de l'assiette de faisan tant convoitée, et le cœur du chevalier cessa momentanément de battre. Puis, par miracle, le plat fut poussé dans sa direction, et Sigfrid n'attendit plus qu'un instant, le temps que les doigts de l'envoyé s'en détachent, avant de s'en emparer.

- J'ai vu que c'est ce que vous sembliez désirer, murmura l'homme en blanc, jovial. La Couronne vous l'accorde avec joie, Ser Sigfrid. Félicitations pour votre adoubement.

L'immense chevalier bredouilla des remerciements, puis plongea ses doigts dans la viande tendre, la séparant avec avidité. Sigfrid s'assura de la tremper la chair de l'animal dans la mare grasse du fond du plat avant de la fourrer entre ses dents. Sa bouche était à l'œuvre, mastiquant avec une ardeur de guerrier, lorsqu'il entendit de nouveau la voix de l'envoyé.

- Étant originaire de cette région d'Aules, la cuisine locale me manque énormément lorsque je me déplace aux quatre coins de la Praxie. Je ne pars jamais sans mon cuisinier personnel pour que ma bouche ne se sente jamais très loin de chez elle.
- Ch'est faschnant.

L'envoyé, ricanant discrètement, se replaça contre le dossier pour observer le contenu de sa coupe. Sigfrid, croyant qu'on le laissait enfin seul avec ce qui restait du faisan rôti, reporta son attention sur son repas, mais il entendit une troisième fois la voix de l'homme à sa droite :

- Votre père serait fier.
- Barvon?

Sigfrid se redressa lentement pour regarder l'envoyé, mais celui-ci venait tout juste de se lever et de poser sa coupe contre le bois rude de la table. L'immense aulin n'était pas certain de ce qu'il venait d'entendre, ni si ce message s'était réellement adressé à lui ou non. Or, le messager de la Cinquième Couronne s'était déjà retourné vers le jeune comte d'Ourdan, qui avait fait signe à des serviteurs. L'instant d'après, une cloche sonna à travers la salle de banquet et les invités, jusqu'aux plus ivres d'entre eux, se turent un par un jusqu'à ce que le silence règne. Tous les regards, incluant celui de Sigfrid, étaient désormais dirigés vers l'homme qui, debout à côté de l'organisateur de la fête, faisait glisser hors de sa poche une enveloppe de parchemin scellée. Le jeune chevalier reconnut, sur le sceau de cire qui était sur le point d'être rompu, l'emblème du Cinquième Souverain, roi parmi les rois. Qu'une missive aussi importante soit ouverte à moins d'un pas de distance était un honneur que Sigfrid ne croyait pas recevoir de toute son existence. Le fait qu'on l'ouvrait le jour même de son adoubement, alors qu'il avait passé la dernière heure à manger pour dix hommes, signifiait qu'il ne pouvait que s'agir du plus beau moment de sa vie.

Tenant le document royal devant ses yeux, sans en rompre le sceau, l'envoyé découvrit deux rangées de dents droites et blanches, posa ses yeux sur l'assemblée qui lui rendit son sourire. L'impatience se lisait dans les visages des convives et le héraut sembla s'en délecter, échangeant des signes de tête complices avec chacun des invités à la table d'honneur avant de s'adresser au hall.

- Mes amis, annonça-t-il d'une voix forte. Mes frères et sœurs. Rarement, en un seul jour depuis Rupert, la Praxie aura-t-elle vu autant de gens des différents royaumes, rassemblés en un seul et même lieu afin de célébrer l'accession à l'âge adulte de chevaliers prometteurs. Il s'agit d'un grand jour pour la paix, un grand jour pour nous rappeler des événements qui nous ont amenés à nous allier ensemble contre nos ennemis, il y a plus de trois siècles, pour défendre notre demeure, à tous ici présent. Il va sans dire, donc, que c'est un grand jour pour la Cinquième Couronne.

Sigfrid se demanda si les civilités allaient se poursuivre encore longtemps et, le cas échéant, s'il aurait le temps de plonger à nouveau ses dents dans la viande avant que le réel message ne soit livré.

- Le Cinquième Souverain, poursuivit l'envoyé, aimerait remercier le comte Davin d'Ourdan, qui nous a rappelé aujourd'hui les valeurs chevaleresques d'hospitalité et de fraternité, sans lesquelles nous ne serions qu'une poignée de royaumes en perpétuelle querelle.

Le jeune comte, dont la tête blonde dépassait à peine de la table derrière laquelle il était assis, reçut une courte ovation et salua l'assemblée. Sigfrid remarqua qu'il était assis à côté d'une femme d'âge mûr aux longs cheveux sombres, et il fut content de voir qu'il n'était pas le seul qui était venu en ce lieu accompagné de sa mère.

- Le Cinquième aimerait également remercier ceux et celles qui ont bravé les routes de la Praxie, parfois pendant des semaines, afin d'assister à cette cérémonie d'une importance capitale pour la pérennité de nos terres. Merci, à tous et chacun d'entre vous, d'avoir tant fait pour être ici.

Une nouvelle ovation retentit, mais elle cessa aussitôt dès que l'émissaire ouvrit à nouveau la bouche.

- Il ne me reste plus qu'un dernier message à livrer avant que les danses ne reprennent de plus belle, fit-il avec un rictus. Un détail qui n'affectera que très peu d'entre vous, que le Cinquième Souverain tenait à rendre public afin d'éviter tout malentendu.

Ses doigts décollèrent, d'un geste délicat, le sceau qui retenait la missive prisonnière, puis il en lut le contenu avec tant de confiance qu'il sembla en connaître les mots par cœur.

- Moi, Léon Gorgefort, annonce mon intention de faire respecter la volonté de la Cinquième Couronne.

Chacun de ses mots suscitait chez Sigfrid une admiration grandissante, lui qui se trouvait si près du messager du plus grand des souverains. C'était comme si la voix de la Praxie elle-même s'adressait directement à lui, devant une assemblée des plus riches et estimés citoyens. Le quart de faisan restant posé en face de lui n'occupait même plus l'arrière de sa pensée.

- Celle-ci, poursuivit Gorgefort, par cette missive, annonce son intention de faire respecter les volontés des défunts chevaliers Fayne d'Andwald, Pantar de Faxte et Carild d'Ivelray, qui ont combattu pour défendre leurs prochains et qui ont voué leurs vies à la défense de la Praxie toute entière.

Son père, mentionné à nouveau. Sigfrid se raidit. Allait-on lui apprendre quelque chose sur son défunt parent? Était-il question d'un héritage secret que son père avait fait garder pour lui jusqu'au jour de son adoubement?

- Afin de respecter leurs dernières demandes, le Cinquième Souverain Ranseur le Juste demande aux récemment adoubés Ser Orain d'Andwald, Ser Sigfrid de Faxte et Ser Sjørn d'Ivelray...

Une demande? Certainement, on leur demanderait d'accepter une offrande de la part du Cinquième, qu'ils recevraient aux noms de leurs familles en échange des services rendus par leurs parents. Sigfrid ne contenait plus son excitation. Serait-ce une épée incrustée de pierres précieuses? Un magnifique cheval? Une immense tarte au sanglier ?

- ...d'offrir les cinq premières années de leurs vies en tant que chevaliers au service du comte d'Ourdan et ce, ici-même dans son château de Varenges. Pendant ces cinq années, ils seront tenus de dédier au comte quarante jours pleins par année, de lui vouer une loyauté indéfectible et de le considérer

comme leur unique seigneur légitime. Une fois cette période de temps écoulée, tous trois pourront reprendre leur service auprès du seigneur qui les a adoubés, comme convenu par les traditions que nous entretenons depuis que Rupert fonda le cinquième de nos royaumes.

Le silence qu'on avait imposé demeura quelques instants après la fin du message. Lorsque Sigfrid détacha son regard de Gorgefort qui rangeait sa missive, il réalisa que les autres convives semblaient aussi confus et surpris que lui. Il eut à peine le temps d'entendre son seigneur, à sa gauche, marmonner un juron que le son de chaises crissant contre le sol de pierre parvint à ses oreilles. Du côté de ses deux voisins de droite, près du comte d'Ourdan, le seigneur jorran au crâne chauve et osseux venait de se lever. L'hôte du banquet se dressa aussi hors de son siège, l'air stupéfait, ce qui provoqua toute une série d'agitations dans le hall. Le messenger du Cinquième Souverain, debout devant tout ce chaos, semblait amusé par les réactions provoquées par son annonce.

- Qu'est-ce que tout ça signifie? hurla le comte jorran avant d'être couvert par moult autres cris et appels au calme.

Puis, ce fut au tour d'Erval de Toire de se lever, et Sigfrid, mû par une soudaine inquiétude, appuya son corps massif contre la table pour se redresser et se diriger, avec son seigneur, vers le centre de la table vers lequel convergeaient les chevaliers à peine adoubés et leurs suzerains.

- Monseigneur, tout cela sera vite réglé, hein? demanda-t-il au comte Erval.

L'air découragé que lui rendit ce dernier fit comprendre à Sigfrid qu'il ne reverrait sans doute jamais les généreuses platées desquelles il venait tout juste de s'éloigner. C'est seulement là qu'il réalisa la gravité de la situation.

- Inacceptable! siffla le seigneur jorran, une veine foncée traversant son crâne.

Frappant la table de ses deux poings, il fit sursauter Sigfrid, dont les petits yeux ronds firent le tour de la congrégation. Les choses n'avaient pas évolué depuis qu'il s'était mis à rêvasser. Les trois seigneurs invités affichaient toujours la même mine, soit l'air furieux d'Haradin, la moue méfiante du comte Erval et l'expression résignée de Tuadha. Le comte Davin d'Ourdan, qui n'avait pas prononcé un mot depuis qu'ils avaient quitté le hall, avait le visage empreint de culpabilité. Le rictus qu'avait affiché Gorgefort dans la salle de banquet, cependant, ne l'avait pas quitté depuis, et les réactions fortes du seigneur jorran ne semblaient pas près de l'ébranler plus qu'elles ne l'amusaient.

- Expliquez-moi en quoi cette situation n'est pas acceptable, fit-il en faisant tourner doucement le vin dans sa coupe. Je ferai part de vos objections au Cinquième. Il les considérera.
- C'est bafouer nos traditions! enchaîna Haradin. Des traditions aussi vieilles que notre royaume, plus vieilles encore que Rupert, qui est allé mettre le cul de votre souverain sur son cinquième trône de pacotille! Expliquez-moi donc pourquoi je devrais accepter qu'on m'enlève un chevalier, un guerrier loyal entraîné depuis ses premières années, pour le confier à un Aulin!

Sigfrid se raidit contre le dossier de sa chaise tandis que le ton monta. Son regard se porta sur les deux autres chevaliers, qui attendaient, assis autour de la table, qu'un consensus soit atteint. Les deux jeunes gens devaient être tout aussi confus que lui. Le jeune Jorran blond au visage parsemé de cicatrices demeurait plongé dans un état contemplatif, attendant qu'on lui donne le verdict des négociations. Il était assis face à lui, les yeux fermés, croisant ses bras aux muscles aussi solidement définis que s'ils

eussent été taillés dans la pierre. La jeune femme à la longue tresse, elle, paraissait légèrement exaspérée par la tournure que prenaient les événements. Sigfrid se demanda si elle était aussi déçue que lui de l'emplacement qu'avaient choisi les seigneurs pour tenir leur conversation, fortement éloignée des festivités. La décision devait avoir pour buts d'échapper aux oreilles indiscrètes et de s'assurer que, si le seigneur jorran décide d'étriper le héraut sur place comme il avait sans doute l'intention de le faire, cela se fasse dans une discrétion relative. À quelques marches d'une congrégation célébrant la paix dans toute la Praxie, ce groupe-ci avait des allures de négociation entre camps ennemis juste avant une sanglante bataille.

- J'espère que vous comprendrez, fit Gorgefort, que cette décision ne provient pas originalement du Cinquième, mais bien de trois chevaliers qui ont servi vos familles, parents des nouvellement adoubés ici présents.
- Vous avez bien dit cela tout à l'heure? demanda Erval de Toire, perplexe. Que cette requête a été formulée par Ser Pantar...
- Ser Pantar, Ser Carild et Ser Fayne. Parents, respectivement, de Ser Sigfrid, Ser Sjørn et Ser Orain, ici présents. Tous trois ont demandé, devant le Cinquième, que leurs enfants, le jour de leur adoubement, se voient donner pour tâche de servir le comte d'Ourdan au château de Varenges pendant les cinq premières années de leurs vies en tant que chevaliers.

Tous se turent, et Sigfrid se rappela que Gorgefort avait mentionné son père, pendant le banquet, puis maintenant. Pantar, l'ogre de Faxte, pourfendeur de garde-mangers, reconnu à travers Aules pour sa force légendaire et son increvable sens de l'humour. L'homme qui avait donné sa vie pour défendre le royaume, qui s'était placé au premier rang pour charger les Varg à l'Anse Cendrée, qui avait remporté plus d'une mêlée générale devant la plus haute noblesse auline. L'homme qui avait trouvé la mort à Fort-aux-Saules, il y avait trois ans, quand une offensive contre un groupe de barbares retranchés avait tourné au désastre. Aujourd'hui était le jour où Sigfrid était censé hisser le poids de cette réputation sur ses épaules et apporter à sa famille une

fierté nouvelle. Le voilà qui se trouvait à attendre piteusement que d'autres finissent de décider de son destin. Jamais il n'avait eu la prétention de se considérer un expert en matière de cérémonies d'adoubement, mais il était persuadé que les choses, dans un monde idéal, n'étaient pas censées se dérouler ainsi.

- Et quelles preuves avez-vous de tout ça? tenta le comte de Toire à l'adresse de Gorgefort.

Le héraut posa sa coupe, puis extirpa de sa poche la missive qu'il avait lue plus tôt pour la poser sur la table, à la vue de tous.

- Sur l'honneur de la Cinquième Couronne, fit le héraut avec un grand sérieux, je jure que les trois défunts chevaliers précédemment mentionnés ont effectué cette demande devant le Cinquième, Ranseur le Juste, en personne. Cela s'est passé il y a treize ans, peu de temps avant que Ser Fayne d'Andwald ne trouve la mort à la bataille de l'Anse Cendrée. Toutes les informations que j'ai livrées sont compilées dans des documents présents avec cette lettre, auxquels le Cinquième souverain lui-même a apposé son sceau. J'invite tous les sceptiques à les consulter à leur guise.

Sigfrid avait entendu parler de la bataille de l'Anse Cendrée par la bouche même de son père, qui y avait participé. L'escarmouche avait débuté, avait-il dit, par une charge glorieuse sur une plage infestée d'envahisseurs, après laquelle le combat avait dégénéré en défaite coûteuse pour les forces unifiées de la Praxie. Cependant, le père de Sigfrid disait aussi avoir dévoré une poignée de pillards Varg pendant cette bataille, ce qui faisait légèrement douter son fils de la véracité de ses propos.

- Et pourquoi auraient-ils fait une telle demande? poursuivit Erval. Pourquoi demander à servir le comte d'Ourdan plutôt que leurs seigneurs légitimes, en particulier ceux qui sont originaire des royaumes de Jorra ou de Sariph?

Gorgefort, à la grande surprise de Sigfrid, haussa les épaules et répondit avec un sourire incertain.

- Je l'ignore, dit-il. Les raisons qui les ont poussés à faire cette demande à la Cinquième Couronne n'ont jamais été clairement expliquées, mais selon les dires du Cinquième lui-même, ils ont supplié avec tant de véhémence qu'on finit par leur accorder ce qu'ils demandèrent.
- Et vous n'avez jamais pensé à consulter leurs seigneurs légitimes pour les avertir, cracha Haradin. C'est à nous qu'ils devaient allégeance, d'abord et avant tout, pas au Cinquième!
- Mais c'est au Cinquième qu'ils eurent recours, et c'est le Cinquième qui s'assure aujourd'hui que leurs volontés soient respectées. Ser Carild, Ser Pantar et Ser Fayne ont tous trois combattu pour la Praxie pendant toutes leurs vies. Ce sont de braves gens et, compte tenu de ce qu'ils ont sacrifié pour le bien commun, le Cinquième souverain croit qu'il serait hautement inacceptable de contester un de leurs uniques et derniers souhaits.

Il y eut un nouveau silence, pendant lequel les quatre seigneurs rassemblés semblèrent incrédules. Haradin demanda à voir les documents apportés par le héraut. Puis, Sigfrid entendit son seigneur, penché vers lui, qui lui faisait signe de le suivre avant de se lever. Le fils de Pantar quitta son siège, faisant grincer le bois, et marcha docilement derrière le comte. Quelques pas plus loin, dans un corridor désert éclairé par la faible lueur d'une torche, Erval de Toire s'assura que personne ne les avait suivis, puis murmura :

- J'ai une faveur que j'aimerais vous demander, Sigfrid. Mais vous n'aurez peut-être pas à l'accepter puisqu'apparemment, je ne serai bientôt plus votre seigneur.
- Ah bon? fit Sigfrid, confus. Vous pensez que tout ça est vrai?

- Notre brave lèche-cul de la Cinquième Couronne vient de nous mettre dans un sacré embarras. Si ce qu'il dit est vrai, mon honneur m'empêcherait d'aller à l'encontre des volontés de votre défunt père, et il est hors de question que je ne me mette la Cinquième Couronne à dos. Les répercussions pour votre famille et la mienne seraient catastrophiques.
- Et qu'est-ce qui va advenir de moi?
- Vous ne serez plus mon chevalier, Sigfrid. Pas pour les cinq prochaines années, du moins. C'est le comte d'Ourdan que vous allez servir pendant ce temps, par la volonté du Cinquième souverain, qui éprouve sûrement un immense plaisir à se torcher avec nos plus saintes traditions.

Sigfrid avait du mal à comprendre comment les choses avaient pu en arriver là, mais ceci ne sembla pas décourager le comte de Toire, qui chuchota :

- Et j'ai bien l'intention de découvrir la vérité derrière cette histoire.
- La vérité? Quelle vérité?
- Sigfrid, utilisez un peu votre cervelle! Qui bénéficie de toute cette mascarade? Qui se retrouve gagnant dans cette histoire absurde de dernières volontés dont personne n'avait jamais entendu parler avant aujourd'hui?

Sigfrid passa ses doigts à travers sa courte tignasse, tentant de se rappeler de tous les gens importants qu'il avait croisés pendant les derniers jours, aussi éprouvants avaient-ils pu être.

- Le... le comte d'Ourdan, monseigneur? essaya-t-il.
- Exactement! Par le plus pur des hasards, le comte d'Ourdan, un jeunot qui vient tout juste d'assurer sa descendance, est désigné par la Cinquième Couronne pour tenir une cérémonie au sein de son château! Puis, par un autre incroyable coup du destin, il se retrouve désormais avec trois nouveaux chevaliers, issus de trois royaumes différents, suite à un autre ordre de la Cinquième Couronne. Le Cinquième Souverain semble beaucoup favoriser ce

jeune comte insignifiant, vous ne trouvez pas? Et qu'est-ce que cela lui donne, à ce comte, en plus de trois nouveaux guerriers à ajouter à son armée personnelle?

« Leurs chevaux? » fut la seule réponse qui vint à l'esprit de Sigfrid, à laquelle il préféra le silence. Erval, cependant, poursuivit.

- Des otages, peut-être? Des gens qu'il peut utiliser plus tard, à des fins politiques.

Le mot « otage » n'avait jamais eu une très forte signification pour Sigfrid. Soudain, alors qu'on venait de l'appliquer à sa personne, il suscitait en lui une crainte inexplicable.

- Il semblerait que ce soit très payant de manigancer avec la Cinquième Couronne, grommela le comte. Surtout pour un de mes rivaux comme David d'Ourdan, ce petit merdeux sournois. Méfiez-vous de lui. Il sait ce qu'il fait, malgré son âge. Marié à une riche veuve alors qu'il n'a même pas vingt ans, seul héritier de son père, puis maintenant, cette cérémonie et cette histoire de dernières volontés annoncées devant des centaines de convives...
- Mais, monseigneur, fit Sigfrid, je suis d'Aules. Pourquoi est-ce que le comte d'Ourdan prendrait en otage un chevalier de son propre royaume? Je pensais qu'on était tous dans le même camp.

Le comte de Toire alla marmonner quelque chose, puis il hésita, portant ses doigts à sa tête pour se masser doucement les tempes. Sigfrid lui trouva le teint rougeâtre et se demanda si c'était la frustration ou le vin qui lui donnait cet air.

- Probablement parce que ce serait trop suspect s'il n'avait que des chevaliers en provenance des autres royaumes. Ou bien il espère vous soudoyer pour que vous m'espionniez lorsque vous serez de retour à mon service. Et il veut sans doute vous garder loin de moi, car il sait que votre famille a toujours été

loyale à la mienne. Votre père m'a bravement servi, il a été mon vassal pendant de longues années. En vous enlevant à moi, le comte d'Ourdan veut sans doute me retirer un de mes plus précieux alliés.

Le compliment emplît Sigfrid d'une joie qui, en des circonstances moins inquiétantes, aurait façonné un immense sourire sur son visage.

- Justement, monseigneur, fit-il. Le héraut a mentionné mon père dans sa missive, n'est-ce pas? Il a dit que tout ça faisait partie de ses dernières volontés, mais ça me semble étrange. Est-ce que...

Un soupir rauque s'échappa des lèvres du comte.

- Oui. Si l'on en croit ce que Gorgefort a annoncé devant tout le monde, ce serait la volonté de votre père. Pantar de Faxte aurait personnellement demandé à la Cinquième Couronne à ce que vous serviez pendant cinq ans le comte d'Ourdan et pas moi, votre seigneur légitime.
- Vous pensez réellement que Père aurait fait ça, monseigneur?
- Je ne mets pas en question la loyauté de votre défunt père, Ser Sigfrid, mais c'est possible qu'il ait été impliqué dans une telle manigance malgré lui. Pantar était un homme brave, un homme de cœur, mais il ne se préoccupait de politique que lorsqu'il était question des récoltes, de l'approvisionnement des forteresses où il était stationné et du lieu des prochains banquets. Il est très possible qu'il soit allé mettre un de ses grands pieds dans un complot sordide, sans s'en rendre compte, et qu'il ait été incapable d'en sortir.

Sigfrid hocha lentement la tête, mais chacune des hypothèses du comte ne faisait qu'ajouter à son incertitude. Il n'était en fait pas certain de comprendre pleinement le sens du mot « politique », mais il lui sembla bien trop tard dans la conversation pour demander des clarifications. Une partie de lui s'obstinait à croire que son père avait

été un homme si honnête et fier qu'il lui aurait été impossible de prendre part, même inconsciemment, à un quelconque complot.

- C'est pour cela, fit le comte, que je veux que vous découvriez la vérité derrière cette histoire. Vous allez sans doute passer cinq ans à servir le comte d'Ourdan et, si vous avez la moindre preuve qu'il est responsable de cette affaire, je veux le savoir le plus vite possible.

Puis, le comte se dressa sur la pointe de ses pieds pour regarder Sigfrid d'aussi près que ce que sa petite taille lui permettait, chuchotant :

- Pensez à vos vraies allégeances. Pensez à ce que votre père aurait réellement voulu.

Sigfrid acquiesça, puis son seigneur, le regard sévère, s'éclipsa. Le chevalier aulin, désormais seul sous la lueur des flammes, vit la silhouette trapue du comte de Toire disparaître parmi les ombres du château, et soupira. On l'avait préparé pour la guerre, à tenir une épée, à parader à cheval devant des foules en extase, mais toutes ces histoires de complot le dépassaient. Et plus Sigfrid pensait à ce que son père aurait voulu, plus il se disait que tout ce que Pantar aurait pu désirer, c'était un second poulet rôti pour aider à faire passer le premier. Et que c'était peut-être tout ce qui l'intéressait réellement, lui aussi.

Peut-être resterait-il quelques vestiges de ce festin, dans le hall.

Chapitre III

Six femmes entouraient Sjørn.

Trois d'entre elles, assises autour d'un métier à tisser dont la complexité n'avait rien à envier à certaines machines de guerre sariphiennes, s'affairaient. Leurs doigts longs, aussi fins que les habits colorés qui recouvraient leurs corps, dansaient entre les cordelettes. Les filaments qu'ils produisaient deviendraient bientôt une étoffe de qualité qui irait sans doute garnir la cape d'un combattant.

Deux autres dames, aux habits encore plus élaborés que les premières, leurs têtes coiffées avec un soin fanatique, s'étaient installées en retrait près de l'âtre éteint. Leurs regards étaient complètement accaparés par la nouvelle venue, au point où leurs broderies avaient été délaissées, reposant sur leurs minces cuisses.

La dernière, assise complètement au fond, dans une grande chaise de bois, semblait vouloir se faire oublier. Si sa hauteur et sa corpulence la rendaient plus aisément remarquable que ses semblables, un habillement terne et une toilette inachevée lui donnaient des airs bien plus communs que les silhouettes élégantes et parfumées qui l'entouraient. Aucun son ne s'échappait de son extrémité de la pièce, si ce n'était qu'un bruit de succion à peine audible, suivi de minuscules rots de la bouche du bambin qui tétait avidement le sein de sa nourrice.

Sjørn était chez elle, ici, ou du moins était-ce ce qu'elle avait espéré avant de se retrouver assise là, au milieu des « siennes ». Ses habits recouverts de fourrures, abîmées par un voyage interminable, juraient avec tout ce sur quoi elle posait le regard. Entourée de femmes dans une pièce qui leur était réservée, comme chez elle, à Sariph. Or, tout était si différent.

- Est-ce vrai, Ser Sjørn? demanda Lusine, la plus jeune des dames de la congrégation. Ce qu'on dit au sujet des habitantes de votre contrée?

Prise au dépourvu, Sjørn haussa les épaules.

- On dit beaucoup de choses sur nous ici, il semblerait.

Quelques gloussements parvinrent de l'attroupement près du métier à tisser. Lusine, les ignorant, revint à la charge.

- On dit qu'à Sariph, tous les chevaliers sont des femmes. Qu'aucun homme n'a le droit de porter une épée, de la même façon qu'une femme, ici, se verrait déshéritée et bannie de la cour si elle devait faire preuve d'autant d'audace.
- C'est comme ça, fit Sjørn. C'est le monde à l'envers, ici. À moins que ce soit le monde à l'endroit. J'ai voyagé tellement longtemps que je ne sais plus trop de quel côté je me trouve.

Une étincelle apparut dans les yeux pers de la jeune dame, qui déposa son aiguille à broderie sur le coussin posé sur ses genoux.

- Et les hommes, demanda-t-elle, que peuvent-ils bien faire s'ils ne combattent pas?
- Ils combattent, oui, mais seulement quand on leur dit de le faire. Sinon, ils s'occupent de gérer les terres, ils s'assurent que tout fonctionne comme il faut. Et puis, quand on leur demande bien gentiment, ce sont eux qui portent nos enfants.

Quelques éclats de rire étouffés parvinrent du fond de la pièce. Lusine, abasourdie, battit des paupières pendant quelques instants avant de comprendre qu'on lui racontait des âneries, et elle se mit à ricaner à son tour, les joues empourprées.

- Mais lorsque vous... fit-elle en hésitant. Vous devez chevaucher, partir au combat quand votre devoir le demande. Lorsque vous attendez un enfant, pendant près d'un an, comment faites-vous?

Sjörn, enhardie par les rires de ses hôtes, appuya son torse contre le dossier de sa chaise, passant une jambe de chaque côté d'une façon qui sembla à la fois choquer et fasciner les femmes qui l'entouraient.

- Tant qu'on le peut, affirma-elle, on se bat encore.

Se demandant si elle devait en rajouter, elle se souvint de quelque chose qu'une sorcière sénile, trop vieille pour se tenir debout, avait proféré à la cour de sa famille.

- Si une mère se bat pendant qu'elle porte un enfant, dit Sjörn, cet enfant-là aura un instinct de guerrier avant même de naître, et il va être absolument redoutable. J'ai déjà entendu une histoire dans laquelle une fillette de ma contrée, qui devait avoir cinq ans, a jeté par terre un homme de Darachie qui avait trois fois son âge.

Les réactions vives qui fusèrent de part et d'autre de la pièce manquèrent de faire pouffer Sjörn, qui se demandait si elle n'avait pas exagéré certains faits. Cela faisait si longtemps qu'on lui avait raconté cette histoire, après tout.

- Et que pensez-vous, demanda Lusine, de la façon dont les choses se passent ici? Avez-vous l'impression d'être... différente des autres? Que tout est aussi étrange ici que votre contrée peut nous sembler étrange, à nous?

Sjörn, qui préparait déjà sa prochaine absurdité, ouvrit la bouche pour répondre, mais fut frappée par l'hésitation. Les six regards pleins d'admiration – ou était-ce une forme plus amusée de curiosité? – qu'elle sentait posés sur elle lui firent soudain l'effet d'autant de lames pointées dans sa direction. Certains des murmures qu'elle avait entendus provenir de la foule d'Aulins, lors de son adoubement, lui revinrent à

l'esprit. Une réponse qu'il lui brûlait de proférer semblait remonter, lentement, le long de sa gorge.

« Les hommes, ici, sont faibles. Trop faibles pour accorder le respect sans faire preuve d'arrogance. Trop faibles pour ne pas se cacher derrière des brimades et des commentaires désobligeants. Trop faibles pour ne pas avoir peur de ce qui est différent d'eux. Et les femmes, aussi, sont faibles. Plutôt que de se faire guerrières, elles s'assoient en groupes, jacassent derrière des portes closes, écoutent des histoires en rêvant d'une vie meilleure. Elles brodent des fioritures qui, au mieux, iront garnir l'étendard de quelqu'un qui vivra à leur place, pendant qu'elles resteront prostrées dans leurs demeures à se laisser engrosser. Elles vendent leurs services comme vaches aux pis bien gonflés auxquels l'enfant de quelqu'un d'autre ira mordre. Je préférerais finir aux mains des Vargs que d'être comme vous. J'espère que mon pays ne ressemblera jamais au vôtre. »

Mais Sjöörn demeura silencieuse. Le seul conseil que lui avait donné Tuadha, celle qu'elle s'était préparée à servir toute sa vie, lui vint à l'esprit :

- Ici, les choses sont différentes. Reste noble. Reste fière. C'est une chose que tout homme, toute femme de la Praxie se doit de respecter, qu'ils le veuillent ou non.

La chevaleresse força ses lèvres à produire un sourire, maigre façade, et leva les yeux au plafond avant d'annoncer, avec toute la désinvolture dont elle était capable :

- Tout est très différent, ici, mais charmant. J'ai beaucoup de choses à apprendre, en cinq ans.

Lorsqu'elle baissa les yeux, son regard croisa celui de dame Lusine, et Sjöörn crut qu'on allait lui faire remarquer son hypocrisie. Quelques coups secs donnés contre la porte de la chambre, cependant, détournèrent l'attention de tout le groupe, et l'une des femmes quitta le métier à tisser pour aller ouvrir. Dans l'embrasure apparut la

silhouette svelte d'un jeune homme, impeccablement vêtu, que Lusine s'empressa de saluer.

- Bonjour, Cédrik. Entrez.

- Pourquoi m'avoir convoquée? demanda Sjørn à Cédrik dès qu'ils se trouvèrent à quelques pas de la pièce qu'ils venaient de quitter.
- Monseigneur craignait pour votre sécurité. Il avait peur qu'à force de passer trop de temps avec sa belle-fille, vous vous mettriez aussi à la broderie.

Sans cesser de suivre Cédrik à travers les couloirs de la grande tour de Varenges, Sjørn le dévisagea. Il y avait quelque chose dans les traits fins de cet homme élancé, encadrés par deux rideaux de cheveux sombres, qui le rendait intrigant. Ses yeux d'un vert émeraude étaient empreints d'une grande froideur et sa mine était celle d'un homme blasé malgré son jeune âge, qui accomplissait sa fonction de majordome sans grande joie. Sjørn était incapable de savoir s'il blaguait ou s'il était sérieux; elle avait entendu des choses plus absurdes s'échapper de la bouche des Aulins dans les trois derniers jours.

- Perdre des chevaliers aux mains des Varg ou à la maladie, poursuivit Cédrik sans grand entrain, ça s'est vu maintes fois. Mais à la confection de rubans fleuris? Ça aurait été une première. La maison de monseigneur aurait eu à porter le poids de cette tragédie pour l'éternité.
- Je suis convaincue que votre seigneur se soucie de ma sécurité, grommela Sjørn, puisqu'il ne m'a pas contactée une seule fois depuis que j'ai mis les

pieds ici. Il ne semble pas particulièrement décidé à m'employer, comme s'il avait peur qu'il m'arrive quelque chose.

- Comment voudriez-vous qu'il vous emploie?
- Qu'il m'emploie comme n'importe lequel de ses chevaliers, ou qu'il me laisse rentrer chez moi. Ma maison est à des semaines de voyage d'ici. Si je suis restée, ce n'est pas pour passer mes journées dans ce château à regarder les dames de la cour fabriquer des banderoles.

Cédrik haussa les sourcils, puis jeta un regard légèrement inquiet aux alentours. Penchant la tête vers Sjørn tandis que des blanchisseuses passaient en sens inverse, il répondit :

- Vous serez contente d'apprendre que le comte a choisi de vous mettre au travail, vous et nos deux autres heureux élus. Vous comprendrez aussi que monseigneur est tout aussi surpris que vous par toute cette histoire. L'annonce du Cinquième était inattendue pour chacun d'entre nous.

La Sariphienne hocha la tête. Elle avait vu, dans le visage du jeune comte, une profonde confusion lors des délibérations avec Ser Gorgefort. Le bon côté de cette histoire était qu'elle n'était pas la seule à se questionner sur la pertinence d'une telle décision. Le mauvais côté était qu'elle avait été confiée à un seigneur qui, ses rangs comptant désormais trois chevaliers frais et dispos, semblait ne pas savoir comment les utiliser.

Malgré son étrange sens de l'humour, Mère n'aurait jamais fait de demande à la Cinquième Couronne à la blague. Si c'était bien elle qui avait voulu tout cela.

- En quoi consiste notre tâche ? fit-elle alors qu'ils débouchèrent sur le grand hall où une agitation perpétuelle régnait.
- Pour l'instant, rien de bien méchant. On m'a demandé de vous amener, vous et vos deux compagnons d'infortune, aux écuries afin d'inspecter vos

montures avec Ser Vernon, notre maréchal. Et je crois qu'une surprise vous y attend.

- Je n'aime pas le mot « surprise ». Mes trois sœurs m'ont appris à m'en méfier dès qu'elles ont eu l'âge de le prononcer.

Devant son manque d'enthousiasme, Cédrik sembla sur le point d'ajouter quelque chose, mais se tut en apercevant, dans la foule de serviteurs affairés, une toge blanche et rouge se détacher du lot. L'homme qui portait celle-ci, un vieux costaud au nez proéminent, les suivait tous deux des yeux, les sourcils froncés, de l'autre côté du grand hall.

- Est-ce que ce vieil ours qui me regarde comme si j'étais en train de mettre le feu aux armoiries du comte fait partie de votre surprise? demanda Sjørn.
- Pas que je sache. Père Baret est le prêtre qui officie à la chapelle de monseigneur le comte.
- Et j'imagine qu'il réserve cet air de prédateur affamé à tous ceux qui refusent d'assister à ses messes, comme je l'ai fait hier?
- C'est fort possible. Si vous voulez mon avis, la meilleure façon de vous en sortir sans vous attirer des ennuis, ici, est de jouer le jeu de la cour et de suivre la masse.
- Alors je ne veux pas de votre avis.

Haussant les épaules, le majordome entraîna Sjørn vers les deux grandes portes de bois qui menaient vers l'extérieur. La Sariphienne, cependant, ne manqua pas de fixer le père Baret, en lui décochant un sourire narquois, jusqu'à ce qu'il disparaisse de son champ de vision.

C'est debout sur une couche de paille humide, entourée de bêtes puissantes, que Sjørn revit les deux hommes qui avaient été adoubés le même jour qu'elle. Elle n'avait

aperçu aucun d'entre eux depuis le grand rassemblement devant le château, le lendemain de l'annonce du Cinquième, lors duquel de nombreux adieux s'étaient échangés entre ceux qui restaient et ceux qui rentraient chez eux. Le jeune jorran avait conservé un air solennel à en donner la nausée, et la jeune fille qui l'accompagnait, sans doute une sœur ou une cousine, avait insisté maintes fois pour rester plus longtemps avec lui. L'immense aulin, pour sa part, avait pleuré si fort que ses cris auraient pu alerter le village voisin, laissant des torrents de larmes et de mucus s'écouler de ses yeux et ses narines. Sa mère, dans une vaine tentative pour le calmer, avait passé un temps interminable à lui faire écho, pleurant avec autant d'intensité que lui. Sjörn avait cru qu'on venait de leur apprendre qu'ils ne se reverraient plus jamais. Elle avait su, quelques instants plus tard, que la mère de Ser Sigfrid n'habitait qu'à une journée de voyage à cheval du château de Varenges. Trois jours plus tard, la mine du Jorran n'avait pas changé. Il se tenait debout au milieu de l'écurie, ses bras tonifiés posés de chaque côté de son corps, son visage affichant une résignation totale. Sjörn se demandait s'il avait déjà affiché quoi que ce soit d'autre. L'humeur de Ser Sigfrid, en revanche, semblait radicalement différente, et il semblait curieux, presque content, de voir que quelqu'un l'avait convoqué ici. Tous trois échangèrent quelques regards, mais n'eurent pas le temps de discuter avant qu'un homme solide et trapu à la barbe tressée ne fasse apparition, le torse recouvert d'un jaque épais.

- Ser Vernon, fit Cédrik, je vous présente les trois nouveaux chevaliers dont vous avez tant entendu parler. Le comte d'Ourdan les place à votre disposition.

Le maréchal n'échangea qu'un signe de tête avec Sjörn, Orain et Sigfrid avant de faire entrer un petit attroupement d'adolescents au sein de l'écurie. D'une voix autoritaire, Vernon ordonna à sa suite de s'aligner en un rang bien droit.

- Vos arrivées étaient imprévues, fit le maréchal avec une pointe de reproche. J'ai réussi à vous dénicher quelques bonnes têtes, mais vous comprendrez que ça n'a pas été facile.

Devant les trois chevaliers adoubés se dressa une série de jeunes garçons. Tous semblaient aussi confus que des moutons égarés que l'on venait juste de ramener au troupeau, mais dès que le pas de Ser Vernon se rapprocha d'eux, ils levèrent la tête et se tinrent le dos droit, faisant face au groupe de chevaliers. Ils ne devaient pas avoir bien plus de quinze ans et plusieurs d'entre eux semblaient encore avoir, dans leur regard, une saine part d'espièglerie.

- Ces jeunes gens font partie des écuyers qui reçoivent leur entraînement ici-même, précisa Ser Vernon. Je les ai tous observés personnellement et certains d'entre eux ont eu droit à quelques corrections de ma part. Je les juge prêts à accompagner des chevaliers tels que vous.

Sjörn n'aima pas la façon dont le maréchal avait précisé « tels que vous » et scruta attentivement chacun des cinq écuyers alignés devant elle. Ceux qu'on venait de leur présenter étaient-ils des fils de palefreniers, ramenés de force à l'écurie pour être leurs apprentis? L'intérêt que le comte d'Ourdan leur avait porté, jusqu'à maintenant, laissait présager cette possibilité. Certains des jeunes hommes avaient le torse bombé et jetaient des regards fiers dans leur direction, tandis que d'autres affichaient un air incertain, visiblement craintifs. Avant même qu'elle ne puisse approcher l'un d'eux pour les questionner, cependant, Sjörn vit Ser Sigfrid, dont les déplacements étaient impossibles à manquer, faire un pas. D'une voix calme et lente, il demanda :

- Est-ce que l'un d'entre vous est capable de faire la cuisine ?

Les écuyers semblèrent aussi surpris que Sjörn. L'un d'eux, un grand gaillard aux larges épaules, aux oreilles décollées et à l'air inoffensif, leva la main et bredouilla :

- Je sais faire un ragoût, monseigneur. Les lièvres en ragoût, surtout. Ma grande sœur m'a montré comment faire.

Les autres écuyers ricanèrent discrètement, puis Sigfrid fit un signe de main à celui qui avait parlé pour lui faire signe de se détacher du lot.

- Un grand honneur que tu as là, Tristam, fit Ser Vernon avec un sourire moqueur. Tu serviras Ser Sigfrid de Faxte jour et nuit. Tu lui offriras tes talents, ton énergie, ta dévotion...
- ...et ton ragoût, compléta Sigfrid, avec tout le sérieux du monde.

Sjürn se garda de commenter, mais elle était persuadée que le jeune Tristam n'avait rien d'un écuyer et qu'il avait été arraché aux cuisines desquelles il était issu. Sigfrid était peut-être dupe, mais elle ne le serait pas. Ser Orain, lui, sembla arrêter son choix sur l'un des jeunes hommes qui, depuis le début, n'avait cessé de se tenir raide comme un piquet et de regarder stoïquement dans leur direction. Sans prévenir, le chevalier jorran saisit une fourche, dont le manche sortait d'une botte de foin, et la jeta, manche vers l'avant, en direction de l'écuyer. Le jeune homme attrapa le manche de bois de ses deux mains, non sans un sursaut. Fier, il rendit l'outil à Orain avec soin, comme on aurait rendu une lance effilée.

- Quel est ton nom? fit le chevalier.
- Bartolme, monseigneur.
- Bien, dit-il avant de s'adresser à Ser Vernon et à Cédrik. Si vous n'y voyez pas d'objections, Bartolme sera mon écuyer.

Ne restait plus devant Sjürn qu'un trio de gamins. Voyant que les autres chevaliers semblaient contents de leur choix, elle commença à inspecter les derniers candidats. Un rouquin au visage écarlate et aux dents obliques, un garçon aux cheveux sombres et aux yeux minces comme des fentes et un blondinet, l'air hautain, qui gardait les yeux levés vers le ciel, semblaient tous incertains de vouloir être choisis. Alors qu'ils

avaient le regard porté vers elle, Sjørn croisa le regard de chacun d'entre eux. Elle lut une sorte d'hésitation ou de mépris dans leurs yeux.

- Espérez-vous rentrer dormir dans vos quartiers, pensa-t-elle, ou avez-vous si peu envie de servir une femme?

Puis elle demanda à Ser Vernon qu'on lui apporte une paire de bâtons. Lorsque le maréchal revint avec deux bouts de bois solides, assez longs pour qu'on en fasse des piques, Sjørn les empoigna et les jeta par terre aux pieds des écuyers, qui se penchèrent doucement vers eux.

- Je prends le dernier qui reste debout, fit la chevalière en croisant les bras.

Le rouquin, confus, ouvrit la bouche juste avant de recevoir un coup de bâton derrière la tête, asséné par son camarade aux cheveux sombres et au regard sournois. Hurlant de douleur, le blessé se jeta par terre en se tenant le crâne pendant que celui qui avait porté le premier coup se retournait vers son second adversaire, profitant de la surprise. Confus, le blondinet leva pitoyablement son bâton pour se protéger le visage et perdit l'équilibre après quelques coups parés avec peine. Le rouquin, cependant, s'était relevé pour se jeter sur son agresseur, le poussant au sol pour le mordre. Les trois écuyers formèrent bien vite une masse hurlante et gesticulante que Ser Vernon fut obligé de séparer, non sans un certain amusement général. Lorsqu'on arriva à libérer le garçon aux yeux minces de l'emprise de son camarade enragé, Sjørn lui empoigna l'épaule et l'aida à se relever.

- Ton nom?
- Wolfric, fit-il en léchant sa lèvre inférieure, sanguinolente et enflée.
- Tes réflexes sont bons. Ça te sauvera peut-être la vie, un jour. Tu viens avec moi.

Les deux jeunes hommes restants n'eurent pas à feindre leur déception, bien trop occupés à pleurnicher et à tâter leurs blessures pour se préoccuper des apparences.

Ser Vernon, peu touché par ce spectacle, poussa les garçons aux visages rougis et tuméfiés vers la sortie. Se tournant vers les trois chevaliers avant de quitter le bâtiment, il leur parla sur le même ton qu'il avait employé avec ses jeunes apprentis :

- Vous avez choisi des bons gaillards. Maintenant, dites-leur de se mettre au travail. Votre entraînement débute demain aux premières heures. Le comte d'Ourdan n'accepte que les chevaliers qui se présentent avec un équipement impeccablement astiqué et ajusté. Si vous n'avez pas l'intention de lui faire honneur, restez dans vos appartements.

Un grincement accompagna sa sortie de l'écurie. Ser Orain, dès que le silence s'installa, fit un signe de tête à son écuyer avant de prendre la sortie à son tour, saluant ses deux camarades.

- Nous nous verrons demain sur le terrain, fit-il.

Jamais Sjörn n'avait eu une chambre à elle seule. Pas une seule fois n'avait-on attribué le moindre recoin d'une pièce, ou même d'une tente, à son usage exclusif. Depuis que des quartiers du château lui avaient été attribués, cependant, elle réalisa ne savoir que faire de tant d'espace et de silence. Elle se sentait minuscule dans ce lit où elle venait de se laisser tomber, assez grand pour accueillir trois hommes et recouvert de bien plus de couvertures que nécessaire. Les murs de pierre qui l'entouraient avaient été décorés avec un zèle incroyable, comme si l'on eut voulu cacher chaque brique sous une tapisserie. Dès que Sjörn prenait la peine d'examiner cette chambre, elle lui semblait à la fois trop vaste et trop encombrée. Ajouté aux événements des derniers jours, cet aspect ne l'aidait en rien à trouver le sommeil. S'asseyant, la Sariphienne passa doucement ses doigts dans ses longs cheveux blonds

et rêches afin d'en défaire les nœuds, songeant à la manière de les rattacher dès le lendemain. Aucun son ne l'interrompît alors qu'elle se livra à cet ouvrage et son esprit à demi-assoupi se mit à vagabonder.

Sjürn se remémora le voyage interminable qu'elle avait entrepris. Elle songea aux coutumes aulines qu'elle s'était efforcée d'apprendre, les noms de tous ses ancêtres qu'elle avait retenus dans l'ordre pour la cérémonie, les interminables festivités tenues par le comte d'Ourdan, l'outrage qu'avait provoqué l'annonce du héraut du Cinquième Souverain et les vaines négociations qui l'avaient suivie. Et trois jours plus tard, elle se retrouvait assise là, dans cette pièce, sans avoir compris quoi que ce soit, mais avec la certitude qu'elle réussirait tout de même à voir le bon côté de cette absurde situation.

Les yeux fermés, Sjürn écarta les bras afin d'occuper le plus de place possible. Elle avait mérité ces appartements, ce lit, cette tranquillité. Elle avait, sans le savoir, travaillé toute sa vie pour les obtenir, jusqu'à ce que le destin ne l'amène là où elle se trouvait. Les dieux ne pouvaient pas l'avoir envoyée aussi loin de sa terre natale sans raison. Il lui fallait profiter des épreuves comme des récompenses.

Sjürn sentit une pointe d'excitation la gagner. Demain, elle se battrait sans doute avec d'autres chevaliers. Avec Ser Sigfrid et Ser Orain. Avec certains des Aulins prétentieux qui s'étaient moqués d'elle pendant la cérémonie d'adoubement, se croyant protégés par les circonstances. Avec des étrangers, dont les peuples se prétendaient supérieurs au sien. Il y avait des semaines que quelque chose manquait à sa vie. Une forme de rivalité, sans doute, ou simplement une façon de faire passer sa frustration. Dès ses premiers jours, il y avait eu une sœur, puis une autre, puis une autre encore. Une famille entière de guerrières, toutes destinées à être adouées si les coffres le permettaient, toutes prêtes à hériter s'il devait arriver une quelconque tragédie à leurs aînées. Les saisons avaient rythmé sa vie au même titre que les disputes sur ceci ou cela, les compétitions perpétuelles, les cheveux tirés et les défis

lancés lorsque les mentors avaient le dos tourné. Chaque chose était à partager et, lorsque ses cadettes devenaient excessivement déterminées, à défendre. Et demain, elle défendrait son honneur contre de nouveaux adversaires.

Sjörn pensa au poids familier de sa cotte de mailles, qui lui envelopperait les épaules et qui retomberait le long de son corps, et retrouva immédiatement sa bonne humeur.

Non. Tout n'était pas si différent, ici.

Chapitre IV

Le cercle de bois flottait au-dessus du sol, à hauteur d'homme.

Suspendu à une corde de chanvre, elle-même suspendue à la branche d'un chêne, il devait être plus petit que la plus minuscule des rondaches. La brise n'était pas bien forte, mais un coup de vent soudain avait des chances de pousser la corde dans une direction ou une autre, ce qui entraînerait certainement sa charge avec elle. Entre Orain et la cible, une distance qu'il arriverait sans doute à parcourir en l'espace d'environ cinq secondes à dos de cheval. Juste assez pour prendre de la vitesse, maintenir sa lance droite et, si ses réflexes le lui permettaient, d'ajuster son angle avant que son arme ne percute l'objectif.

- Noble sport! fit le maréchal, sa voix plus forte qu'à l'accoutumée. Aucun sport plus noble que la joute équestre. En temps de guerre, c'est face à l'ennemi qu'il faut s'illustrer, mais en temps de paix? C'est ainsi que vous apportez gloire à votre maison et à notre seigneur.

Orain jeta un bref regard à sa droite. Il lui sembla que Ser Vernon, lui aussi assis sur son cheval, s'adressait à lui en particulier, bien qu'il y eut une quinzaine de chevaliers présents, tous sellés et équipés. Le Jorran savait aussi que, derrière eux, une petite foule s'était amassée pour observer leur entraînement. Le groupe de guerriers, à sa sortie du château, avait attiré à sa suite toute une congrégation, principalement de femmes et d'enfants, qui tenaient à assister au spectacle. Orain ne connaissait pas leur nombre exact. S'il s'était retourné pour les compter, ç'aurait été comme tourner le dos à l'ennemi. Maître Tanned ne lui aurait jamais pardonné une telle erreur et Orain ne tenait pas à savoir si Ser Vernon savait se montrer plus clément que son ancien instructeur.

- J'ose espérer que tous, poursuivit Vernon, chacun d'entre vous, a déjà parcouru une lice, lance à la main. Certains, plus rustres que moi, vous diraient qu'un chevalier est indigne de son titre s'il est incapable de jouter.

L'oreille gauche d'Orain perçut un soupir empreint de frustration. Ser Sjørn, à son côté, s'agitait sur sa selle, les cliquetis de sa cotte se faisant plus fréquents. Le maréchal jeta un œil dans sa direction avant d'ajouter :

- Heureusement, même s'il advenait que vous n'ayez jamais touché à une lance d'arçon de votre vie, vous êtes ici pour apprendre. Vous tous êtes de braves hommes, et rien n'est impossible pourvu qu'assez de braves hommes nous entourent.

Orain crut entendre quelques rires étouffés provenir de plus loin dans le rang. Il ne leur prêta pas attention, mais il savait qu'ils ne lui étaient pas destinés. À sa gauche, la tempête grondait. Le souffle de la cavalière qui se tenait à côté de lui se faisait de plus en plus audible. Risquant un regard subtil dans sa direction, Orain réalisa que Ser Sjørn affichait cependant un sourire narquois.

- Êtes-vous certaine d'avoir ce qu'il vous faut? lui chuchota Orain, sans tourner la tête.
- Toi aussi tu comptes douter de mes capacités, Jorran? fit Sjørn avec un air de défi. Peu importe combien vous serez à parier contre moi, ça ne m'empêchera pas de pulvériser la cible.

Orain pointa la selle de la cavalière du doigt.

- Non, pas dans ce sens. Je vous demande si vous avez tout ce qu'il vous faut. Votre lance, où est-elle?

Ser Sjørn jeta un regard derrière elle, puis elle haussa les épaules. L'embarras teinta son sourire, mais ne le défit pas.

- Mon écuyer est allé m'en chercher une. Je pense qu'il s'est perdu en chemin. Son œil au beurre noir n'était pas encore complètement guéri. J'aurais peut-être dû prendre le rouquin, hier. Il avait déjà l'air de se porter mieux.
- Vous ne saviez pas qu'on allait jouter?

Sjörn fit non de la tête.

- Il fallait s'y attendre, fit Orain. Les Aulins sont très friands de joutes.

Maître Tanned lui avait toujours dit de penser comme son ennemi pour ne jamais être pris au dépourvu. Orain n'aurait jamais cru qu'il appliquerait cette méthode contre les hommes de son propre seigneur, mais ce séjour en Aules changeait tout.

- J'aurais dû me douter qu'ils essaieraient de nous écraser sur leur propre terrain, avec leurs propres règles, fit Sjörn avec une moue. C'est beaucoup plus facile que de risquer leurs fiertés dans un bon vieux duel à pied, sans armures, sur un terrain boueux.

Ser Vernon, qu'Orain avait écouté à moitié de son autre oreille, s'approcha soudainement d'eux, les sabots de sa monture résonnant de plus en plus près.

- Il semblerait que nos deux invités aient un intérêt marqué pour nos coutumes! fit-il en jouant avec la mince tresse de sa barbe. Désirez-vous vous élancer en premier, Ser Orain? Ser Sjörn? Afin que les braves gens d'Aules voient comment on joute à Jorra ou à Sariph.

Les yeux d'Orain se posèrent sur le visage du maréchal, puis vers la cible au loin, qu'il avait longuement observée. Sans attendre une réponse de Sjörn, il fit avancer son cheval de quelques pas, puis regarda par-dessus son épaule.

- Bartolme! fit-il.

Dans son champ de vision apparut la silhouette de son écuyer, puis la forme imposante d'une lance d'arçon que Bartolme lui tendit avec toute l'adresse qu'un aussi jeune homme pouvait déployer. Passant son bras autour de l'arme, Orain la saisit fermement, puis la plaça droite contre son épaule avant de s'élancer, au galop, en direction de la cible. Le sol se mit à trembler sous lui, les sabots de son cheval résonnant contre la terre comme autant de tambours. À travers les branchages des arbres vers lesquels il avançait à toute vitesse, les rayons solaires dansèrent autour du cercle de bois qui grossissait, sans jamais paraître beaucoup plus facile à atteindre. Sentant les muscles de son bras se tendre avant l'impact, Orain éleva la pointe de sa lance à temps et, l'instant suivant, sentit un choc lui parcourir le haut du corps. Le « toc » produit par l'impact fut rapidement acclamé par la foule de badauds qui assistaient à l'exploit. Faisant pivoter son cheval, le Jorran effectua le trajet en sens inverse, prenant soin d'éviter la cible qui se balançait au bout de sa corde. Orain distingua clairement que, parmi les spectateurs, se trouvaient des visages qu'il avait aperçus, au festin et dans les jours qui avaient suivi. Lusine, belle-fille du comte d'Ourdan, accompagnée d'une paire de dames de la cour, l'applaudissait avec une candeur qui, l'espace d'un instant, lui rappela Gweth. Près d'elles se trouvaient Robert, l'héritier joufflu de Davin d'Ourdan, à peine assez vieux pour tenir sur ses deux pieds sans tenir la main de sa nourrice corpulente. Il y avait aussi Cédrik, le jeune majordome au regard las, qui les avait rassemblés à l'écurie pas plus tard que la veille. Orain se demanda s'il n'avait pas été envoyé ici pour observer leurs progrès, au cas où le comte aurait besoin d'apprendre des choses à leur sujet, mais il fut vite tiré hors de ses pensées par les cris du maréchal.

- Excellent, Ser Orain! fit-il avec sincérité. Maintenant, laissez donc un peu de gloire à Ser Sjörn, qu'elle puisse faire montre de ses talents aux hommes d'Aules.

Écartant son cheval du chemin pour rejoindre le rang, Orain vit la cavalière qui s'avançait et, lui faisant signe de la main, lui tendit le manche de sa lance, pointe vers le haut.

- Je crois que ma lance présente un défaut, dit-il à voix haute. Vous voudrez bien l'utiliser et me dire ce que vous en pensez, qu'on puisse la renvoyer à l'armurerie?

Puis, s'approchant pour l'échanger de mains, il chuchota :

- Vernon a vu que votre écuyer n'était pas revenu.
- Si ça se trouve, fit Sjørn, il a demandé aux autres gamins qui se sont fait tabasser hier de le retenir aux armureries jusqu'à ce que ce soit mon tour. Tant pis pour lui. Il va voir, le maréchal, ce que je suis capable de faire.
- Vous êtes confiante pour jouter?
- Autant que pour toutes les autres choses que je n'ai jamais faites.

Replaçant son cheval, Orain vit Ser Sjørn se placer devant le rang et, avec une posture qui lui rappela ses premiers jours en tant que page, éperonner son destrier. La bête s'élança à toute vitesse et, alors qu'elle arriva au milieu de la distance à parcourir, les chevaliers attroupés virent la pointe de la lance de la Sariphienne s'élever brusquement vers la cible, puis se jeter dans la direction opposée. L'arme entière de Sjørn, emportée par la maladresse du mouvement, culbuta par-dessus son épaule, atterrissant dans la boue en effectuant quelques tonneaux. Quelques rires fusèrent, à peine étouffés. Orain se demanda s'il valait mieux se taire ou essayer de trouver une justification à un échec aussi catastrophique, mais il n'eut à faire ni l'un, ni l'autre, car Ser Sjørn ne stoppa sa course que pour faire demi-tour, poussant un cri de guerre que tous entendirent. Voyant sa monture galoper à toute allure, certains se turent, puis s'écrièrent lorsqu'ils virent la guerrière empoigner la hache accrochée à sa ceinture, la lever d'un bras au-dessus de son épaule et, avec une grande fureur, la planter de toutes ses forces dans la cible de bois. Les exclamations se multiplièrent lorsqu'on vit

le bois se fendre en deux moitiés propulsées vers le sol, laissant la corde danser, seule, se tortillant comme une vipère. Faisant ralentir sa monture en approchant le rang, Sjörn replaça sa hache à sa ceinture et, sans un regard au maréchal, s'exclama :

- Je pense que vous aviez raison, pour votre lance, Ser Orain, mais il va nous falloir fabriquer une autre cible avant d'en avoir le cœur net.

Sans surprise, c'est à ce moment que Ser Venon annonça la fin de l'entraînement à la lance d'arçon. Les chevaliers, dont certains venaient tout juste d'enfiler la totalité de leur équipement, reçurent l'ordre de se départir de leurs armures avant de se rassembler devant le lac séparant le château du village avoisinant.

- C'était trop, vous pensez? demanda discrètement Sjörn à Orain alors que les hommes, près de l'eau, commençaient tout juste à retirer leurs vêtements.
- La cible, vous voulez dire? Je pense que vous pouvez être sûre qu'on ne vous redemandera plus jamais de jouter, si c'est ce que vous visiez.
- Je ne sais pas exactement ce que je visais jusqu'à ce que je tienne une hache dans ma main, pour être franche. Pas beaucoup de problèmes qu'une hache ne peut pas régler.

Retirant sa chemise et la tendant à Bartolme, le Jorran remarqua que plusieurs des hommes, torsés nus, regardaient dans leur direction, attendant sans doute que Sjörn ne se dénude le torse. La jeune femme, elle, ne leur prêtait pas attention, ses yeux rivés en direction de l'eau calme, de laquelle sortaient quelques minuscules pousses blanchâtres par endroits.

- Je n'aime pas ce lac, fit Sjörn. De mauvais esprits.
- Pardon?

- J'ai voulu y prier, avant mon adoubement, pour que mes ancêtres me portent chance. J'ai senti quelque chose de mauvais là-dedans. Des fey malfaisantes, ou une déesse mécontente.
- Et j'imagine que ça ne vous a pas porté chance?
- Le jour de mon adoubement, on m'a dit que j'allais servir pendant cinq ans un seigneur autre que le mien, dans un pays où on s'attend à ce que je brode des pissenlits sur des fanions.
- Excellent point.

Hésitant un moment en étirant ses bras à la peau basanée, Orain ajouta :

- Vous... comptez enlever vos vêtements ici? Je pense qu'on vous observe.
- Qu'ils se rincent l'œil pendant qu'ils le peuvent encore. D'ici quelques temps, ma poitrine va se faire voler la vedette par celle de Ser Sigfrid.

L'Aulin obèse venait justement de faire son arrivée sur la plage, accompagné de son écuyer à l'air inoffensif. Les plis de graisse qui s'étaient cachés sous son armure pendant tout l'avant-midi retombèrent mollement contre son corps alors qu'il retira sa tunique, attirant les regards de quelques chevaliers à la curiosité amusée.

- Il n'a pas un seul souci en tête, murmura Sjörn en observant la scène. Je suis un peu jalouse. Il est près de chez lui et des siens, qu'il serve son seigneur ou pas.

La voix de Ser Vernon mit fin à toutes les conversations qui avaient lieu sur la berge, y compris celles des spectateurs qui avaient suivi le groupe de guerriers du château jusqu'au point d'eau.

- Comme vous l'avez peut-être deviné, vous êtes rassemblés devant ce lac parce qu'il fallait que je trouve quelque chose que Ser Sjörn ne puisse pas détruire!

La Sariphienne pouffa, puis plusieurs chevaliers lui firent écho. Orain eut un bref sourire, puis écouta tandis que le maréchal leur désignait un poteau de bois qui se tenait plus loin, dépassant à peine de l'eau.

- Notre gagnant, qui s'illustrera comme le meilleur nageur par un aller-retour en passant par ce rond de bois, aura droit à une coupe de vin à la table de monseigneur le comte, qui trinquera en son honneur. C'est la chance d'une vie, mes braves, que je ne saurais manquer si je ne devais pas rester ici à annoncer le vainqueur! Maintenant, tous en rang!

Orain s'avança jusqu'à ce que ses orteils ne s'enfoncent doucement dans le sable gorgé d'eau fraîche. Comme avec la cible de bois, il tenta de calculer la distance, de prêter attention aux signes de la nature, au terrain. Cependant, lorsqu'il tenta de visualiser son corps en mouvement, se jetant vers l'objectif, son esprit sembla incapable d'aller plus loin. Malgré son long séjour au bord de l'océan, à la Flammère, l'eau constituait un mystère que ses bras et ses jambes n'avaient jamais réussi à élucider. « C'est de là que viennent les Varg » disait tante Merrim en regardant le bleu sombre des vagues, et elle avait bien raison. Mais Orain savait, désormais, que les Varg, contrairement aux rumeurs, n'étaient pas des êtres au visage strié de branchies ou dotés de nageoires aux bras. Comme tout Praxien, ils avaient dû apprendre à se mouvoir dans l'eau, ce qu'il ferait à son tour. Peut-être cela lui sauverait-il la vie, un jour, bien plus qu'une joute spectaculaire ne saurait le faire. Ses rêveries s'interrompirent quand il vit, du coin de l'œil, Sjørn retirer son chandail d'un seul geste, puis qu'il entendit Ser Vernon donner le signal de départ. Déployant toute la force de ses jambes, Orain s'élança, presque nu sur la plage contre l'air humide de l'été et plongea, tête première, dès qu'il sentit que ses pieds s'enfonçaient suffisamment sous la surface.

Les flots froids lui agrippèrent le corps. Les mouvements des autres chevaliers qui se débattaient tant bien que mal pour avancer dans le lac se répercutaient contre lui, le

poussant constamment vers la gauche. Une vague lui balaya le visage, puis une autre, puis un bras le heurta, jusqu'à ce qu'il ne percute Sjöörn à son tour. Lorsqu'il fut à nouveau capable de comprendre où il se trouvait, gardant avec peine sa tête au-dessus de l'eau, Orain donna une nouvelle poussée vers le billot qui semblait peiner autant que lui à dépasser la surface. Même en l'absence de son armure, ses jambes et ses bras se fatiguèrent en l'espace de quelques instants, et le souffle lui manqua. Les respirations haletantes et les bruits d'éclaboussures qui résonnaient partout autour de lui indiquèrent qu'il n'était pas seul dans ce cas, et avant même d'atteindre la cible, il fit demi-tour. Il trouva, sur la berge, une série de chevaliers pitoyablement étalés sur le sable, cherchant bruyamment à reprendre leurs souffles devant le maréchal hilare. Le premier visage familier qu'Orain reconnut parmi les hommes au repos fut celui de Ser Sigfrid. Assis pour observer la débandade qui avait lieu dans le lac, il avait l'air jovial, trempé de la tête aux pieds.

- Vous n'êtes même pas essoufflé, fit Orain entre deux respirations difficiles. Vous avez fait demi-tour avant de vous épuiser?
- Oui, répondit l'Aulin, tout fier. J'ai même ramené Ser Cabard qui allait se noyer. Il n'était pas très lourd.
- Se noyer? fit Orain. Si près de la berge?
- Non, il était plutôt loin. Je dirais à mi-chemin entre le poteau et ici. Je l'ai ramassé sur mon voyage du retour.

Confus, Orain se tourna vers le maréchal, qui acquiesça en pointant Ser Sigfrid, l'air tout aussi stupéfait.

- Vous avez parcouru toute la distance, aller et retour, en une trentaine de secondes? fit Orain, parlant un peu plus fort qu'il ne l'aurait voulu.
- Ma famille est une longue lignée d'excellents nageurs, répondit Sigfrid comme s'il répétait un texte tout appris. Mon père disait toujours : « Ventre plein flotte bien. »

Au repas du soir, dans le hall, Orain était toujours stupéfait lorsqu'il vit la silhouette gargantuesque de Ser Sigfrid, debout derrière la table des invités d'honneur, à côté du chétif comte d'Ourdan. Celui-ci leva sa coupe et fit trinquer toute la population du château, attablée, à la santé du plus grand nageur des environs, suscitant quelques cris et réjouissances.

- C'est réellement arrivé, murmura Orain, incrédule, à sa voisine de table.
- Je l'ai dit plus tôt, répondit Sjöörn en posant le verre qu'elle venait de vider d'un trait. Il y a quelque chose dans le lac.
- L'œuvre des fey?
- Sans doute. Une bonne centaine. Non, un millier. Il faudrait une foutue armée de fey pour le faire avancer.

Orain ricana, puis il soupira. Son corps, lourd, lui rappelait tous les efforts déployés pendant la journée, ainsi que ceux qu'il aurait à fournir dès l'aube, et ainsi de suite pendant la longue série de jours qui marquerait sa servitude au comte. Cinq ans, séparé de sa famille, à frapper des cibles et à concourir contre des rivaux pour des prix dérisoires.

- Les gens de ce pays sont bénis, dit-il en regardant Sigfrid, tout heureux, assis auprès du comte et de sa famille. Ils sont si paisibles qu'ils inventent des jeux qui ressemblent à la guerre. Le fait qu'ils n'aient aucun usage pour nous en dit long sur leurs préoccupations.

La voix de Sjöörn, qui allait formuler une réponse, fut interrompue par celle d'un homme, douce et bien articulée.

- Ser, fit Cédrik, debout derrière eux. Lorsque vous aurez terminé vos repas, je vous invite à me faire signe et à me suivre. Le comte aimerait vous rencontrer personnellement, derechef, en compagnie de notre champion honoré.

Acquiesçant, les deux chevaliers observèrent le majordome qui s'éloigna, sa silhouette svelte se faufilant entre les mangeurs du hall bondé.

- Peut-être que j'ai parlé trop vite, fit Orain à Sjørn.
- Ou bien ils veulent que tu fasses de la broderie, toi aussi.

- Entrez, chers amis! fit le comte. Prenez place.

Orain, jetant un bref regard à travers la salle de conseil, la trouva bien vide. Quelques jours plus tôt, lors de la rencontre entre le héraut du Cinquième et les différents seigneurs, elle avait l'air pleine à craquer et particulièrement étroite. Peut-être était-ce l'absence d'une poignée de seigneurs importants, celle d'Haradin en particulier, qui lui donnait cette impression. Refermant la porte derrière Sjørn, il alla s'asseoir à la table avec Sigfrid, satisfait de sa soirée. Cédrik, qui siégeait près du comte avec un air beaucoup plus jovial qu'à l'habitude, avait relâché sa posture de serviteur attentif, avachi contre le dossier de sa chaise.

- Je suis navré de ne pas avoir pu vous rencontrer formellement avant ce soir, fit Davin. La demande qu'a formulée le messenger du Cinquième m'a laissé aussi surpris que vous et j'ai passé les derniers jours à essayer de mettre de l'ordre dans toute cette histoire. J'imagine que vous me considérez comme un bien piètre seigneur depuis votre arrivée.

Orain demeura silencieux. Plus le comte parlait, moins il se sentait en confiance. Cet homme qui portait un si grand titre, qui se confondait en excuses devant ses propres serviteurs, était à l'exact opposé des seigneurs jorrans qu'il s'était préparé à servir. Davin d'Ourdan, que toutes les personnes assises autour de la table dominaient en

hauteur et en carrure, ressemblait tant à un enfant qu'il était absurde qu'il soit lui-même père.

- Je suis navré, répéta le souverain.
- Ce que monseigneur tente de dire, reprit Cédrik en coupant presque son maître, c'est qu'il a fait ce qui était en son pouvoir pour comprendre toutes les subtilités de vos situations inhabituelles.
- Et vous avez trouvé quelque chose? demanda Sjørn sans perdre un instant.
- Si, fit le comte. Un détail, mais peut-être un détail important, qui sait?

Réalisant qu'un silence s'était formé et qu'il avait capté l'attention de tout le monde, le comte poursuivit.

- J'ai suivi mon intuition et je suis allé fouiller dans les archives de mes ancêtres, conservées ici-même. Je savais que certains des noms qui avaient été mentionnés par Gorgefort me rappelaient quelque chose et, en parcourant les annales des deux dernières décennies, j'ai découvert un point commun entre vos trois parents, Carild, Fayne et Pantar.

Avec un geste légèrement théâtral, Cédrik fit glisser quelques rouleaux de parchemin d'un étui qu'il venait tout juste de dévoiler.

- Vos parents ont tous été stationnés en même temps ici, au château de Varenges, il y a une quinzaine d'années, fit le comte.

« À peine quelques années avant la mort de Mère » pensa Orain.

- Je n'en garde aucun souvenir, poursuivit Davin. J'avais à peine cinq ans lorsque c'est arrivé. Je me souviens de centaines de chevaliers qui avaient été ramenés ici pour être soignés après des batailles, du grand hall rempli de guerriers et de guerrières venus faire campagne de partout à travers la Praxie, mais ma mémoire s'arrête là.

- Ma mère a été stationnée ici? fit Sjörn, incrédule. Elle ne m'en a jamais parlé. Elle est allée trancher des têtes de Varg dans plusieurs terres lointaines, dont le royaume d'Aules pendant un certain temps, mais elle n'a jamais mentionné cet endroit, ni Ser Pantar ou Ser Fayne.
- Père a fait pratiquement toutes les garnisons à Aules, annonça fièrement Sigfrid. Je crois bien qu'il m'a raconté les mois où il a été posté à Varenges. Il disait que les responsables des cuisines faisaient un excellent potage aux potirons en automne, mais il n'a jamais mentionné vos parents. C'est possible qu'ils aient tous été stationnés ici, mais qu'ils ne se soient jamais croisés ?
- C'est un château, fit Cédrik, mais il n'est pas si grand...

Sigfrid, se grattant la tête, eut un air contrarié.

- C'est dommage que je ne puisse pas demander à père s'il se souvient de Ser Carild et Ser Fayne, fit-il. Il est mort il y a trois ans.

Sjörn baissa la tête, ce qu'Orain fit aussi, par respect.

- L'estomac crevé par les lances barbares, continua Sigfrid avec un brin de tristesse dans la voix. Il disait toujours que son ventre était le chemin le plus rapide vers son cœur. Il avait raison.
- Aucun de vos parents chevaliers n'était à la cérémonie d'adoubement, fit Cédrik. Tous ont donné leurs vies pour la Praxie, contre les Varg, lors de différentes batailles. Des héros que l'histoire n'oubliera pas, vous pouvez en être sûrs.
- Foutus Varg, maugréa Sjörn.

Tous se turent. Une image floue du visage de sa mère vint à l'esprit d'Orain, qu'il laissa s'évaporer sans rien ajouter. Ce fut le comte d'Ourdan qui, timidement, brisa le silence.

- Je connais peut-être quelqu'un, cependant, qui pourrait vous en dire plus. Mais je vous conseille de ne pas trop vous faire d'attentes. Enfin... vous verrez bien.
- Que voulez-vous dire? demanda Orain.
- La tâche que j'ai à vous confier vous concerne, indirectement. Elle implique un de mes chevaliers, Ser Mikel, qui réside au domaine de Rougevigne, à moins d'une journée de voyage à cheval d'ici. C'est un brave homme qui a servi à Varenges en même temps que vos parents l'auraient fait, si on peut en croire nos archives.
- Et vous pensez qu'il se souviendrait d'eux? demanda Orain. Qu'il pourrait nous apprendre des choses à leur sujet qui nous permettraient de comprendre ce qui se passe en ce moment?
- Je n'en suis pas si certain, en fait, fit le comte en grimaçant. Ser Mikel a... de la difficulté à se souvenir de quoi que ce soit, que ce soit le nom de ses propres enfants ou des choses qu'il aurait faites. Le temps n'a pas été très clément avec lui.

« Un vieillard délirant est notre seule et unique piste » pensa Orain tout en hochant lentement la tête.

- Selon les annales, fit Cédrik, Ser Mikel aurait été amené à Varenges suite à un affrontement qui aurait mal tourné pour les forces aulines. Il se serait pris un coup à la tête qui n'aurait pas très bien guéri. C'est ici même, pendant sa convalescence, qu'il aurait développé des signes de la folie qui l'accable toujours.
- Et quelle est la tâche en lien avec cet homme? demanda Orain.
- Étant donné son état, expliqua Davin, Ser Mikel est incapable de gérer son domaine. En tant que seigneur, je me sens responsable d'assurer sa sécurité et celle de ses serfs, même s'il serait inconvenant que j'effectue tout ceci pour lui. Pour cette raison, j'envoie régulièrement des hommes de confiance

s'assurer qu'il ne manque de rien, le tout dans la plus grande discrétion afin de ne pas jeter d'affront sur sa famille. Il y a longtemps que je n'ai pas eu de ses nouvelles et, puisque vous pourriez avoir des raisons de vouloir discuter avec lui, je me disais qu'une telle tâche vous conviendrait parfaitement.

Jetant des regards discrets en direction des deux autres chevaliers, Orain remarqua qu'ils semblaient relativement satisfaits de se voir confier une telle mission. Hochant lentement la tête, il vit un sourire apparaître sur le visage juvénile du comte.

- Je vous remercie infiniment, fit-il. Vous pourrez quitter le château à l'aube, dès demain, et vous serez évidemment exemptés d'entraînement.

Levant la main, Cédrik tourna la tête vers son seigneur.

- Vous n'avez pas d'objection si je demande à nos trois chevaliers si je peux les accompagner, monseigneur le comte? fit le majordome.
- Dans quel but? demanda Sjörn.

Avec une joie difficilement contenue, Cédrik échangea un regard avec le comte, qui acquiesça, puis il tourna la tête vers les trois chevaliers. Ses yeux d'un vert éclatant brillaient avec une excitation qu'Orain n'y avait jamais vue.

- Disons que je suis une sorte de ménestrel, fit-il. Le travail de majordome n'est qu'une activité à laquelle je m'adonne lorsque monseigneur le comte me fait cadeau de sa générosité, mais ceux qui me connaissent vous diront que ma place est dehors, sur les routes d'Aules, à chercher l'inspiration pour mes prochaines ballades. Il y a un bout de temps que je suis enfermé ici et je crois qu'un petit voyage jusqu'à Rougevigne en compagnie de trois preux guerriers tels que vous me fera le plus grand bien.

Orain vit dans le regard du comte un certain amusement, mais comprit qu'il ne s'agissait pas d'une mise en scène. Le Jorran avait entendu bien des choses à propos

des bardes aulins, mais d'en avoir un qui se joindrait à eux, lors d'une mission provenant du comte lui-même, lui sembla complètement farfelu. Davin d'Ourdan voulait probablement qu'un de ses hommes de confiance les accompagne pendant leur périple, dans le but de garder un œil sur eux.

- J'aime bien les chansons, fit Sigfrid. Je serais heureux que vous veniez avec nous.

Pris de vitesse, Sjørn et Orain hochèrent tous deux la tête pour approuver.

- Vous partirez donc tous les quatre, à l'aube, fit le comte. Je ferai seller vos montures et préparer votre équipement, et je vous écrirai une missive à l'adresse de Ser Mikel et de sa famille. Je vous souhaite la meilleure des chances, et puisse ce voyage vous apporter les réponses que vous cherchez, à chacun d'entre vous.

Alors qu'il se dirigeait avec Ser Sigfrid vers les appartements qui leur avaient été assignés, Orain ressassait les informations qu'il venait d'apprendre et celles qu'il avait reçues lors de la visite de Gorgefort. « Tous stationnés ici » pensa-t-il. Leurs parents s'étaient sans doute connus, il y a longtemps, alors qu'il ne connaissait ni Sjørn, ni Sigfrid, pas plus tard qu'il y a une semaine. En tentant d'imaginer à quoi Ser Pantar et Ser Carild avaient bien pu ressembler, Orain réalisa que l'aspect de sa mère lui semblait tout aussi inconnu, après toutes ces années à essayer de ne pas oublier son visage. Il avait quelques images fuyantes des bois qui recouvraient les montagnes, défilant devant son regard, alors qu'il s'accrochait, enfant, à un cheval au trot. Le dos contre le torse de sa mère, insouciant. Ces balades à travers les collines de Jor s'étaient renouvelées chaque année, puis l'Anse Cendrée y avait mis fin.

- Votre père, fit-il à Ser Sigfrid, vous en gardez plusieurs souvenirs?

- Oui, fit l'Aulin, solennel. Papa est mort il n'y a que quelques années et ses campagnes l'ont tenu occupé pendant les derniers jours de sa vie, mais je me souviens d'un temps où il était souvent avec nous. Il nous rapportait toujours des cadeaux de ses voyages.
- Comment était-il?
- Très grand! fit Sigfrid en découvrant ses petites dents droites. Très fort, aussi. Le plus fort d'entre tous. Il pouvait soulever trois de ses enfants d'un seul bras. Il était gentil avec tout le monde et très généreux. Il apportait la joie partout où il se trouvait.

Orain sourit en constatant la fierté de Sigfrid, puis il ressentit une pointe de jalousie. « Je n'ai jamais vraiment connu ma mère, au fond » pensa-t-il. « Avant même de nous quitter, elle ne nous a offert que quelques brefs instants, à Gweth, à Père et à moi. » Le regard du chevalier qui parcourait les grandes pièces et les couloirs étroits du château de Varenges ne cessait d'y imaginer une silhouette de femme, portant fièrement une armure scintillante, parcourant les lieux. Peut-être avait-elle mangé dans le hall qu'il avait quitté quelques instants plus tôt, nagé dans le lac dans lequel il s'était jeté ou chevauché sur la lice qu'il avait parcourue. Peut-être était-ce ce qu'elle avait fait pendant les derniers jours de son existence, avant l'Anse Cendrée et la charge désastreuse qu'Orain s'était imaginée pendant tant d'années, après qu'on lui ait apporté la nouvelle.

Peut-être la vérité ne ferait-elle jamais surface. Cela n'avait plus d'importance. Il devait servir son seigneur, Davin d'Ourdan, et accomplir la tâche qu'on venait de lui confier.

C'était sans doute ce que sa mère aurait voulu.

Chapitre V

C'est lorsque la congrégation s'engagea sur un sentier boisé, à l'ombre des feuilles, que Ser Sigfrid éleva la voix pour la première fois de tout le trajet.

- Ser Orain, je m'inquiète pour votre écuyer.

Le trot des montures ne cessa pas, mais les voix d'Orain et de Cédrik, qui avaient été en grande conversation depuis un certain moment, s'étaient tues. Tous tournèrent la tête vers l'immense cavalier aulin, comme s'ils n'étaient pas certains de l'avoir réellement entendu. Ser Sigfrid se contenta de pointer en direction de Bartolme.

- J'ai vu votre écuyer s'affaïsser sur sa selle. J'ai même entendu son ventre grogner jusqu'ici.

Orain ne répondit pas, mais scruta la mine de son écuyer. Bartolme, que tout le monde fixait alors, affichait un air confus et s'assit bien droit sur sa selle, tentant de cacher tous les défauts de sa posture de cavalier. Après quelques secondes de silence, Orain tourna de nouveau la tête vers Sigfrid.

- Je ne lui vois rien d'anormal. Où voulez-vous en venir?
- Je pense que le voyage est très difficile pour nos jeunes apprentis, fit Sigfrid, l'air contrarié. On devrait probablement s'arrêter une nouvelle fois, pour les laisser reprendre des forces.

Cédrik soupira de façon audible. Sigfrid se demanda s'il tentait de faire peur aux oiseaux qui piaillaient entre les branches.

- Ser Sigfrid, fit Orain, notre dernière halte date d'il y a une heure, à peine. Vous ne pensez pas qu'il est un peu trop tôt?

- Je m'inquiète pour la survie des nôtres, c'est tout. C'était juste une suggestion.

Cédrik, sans regarder par-dessus son épaule, éleva le ton pour que sa voix parvienne jusqu'à l'arrière du groupe, où Sjørn se trouvait :

- Nous sommes pratiquement arrivés à Rougevigne, Ser Sigfrid. Dès notre arrivée, je raconterai à tout le monde ce que votre bon cœur a enduré pendant cet effroyable voyage et chacun d'entre nous pourra manger à satiété pour oublier toutes les horreurs dont nous avons été témoins. Tout cela vous conviendra, je l'espère.

Sigfrid hocha la tête, puis se tut. Or, son ventre, qu'il sentait grogner comme une bête féroce sous sa cote de mailles, ne semblait pas convaincu. Toutes ses pensées étaient accaparées par une brique de fromage dorée qu'il était certain d'avoir aperçu quelques heures plus tôt, lorsque Bartolme avait refermé le sac à provisions de son maître. Son esprit, très occupé, demeura insensible au paysage, si bien qu'il fut surpris d'entendre, à une courte distance de leur groupe, le gargouillis d'un cours d'eau. Il jeta un regard sur le côté pour apercevoir une mince rivière que longeait maintenant le sentier qu'ils empruntaient.

- Le domaine de Ser Mikel se situe de l'autre côté de l'eau, fit Cédrik. Il y a un petit pont un peu plus loin qui nous permettra à tous de traverser sans se ruiner les bottes.

Les petits yeux de Sigfrid se mirent à la recherche du ponceau en question, et le chevalier fut soulagé de le voir apparaître après quelques temps seulement. Or, la silhouette d'un homme qui s'y tenait assis, apparemment seul, l'intrigua, et il alla en faire part à ses compagnons quand Orain fit signe aux autres de ralentir leur avancée.

- C'est monnaie courante, fit-il, dans cette contrée, de se tenir seul, assis sur un pont?

- Quelque chose comme ça, oui, répondit Cédrik avec amusement. Je pense que vous pouvez garder vos armes dans vos fourreaux pour le moment. Je vois d'ici qu'il porte une cotte de mailles, comme la vôtre, et qu'il semble avoir une épée à la ceinture. C'est un chevalier, pas un brigand.
- Et que fait-il seul, là? Je ne vois pas d'écuyer avec lui.

Cédrik haussa les sourcils et ricana. Sigfrid ne comprenait pas ce qu'il y avait de si drôle à leur situation.

- Je ne le sais pas, fit le majordome. Mais cela promet. Je pense que je ferais mieux de sortir mon encre et mes parchemins tout de suite si je ne veux manquer aucun détail.

Sigfrid eut envie de demander des explications, mais, voyant que le groupe ne ralentissait pas, il avança avec eux sans mot dire, jusqu'à ce que les montures de Cédrik et d'Orain n'arrivent à la base du court pont de pierre qui s'étendait d'un bout à l'autre de la rivière.

L'homme solitaire, à leur approche, s'était placé debout, bien en vue, au centre de la construction. Il avait ensuite lentement fait glisser son épée hors de son fourreau et saisi son bouclier. Sigfrid n'en reconnut pas les armoiries et en conclut qu'il ne s'agissait donc pas d'un de ses lointains cousins. Il en fut bien content, car l'équipement du chevalier, recouvert de crasse et bosselé, aurait fait honte aux plus humbles de ses ancêtres. Le guerrier solitaire semblait avoir tout juste survécu à des semaines de campagnes. Ses longs cheveux sombres, épais et bouclés, lui retombaient sur les épaules, et une barbe vieille de plusieurs semaines ainsi qu'un regard cerné lui donnaient une dizaine d'années de plus qu'il ne devait en avoir.

- Halte-là, s'écria-t-il.

Voyant que le groupe de voyageurs s'arrêtait déjà, il poursuivit avec un brin de lassitude dans la voix :

- La politesse veut que je vous souhaite un bon voyage, messires, madame, mais le destin en a souhaité autrement. C'est que moi, Ser Artamis, suis désormais le gardien de ce pont, au péril de ma vie, et que je suis obligé, par ma promesse, d'empêcher quiconque de le traverser sans se mesurer à moi, d'abord.

L'homme effectua ensuite un mouvement du poignet pour faire tournoyer sa lame. À la grande surprise de tous, il adopta ensuite une position théâtrale, présentant son bouclier devant et son épée au-dessus de sa tête, scintillant faiblement au soleil. On eut dit que cet homme se croyait entouré d'une cour d'admirateurs, seul au centre d'un minuscule pont que personne ne semblait pressé d'emprunter. Cédrik avait descendu de cheval et s'était déjà mis à la recherche de son nécessaire d'écriture, masquant difficilement son excitation. Orain, perplexe, regarda les autres membres du groupe, et le regard que Sjørn lui rendit lui fit comprendre qu'il n'était pas le seul à trouver tout cela hautement étrange. Ce fut Sigfrid qui, le premier, adressa la parole au chevalier solitaire :

- Qui vous a donné une tâche pareille? Il n'y a pas grand-chose à garder, ici, à part deux ou trois arbres, un rocher avec de la mousse par là...
- C'est au nom de ma dame, fit Artamis avec une grande passion dans la voix, la main sur le coeur. La splendide Ulcia, le plus magnifique joyau des quatre royaumes de la Praxie. La plus belle d'entre les belles, dont la splendeur arracherait une larme à une statue de pierre.

Sjørn grommela, à voix basse :

- Et dans un combat, elle perdrait probablement contre deux enfants éclopés. Qu'est-ce qu'ils ont, les Aulins, avec leurs histoires de beauté qui ne finissent jamais?

Voyant que personne ne semblait sur le point d'interrompre le discours passionné d'Artamis, Sigfrid bredouilla :

- Est-ce que votre dame savait qu'il y avait des gens qui passaient par ce pont-ci? Elle s'est peut-être trompée de pont, non?

Artamis jeta un regard empli de détermination à l'adresse de l'Aulin et déclara, si fort que quelques oiseaux s'agitèrent sur leurs branches :

- Absolument ! Telle est ma quête : affronter, dans un duel au premier sang, chaque guerrier valeureux qui ose ignorer mon avertissement, et de les vaincre tous, afin de prouver la force de mon amour éternel ! Qui osera? Qui osera m'affronter, moi, qui combat pour la plus sublime des femmes de cette terre?

Le zèle de l'homme avait quelque chose d'inquiétant et nul ne douta qu'il était prêt à se battre à mort, quelle que soit sa cause. Sigfrid jeta un regard en direction de ses compagnons, qui se tournaient tous les uns vers les autres. Personne ne savait s'il fallait désigner quelqu'un ou tenter de traverser la rivière à gué un peu plus loin, en laissant Artamis à ses délires.

- Prenez votre temps, fit Cédrik. Ce n'est pas comme si nous avions une mission importante à accomplir.

Sigfrid haussa les épaules et, se laissant lourdement glisser sur le côté de sa selle, descendit de cheval. Ser Orain, médusé, le regarda tandis qu'il faisait signe à Tristam, son écuyer, de lui passer sa gigantesque épée et de l'aider à ajuster son armure.

- Ser Sigfrid, fit Orain à voix basse, êtes-vous sûr de vouloir vous avancer? Cet homme a perdu ses repères. La gloire qui provient d'une telle victoire ne vaut pas le risque de vous prendre une épée en plein front à moins d'une heure de notre destination.

- Justement, répondit Sigfrid. On est presque arrivés. J'aimerais bien qu'on traverse pour aller manger.

L'Aulin saisit le manche de l'épée à deux mains que Tristam, manquant de perdre l'équilibre, lui tendit avec peine. Les doigts épais du chevalier soulevèrent la lame sans difficulté, puis en posèrent le plat contre l'épaule de son porteur. Sans hésiter, il s'avança lentement sur le pont. À chaque pas que Sigfrid effectuait, il sembla à Orain que son adversaire rétrécissait. Artamis, dont les yeux fatigués trahissaient l'incertitude, finit par se replacer en position de combat, bouclier devant et épée levée, une longue cascade de cheveux sombres lui retombant devant la joue.

- Très bien, fit-il. Un adversaire à ma taille.
- Quelle ironie, murmura Cédrik. Il ne faut pas que j'oublie de l'écrire, celle-là.
- Quel est votre nom, mon brave? demanda Artamis à son adversaire.
- Ser Sigfrid de Faxte, annonça ce dernier sans intonation particulière.
- Bien, Ser de Faxte. Cet affrontement honorable sera à la première goutte de sang versée. Sachez que c'est contre la force d'un amour véritable que vous vous battez.

Les deux combattants pointèrent les quelques pas qui les séparaient du bout de leurs lames, puis les levèrent en même temps pour donner le départ au duel. Sjöörn, Orain et leurs compagnons s'étaient tus. Même Cédrik avait cessé de griffonner furieusement contre son parchemin. Seul le ruissellement de la rivière et le cri d'un oiseau lointain osèrent perturber le silence qui s'était imposé.

- Pour Ulciaaaaaaa! beugla Artamis de toute la force de ses poumons. Pour ma daaaaaa-

Un éclair métallique parcourut la moitié de la longueur du pont et heurta le bouclier d'Artamis avec tant de violence qu'Orain crut ressentir le choc. Quelques copeaux de bois volèrent en tous sens, et le bras du chevalier solitaire, soudainement devenu

mou, se tordit comme une anguille. Perdant pied, Artamis tomba à la renverse, son dos atterrissant contre la pierre du pont, et sa lame émit un râle métallique en glissant sur le sol.

Les yeux ronds comme des écus, la bouche grande ouverte, Cédrik avait échappé sa plume. En un instant, Sigfrid avait effectué un pas vers l'avant et avait envoyé sa lame affûtée du poids de deux hommes dans un arc horizontal se terminant en plein sur le bouclier de son adversaire. Le tout s'était passé si rapidement qu'on crut que le duel avait pris fin avant même d'avoir débuté.

- Le pauvre homme! fit Bartolme, se cachant les yeux d'un revers de main.

Orain lui-même n'était pas certain d'avoir tout aperçu. Artamis avait sans doute mésestimé gravement la portée de son adversaire, et l'avait laissé lui assener un coup de toutes ses forces sans se préparer à l'impact. Le gardien du pont pouvait s'estimer chanceux si le bras qui s'était trouvé sous l'écu fracassé pouvait encore tenir quoi que ce soit d'autre.

- Peut-être que si sa dame n'avait pas été bonne à rien, murmura Sjöörn, elle aurait pu lui apprendre à esquiver.

Ser Artamis, gémissant, reprit rapidement ses esprits. Il se tortilla par terre et tenta de se relever en s'appuyant sur son bras blessé, mais il se reprit vite sur l'autre côté avant de chercher son épée du bout des doigts. Sigfrid, lui, avait replacé sa lame, plat sur l'épaule, et fixait le bras de son adversaire sur lequel coulaient quelques filets écarlates. Artamis, saisissant son arme par terre, se releva péniblement.

- Le duel est terminé, fit Cédrik. Ser Sigfrid...

Sigfrid, cependant, replaça la pointe de son arme vers son adversaire lorsqu'Artamis se traîna, très lentement, dans sa direction, son bouclier aussi fracturé que le bras qui le tenait encore. Le regard du chevalier solitaire était encore plus cerné qu'il ne l'était

quelques instants plus tôt, et il y avait quelque chose d'affamé, de bestial dans la façon dont il serrait les dents et titubait vers son opposant.

- Ser Artamis! fit Orain. Cessez, si vous êtes réellement un chevalier! Votre honneur exige que vous reconnaissiez la défaite.

Artamis leva son arme, fit un pas vers l'avant, puis la douleur lui arracha un grognement. Devant la carrure immense de son adversaire et la pointe de son épée meurtrière, il parut se vider de ses forces. Le pommeau d'Artamis glissa entre ses doigts, et la lame vint à nouveau faire sonner la fin du duel contre les briques du pont.

- Je suis vaincu, soupira-t-il en s'effondrant à genoux. Je me rends.

Ses mèches sombres lui retombèrent sur le visage tandis qu'il baissa la tête, et il alla s'appuyer contre le rebord du pont, sonné. Cédrik, visiblement rassuré, annonça aussi formellement que sa nervosité le lui permit :

- Ser Sigfrid de Faxte gagne ce duel au premier sang.
- Parfait, fit Sjörn, se retournant vers les écuyers. On peut traverser, maintenant.

Orain, voyant que sa camarade comptait aller sur le pont aussitôt le combat terminé, n'attendit pas et fit doucement avancer son cheval. Il entendit les gémissements de Ser Artamis qui, assis contre le rebord, les pieds ballants dans le vide, triait piteusement les copeaux de son bouclier détruit. Sigfrid se tenait toujours debout sur le pont et, voyant ses compagnons avancer, il afficha le sourire d'un enfant fier montrant une trouvaille à ses parents. Orain lui rendit un signe de tête approbateur, puis guida sa monture sur le côté pour laisser Sjörn, Cédrik et les écuyers passer devant. Se penchant vers Ser Artamis, il demanda :

- Combien d'adversaires avez-vous vaincu sur ce pont avant que Ser Sigfrid n'accepte votre défi?

L'homme, fixant son bras ensanglanté et l'eau sombre de la rivière, ne lui répondit pas. Orain regarda par-dessus son épaule pour voir si Sigfrid et Tristam étaient bien loin derrière et, à sa surprise, il vit que l'immense chevalier avançait à pied. L'écuyer, lui, luttait encore avec l'épée à deux mains qu'il tentait d'attacher au cheval de trait. Sigfrid, se plaçant près d'Orain et de Bartolme, leva ses yeux ronds vers eux et tendit la main.

- Ser Orain, est-ce que je peux avoir le fromage qui se trouve dans votre sacoche à provisions?

Surpris, Orain allait lui répondre que le moment était mal choisi, mais vit tout de suite que Sigfrid affichait un air des plus sérieux, comme il lui en avait rarement vu. Bartolme, devant le signe de tête de son maître, se mit à fouiller dans la besace qu'il trimballait et sortit la brique dorée pour la tendre au large chevalier. Ce dernier, qui avait pris dans ses propres provisions une miche de pain et quelques tranches de lard, se mit à séparer les aliments en deux parts, puis à les empiler les uns sur les autres afin que le pain, la viande et le fromage se superposent. Il avança ensuite vers Ser Artamis et, de deux doigts aussi épais que la nourriture qu'ils tenaient, lui tendit son œuvre. Médusé, le chevalier errant tourna lentement la tête vers le repas offert, et vit l'air solennel qu'avait Sigfrid, plus solennel qu'avant le début de leur combat.

- Votre dame vous a dit de garder le pont, mais je ne pense pas qu'elle voudrait que vous restiez là sans manger, fit le géant. Si c'est réellement ce qu'elle vous a dit de faire, alors vous devriez en trouver une autre.

Ser Artamis, d'une main tremblante, saisit délicatement la nourriture des doigts de son adversaire. Après un instant d'hésitation, il fourra l'offrande dans sa bouche en mastiquant avidement. Des larmes se mirent à couler le long de ses joues. Sigfrid le regarda manger avec le plus grand respect. Orain, sur son cheval, demeura aussi silencieux. Il se tenait devant lui un chevalier qui, en plus d'avoir surpassé la force, la rapidité et l'adresse de son adversaire, l'avait honoré comme on honore un frère.

Lorsque Ser Artamis retrouva la parole, sa voix fut entrecoupée de sanglots.

- Ma dame ne m'a rien demandé de tel. C'est moi qui me suis imposé tout ça. Cette quête. Ce jeûne. Dormir à même la pierre de ce ponceau insignifiant, soir après soir, qu'il pleuve ou qu'il vente. C'est tout ce pour quoi je vis.
- Pourquoi? demanda Sigfrid.
- Parce qu'il n'existe plus rien d'autre pour moi. Parce que mon corps et mon âme me crient d'aller à sa rencontre, d'aller passer le reste de mes jours auprès d'elle, et que je sais que ce n'est plus possible dans ce monde-ci.

La voix du chevalier assis sur le pont se mit à trembler.

- Chaque nuit, je la vois dans mes songes, et quand je m'éveille, je me rappelle que les beaux jours de mon existence sont terminés. Cette quête ne peut s'achever que par ma fin, une fin glorieuse. Ma douce Ulcia me verra périr bravement, en son honneur, et elle me retrouvera. Et si cela ne fonctionne pas, alors je ne regretterai pas ma décision, car ce qu'il me reste en ce monde ne vaut pas toutes les souffrances qu'il m'inflige.

Orain réalisa que l'homme n'avait cessé, en pleurant à chaudes larmes, de fixer l'eau de la rivière qui coulait sous eux, comme s'il y avait aperçu un remède à ses tourments.

- Ce n'est pas très glorieux, fit Sigfrid. Vous êtes plein de boue et vous sentez le poulailler. Je ne pense pas que votre dame serait épatée si elle vous voyait comme ça.

Artamis grimaça, puis hochait lentement la tête.

- Je sais que vous avez raison. Je suis tombé bas, plus bas que tout ce que je croyais possible. Mais mon esprit dépérit déjà de savoir qu'il ne peut

reprendre ce qu'on lui a arraché. Que mon corps dépérisse avec lui ne me semble pas être une si grande perte, désormais.

- Mais vous pouvez toujours honorer votre dame, fit Sigfrid. Vous pouvez accomplir plein de choses en son nom, comme ce que vous faisiez ici. Plein de choses qui la rendront fière de vous, comme j'essaye de rendre ma mère fière de moi à tous les jours. Mais lavez-vous, avant. Et mangez, surtout.

Artamis, les yeux embués, hocha à nouveau la tête. D'un geste lent, il passa ses jambes de l'autre côté du pont et posa les pieds sur les briques de pierre, se relevant.

- Sigfrid de Faxte, fit-il. Je ne vous oublierai pas. Ma dame connaîtra votre nom, lorsque je la retrouverai, que ce soit aujourd'hui ou dans cent ans. Et je vous affronterai à nouveau, un jour, pour sa gloire.

L'homme regarda au loin, son visage affichant une détermination nouvelle. Il se traîna hors du pont qu'il s'était mis en tête de garder, puis partit, en titubant, dans la direction par laquelle les chevaliers et leur suite étaient venus. Orain le regarda marcher pendant un long moment, alors qu'il entendit Sigfrid mastiquer, à son tour, le repas qu'il s'était confectionné plus tôt. L'instant suivant, le chevalier aulin déglutit, puis reporta son regard vers Artamis, au loin.

- J'espère qu'il n'oubliera pas de manger, fit-il. C'est important de manger. Si on ne mange pas, on meurt.

Orain ne trouva rien à contredire à cette affirmation et, d'un regard, il fit signe à Sigfrid qu'il était temps de rejoindre les autres. L'Aulin se hissa sur sa solide monture et, côte à côte, les deux combattants avancèrent vers le domaine de Rougevigne.

- Comment savais-tu qu'il jeûnait? demanda Orain à Sigfrid.

Ser Sigfrid haussa les épaules.

- Je le savais, c'est tout. La faim, ça me connaît.

Orain soupira, puis un faible sourire apparut sur ses lèvres.

Ses maîtres lui avaient appris à cacher ses désirs. Ils lui avaient dit de ne jamais montrer d'émotion face à un adversaire. Ils avaient façonné son cœur de sorte qu'il soit plus solide que la montagne, de sorte qu'il puisse tuer sans ressentir la moindre hésitation. Et voilà qu'en l'espace d'un jour, dans cette contrée étrange, il rencontrait un homme dont le courage et la force reposaient sur un cœur brisé, puis un incroyable guerrier qui pouvait fracasser fer et os sans une arrière-pensée, mais qui ne pouvait rester indifférent face à un ventre vide.

Il y avait autant de chevaleries qu'il y avait de chevaliers.

L'AUTEUR-MAÎTRE DE JEU : POUR UNE CONCILIATION ENTRE JEU DE
RÔLES ET ÉCRITURE

INTRODUCTION : POURQUOI CONCILIER?

J'ai eu la chance (ou la malchance, selon les avis) de naître à une époque où le cinéma et les jeux vidéo étaient partout. À deux ans, n'ayant pas besoin de savoir lire pour me laisser corrompre par ces œuvres suprêmement accessibles, je tenais une manette dans mes mains. J'explorais des univers d'imagination, de possibles, avant même d'avoir exploré le monde réel. Mon esprit, alimenté par tant de créativité, prenait tout ce qu'on lui donnait à manger et, à l'occasion, le régurgitait de façon plus ou moins concise. Je devais créer. C'était naturel, c'était un besoin avec lequel j'avais grandi. J'ai donc exploré toutes sortes de médiums pendant les premières années de ma vie.

Vers mes dix ans, ces intérêts multiples se sont cristallisés dans l'écriture d'un premier roman (et j'ai commencé à boire du thé, les deux activités étant forcément reliées). C'est aussi à cet âge que j'ai reçu en cadeau mon premier manuel de jeu de rôles sur table, grâce à des demandes insistantes à l'adresse de mon père, ce qui a constitué un moment déterminant dans mon intérêt pour la création. Peut-être était-ce le fait d'avoir atteint un âge où je pouvais faire preuve d'assez de réflexion pour pouvoir produire une création plus achevée qu'autrefois, mais j'avais découvert, presque en même temps, les deux modes d'expression qui allaient définir ma vie artistique pour plus d'une décennie. Je ne vivais plus que pour les moments passés devant un ordinateur à écrire les péripéties de mes protagonistes, ou pour ces séances entre amis autour d'une table recouverte de papier quadrillé couvert de gribouillis, de dés aux formes hétéroclites et de feuilles de personnage malmenées par les gommes à effacer. Les deux pratiques se sont rapidement entremêlées. Les jeux auxquels je m'intéressais, avec leurs monstres et leurs magies, inspiraient mon écriture, tout comme ce que j'écrivais dans mon roman venait s'immiscer dans les parties que j'organisais, à l'insu des amis qui me servaient de joueurs cobayes.

Près d'une décennie après ces révolutions dans mon processus créatif, j'ai réalisé que les jeux de rôles sur table commençaient à l'emporter sur la littérature. Le côté ludique, social de cette activité, par opposition à l'écriture qui nécessitait une certaine solitude et une grande discipline, y était probablement pour quelque chose. Quoiqu'il en soit, j'ai cessé, pendant quelques années, de voir la littérature comme un moyen d'expression artistique idéal, car l'écriture me paraissait soudainement moins spontanée que mon autre médium de prédilection. Lorsque j'écrivais, seul, j'espérais constamment qu'un de mes personnages, comme un de mes joueurs l'aurait fait, me surprenne ou conduise l'histoire dans une direction inattendue. Je m'étais habitué, en tant que maître de jeu, à tendre des perches à d'autres, aussi investis que moi dans un récit collectif, et l'acte d'écrire par moi-même m'apparaissait de plus en plus dénué d'intérêt. La soif de la création littéraire m'a quitté pendant des années, mais j'avais toujours l'espoir que la flamme renaisse et que je puisse éventuellement mener à terme un travail d'écriture de longue haleine.

Ce projet est né d'une tentative de réconcilier, après des années d'impuissance littéraire, ma pratique des jeux de rôles et ma pratique de l'écriture. La posture de l'auteur-maître de jeu, expliquée dans cet essai, est née de ce désir de trouver une méthode qui me permettrait de créer spontanément, puis de donner à cette création une forme tangible, lisible, qui perdurerait bien après que les dés soient rangés et que mes joueurs n'aient remis leurs fiches de personnages.

Précurseurs : les premiers auteurs-maîtres de jeu

Bien que j'aurais aimé être une des premières personnes à mettre une telle démarche en place, il me faut reconnaître que l'idée d'écrire en se basant sur une campagne de jeu de rôles sur table n'est pas entièrement nouvelle.

Parmi les plus importantes créations littéraires devenues possibles grâce à une hybridation avec le jeu de rôles, on retrouve de rares œuvres qui sont des adaptations directes de campagnes. L'une des plus célèbres est la série japonaise *Record of Lodoss War*, dont la première version parut dans le magazine *Comptiq* en 1986 sous la forme de transcriptions de séances de jeu :

Mizuno Ryô's light novel *Record of Lodoss War* would best represent the shift, since the characters and world setup of the novel originally appeared as a 'replay' of a tabletop role-playing game, or RPG serialized in *Comptiq* from 1986 to 1989. 'Replays' are session logs of tabletop RPGs compiled and edited for reading in paper media. [...] Mizuno acted as the Game Master and provided the fictional setup called the Island of Lodoss with characters, monsters, sorcery, maps, rules, and most importantly a set of challenges for the players. The replay faithfully transcribes the participants' verbal description of their characters' actions within the game world, which constitutes a narrative, as well as their constant interactions with the other participants¹.

¹ Satomi Saito, *Narrative in the Digital Age: from Light Novels to Web Serials* dans *Routledge Handbook of Modern Japanese Literature* édité par Rachael Hutchinson et Leith Morton, Routledge, 2016, p. 318.

La série *Lodoss* gagna une telle popularité qu'une multitude d'adaptations vit rapidement le jour : séries et films animés, bandes dessinées, jeux vidéo et - complétant un cycle parfait - manuels d'un jeu de rôles appelé *Sword World RPG*, basé sur l'univers de la campagne de jeu originale². Mizuno serait donc une des premières personnes à adopter la posture de l'auteur-maître de jeu et ce, avec un succès retentissant dont les effets se font encore sentir, puisque la franchise de *fantasy* japonaise vient tout juste d'engendrer un jeu de rôles en ligne massivement multijoueur. Malgré cet intérêt durable, cependant, la série demeure méconnue en Occident et les sources en français ou en anglais la concernant sont très rares, ce qui m'empêche d'en apprendre davantage sur les procédés qu'aurait employés Mizuno lors de la rédaction de son œuvre romanesque.

Une autre catégorie d'œuvres inspirées des jeux de rôles sur table constitue un véritable sous-genre que Jacques Baudou a qualifié de « nouvelle forme de la littérature populaire américaine », la « games fantasy »³. La plupart des ouvrages qui y sont associés sont majoritairement des romans dont l'histoire se déroule dans un univers d'abord issu d'un jeu de rôles. C'est le cas des séries *Forgotten Realms* d'Ed Greenwood, *Dragonlance* de Margaret Weis et Tracy Hickman et *Icwind Dale* de Robert Anthony Salvatore, englobant plusieurs dizaines de titres publiés. Salvatore a lui-même expliqué lors d'une entrevue⁴ qu'il avait pour mandat d'écrire des histoires qui seraient assez respectueuses des règles du jeu sur lequel ses romans étaient basés pour que les joueurs puissent reconnaître les références au jeu dans la fiction. Dans cette optique, l'auteur aurait créé des fiches de personnage pour les protagonistes de ses œuvres afin de s'assurer qu'ils respectent les « normes » de l'univers ludique. «

² Lewis Packwood, *The Dungeons and Dragons Session That Became a Real-Life Phenomenon*, 2015, <https://kotaku.com/the-dungeons-and-dragons-session-that-became-a-real-lif-1691643499>.

³ Jacques Baudou, *La Fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, 2005, p. 120.

⁴ Rebecca Goings, *Interview with R.A. Salvatore*, 2 juillet 2001, www.3rdedition.org/articles/viewer.asp?ID=29. L'entrevue semble avoir été retirée, mais les passages cités sont mentionnés dans Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company, 2010, p. 132.

Bon nombre de ces textes », explique Anne Besson, « constituent en fait un compromis entre la forme romanesque et le manuel de règles dérangeant fréquemment les joueurs-lecteurs, comme en témoignent les comptes rendus de lecture proposés sur le site amazon.com⁵. » Bien que ces œuvres de fiction soient fortement inspirées des jeux de rôles sur table, de leurs univers, de leurs thèmes et des structures qui les caractérisent, elles ne sont pas des adaptations directes de campagnes de jeu de rôles comme c'était le cas pour *Record of Lodoss War*. Elles me semblent cependant dignes d'être mentionnées ici, puisqu'elles constituent tout de même des tentatives, généralement réussies, d'intégrer des éléments issus des jeux de rôles dans des œuvres littéraires.

Ma démarche pour ce projet s'inscrit donc dans la lignée d'autres œuvres parues précédemment, mais elle n'en est que très vaguement inspirée. Les procédés employés par des auteurs comme Mizuno, Greenwood, Weis ou Hickman sont malheureusement très peu documentés. Salvatore, s'il écrit en s'appuyant sur les règles d'un jeu existant, refuse même catégoriquement d'adapter des séances de jeu : "I can't stress this enough, I keep the books and the games separate"⁶. Il m'a donc fallu mettre en place les étapes décrites dans ce mémoire par moi-même, sans la possibilité d'adopter les méthodes de mes prédécesseurs. Ces derniers ont, toutefois, constitué des inspirations particulièrement importantes pour ce projet. Le succès de leurs œuvres prouve que, si un travail d'hybridation entre le jeu de rôles sur table et la littérature est une entreprise ambitieuse et relativement risquée, celle-ci peut donner lieu à des créations qui susciteront un engouement prolongé et ce, pour un vaste lectorat.

Il m'apparaît aussi important de situer la posture de l'auteur-maître de jeu au sein de l'histoire littéraire en retraçant ses influences et prédécesseurs plus distants.

⁵ Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS, 2004, p. 53.

⁶ Rebecca Goings, *op. cit.*

Paul Zumthor (dans *La poésie et la voix dans la civilisation médiévale*) explique qu'une série de cinq opérations constitue l'histoire de toute œuvre⁷. Cependant, une performance combine en une opération la transmission et la réception, tout comme une œuvre improvisée combine aussi à ces deux actes la production. Dans le cas de mon projet de mémoire, donc, on se retrouve avec deux œuvres qui se superposent, soit la campagne de jeu de rôles (une performance) et son adaptation romanesque (une œuvre littéraire).

Un parallèle à établir entre la poésie médiévale et mon projet est celui d'une adaptation précédant la transmission à un public. L'auteur-maître de jeu tente de donner une forme littéraire à des échanges verbaux et à des séries de jets de dés tandis que le barde, lui, souhaite accompagner le texte d'une mise en scène, de musique et d'agréments : « Tout au long du Moyen Âge, les textes semblent avoir été, sauf exceptions, destinés à fonctionner dans des conditions théâtrales »⁸. Or, quiconque adapte une œuvre la transforme dans une certaine mesure, ne serait-ce que par l'usage de sa voix. Le ménestrel qui, au Moyen Âge, déclamait les chansons de geste à un public, avait donc une part de contrôle sur l'œuvre : il était le seul conduit entre le « texte » (entre guillemets, car les « œuvres dont l'histoire, entière, de leur production à leur répétition, fut exclusivement orale »⁹ étaient courantes au haut Moyen Âge) et ses récepteurs. Il était libre de le modifier, de lui donner un ton spécifique ou de choisir la musique qui l'accompagnerait, il se l'appropriait en quelque sorte. La posture de l'auteur-maître de jeu renverse le tableau : elle sort l'œuvre de la performance, car celle-ci serait peu accessible au public général, et la ramène à une forme textuelle et conventionnelle, celle du roman.

⁷ Paul Zumthor, *La poésie et la voix dans la civilisation médiévale*, Paris, Presses universitaires de France, 1984, p. 40.

⁸ Paul Zumthor, *Essai de poétique médiévale*, Paris, Éditions du Seuil, 200, p. 52.

⁹ Paul Zumthor, *La poésie et la voix dans la civilisation médiévale*, *op. cit.*, p. 40.

Il est aussi question de ce que Zumthor qualifie de « mouvance »¹⁰ lorsqu'on traite de poésie médiévale. L'éloignement chronologique avec l'époque où ces œuvres ont vu le jour rend difficile l'attribution de plusieurs textes à un auteur précis. Les reprises de récits rédigés et déclamés par d'autres abondent : le roi Arthur est ainsi immortalisé par des dizaines d'auteurs sans que l'on puisse attribuer son invention à une personne en particulier. Les voix plurielles se mêlant lors d'une campagne de jeu de rôles sur table peuvent créer un effet similaire, donnant naissance à des personnages et des événements issus d'un mélange d'idées exprimées, reprises et modelées par plusieurs personnes et ce, simultanément. Qui a donné vie à Orain d'Andwald? À la Praxie? Qui a imaginé la scène de l'adoubement? Tous ces éléments sont fruits d'une collectivité, d'abord orale, puis littéraire, et on peut donc voir un parallèle entre eux et les récits qui ont vu le jour au Moyen Âge puisque tous les deux sont des œuvres d'abord orales dont les versions textuelles ne sont que des traces¹¹.

Mon projet d'adopter une posture d'auteur-maître de jeu s'apparente aussi aux travaux de l'Oulipo. J'admire la philosophie oulipienne qui consiste à imposer une contrainte qui influencera toute la création d'une œuvre littéraire et de voir cette contrainte comme une occasion d'explorer différemment l'écriture : « plutôt que de s'aveugler en refusant de considérer le poids réel de ces contraintes, plutôt aussi que de les juger peu dignes d'intérêt [...], mieux vaut en prendre la pleine mesure et chercher à les faire fructifier¹². » Cependant, c'est surtout pour leur amour du jeu que j'associe les méthodes de l'Oulipo à celles que j'ai employées pour réaliser mon projet : « Il y a quelque chose de profondément ludique dans leur travail, dont l'intérêt marqué pour certains jeux [...] en particulier le jeu de go ou le jeu d'échecs »¹³. L'idée de réaliser une création littéraire en se basant sur le déroulement d'un jeu m'apparaît donc comme une activité typiquement oulipienne, similaire à la démarche

¹⁰ Paul Zumthor, *Essai de poétique médiévale*, op. cit., p. 84.

¹¹ « Le texte est la "trace" de l'œuvre : trace orale, fuyante, déformable. » *Ibid.*, p. 95.

¹² Dominique Moncond'huy, *Pratiques oulipienne : anthologie*, Paris, Gallimard, 2004, p. 9.

¹³ *Ibid.*, p. 16.

qu'a adoptée Italo Calvino en rédigeant *Le château des destins croisés* à partir d'un jeu de tarots, utilisé comme « machine narrative combinatoire »¹⁴. Bien qu'il s'agisse d'une notion beaucoup plus utilisée dans le domaine du jeu vidéo qu'en littérature, le concept de narration émergente¹⁵ me semble ici particulièrement approprié pour désigner ces récits issus d'un système ludique, par la suite interprétés et peaufinés par la plume d'un auteur. La posture de l'auteur-maître de jeu est fondée sur l'idée voulant que toute séance de jeu apporte avec elle un récit et qu'il n'en tient qu'à un écrivain ambitieux de rendre cette histoire sous un format qui la rendra plus accessible.

¹⁴ Italo Calvino, *Le château des destins croisés*, Paris, Éditions du Seuil, 1976, p. 134.

¹⁵ "We all construct narratives out of our daily activities to help us remember, understand, categorize and share experiences. It is this skill that many interactive systems exploit. They give us environments to explore. We, by combining the elements of these spaces with our goals (the user's goals), allow a narrative to emerge. If any narrative structure (or story) emerges it is a product of our interactions and goals as we navigate the experience. I call this 'Emergent Narrative'." Tinsley Galyean, *Narrative Guidance of Interactivity*, Massachusetts, MIT, PhD Dissertation, 1995, p. 27.

L'objectif de la posture de l'auteur-maître de jeu : spontanéité et permanence

Marie-Laure Ryan explique qu'un "mental act with narrative content"¹⁶ survient lors de la participation à certains jeux. Ceux qui seraient les plus propices à la création d'une narration sont ceux qui font référence à des univers fictifs et dans lesquels il n'y a pas de conditions de victoire ou de défaite clairement définies. Ces jeux, selon Ryan, suscitent un désir, chez certains joueurs, de raconter à d'autres le récit qui a émergé lors du déroulement de la partie, ce récit transcendant la partie elle-même : "The greater our urge to tell stories about games, the stronger the suggestion that we *experienced the game narratively*"¹⁷. Les jeux de rôles seraient sans doute une des figures emblématiques de cette catégorie de générateurs de narrations, puisque leur but est justement de donner lieu à la création collective d'une histoire palpitante. Je me suis souvent surpris à raconter à des gens qui, souvent, n'avaient jamais participé à des jeux de rôles de leur vie, les récits qui avaient émergé lors des séances de jeu que j'avais données. Ceux à qui je racontais ces anecdotes me semblaient généralement divertis, ce qui me donnait l'impression que cette narration indépendante du jeu avait une valeur en soi et qu'un conteur de talent pouvait en faire quelque chose qui serait aussi digne d'intérêt que n'importe quel roman.

Mon désir de concilier deux pratiques différentes provient d'un espoir de permettre à chacune de combler ce que j'estime être les lacunes de l'autre. La pratique des jeux de rôles m'apparaît comme beaucoup plus spontanée que l'écriture : elle est basée sur la participation collective, elle demande beaucoup d'improvisation, elle permet rarement de revenir en arrière et elle oblige ceux qui s'y adonnent à poursuivre avec ce qu'ils ont établi. Le processus de l'écriture est plus lent et plus précis, requérant davantage de discipline. Cependant, il a pour avantage crucial de

¹⁶ Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 193.

¹⁷ *Ibid.* L'auteure souligne le passage en italique.

donner naissance à un ouvrage qui est achevé, permanent, et qui peut être partagé, publié et lu. Les jeux de rôles, par opposition, rappellent ainsi une époque où la littérature, avant l'avènement de l'imprimerie, se présentait comme l'extension d'une tradition orale. Il est intéressant de constater comment ces jeux, dont les récits se déroulent souvent dans des univers médiévaux marqués par les épopées, rappellent la culture littéraire du Moyen Âge réel, tant par leur impermanence que par leur tendance à favoriser les emprunts à d'autres œuvres, notamment les contes, mythes et légendes.

Mon objectif était de rédiger un roman qui ne porterait aucune trace évidente de son adaptation, si bien qu'un lecteur ne pourrait pas aisément deviner qu'il s'agissait originalement du produit d'une campagne de jeu de rôles sur table. Bien que ces jeux permettent de créer des textes qui ne soient pas destinés à être partagés au sein d'un vaste public¹⁸, c'est précisément un texte reproductible, publiable et lisible que je souhaitais créer grâce à une forme littéraire plus conventionnelle. Ce travail combinant celui de maître de jeu de rôles sur table et d'auteur, j'ai tout naturellement choisi de donner à cette posture le nom d'auteur-maître de jeu.

Le travail d'auteur-maître de jeu est triple, puisqu'il se déroule à travers trois étapes, soit le pré-jeu, le jeu et le post-jeu. Puisque ce qui est fait pendant le jeu ne diffère en rien d'une séance de jeu de rôles sur table normale, à l'exception du fait que les interactions entre les participants sont enregistrées, j'ai préféré diviser cet essai entre mes réflexions sur le pré-jeu et celles qui concernent le post-jeu afin d'expliquer le processus que j'ai employé pour la première fois en 2016, dans le but d'écrire le premier tome de *Chevaleries*.

¹⁸ "The ability to create texts that cannot be reproduced or commodified is important to gamers. [...] There is a strong sense of power and ownership involved in creating something that can exist only in a person's imagination; something that can never be read or consumed by others." Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company, 2010, p. 153.

VOLET I : L'AUTEUR PRÉ-JEU

L'auteur pré-jeu : créer la fondation d'un récit en devenir

L'écriture et la pratique des jeux de rôles sur table en tant que maître de jeu requièrent toutes deux que l'on accorde une certaine importance à la planification et à la préparation. Avant la rédaction, le créateur doit donner une forme et une direction à son projet. Pour l'auteur-maître de jeu, ces décisions doivent être prises avant que le jeu n'ait commencé, car une fois que la campagne est enclenchée, l'histoire progresse d'elle-même et il est impossible de revenir en arrière. Ce travail de planification peut prendre de nombreuses formes, aussi variées que les individus qui y ont recours.

Dans mon cas, lors de ma planification de la campagne de jeu qui allait devenir le premier tome de *Chevaleries*, ce travail pré-jeu pouvait être divisé en trois éléments principaux. Avant le début de la création, il y faut d'abord considérer tout un appareil ludique, c'est-à-dire les règles et les pratiques imposées par le système de jeu de rôles. La présence de ce système a eu une influence particulière sur le projet, comme il le sera expliqué dans ce volet. On retrouve aussi, parmi les considérations principales, la création de l'univers original dans lequel le jeu prendra place, travail qui, dans ce cas-ci, était particulièrement similaire à ceux qu'ont entrepris les nombreux auteurs de *fantasy* qui m'ont précédé. Il y a, finalement, le point culminant du travail pré-jeu, c'est-à-dire la séance de création de personnages, qui représente l'amorce de la création collective facilitée par le jeu de rôles.

Le système de jeu comme première contrainte

La contrainte apportée par l'inclusion d'un système de règles pour *Chevaleries* a commencé à guider mes choix avant même que je ne commence à travailler sur l'univers de la fiction. Mon roman devait effectivement être basé sur un jeu, qu'il me fallait choisir, et cette décision allait affecter toute la suite du processus.

Mon choix s'est arrêté sur *King Arthur Pendragon Edition 5.1*, créé par un vétérinaire de la conception de jeu de rôles, Greg Stafford¹⁹. Les raisons qui m'ont poussé à effectuer cette décision sont abordées plus en détails ci-dessous, mais mon hésitation majeure à employer ce système de règles était en lien avec le thème pour lequel il avait été créé. Le jeu de Stafford, basé sur les légendes arthuriennes, est effectivement conçu pour que les joueurs incarnent des héros chevaleresques semblables à ceux qui siégeaient à la Table Ronde auprès du Roi Arthur, dans une version de l'Angleterre médiévale habitée par des créatures magiques et des êtres plus grands que nature. Je n'avais pas envie de me servir de ce jeu pour réécrire les aventures des chevaliers de la Table Ronde, comme le conseillait Stafford dans le manuel de règles de *King Arthur Pendragon Edition 5.1*, car je trouvais l'univers arthurien trop iconique et trop souvent réutilisé. Je souhaitais créer un monde qui soit original. Chaque détachement de ce thème initial représentait toutefois un risque, celui d'amener mon récit trop loin de ce que les règles me permettaient de créer. C'est donc à ce moment du processus créatif que j'ai choisi de centrer mon histoire sur la figure du chevalier, puisqu'elle représentait un bon compromis entre la vision de Stafford, qui avait créé ce jeu pour mettre en scène les aventures de chevaliers, et mes propres intérêts. La figure chevaleresque me fascinait depuis mon enfance, pour des raisons que j'exposerai en détail plus tard dans cet essai, et écrire un roman dont les héros seraient des chevaliers était un projet que j'avais en tête depuis longtemps.

¹⁹ Greg Stafford, *King Arthur Pendragon Edition 5.1*, Houston, Nocturnal Media, 2010.

Ryan explique qu'un jeu peut être une "machine for generating stories"²⁰. Elle distingue le moteur du jeu, qui sert à générer une simulation, et les images, événements et résultats qui apparaissent comme des conséquences de l'action du joueur au sein de cette simulation : "While the simulation machine cannot in itself be called a narrative, each of its individual runs produces images of a world that undergoes changes as the results of events"²¹. Bien que les exemples employés par Ryan concernent surtout les jeux d'ordinateur, cette explication s'applique parfaitement aux jeux de rôles sur table, puisqu'ils sont généralement axés sur deux constituants similaires, soit les règles du jeu (qui servent de moteur pour une simulation) et les actions entreprises par les participants.

Un bon maître de jeu doit donc comprendre ce qu'impliquent les règles du système qu'il a choisi avant de se lancer, avec ses joueurs, dans une campagne qui durera de nombreuses heures et qui pourrait s'étaler sur plusieurs années. En effet, selon Olivier Caïra, « [les] règles, reposant généralement sur un mode de résolution aléatoire (dés, cartes), créent pour le monde qu'elles décrivent un *espace de probabilités* qui lui donne une certaine structure²². » Certains jeux sont conçus pour permettre aux joueurs d'incarner des êtres surhumains et quasi-invincibles, à l'image des héros de films d'action, tandis que d'autres jeux, beaucoup plus axés sur le réalisme, proposent d'incarner des êtres plutôt faillibles qui, exposés au danger, courent le risque de trépasser ou de fuir malgré eux. Caïra résume : « Les règles de simulation doivent restituer au mieux la logique de l'univers du jeu²³. » Malgré son univers fantastique empreint de magie et de créatures légendaires, *King Arthur Pendragon* tombait davantage dans la catégorie des jeux réalistes. Dans un de ses commentaires destinés aux lecteurs concernant sa perception du jeu, Greg Stafford

²⁰ Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 189.

²¹ *Ibid.*, p. 188.

²² Olivier Caïra, *Jeux de rôles : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, p. 217. L'auteur souligne « espace de probabilités ».

²³ *Ibid.*, p. 66.

présente la mort des personnages des joueurs comme une inévitabilité, que ce soit à cause du passage du temps ou d'une autre cause plus violente :

Pendragon is about the conflict between reality and idealism. The setting is the dangerous world of Medieval filth, hunger and disease. Combat is lethal; healing is not automatic, magic for it very, very rare. Ideals are hard to uphold, and will conflict with need, want and many outside pressures. All characters in the game will die. Guaranteed. But what kind of knight will yours be²⁴?

J'étais particulièrement attiré par cette volonté qu'avait eue Stafford de représenter un des univers les plus connus et importants du monde littéraire médiéval, celui du Roi Arthur et de ses chevaliers, comme un monde cruel. La plupart des représentations modernes des légendes arthuriennes auxquelles j'avais été exposé tendaient plutôt à représenter l'univers de la Table Ronde comme une utopie, un monde de progrès : « Arthur et ses chevaliers sont ainsi, dès le XIXe siècle, des passeurs qui entraînent leur nation des temps sombres du Moyen Âge - ou, selon les cas, de l'Antiquité - vers une autre société plus juste, de la barbarie vers la civilisation »²⁵.

Stafford pousse le réalisme de son jeu à un niveau rarement égalé dans l'industrie du jeu de rôles sur table : les blessures, tout comme le passage du temps, peuvent laisser des séquelles permanentes aux avatars, qui gagnent en expérience, mais que le poids des années et des épreuves finit par ralentir. Bien que le choix d'un tel jeu représentait davantage de risques pour mon projet, puisqu'il augmentait les chances qu'un de mes protagonistes trouve la mort de façon décevante suite à une série de jets de dés malchanceux, j'ai vu un certain potentiel dans cette éventualité. Je m'apprêtais, en effet, à donner naissance à un récit de *fantasy*, genre qui m'est très

²⁴ Greg Stafford, *op. cit.*, p. 24.

²⁵ William Blanc, *Le roi Arthur, un mythe contemporain : de Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*, Paris, Libertalia, 2016, p. 19.

cher, et dans lequel j'ai observé, au cours des dernières années, un certain détachement de l'influence considérable de l'œuvre de Tolkien. Le succès de la trilogie *The Lord of the Rings*, pastichée par un nombre incalculable d'auteurs, a effectivement donné naissance au sous-genre de l'*heroic-fantasy*, dominant pour des décennies à venir. Ludün Mats explique que ce sous-genre « a comme caractéristique première l'épique. Les aventures et combats y prédominent [...] Mais toujours, dans l'*heroic-fantasy*, le héros est vecteur de sacré²⁶. » Les grands noms de la *fantasy* qui ont suivi Tolkien sont généralement associés à cette catégorie devenue emblématique : Michael Moorcock, Ursula Le Guin, Jack Vance, Terry Brooks, Robert Jordan. Mats critique cependant l'*heroic-fantasy* pour sa tendance à faire pencher certains auteurs vers une « dualité détestable²⁷ » en tombant dans la création de conflits manichéens rappelant les épopées desquelles ils s'inspirent.

Plusieurs auteurs ayant connu des succès récents, tels que George R. R. Martin, Joe Abercrombie, Mark Lawrence et Richard K. Morgan, rejettent cependant cette influence. Dans ces ouvrages parus lors de la dernière décennie, on retrouve des conflits beaucoup moins manichéens et des personnages beaucoup moins héroïques, beaucoup plus humains, que dans les classiques de l'*heroic-fantasy*. Ces nouvelles tendances ont fait l'objet d'un débat étendu entre plusieurs des auteurs précédemment mentionnés, notamment sur la justesse du terme « grimdark » utilisé pour décrire ce type de *fantasy*. En réponse à une question de Mark Lawrence lui demandant son avis sur cette appellation, Joe Abercrombie offre la réponse suivante :

Anything without nuance, range, or subtlety quickly becomes boring. But if we're talking more generally about what's gritty, what's tough, what's shocking, what's cynical, what's unheroic, I don't think that tendency is going anywhere. It's always been there, of course, with writers of sword and sorcery like Howard, Vance, Leiber,

²⁶ Ludün Mats, *La fantasy*, Paris, Ellipses, 2006, p. 39-40.

²⁷ *Ibid*, p. 40.

Anderson, Moorcock, and you can probably trace it back all the way to Beowulf and Norse Myth if you want to. In a way it was the boom in the shiny, optimistic and heroic in the 80s and 90s that was the anomaly, the popularity of gritty stuff recently is, for me, a much-needed correction that has put a bit of range and edge back into epic fantasy²⁸.

En réponse à la même question de Lawrence, Richard K. Morgan affirme, pour sa part, que le genre évolue bel et bien en ce sens :

[...] a willing engagement with the darker recesses of the human condition, a refusal to sugar-coat uncomfortable human truths, and a clearer all-round vision of who we actually are as recently evolved violent apes. Now, that's not a dynamic that's going to go back in the box. It's not a fashion or a fad, it's a solid developmental aspect of the stories we tell ourselves about the world, and it is here to stay²⁹.

La frontière entre l'*heroic-fantasy* et la *fantasy* « grimdark », si cette dernière existe bel et bien, est donc floue. Les auteurs qui sont associés à ce nouveau courant s'entendent toutefois sur le fait qu'il y a, dans les publications des dernières années, une volonté marquée de se détacher de l'idéalisme et du manichéisme des décennies précédentes. Dans la plupart des œuvres, le ton employé ou les thèmes abordés sont porteurs de ces intentions. La très populaire saga *A Song of Ice and Fire* est particulièrement reconnue pour la façon dont son auteur, George R. R. Martin, joue avec les perceptions de ses lecteurs en provoquant la mort de personnages jugés centraux à l'histoire de manière inattendue :

²⁸ Joe Abercrombie dans Mark Lawrence, *After Grimdark – a grim gathering responds*, 5 février 2015, http://mark---lawrence.blogspot.ca/2015/02/after-grimdark-grim-gathering-responds_5.html.

²⁹ Richard K. Morgan dans Mark Lawrence, *ibid.*

Lord Eddard dies not as a true hero but in disgrace with most people in King's Landing approving of his death. Martin reveals that in his world the "good guys" or the heroes do not automatically win. Within his fantasy world sometimes the villains are the ones who walk away with the victory of the day. No one can claim that Martin's novels follow the typical heroic fantasy genre³⁰.

Plutôt que de voir le caractère imprévisible de la mort des personnages dans un jeu comme *King Arthur Pendragon* comme une potentielle faille dans mon projet, j'ai donc décidé de me laisser influencer par ces pionniers de la *fantasy* contemporaine. Les thèmes des sacrifices entrepris par les chevaliers et du caractère imprévisible de leurs vies, qui peut prendre fin à tout instant lors d'un affrontement, ont pris beaucoup plus d'importance dans mon ordre de priorités : je savais que les règles du jeu refléteraient un univers où les combats seraient rapides, violents et peu souhaitables, mais tout de même fréquents. L'idée d'écrire sur des sociétés médiévales qui glorifiaient la violence et l'adresse au combat s'est alors matérialisée, tout comme celle d'écrire sur les êtres humains qui devraient dédier leurs vies et se battre, malgré leurs désirs et leurs émotions, au nom de ces sociétés. J'avais l'intention de représenter la chevalerie sous un jour beaucoup plus réaliste et sanglant que ne le faisaient la plupart des auteurs que j'avais lus.

Le jeu que j'ai choisi pour ce projet et son système de règles ont donc fortement influencé mes décisions. C'est le désir de Stafford de représenter le monde des légendes arthuriennes comme un monde de violence et d'idéaux difficiles à maintenir qui a inspiré l'univers de *Chevaleries*, avec ses barbares assoiffés de sang, ses intrigues politiques mortelles, ses personnages accablés par le doute et ses royaumes alliés par nécessité plutôt que par choix. Or, l'univers suggéré par Stafford

³⁰ Torey J. Stevens, *An indepth look at heroic fantasy: The imaginary realms of J. R. R. Tolkien and George R. R. Martin, Cape Girardeau*, Southeast Missouri State University, ProQuest Dissertations Publishing, 2015, p. 8.

et les règles de son jeu ne m'ont pas empêché de me détacher presque totalement de l'univers arthurien sur lequel *King Arthur Pendragon Edition 5.1* était basé pour créer un monde qui serait original, de mon invention, et qui me permettrait de mettre mon récit en scène.

La création de l'univers dans lequel le jeu prendra place

Une fois que j'étais certain de vouloir utiliser les règles de *King Arthur Pendragon 5.1* pour ce projet et que j'avais considéré les conséquences que ce choix engendrerait, il était temps de m'atteler à la création d'un univers fictionnel original qui servirait de décor à ma future campagne.

L'acte de donner naissance à un univers fictif à l'aube d'une création n'est pas exclusif à la pratique des jeux de rôles sur table : tout auteur désirant écrire de la science-fiction ou tout autre récit se déroulant dans un monde autre que la société dans laquelle il vit doit s'y atteler. Puisque j'avais choisi de donner naissance à un récit de *fantasy* médiévale et que le jeu que j'avais décidé d'utiliser était conçu pour se plier aux conventions de ce genre, j'ai approché la genèse de mon univers comme l'aurait fait un écrivain. John Ronald Reuel Tolkien, dans son essai *On Fairy-Stories*, qualifie l'auteur de *fantasy* talentueux de "sub-creator"³¹, associant la création d'un univers imaginaire caractérisé par la magie et l'impossible à celui qu'entreprennent les entités divines des grandes cosmogonies mythiques. Dans ce genre, tout est permis : les lois du cosmos peuvent être entièrement réécrites et la magie permet d'expliquer tout ce qui semblerait incongru ou impossible dans un autre récit. Lin Carter, pour sa part, décrit l'auteur de *fantasy* comme le créateur d'une "illusion of a genuine historical reality"³², car son univers doit être crédible et cohérent malgré son détachement avec le monde réel. C'est ce rôle ambitieux qu'endosse l'auteur-maître de jeu désireux de situer sa campagne dans un univers fantastique.

Cette idée de créer un univers qui me servirait à la fois pour une campagne de jeux de rôles et pour un roman de *fantasy* m'est apparue tout naturellement, car ce

³¹ John Ronald Reuel Tolkien, *On Fairy-Stories* dans *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford, Oxford University Press, 1947.

³² Lin Carter, *Imaginary worlds: the art of fantasy*, New York, Ballantine Books, 1973, p. 9.

genre littéraire et ce type de jeu partagent de nombreux éléments communs. Besson note que la *fantasy* a profondément marqué les jeux de rôles, puisque ces derniers furent d'abord et avant tout inspirés par *l'heroic-fantasy* et conçus pour en imiter les caractéristiques : « La distribution de qualités ou “pouvoirs” identifiant les personnages, et le modèle narratif de la quête initiatique, sont donc relevés comme premiers points de convergence entre les deux genres du JdR et de la *fantasy*, et c'est bien dans ce sens que Tolkien inspire *Donjons et Dragons*³³. » Besson remarque aussi comment les jeux de rôles, tout comme les sagas de *fantasy*, sont très portés vers les cycles et le prolongement des récits au sein d'un même univers : les personnages gagnent en puissance, conservent des traces de leurs aventures passées et multiplient les aventures et les péripéties d'un tome - ou d'une séance de jeu - à l'autre³⁴. Ils sont régis par des principes de continuité prolongée.

C'est ainsi que la Praxie, détaillée dans un document Word faisant désormais plus d'une trentaine de pages, vit le jour. Dans ce document sont répertoriées toutes les informations concernant le monde fictif de *Chevaleries* qui risquaient de devenir pertinentes à un moment ou à un autre de la campagne de jeu : histoire du continent et de ses quatre royaumes principaux, descriptions des différentes cultures et de leur rapport au système féodal et à la chevalerie, explications concernant les différentes religions, biographies des personnages importants passés et présents, répertoire des créatures magiques ou méconnues, entre autres. Jennifer Grouling Cover explique que ce travail de documentation extensive d'un univers fictif est crucial pour un maître de jeu, car cet univers sera exploré par les joueurs : “The DM must create more detail about the world that he or she conveys in the narrative³⁵.” Cependant, l'univers de jeu doit aussi laisser place à certaines zones incertaines pour être

³³ Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, coll. « 50 Questions », Klincksieck, 2007, p. 137.

³⁴ Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, op. cit. : « La cohérence progressivement acquise par les univers de ces jeux, et donc leur succès, peuvent être tels qu'ils donnent à leur tour naissance à des cycles de romans ».

³⁵ Jennifer Grouling Cover, op. cit., p. 77.

développé au cours de la campagne : “Many details of the world get fleshed out only as the players (characters) progress through them [...]. Campaign settings are designed not to tell stories, but to create spaces for stories³⁶.” L’élaboration extensive de ce décor par la création de documents (textes, cartes, etc.) vient aussi pallier à ce que Caïra décrit comme « l’absolue pauvreté sensorielle »³⁷ du jeu : le monde fictif n’existe que dans l’esprit du maître de jeu et celui-ci doit le rendre tangible et compréhensible pour des joueurs qui ne l’ont jamais exploré. Les détails deviennent alors aussi importants que les éléments les plus déterminants de l’univers si le maître de jeu désire créer une illusion crédible comme Carter le mentionnait.

Un maître de jeu de rôles sur table a pour devoir de bien comprendre le fonctionnement du monde dans lequel il compte impliquer ses joueurs s’il désire que son décor soit assez malléable pour pallier aux besoins de son récit. Plusieurs maîtres de jeu jugent préférables les univers déjà établis et connus de leurs joueurs, issus de romans (comme ceux de J. R. R. Tolkien ou de H.P. Lovecraft), de films (tels que la saga *Star Wars*), de jeux vidéo (*Warcraft*, par exemple) ou créés spécialement pour les jeux de rôles par les compagnies qui publient ces jeux (comme c’est dans le cas de *Forgotten Realms*, *Greyhawk* ou *Golarion*), à l’idée de créer leurs propres univers à partir de zéro. Une grande partie du travail est, en effet, déjà accompli : maître de jeu et joueurs disposent déjà de repères communs et peuvent s’en remettre à des cartes ou des documents publiés pour s’assurer que le récit qu’ils créent est cohérent avec les lois du monde dans lequel il est situé. Grouling Cover divise le rôle d’auteur en trois niveaux en ce qui concerne les jeux de rôles : l’auteur primaire est le créateur de l’univers du jeu, l’auteur secondaire est celui qui écrit le récit qui s’y déroule et les auteurs tertiaires sont les joueurs qui font évoluer cette histoire par leurs décisions³⁸. Plusieurs maîtres de jeu se contentent donc d’être auteurs secondaires et préfèrent ancrer leurs campagnes dans des univers pré-existants. L’auteur-maître de jeu,

³⁶ *Ibid.*, p. 79.

³⁷ Olivier Caïra, *op. cit.*, p. 164.

³⁸ Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 127.

cependant, a pour responsabilité supplémentaire, ne serait-ce que pour des questions de droits d'auteur lorsqu'il désirera publier son ouvrage, de fabriquer de toutes pièces son univers fictif. Pour ma part, il s'agissait aussi d'une façon de m'approprier la fiction que mes joueurs et moi allions créer ensemble, puisqu'il m'aurait semblé contre-intuitif d'écrire une saga se déroulant dans un univers auquel d'autres auteurs auraient donné vie avant moi.

Le choix des thèmes à aborder dans le récit en devenir a été l'élément le plus déterminant dans mon travail de création de la Praxie. J'étais fasciné par la figure du chevalier, ce qui avait attiré mon attention vers *King Arthur Pendragon* en premier lieu. Cette fascination remonte à mon enfance, chose peu étonnante quand on considère l'importance qu'ont eu les chevaliers comme figures héroïques dans les récits de fiction destinés aux enfants. Après le succès d'*Ivanhoé* de Walter Scott, le personnage chevaleresque est devenu un véritable archétype que se sont appropriés des centaines d'auteurs de littérature jeunesse, ce que Cécile Boulaire attribue à l'intérêt des jeunes pour la quête d'ascension au titre de chevalier :

Cette thématique essentielle du récit pour enfants, *devenir grand*, donne donc naissance à une déclinaison moyenâgeuse tout à fait adéquate : *devenir chevalier*. En effet, raconter l'accession (pénible, il va sans dire) du jeune héros à la chevalerie, c'est, sous une forme à peine métaphorique, évoquer sa découverte de lui-même, la construction de son identité, et son accession, finalement, à un ordre constitué d'hommes faits³⁹.

Même dans les grands classiques de la littérature médiévale, comme c'est le cas chez Chrétien de Troyes ou Thomas Mallory, le chevalier est parfois surhumain et presque constamment idéalisé, défini par ses exploits qui sont généralement plus

³⁹ Cécile Boulaire, *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 92. L'auteure souligne tous les passages en italique et entre parenthèses.

grands que nature. Je trouvais intéressant de démonter cette figure traditionnelle de la littérature classique, historique et de *fantasy* et de ramener le chevalier à son humanité. Plutôt que de faire de *Chevaleries* une œuvre sur des personnages cherchant à accéder à ce titre et à amasser la gloire en accomplissant des prouesses incroyables, je voulais écrire sur ce que ce titre représentait pour ceux qui l'avaient acquis et qui devaient le porter toute leur vie. J'avais l'intention de représenter des personnages faillibles, conscients de leurs défauts, qui devaient se montrer à la hauteur d'attentes impossible à atteindre. Je voulais, pour reprendre les mots de Stafford, confronter les idéaux chevaleresque avec la réalité. Je connaissais assez bien mes joueurs pour savoir que leurs personnages seraient assez complexes et développés pour que cet objectif soit réalisable et qu'ils ne s'attendaient pas qu'à une campagne d'*heroic-fantasy* classique dans laquelle ils pourraient tuer des monstres, s'enrichir et gagner en puissance.

Une fois que mon univers se développait, j'ai commencé à tester certains changements qui pouvaient être apportés aux règles de *King Arthur Pendragon*. Puisque la Praxie était ma création et qu'elle présentait de nombreuses différences avec l'univers des légendes arthuriennes, il me fallait adapter le jeu de Stafford pour qu'il fonctionne avec la fiction que je désirais créer. Grouling Cover a remarqué que la conception de règles dites « maison » était une pratique courante chez de nombreux maîtres de jeu expérimentés : “In terms of being a continuity editor, the changes [the DM] made to the rules were also important to maintaining the realism and consistency he wanted in his world⁴⁰.” Pour ma part, j'ai, par exemple, modifié les statistiques de départ associées aux différentes cultures au sein du jeu. Dans le jeu de Stafford, les personnages de culture cymrique sont dotés d'une constitution plus solide que la moyenne, tandis que les Saxons bénéficient d'une grande force physique. Puisque ces peuples n'existaient pas dans mon univers, il m'a fallu créer des statistiques pour les membres des différentes nations qui reflétaient leurs

⁴⁰ Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 139.

caractéristiques. Les Aulins étaient plus séduisants et charismatiques en raison de leur souci pour la mode, l'étiquette et les apparences, tandis que les Jorrans étaient dotés d'une endurance à toute épreuve grâce à une existence éprouvante dans des montagnes inhospitalières et cela devait se ressentir dans le système et dans le récit. Je devais m'assurer que ces ajustements aux règles ne déséquilibrent pas le jeu, ce qui nécessitait une bonne compréhension de son fonctionnement : les habitants d'une nation ne devaient pas devenir subitement plus forts en tous points que leurs voisins, à moins que cela ait été en accord avec les lois de mon univers. Les changements que j'ai effectués sont très nombreux, au point où il serait impossible de tous les répertorier ici sans m'éterniser, mais ils ont tous été faits dans un souci de rendre la simulation permise par les règles du jeu aussi fidèle que possible à la vision que j'avais de la Praxie et de ses habitants. Si je souhaitais adapter le jeu à nouveau pour un univers différent, le travail serait entièrement à recommencer.

La séance de création de personnages

Julie, Rémi et Thomas étaient les joueurs qui allaient prendre part à mon projet. Je les avais choisis parce que je me sentais entièrement capable de collaborer efficacement avec eux, pour l'avoir fait plusieurs fois par le passé. Je savais que les personnages qu'ils créeraient seraient tous intéressants et complexes, qu'ils pourraient prendre des décisions qui allaient amener l'histoire dans des directions intéressantes et limiter les blagues hors-jeu à une quantité qui ne ralentirait pas constamment le rythme de la partie. Tous étaient des amis de longue date sur qui je pouvais compter. Je savais aussi que mon univers fictif susciterait leur intérêt, puisqu'ils étaient amateurs de *fantasy* médiévale et de mondes imaginaires. Nous avions, en d'autres termes, des sensibilités artistiques communes et je savais que je pourrais compter sur leurs participations actives lors de la campagne de jeu.

Lorsque j'ai lancé mes invitations à mes trois collaborateurs, mon projet de créer un univers susceptible d'accueillir le récit en devenir était alors à un stade assez avancé. Ceci m'a permis de donner un *briefing* à mes futurs joueurs sur la Praxie, son histoire, les différents royaumes qui se partageaient le territoire et la culture chevaleresque qui les caractérisait. Ils avaient accès au document de plusieurs dizaines de pages que j'avais rédigé, à l'exception des sections « secrètes » qui concernaient les savoirs interdits (concernant principalement les fey mystérieuses, la magie inaccessible et les manigances dont on aurait fait taire l'existence) auxquels leurs personnages n'avaient aucune chance d'avoir accès. Les bases du fonctionnement de mon univers se devaient d'être établies aussi clairement que possible, puisque nous allions créer une fiction qui se déroulerait dans un monde de mon invention dont ils ne connaissaient absolument rien, qui ne figurait dans aucun livre ni aucune autre œuvre. Mes joueurs avaient pour devoir de comprendre assez

d'éléments de cette création embryonnaire pour concevoir des protagonistes intéressants et mon travail de créateur consistait aussi à les assister dans cette tâche.

Le travail du joueur qui crée un personnage pour une partie de jeu de rôles sur table débute par l'élaboration d'un concept, généralement à partir des éléments qui ont été fournis par le maître de jeu. Tandis que certains jeux proposent des options très bien délimitées, comme c'est le cas de *Donjons & Dragons* dans lequel il faut choisir la race et la classe, c'est-à-dire la spécialité, de notre personnage, *King Arthur Pendragon* n'offrait qu'une possibilité, soit celle d'incarner un chevalier humain. Les concepts des joueurs devaient donc se démarquer les uns des autres par d'autres critères moins évidents, ce pourquoi j'avais créé chacun des différents royaumes de la Praxie en les dotant d'une culture unique et radicalement différente de celle de ses voisins. En plus d'ajouter de la complexité à l'univers du jeu, cette décision permettait aux joueurs d'accéder à des options variées dans un système de règles qui, normalement, en propose très peu.

Rapidement, les intérêts se sont répartis entre les différents choix possibles. Lorsque Thomas a annoncé son intention d'incarner un jeune homme originaire de la nation guerrière de Jor, Julie et Rémi ont commencé à s'intéresser aux trois autres royaumes restants et à me poser plusieurs questions à leurs sujets, puisqu'ils voulaient se démarquer du concept de Thomas. Les séances de création de personnages incluent généralement tous les joueurs ayant l'intention de prendre part à la campagne pour cette raison : en présentant leurs concepts aux autres, les participants s'assurent que chaque avatar sera unique. Il arrive parfois qu'un joueur décide de modifier son idée si celle-ci s'avère être trop similaire à celle d'une autre personne. Ceci permet une meilleure complémentarité dans les compétences des personnages (puisque'un groupe dont tous les membres ont des capacités similaires est généralement capable d'accomplir moins de choses qu'un groupe aux talents variés) et une plus grande diversité dans les personnalités, apparences et motivations des protagonistes du récit. Il y a aussi la possibilité, à ce stade, de décider que les

personnages de deux ou plusieurs joueurs sont unis par des liens familiaux ou politiques afin de créer des dynamiques intéressantes au sein du groupe. Cependant, c'est une option que Julie, Thomas et Rémi n'ont pas choisi d'explorer lors de cette séance et leurs personnages venaient donc tous de milieux complètement différents, ne se connaissant pas avant le début de l'histoire.

Une fois qu'il a élaboré un concept pour son avatar, même s'il ne s'agit que de quelques mots qui décrivent sa personnalité générale, le joueur doit suivre les instructions contenues dans les règles du jeu que le groupe compte utiliser pour déterminer les capacités, forces et faiblesses de son personnage. Cette étape cruciale peut être déterminante dans l'élaboration d'un des protagonistes du futur récit, puisque les règles du jeu peuvent faire surgir des éléments inattendus. Lors de l'étape pendant laquelle les joueurs devaient répartir des points entre différentes caractéristiques, par exemple, Rémi a vu que l'une d'entre elles concernait la taille physique d'un personnage, ce qui n'existe pas dans la plupart des jeux de rôles sur table. Désirant créer un chevalier exceptionnellement corpulent et imposant, Rémi a alloué le maximum de points dans cette caractéristique, faisant de Sigfrid un homme gargantuesque qui suscite des réactions très polarisées de la part des gens qui le remarquent. Lorsque j'ai créé le père de Sigfrid, Pantar, je lui ai donné ce trait physique en commun avec son fils ainsi qu'à plusieurs autres membres de leur famille : la décision de Rémi en allouant ses caractéristiques a donc affecté plusieurs personnages au-delà du sien.

Le processus de création de personnages de *King Arthur Pendragon* comporte aussi plusieurs éléments qui sont laissés au hasard, pour lesquels les joueurs doivent tirer un dé à vingt faces et consulter une table pour déterminer une caractéristique de leur lignée ou la nature de leur héritage matériel. Rémi a provoqué l'hilarité générale en obtenant, comme trait héréditaire pour la famille de géants de Sigfrid, une capacité surhumaine pour la natation, qui donna plus tard lieu à la scène dans laquelle le chevalier obèse triomphe sans effort apparent de tous ses adversaires lors d'une

épreuve de course à la nage. Une autre particularité de la cinquième édition de *King Arthur Pendragon* est qu'elle permet aux joueurs de tirer les dés et de consulter plusieurs tables pour découvrir l'histoire de leurs deux plus proches ancêtres, soit le père et le grand-père (ou la mère et la grand-mère, pour les cultures dans lesquelles les femmes guerrières sont tolérées ou encouragées) chevaliers de leur personnage. Bien que j'aie hésité à utiliser ces options, puisqu'elles sont conçues pour les joueurs qui se servent de l'univers arthurien pour lequel Stafford a conçu *King Arthur Pendragon*, j'ai remarqué que les résultats qu'obtenaient mes joueurs étaient fort intéressants, puisqu'ils étaient faciles à adapter à la Praxie et qu'ils donnaient une plus grande profondeur aux familles de leurs personnages. La version romanesque de *Chevaleries* débute par une scène racontée du point de vue de Fayne d'Andwald, la mère d'Orain, qui, comme on l'apprend plus tard, est déclarée morte sur le champ de bataille de nombreuses années avant la mort des parents des deux autres protagonistes. Ce simple détail, dû à un jet de dés de Thomas devant une table du manuel de jeu qui servait à déterminer le destin des ancêtres de son avatar, a influencé toute l'intrigue que j'ai construite autour de ces personnages et de leurs actions suite au décès de Fayne. Cette intrigue s'est par la suite retrouvée au cœur du récit puisqu'elle affecte directement le destin d'Orain, de Sigfrid et de Sjörn.

Bien que le projet devait être relativement contrôlé, mes joueurs et moi avons profité de toutes les occasions où une caractéristique d'un des protagonistes pouvait être déterminée aléatoirement. Nous étions d'accord sur le fait que l'élément de hasard rendait l'expérience, tant ludique que créative, plus excitante. Mes collaborateurs voyaient ces éléments « imposés » par le jeu comme des invitations à modeler leur personnage en conséquence pour lui ajouter davantage de niveaux de complexité. Thomas, par exemple, a décidé que le sacrifice héroïque de la grand-mère d'Orain, déterminé par son résultat sur les tables sur l'histoire de sa dynastie, allait expliquer une part de la pression qu'Orain ressentirait face à sa mort éventuelle, qui ne saurait être à la hauteur de celle de son ancêtre. Pour ma part, je voyais aussi ces

contraintes comme des obstacles intéressants, voire même comme des bases imposées à mon récit : il me fallait désormais construire l'intrigue de *Chevaleries* en prenant en compte tous ces éléments que le jeu avait déterminés pour nous. Ces contraintes se sont avérées inspirantes, puisqu'elles définissaient des aspects importants des personnages et de leurs familles tout en m'obligeant à inventer des explications ou des histoires les justifiant.

Dès cette étape, l'auteur-maître de jeu doit aussi se préparer à laisser son œuvre entre les mains d'autres que lui. Un maître de jeu inflexible qui ne laisse aucune liberté à ses joueurs lors d'une séance de création de personnages et qui les restreint dans des rôles préétablis risque de leur enlever une grande part de plaisir et de saboter son propre projet. Gary Fine explique que le rôle du maître de jeu est plutôt de prendre ce que les joueurs lui tendent et de s'en servir afin d'enrichir l'histoire : “[The DM] shapes [the players’ decisions] in directions that he believes are profitable and constructs a good ‘story’ which he can control⁴¹.” Mon univers fictif étant incomplet, il était parsemé de zones indéterminées et d'éléments à peaufiner, ce qui permettait à mes joueurs de formuler des suggestions, voire même de s'approprier certaines parties du monde imaginaire pour y placer ce qu'ils aimeraient y voir. Grouling Cover explique que la séance de création de personnages est un excellent terrain pour que les joueurs, en concevant leurs avatars, annoncent à leur maître de jeu quels éléments ils aimeraient explorer : “Any part of the [...] world can be fully created as the participants express an interest in it. In addition, players may influence parts of the world as they determine the background for their characters⁴².” Julie, par exemple, a manifesté un intérêt marqué pour le royaume de Sariph, dont la seule particularité (à ce stade du projet) était sa culture matriarcale dans laquelle les femmes, plutôt que les hommes, sont chevaliers. En créant le personnage de Sjørn comme étant originaire de ce lieu, elle lui a donné un nom à

⁴¹ Gary A. Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983, p. 88.

⁴² Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 77.

consonance nordique, puis elle a décidé que sa guerrière préférerait les haches aux épées, m'expliquant qu'elle comptait tirer beaucoup d'inspiration d'éléments de culture scandinave et celte pour concevoir son personnage. Plutôt que de décider que Sjörn n'était pas conforme aux coutumes de son royaume d'origine, j'ai décidé qu'elle représenterait la sariphienne typique et j'ai ajusté la culture matriarcale de mon univers en conséquence. Dans la version romanesque, les habitants de Sariph sont donc perçus par les gens d'autres contrées comme des barbares sans raffinement, qui ne savent pas jouter et qui se vêtent de peaux de bêtes, tout cela parce que ma joueuse a conçu son personnage peu après avoir visionné l'intégralité de la série *Vikings*. Ce contraste entre les sociétés que j'avais créées et celle que ma joueuse a imaginé m'a servi d'inspiration et m'a permis de montrer les différences culturelles importantes existant entre les différents royaumes de mon univers, comme plusieurs scènes impliquant Sjörn en témoignent.

La séance de création de personnages est aussi un terrain de négociation en ce qui concerne les thèmes qui seront abordés dans la création collective. J'avais déjà expliqué en détail aux joueurs comment mon univers et le jeu que j'avais choisi pour la campagne étaient centrés sur la figure du chevalier. Les thèmes de l'honneur, du devoir, de la servitude et de la guerre allaient donc être centraux, ce qui convenait à chacun. Cependant, Thomas, en concevant le personnage d'Orain, a voulu s'intéresser au gouffre qui existait entre le royaume d'Aules, qui est extrêmement porté vers les arts et la beauté ostentatoire, et le royaume de Jorra, où tout ne tourne qu'autour de la discipline et de l'austérité. En faisant de son personnage un jeune chevalier fasciné par la culture dans laquelle il se retrouve plongé, le joueur m'a fait comprendre qu'il souhaitait que la différence entre les deux peuples soit mise en évidence et qu'Orain y soit confronté. Bien que la campagne n'ait pas duré assez longtemps pour que ce thème soit abordé en profondeur, on peut en lire quelques amorces ici et là dans la version romanesque, comme quand Haradin, le seigneur d'Orain, se met à critiquer les accoutrements et les pratiques culturelles des habitants

d'Aules. En faisant de Sigfrid un glouton, Rémi, pour sa part, me laissait implicitement savoir qu'il souhaitait que je place son personnage dans des situations où il pourrait commettre des actes embarrassants, voire dangereux, pour satisfaire son estomac, ce qui a inspiré la scène du festin.

La création s'échappe avant l'écriture

C'est seulement après le choix du système de jeu, la rédaction de mon document sur la Praxie et la séance de création de personnages que j'ai pu commencer à écrire la base du récit. Cette base, cependant, n'était qu'une série de scènes peu définies tissant une trame narrative floue et sujette à plusieurs changements. Il ne m'était pas possible d'écrire une histoire complète et de décider de l'issue et des conséquences des événements qui surviendraient : je ne pouvais que créer un espace pour créer des histoires, comme le décrivait Grouling Cover, avec lequel mes joueurs interagiraient.

Une des plus grandes difficultés rencontrées à cette étape du projet était de ne pas forcer les joueurs à assister à une séquence d'événements sur lesquels ils n'avaient aucun contrôle. J'avais une certaine crainte de voir mon récit dérailler si un joueur prenait une décision inattendue qui aurait un impact si grand sur la trame narrative qu'elle s'en retrouverait complètement chamboulée. Grouling Cover résume bien ce souci propre aux maîtres de jeu : "Because the DM cannot predict players' actions, he or she can not know what direction the story might take or what parts of the world might be explored. While the DM may control the world to an extent, this control is far more ephemeral than that of an author⁴³."

Dans ma tentative d'atteindre un plus grand degré de spontanéité dans ma création littéraire, il me fallait sacrifier quelque chose d'autre, c'est-à-dire une part de contrôle sur mon œuvre. Il était évident que je devrais, éventuellement, accepter de laisser mon récit évoluer dans des directions inattendues, puisque les jets de dés effectués pendant la partie assureraient une saine dose d'imprévu. Cependant, j'ai compris, suite à la séance de création de personnages, que ce que j'avais établi pour

⁴³ Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 92.

mon récit lors des étapes précédentes commençait aussi à m'échapper. La Praxie n'était plus qu'à moi : je devais la partager avec d'autres qui s'en approprieraient des parts et qui allaient me les rendre, une fois le jeu terminé, pour que je les intègre à mon récit.

Avant même d'avoir commencé à rédiger, l'auteur-maître de jeu doit reconnaître que le projet dans lequel il se lance est avant tout une création collective, rendue possible uniquement grâce à la participation active d'autres que lui. Cette collaboration repose sur un certain acte de confiance, puisque l'auteur confie en quelque sorte le futur de son projet entre les mains de ses joueurs qui, eux, espèrent que l'écrivain saura raconter de manière intéressante l'essentiel du récit qu'ils auront fabriqué ensemble. Heureusement, la confiance régnait entre mes collaborateurs et moi, et c'est peu de temps après la séance de création que nous avons amorcé notre campagne de jeu, laissant place à l'improvisation et à ce qui serait la toute première version de *Chevaleries*.

VOLET II : L'AUTEUR POST-JEU

L'auteur post-jeu: témoin privilégié et traducteur d'une création collective

Dans son ouvrage *Adaptation and appropriation*, Julie Sanders mentionne, dans sa définition du terme « adaptation », que le travail d'adaptation peut être effectué de nombreuses manières et dans des buts variés :

[Adaptation] can parallel editorial practice in some respects, indulging in the exercise of trimming and pruning; yet it can also be an amplificatory procedure engaged in addition, expansion, accretion and interpolation [...]. Adaptation is frequently involved in offering commentary on a sourcetext. This is achieved most often by offering a revised point of view from 'the original', adding hypothetical motivation, or voicing the silenced and marginalized⁴⁴.

Je trouve cette définition particulièrement intéressante, puisqu'elle correspond avec précision à de nombreux aspects du travail effectué lors de l'écriture d'une version romanesque de la campagne de jeu de rôles qui avait été enregistrée. Le travail d'écriture de l'auteur-maître de jeu se fait forcément dans une perspective d'adaptation, puisqu'elle consiste à donner vie à une fiction éphémère, celle du jeu de rôles, en lui donnant une forme statique qui pourra être lue et appréciée par un large public. En passant d'un acte ludique à un acte littéraire, le récit autrefois contraint par les règles d'un système de jeu et les soucis temporels peut prendre une expansion quasi-infinie et gagner en complexité et en profondeur selon les désirs de celui qui lui donne forme.

⁴⁴ Julie Sanders, *Adaptation and appropriation*, New York, Routledge, 2006, p. 18.

Du jeu au post-jeu : adapter les enregistrements à une forme littéraire

Lors des séances de jeu, j'avais posé sur la table, entre mes joueurs, mon téléphone cellulaire, micro vers le haut, pour enregistrer l'intégralité des échanges verbaux qui auraient lieu entre nous. La totalité des enregistrements était d'une durée d'environ huit heures, ce qui incluait tout ce qui s'était déroulé entre le début d'une séance et sa fin. J'ai ainsi capté les discussions hors-jeu avant que la partie ne débute, les blagues lancées par un des joueurs lors d'un moment important ou tendu (généralement suivies d'éclats de rire et d'une tentative, plus ou moins réussie, de reprendre notre sérieux), la musique que j'avais utilisée pendant la partie pour créer une ambiance particulière à chaque scène et plusieurs pauses pendant lesquelles des notes étaient consultées ou de la nourriture distribuée. La capture audio de ces séances de jeu, sans aucune interruption, était cruciale au bon déroulement de mon projet, puisque c'est seulement dans ces moments que le récit permis par le jeu de rôles sur table émerge : "[The] role-playing game exhibits a narrative, but this narrative does not exist *until* the actual performance⁴⁵." Une fois cette performance terminée, le récit n'existe plus que dans les souvenirs des participants et des spectateurs, ce qui rendait les enregistrements encore plus nécessaires au bon déroulement de ce projet.

À l'écoute de ces enregistrements sonores, on comprend très bien en quoi le travail d'adaptation que j'avais à effectuer était important, puisque ces fichiers audio ne représentaient qu'une matière première non-traitée. Les moments où nous faisons avancer le récit, en incarnant les personnages qui interagissaient ensemble ou en décrivant lieux, êtres et choses, ne constituaient que la moitié de ces enregistrements. Caïra explique que ce « va-et-vient entre engagement et distanciation » et ces «

⁴⁵ Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, McFarland Publishing, 2001, p. 50.

moments “parasites”⁴⁶ » sont inhérents aux jeux de rôles sur table. Grouling Cover explique que les rôlistes, lors des séances de jeu, passent constamment entre plusieurs niveaux de conversation différents : “However, gaming groups frequently shift between conversation about the storyworld, the game, and the actual world. Thus, the linguistic structure of the TRPG is necessarily different from that of oral narratives⁴⁷.” Pour rendre le récit adaptable sous une forme littéraire, il fallait donc filtrer toutes les informations hors-jeu et tous les échanges qui ne concernent pas le récit, son univers ou ses personnages comme autant d’impuretés susceptibles de venir corrompre la version romanesque. Les trois niveaux sur lesquels la conversation se déroule, selon Grouling Cover, devaient donc converger en un seul.

Tel que je l’ai précédemment mentionné, le plus grand intérêt d’une adaptation littéraire d’un récit créé lors d’une campagne de jeu de rôles sur table est de rendre ce récit accessible à un public beaucoup plus grand. Les jeux de rôles sont souvent comparés à un théâtre d’improvisation dans lequel les seuls témoins du récit sont ceux qui lui donnent forme, et l’histoire ainsi créée n’existe par la suite que dans la mémoire des participants et dans les anecdotes qu’ils partagent avec d’autres. De plus, une simple transcription des enregistrements sous une forme textuelle aurait privé de très nombreux lecteurs de la possibilité d’apprécier l’œuvre, puisque les rôlistes ont souvent recours à un vocabulaire rempli d’expressions argotiques, souvent anglophones, en lien avec le jeu ou avec la culture qui s’y rapporte. Ceci ajoute un autre niveau d’opacité pour les non-initiés, qui risquent de ne pas comprendre ce qui se passe lorsque la conversation porte sur les points de caractéristiques, les jets de dés ou les règles complexes qui permettent de simuler les combats.

Parmi les éléments superflus à faire disparaître dans la version littéraire, on retrouvait évidemment tous les échanges concernant les règles du jeu. Les résultats

⁴⁶ Olivier Caïra, *op. cit.*, p. 189. L’auteur souligne.

⁴⁷ Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 88.

des actions des personnages dans l'histoire devaient être présentés comme des conséquences logiques de ces actions et non comme les conséquences de jets de dés. Jouve explique que, dans le roman, toute chose doit sembler à sa place : « Le roman, tout structuré, transforme l'accidentel en exemplaire, la contingence en signification, les signes en symboles, le temps en histoire, l'espace en scène, la fragmentation en totalité⁴⁸. » La scène lors de laquelle Sjørn brise une cible en bois avec sa hache pendant un entraînement en est un bon exemple : le succès critique tiré par Julie lors de la partie était aisément explicable par un accès de colère de Sjørn qui, humiliée devant une petite foule de spectateurs, leur montre que sa rage et sa force peuvent imposer tout autant de respect que l'adresse à la lance d'arçon. Les prouesses de Sigfrid à la natation, elles, servent à produire un effet comique dans le roman, puisqu'elles semblent aussi absurdes et inexplicables - à moins qu'il ne s'agisse d'une quelconque sorcellerie - pour les lecteurs qu'elles l'étaient pour les joueurs autour de la table. Le travail de l'auteur-maître de jeu est ici facilité par la nature simulationniste du système de jeu, car celui-ci, s'il est bien conçu, est régi par une logique de cohérence et sert à refléter ce qui est crédible pour l'univers de jeu. *King Arthur Pendragon 5.1* est conçu pour simuler les faits d'armes et les prouesses de chevaliers des légendes arthuriennes et, par conséquent, il était parfait pour donner lieu à ce genre de scènes où un personnage démontre ses compétences devant l'étonnement de ses pairs.

⁴⁸ Vincent Jouve, *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, p. 62.

Du collectif au solitaire : se réappropriier la création

Le principal attrait du travail de l'auteur-maître de jeu, selon moi, est qu'il me permet de me réappropriier une fiction chaotique. Par sa nature improvisée et collective, le récit qui résulte d'une campagne de jeux de rôles sur table est une création volatile qui a tendance à échapper à ses auteurs. Il suffit d'une décision inattendue de la part d'un joueur, d'une erreur de compréhension entre les participants, d'une série de jets de dés catastrophique ou (plus fréquemment, dans mon cas) d'un oubli ou une erreur de jugement de la part du maître de jeu pour qu'une scène, voire que l'histoire dans sa totalité, s'en retrouve chamboulée. Il m'arrive fréquemment, dans mon perfectionnisme, de ressentir une certaine frustration lorsqu'une scène que j'avais savamment planifiée n'est pas exécutée comme je l'espérais, que ce soit parce que je n'ai pas réussi à incarner un personnage non-joueur de manière convaincante ou parce que mes joueurs, qui ont totalement déjoué mes attentes, m'ont obligé à renoncer à cette scène ou à la modifier à la hâte. Comme Grouling Cover l'explique, même lors du jeu, le maître de jeu n'est jamais réellement en contrôle de ce qui se passe : "Authorship is in constant motion as narrative control shifts among the game designers, DM, and players⁴⁹." Une adaptation littéraire d'une campagne de jeu de rôles sur table représente donc une vengeance de l'écrivain sur le caractère imprévisible du jeu, puisque l'auteur peut modifier à sa guise une scène qu'il jugeait bâclée dans la partie à laquelle il a participé : il redevient seul maître à bord et ce sont ses préférences, son avis, qui dictent la direction créative qui influencera le texte.

Le plus grand défi qui attend l'auteur-maître de jeu, selon mon expérience, est celui de l'appropriation des personnages créés par ses joueurs. Vincent Jouve, paraphrasant Mikhaïl Bakhtine, explique que l'être romanesque est construit « en

⁴⁹ Jennifer Grouling Cover, *op. cit.*, p. 129.

deux temps » : l'auteur « commence par s'identifier à son personnage » avant de s'en détacher pour « réintégrer sa position propre »⁵⁰. Puisque les protagonistes du récit ont été fabriqués de toutes pièces et incarnés par d'autres que lui, l'auteur-maître de jeu fait donc face à un paradoxe : les protagonistes, à qui il doit accorder la plus grande place dans l'œuvre, sont les seuls êtres fictifs qui ne sont pas originalement issus de son imagination. Bien qu'il lui est toujours possible d'interroger ses joueurs et de leur poser des questions sur leurs motivations et leurs décisions une fois les séances terminées, il lui faut tout de même altérer ces protagonistes afin qu'ils s'insèrent aisément dans le récit qu'il s'approprie. C'est sans doute cet obstacle que j'ai trouvé le plus difficile à surmonter, d'autant plus que j'avais choisi de faire des trois personnages de mes joueurs les trois acteurs principaux du récit, chacun ayant droit à plusieurs chapitres racontés à partir de son point de vue. J'ai eu recours à ce que Gérard Genette qualifie de « focalisation interne »⁵¹, car je voulais que les visions des trois personnages (ou des quatre, si on compte Fayne d'Andwald dans le prologue) se complètent et offrent des perspectives uniques sur mon univers.

Afin de pallier à cette difficulté, j'ai décidé de conférer à chacun des trois protagonistes des thèmes et un ton qui leur convenaient. L'approche que les joueurs avaient face au jeu, que j'ai pu évaluer pendant les séances et à l'écoute des enregistrements, a influencé ma perception de chacun de leurs personnages. Thomas, avec l'importance qu'il accordait aux querelles intérieures d'Orain et à sa résignation progressive face à son destin, m'a encouragé à aborder les thèmes les plus profonds de l'œuvre comme le devoir envers la famille et la patrie et le désir de se montrer à la hauteur de son titre. Rémi, en revanche, considérait son personnage, Sigfrid, sous un angle plus humoristique, incarnant une sorte d'enfant naïf dans un corps de géant que j'ai mis en scène en utilisant une tonalité beaucoup plus comique. Julie, qui avait tendance à être beaucoup plus silencieuse que les deux autres joueurs, a inspiré par sa

⁵⁰ Vincent Jouve, *op. cit.*, p. 35.

⁵¹ Gérard Genette, *Figures III*, Paris, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, p. 209.

réserve les monologues intérieurs de Sjörn qui lutte contre sa frustration face à la culture misogyne à laquelle elle est forcée de s'intégrer. Il s'agit d'un bon exemple de la motivation hypothétique explorée dans une adaptation que mentionnait Sanders dans le passage cité en début de volet : puisque Sjörn demeurait, même pour moi, un personnage mystérieux, je n'ai eu d'autre choix que de m'interroger sur ce qu'elle vivait, ce qu'elle pensait de sa situation et de rendre ses pensées accessibles au lecteur. Les trois protagonistes de *Chevaleries* sont donc le résultat d'un triple assemblage : la perception qu'en avaient leurs créateurs originaux et dont ils m'ont fait part, la perception que j'avais de la façon dont mes joueurs les incarnaient et la façon dont ils ont été utilisés et modifiés pour pallier aux besoins du récit.

Le prologue au récit est un élément unique au sein de mon travail d'adaptation, puisque qu'il s'agit de la seule scène du récit qui ait été inventée de toutes pièces et à laquelle mes joueurs n'ont participé d'aucune façon. Les personnages qu'on y retrouve sont tous de ma création et les événements auxquels ils prennent part n'ont pas été décidés au cours d'une séance de jeu, à l'exception du décès de Fayne qui, on se le rappelle, fut déterminé par un simple jet de dé avant même que la première séance n'ait lieu. J'ai décidé d'écrire cette scène pour plusieurs raisons, la première étant de surprendre le lecteur qui, quelques chapitres plus tard, comprendra que la mère d'Orain, personnage qu'il suivait lors du prologue, a trouvé la mort quelques instants après son arrivée à l'Anse Cendrée. Mes joueurs n'ont eu droit à aucune des informations qui se trouvaient dans ce prologue lors de la partie, car je tenais à ce qu'ils ne disposent d'aucun savoir qui n'était pas acquis par leurs personnages, afin qu'ils soient, eux aussi, surpris d'apprendre que les parents de Sjörn, Sigfrid et Orain se connaissaient depuis de nombreuses années. Cette scène me permettait aussi d'explorer la thématique principale du récit, soit le rapport à la chevalerie, à travers un personnage qui m'appartiendrait pleinement et qui aurait, comme les trois protagonistes conceptualisés par mes joueurs, sa propre vision de la chose. Le travail d'adaptation, comme l'expliquait Sanders, m'a permis de donner

une voix à Fayne d'Andwald qui, dans le récit original, était morte avant même que l'histoire ne débute, réduite à un simple nom mentionné quelques fois au cours des séances.

CONCLUSION : QUEL AVENIR POUR L'AUTEUR-MAÎTRE DE JEU?

Bien que je ne sois pas totalement insatisfait du résultat produit par ma première tentative d'adopter la posture de l'auteur-maître de jeu, et que je considère qu'il s'agit d'une fiction intéressante et relativement bien développée, je considère tout de même cette expérience comme une faible réussite. L'objectif premier de ce projet était de me permettre de trouver, à travers la pratique ludique qu'est le jeu de rôles, une forme de spontanéité et de plaisir dans mon écriture que je crois avoir perdu depuis plusieurs années. En m'adonnant au jeu de rôles dans le but d'en faire une histoire lisible et cohérente, je crois cependant avoir dénaturé une part de ce qui rendait ce type de jeu si plaisant et libre : ma campagne était trop structurée, trop rigide, parce que je craignais qu'elle ne devienne trop imprévisible pour demeurer adaptable sous une forme littéraire. L'écriture post-jeu, elle aussi, m'a semblée restrictive et difficile, car je ne pouvais qu'adapter ce qui avait été fait dans la partie et que chaque déviation devait être justifiée et contrôlée, pour ne pas amener l'histoire si loin de celle des parties de jeu que les deux récits s'en retrouveraient irrémédiablement séparés. En essayant d'apporter un élément de jeu dans une pratique qui requiert une grande discipline, je crois avoir surtout réussi à faire du jeu une activité linéaire et prévisible et de l'écriture, un simple travail de traduction. Tant la tentative que le résultat me semblent, pour ces raisons, insatisfaisants. Cependant, je crois au moins avoir réussi à produire une fiction qui constitue une œuvre littéraire à part entière, exempte de références au jeu de rôles qui l'a rendue possible.

Ma recherche d'une posture d'écrivain qui me conviendrait se poursuit, cependant, et je continue de croire que l'idée de l'auteur-maître de jeu recèle encore de nombreuses possibilités. Peut-être serait-il plus naturel pour moi d'adapter une campagne de jeu de rôles achevée, en me basant sur les souvenirs que mes joueurs et moi en gardons, comme pour y rendre hommage. Ceci éviterait que le caractère

ludique de la partie soit dénaturé par mes ambitions d'écriture, puisque la partie aurait déjà eu lieu. Mon espoir le plus grand, cependant, est d'arriver à retrouver cet équilibre perdu quelque part entre l'enfance et l'âge adulte, cette impression de voir ses personnages évoluer par eux-mêmes, parfois dans des directions inattendues, comme le feraient les personnages incarnés par mes amis autour d'une table de jeu. J'assisterais alors au triomphe de l'écriture sur le jeu de rôles, une sorte de revanche bien méritée, et peut-être délaisserais-je les livres de règles et les dés au profit de mon imagination seule, capable de rendre une création plus spontanée que tous les systèmes de jeu du monde ne pourraient le faire.

ANNEXE A

VERBATIM D'UN DES ENREGISTREMENTS SONORES DES SÉANCES DE JEU : LE DUEL ENTRE SIGFRID ET ARTAMIS

Rémi : Bon, fait que, Sigfrid va descendre de son cheval et prendre sa *Zweihänder*.

Gabriel : OK, fait que tu sors ton immense épée.

Rémi, en riant : Ouais!

Gabriel : À ce moment-là, clairement, Artamis va voir ça comme un défi relevé. Il va te sourire, il va dire « Vous êtes brave! » Il va regarder le bouclier, sur ton, le... symbole sur ton bouclier, un immense coq, avec la tête relevée comme ça. [Jet de dés] Et, euh... c'est quoi le reco- euh, pas le *recognize*, le *heraldry* de base? C'est juste deux, hein?

Thomas : Trois.

Gabriel : C'est juste trois, hein? Artamis reconnaîtrait pas nécessairement.

Thomas : Nous, est-ce qu'on peut reconnaître peu importe ce qu'y a sur son [cherchant ses mots] *fucking... shmu ?*

Gabriel : Artamis?

Thomas : Ouais.

Gabriel : Euh, oui, pourquoi pas. Vous pourriez faire un jet d'*heraldry* si vous voyez ce qu'il a sur son bouclier.

[Thomas jette les dés]

Thomas, déçu : Aaaaah...

[Rémi jette les dés]

Thomas : Oh, c'est un sept ou un deux?

Rémi : C'est un sept.

Thomas, déçu : Aaaaah...

[...]

Gabriel : OK! Donc, fait que tu t'avances pour accepter le défi?

Rémi : Ouais!

Gabriel : Très bien. Donc Artamis va, euh...

Thomas, à voix basse : Fait qu'on va bientôt avoir la [inaudible].

Gabriel : Il va te dire que c'est un duel au premier sang. Il va te regarder comme l'air de te demander si tu veux *back down*, ce qui ne serait pas déshonorable parce que les termes étaient pas déterminés.

Thomas : C'est parce qu'une *Zweihänder*, le premier sang, c'est aussi première décapitation, en général!

[Rires]

[...]

Gabriel : D'accord, donc, euh... très bien. Donc tu t'avances sur le pont pis tu te prépares à te battre?

Rémi : Ouais.

Gabriel : [Démarré la musique de combat] J'espère que le son sera pas trop fort... bon, parfait! L'initiative, dans ce jeu-là, c'est un système super *cool* où tout le monde agit en même temps. Parce que c'est ça, un combat. Donc, ça marche quand même assez bien. La première chose, c'est la phase de détermination, donc on *state* c'est quoi qu'on décide de faire. Lui, il va avancer vers toi, il va essayer de te taper. Y va essayer de t'*engager* en mêlée, je pense que c'est ça que tu veux faire aussi.

Rémi : Yep! Non, je m'enfuis. [Rires]

Gabriel : Ouais, c'est bon, exactement! [Rires] Donc là, les deux vous avancez et vous entrez en *melee range*, les deux vous êtes à la portée l'un l'autre. Et là, vous pouvez faire vos jets de combat. Vous devez faire un jet avec votre *weapon skill*... et, euh, le résultat va déterminer qui gagne ou qui perd. Donc... ouais, parfait. Ça va? Donc tu fais ton jet de *weapon*, il fait son jet de *weapon*.

[Jets de dés]

Rémi : Huit!

Gabriel : Y'a pogné un échec critique.

[Rires et applaudissements des joueurs]

Gabriel : Donc tu le touches, et il fait un échec critique.

Rémi : [Rires] Je le *whack* en bas du pont!

Gabriel : Donc, tu vas avancer vers lui, et, d'un coup puissant de la *Zweihänder*, tu vas lui frapper son bouclier et, avec le choc, il va échapper son épée. Il est désarmé maintenant.

ANNEXE B

EXTRAITS DU DOCUMENT CONCERNANT L'UNIVERS DU JEU RÉDIGÉ AVANT LA PREMIÈRE SÉANCE

La naissance d'Aules (183)

Des quatre royaumes de la Praxie, Aules est le premier à avoir vu le jour, non pas parce que son peuple fut unifié plus rapidement, mais parce qu'il fut le premier à mettre en place le concept de féodalisme. À cette époque, une multitude d'autres royaumes avaient déjà vu le jour, et ce qui allait plus tard devenir la Darachie ou Sariph étaient divisés en de nombreux clans indépendants de Lyréens et de Maréens qui se faisaient la guerre.

La trahison de Jorra (412)

Les douze forteresses des monts Jor, construites par les Aulins pour repousser les envahisseurs venus du nord, étaient administrées par une coalition de chevaliers et seigneurs spécialisés dans la défense de places fortes. Devant de violentes vagues d'invasions Varg, ces forteresses étaient bien souvent laissées à elles-mêmes et leurs dirigeants passaient des mois, parfois des années, à attendre des renforts ou des vivres qui ne venaient jamais.

Ce climat d'incertitude politique a poussé la coalition des douze forteresses à adopter une attitude particulièrement conservatrice lorsqu'il était question des ressources puis, d'année en année, à se distancier des Aulins de l'ouest. Les alliances avec les peuples montagnards devenaient de plus en plus fréquentes, malgré la méfiance des autochtones envers les « envahisseurs » aulins. Les peuples des montagnes purent revendiquer des droits sur de nombreuses terres en échange de services et d'aide apportée aux douze forteresses.

En été 412, trois forteresses étaient tombées aux mains de l'ennemi sans que le royaume d'Aules n'apporte d'aide concrète, trop occupé par la guerre contre la Darachie. Plusieurs incidents, comme l'emprisonnement du comte Farbère par son propre roi, rendirent les relations encore plus tendues. La coalition des douze forteresses (désormais neuf), menée par Ser Grafon, grand-père du légendaire roi

Bannon de Jorra, conclut une entente formelle avec plusieurs des peuples des montagnes. Ser Grafon annonça sa séparation du royaume d'Aules, ce que les Aulins voient encore aujourd'hui comme une trahison. Le royaume de Jorra naquit ainsi d'une alliance entre les bâtisseurs de forteresses aulins et les peuples qui habitaient les montagnes depuis des siècles. Repoussant les envahisseurs Varg par eux-mêmes, les seigneurs jorrans se taillèrent une place à eux au sein de la Praxie et deviendraient les fondateurs d'une des plus imposantes puissances politiques de toute l'histoire praxienne.

La Grande Marée (463-468)

La Grande Marée fut le nom donné par Rupert le Héros à sa campagne contre les envahisseurs Varg d'Enkil Beroern. Elle est célèbre pour avoir permis une victoire spectaculaire contre les Varg, l'unification de la Praxie et la création de la Cinquième Couronne.

À l'époque de la Grande Marée, la Praxie était principalement divisée entre les quatre royaumes que l'on connaît aujourd'hui. Les hostilités entre ces quatre nations étaient fréquentes et les alliances, seulement possibles lorsque les Varg se montraient. Lorsqu'Enkil Beroern et ses drakkars arrivèrent en Praxie non pas pour la piller, mais l'envahir, ils trouvèrent le pays dans le chaos et n'eurent aucun mal à s'établir dans les campagnes avoisinant les côtes. La structure rudimentaire des châteaux à cette époque rendait les assauts contre les places fortes possibles, même pour une armée possédant peu d'armes de siège. Les Varg s'emparèrent donc de plusieurs places fortes avant qu'une alliance entre les royaumes soit considérée.

C'est Rupert le Héros qui, selon la légende, aurait enclenché le processus d'unification entre les quatre royaumes ennemis. Respecté des quatre souverains grâce à ses exploits, Rupert les aurait incité à s'allier contre leurs éternels adversaires et à les repousser une fois pour toute de la Praxie. « Renvoyons à la mer ce qu'elle nous a apporté » est la phrase qui donna à la campagne son nom. On attribue majoritairement le succès de la campagne à la force et au charisme légendaires de Rupert le Héros, qui demeure, plusieurs siècles plus tard, un personnage mystérieux et fascinant que chaque culture glorifiera à sa manière.

[...]

Les Quatre Royaumes

« Quatre rois, une couronne » est la devise de la Praxie depuis son unification temporaire. Suite à la Grande Marée, le continent est gouverné par un conseil de cinq souverains, soit les rois d'Aules, de Darachie et de Jorra, la reine de Sariph et le Cinquième Souverain, un dirigeant neutre dont le devoir est de régler les différends entre les quatre royaumes. Les manuscrits les plus anciens dictent que tous doivent allégeance et obéissance au Cinquième, qui représente l'âme et le cœur de la Praxie, et que quiconque porte atteinte à sa vie ou à son autorité fait acte de trahison.

En réalité, le pouvoir du Cinquième est limité. Ne possédant pas de royaume, il n'est pas en mesure de récolter des taxes et dépend entièrement des sommes que lui versent les autres dirigeants. Son rôle est davantage symbolique que concret : il existe pour rappeler aux femmes et aux hommes de la Praxie qu'une alliance instable est toujours préférable à une guerre. Lorsque la guerre civile éclate pour des raisons légitimes, il est rarement capable de calmer les ardeurs de ses sujets.

Aules

Principalement couvert de plaines et de collines, les terres occupées par le royaume d'Aules sont particulièrement propices à l'agriculture et aux grandes communautés urbaines qui s'étendent sur de multiples lieues. Le royaume d'Aules est divisé en quatre duchés, soit celui de Charovert, Forcoeur, Bergeon et Vérennes. Ceux-ci sont divisés en une multitude de comtés qui, eux-mêmes, sont divisés en plusieurs petits fiefs attribués aux chevaliers. Puisque la tradition féodale proviendrait d'Aules, les différents fiefs du royaume sont, au dire de ses dirigeants, mieux délimités que ceux de n'importe quel autre lieu de la Praxie, et plusieurs érudits auraient tendance à leur donner raison.

Les Aulins accordent une importance capitale aux fêtes, carnivals et autres événements annuels, jugeant que toute grande occasion est propice aux célébrations. Il n'est pas rare de voir les villages, les villes et même les châteaux être décorés en vue d'une fête quelconque. Les représentants de la Nouvelle Foi voient cette omniprésence des célébrations d'un bon œil, même si certaines fêtes sont légèrement trop barbares, débauchées ou païennes à leur goût. Plusieurs célébrations, surtout celles qui impliquent le petit peuple, ont effectivement tendance à déraiper et il n'est pas rare de voir certains membres de la noblesse, habituellement fiers et soucieux de

leur apparence, se mêler aux festivités sans aucune considération pour leur image. « Bien festoyé, bien oublié » est, après tout, une devise des Aulins.

La culture noble d'Aules place les femmes dans une position très restreinte, les forçant à devenir femmes mariées, prêtresses ou risées de la cour. Les codes chevaleresques aulins font des femmes des êtres fragiles qu'il faut honorer et protéger contre les violences et les forces corruptrices de ce monde, surtout lorsque ces forces viennent d'elles-mêmes. Cette mentalité est renforcée par plusieurs représentants de la Foi Nouvelle.

ANNEXE C

FICHE DE PERSONNAGE, AVEC NOTES ET DESSIN

La première image ci-dessous est le recto de la feuille de personnage utilisée par Julie, soit le modèle de fiche suggéré à la fin du manuel de règles de *King Arthur Pendragon 5.1*. On peut y voir les caractéristiques de Sjørn, son personnage, ainsi que les armoiries de sa famille, la maison d'Ivelray, dessinées par la joueuse.

La seconde image est le verso de la feuille de personnage de Julie, contenant des notes principalement prises pendant la création de personnage et la série de jets de dés censés déterminer l'histoire de la lignée des personnages. Il était important de calculer le score de gloire (Glory) des ancêtres des personnages des joueurs, car ce score permet de déterminer à quel point ces ancêtres sont connus dans l'univers du jeu et à quel point leurs descendants le seront.

La troisième image est une caricature de Sigfrid réalisée par Julie, qui a l'habitude de dessiner les personnages des autres joueurs pendant les séances de jeu. Ce dessin a été réalisé pendant la scène de l'adoubement, alors que les joueurs peinaient à imaginer l'énorme chevalier qui enfourchait un destrier.

KING ARTHUR Pendragon

KNIGHT'S CHARACTER SHEET

PLAYER: Jutaby

PERSONAL DATA

Name: Sjörn
 Age: 23 Son Number: _____
 Homeland: _____
 Culture: Sarip Religion: old faith
 Lord: _____
 Current Class: Vanr Knight
 Current Home: _____

PERSONALITY TRAITS

Chivalry Bonus (-) (total=80+)
 Religious Bonus (underlined traits all 16+)

<input type="checkbox"/> Chaste <u>7</u> / <u>13</u>	<input type="checkbox"/> Lameful <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Energetic <u>13</u> / <u>7</u>	<input type="checkbox"/> Lazy <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Forgiving <u>4</u> / <u>16</u>	<input type="checkbox"/> Vengeful <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Generous <u>13</u> / <u>7</u>	<input type="checkbox"/> Selfish <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Honest <u>13</u> / <u>7</u>	<input type="checkbox"/> Deceitful <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Just <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Arbitrary <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Merciful <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Cruel <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Modest <u>7</u> / <u>13</u>	<input type="checkbox"/> Proud <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Pious <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Worldly <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Prudent <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Reckless <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Temperate <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Indulgent <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Trusting <u>10</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Suspicious <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Valorous <u>15</u> / <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Cowardly <input type="checkbox"/>

Directed Trait: _____
 Directed Trait: _____

PASSIONS

Loyalty (Lord) (15)
 Love (Family) (15) _____
 Hospitality (15) _____
 Honor (15) _____
1026 2 11
loyalty (King) 6

EQUIPMENT CARRIED

Armor Type [_____] Points _____
 Clothing [_____] Libre Value _____
 Personal Gear [On horse # _____]
 Travel Gear [On horse # _____]
 War Gear [On horse # _____]
heirloom: silver armband
heirloom: Ancient bronze sword
+1 sword skill

STATISTICS

SIZ 12 (Knockdown)
 DEX 12
 STR 13
 CON (+3) 15 (Major Wound)
 APP 13
 Damage [(STR+SIZ)/6] _____ d6
 Healing Rate [(STR+CON)/10] _____
 Movement Rate [(STR+DEX)/10] _____
 Total Hit Points (SIZ+CON) _____
 Unconscious (HP/4) _____

DISTINCTIVE FEATURES

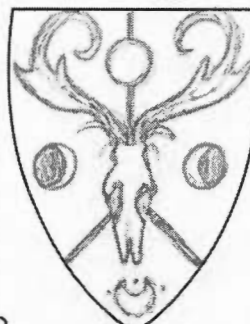
hair

SKILLS

Awareness (5) 20
 Boating (1) _____
 Compose (1) _____
 Courtesy (3) _____
 Dancing (2) _____
 Faerie Lore (1) 10
 Falconry (3) _____
 First Aid (10) _____
 Fencing (3) 4
 Follow (2) _____
 Gaming (5) _____
 Heraldry (3) _____
 Hunting (2) 15
 Intrigue (3) _____
 Orate (3) _____
 Play (Flute) (3) 5
 Read (_____) (0) _____
 Recognize (3) _____
 Religion (old) (2) _____
 Romance (2) _____
 Singing (2) _____
 Stewardship (2) _____
 Swimming (2) _____
 Tourney (2) _____

SQUIRE

Name: Malicia
 Age: _____
 First Aid (6) _____
 Battle (1) _____
 Horsemanship (6) _____
Dancer



Glory

1212
 Current Hit Points

Wounds: _____

Chirurgery Needed

COMBAT SKILLS

Battle (10) 15
 Horsemanship (10) 15
WEAPON SKILLS
 Sword (10) 5
 Lance (10) 5
 Spear (6) _____
 Dagger (5) _____

JOUST SCORE

Wins _____ Losses _____

HORSES

BEST WARHORSE (#1)
 Type _____
 Damage _____ Move _____
 Armor _____ HP _____
 SIZ _____ CON _____ DEX _____
 Breed _____
OTHER HORSES
 Riding (#2) _____ Move _____
 Squire's (#3) _____ Move _____
 (#4) _____ Move _____
 (#5) _____ Move _____

Grand-Maman: $2 \times 15 = 30$ glory

Grand-maman meurt en combat pour personal feud

Maman: marie avec 100 glory
bonne stature

(1an Maman participe à un siège historique 30 glory;
(1an Maman survie

(1an Garrison duty

soit 100 glory

60 glory

hate wars

25 glory

25 glory bataille avec roi

60 glory

6 x 45 glory (270)

25 glory Garrison

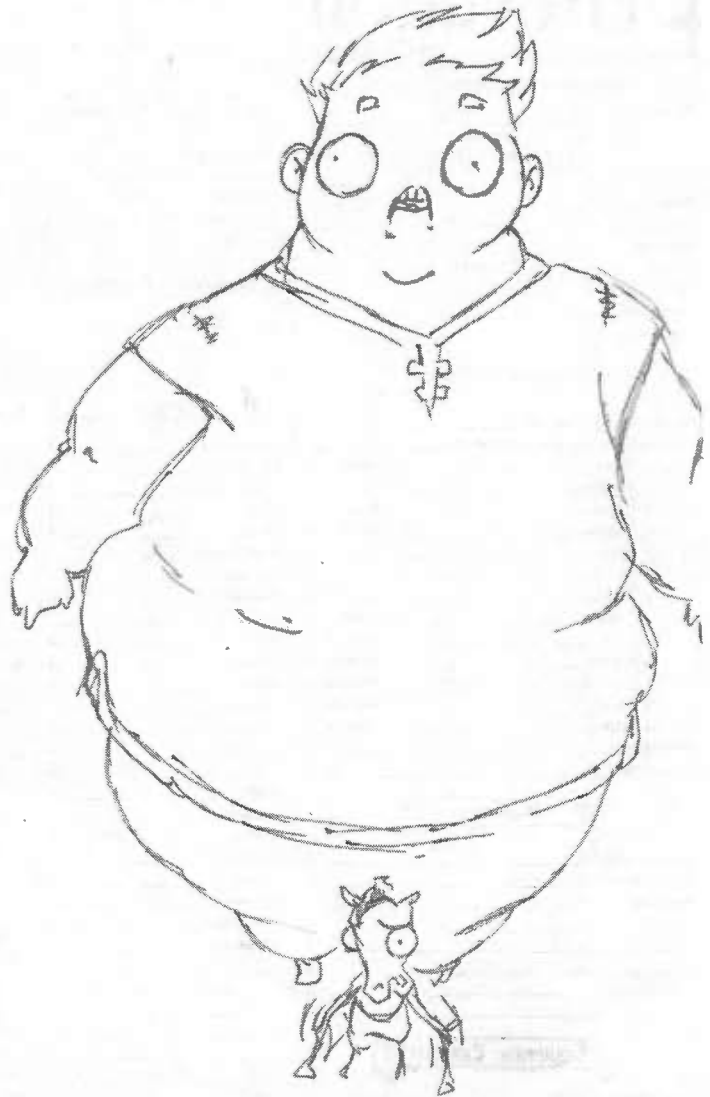
bataille - 75 glory

meurt

Grand-maman 1030

Maman: $1103 + 770 = 1873$

Moi: 1187



BIBLIOGRAPHIE

- BAUDOU, Jacques. 2005. *La Fantasy*. Paris : Presses Universitaires de France, Coll. « 50 questions », 128 p.
- BESSION, Anne. 2004. *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*. Paris : CNRS, Coll. « 50 Questions », 250 p.
- BESSION, Anne. 2007. *La Fantasy*. Paris : Klincksieck, 205 p.
- BLANC, William. 2016. *Le roi Arthur, un mythe contemporain: de Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*. Paris : Libertalia, 572 p.
- BOULAIRE, Cécile. 2002. *Le moyen âge dans les livres pour enfants : 1945-1999*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 344 p.
- CAÏRA, Olivier. 2007. *Jeux de rôles : les forges de la fiction*. Paris : CNRS éditions, 311 p.
- CALVINO, Italo. 1976. *Le château des destins croisés*. Paris : Éditions du Seuil, 140 p.
- CARTER, Lin. 1973. *Imaginary worlds: the art of fantasy*. New York : Ballantine Books, 278 p.
- COVER, Jennifer Grouling. 2010. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson : McFarland & Company, 215 p.
- FINE, Gary Alan. 2002. *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago : University of Chicago Press, 298 p.
- GENETTE, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil, Coll. « Poétique », 285 p.
- JOUVE, Vincent. 1992. *L'effet-personnage dans le roman*. Paris : Presses Universitaires de France, 271 p.
- MACKAY, Daniel. 2001. *The Fantasy Roleplaying Game: A New Performing Art*. McFarland & Co. Inc., 201 p.

MATS, Lüdun. 2006. *La fantasy*. Paris : Ellipses, 160 p.

MONCOND'HUY, Dominique. 2004. *Pratiques oulipienne : anthologie*. Paris : Gallimard, 192 p.

RYAN, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 296 p.

SAITO, Satomi. 2016. *Narrative in the Digital Age: from Light Novels to Web Serials* dans *Routledge Handbook of Modern Japanese Literature* édité par Rachael Hutchinson et Leith Morton, Routledge, 354 p.

SANDERS, Julie. 2006. *Adaptation and appropriation*. London : Routledge Taylor & Francis Group, 184 p.

STAFFORD, Greg. 2010. *King Arthur Pendragon: Edition 5.1*. Houston : Nocturnal Media, 240 p.

STEVENS, Torey J. 2015. *An indepth look at heroic fantasy: The imaginary realms of J. R. R. Tolkien and George R. R. Martin*. Cape Girardeau : Southeast Missouri State University, ProQuest Dissertations Publishing, 74 p.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. 1947. *On Fairy-Stories* dans *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford : Oxford University Press, 145 p.

ZUMTHOR, Paul. 1984. *La poésie et la voix dans la civilisation médiévale*. Paris : Presses universitaires de France, 117 p.

ZUMTHOR, Paul. 2000. *Essai de poétique médiévale*. Paris : Éditions du Seuil, 619 p.

Liens web

ABERCROMBIE, Joe et MORGAN, Richard K. 5 février 2015. Dans Mark Lawrence, *After Grimdark - a grim gathering responds*. Mark Lawrence, http://mark-lawrence.blogspot.ca/2015/02/after-grimdark-grim-gathering-responds_5.html

GOINGS, Rebecca. 2 juillet 2001. *Interview with R. A. Salvatore*. www.3rdedition.org/articles/viewer.asp?ID=29.

PACKWOOD, Lewis. 2015. *The Dungeons and Dragons Session That Became a Real-Life Phenomenon*. Kotaku, <https://kotaku.com/the-dungeons-and-dragons-session-that-became-a-real-lif-1691643499>