

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

RÉCITS D'INCARNITES
SUIVI DE
JEU DE RÔLE SUR TABLE DE CONCERTATION

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
LOUIS PROVOST

MAI 2024

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.12-2023). 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

Ma gratitude doit tout d'abord revenir à mes compagnons d'aventure sans qui tout ce travail aurait été impossible. Pendant plus d'un an, ils se sont présentés infailliblement à ma porte pour donner vie à notre histoire. Une telle assiduité à travers les aléas de l'âge adulte est un exploit qui mérite, à lui seul, considération. Je remercie mes joueurs pour le plaisir immense que j'ai eu à animer nos séances de jeu de rôle. J'espère qu'ils verront dans ces pages une façon de rendre hommage au temps que nous avons passé ensemble et qu'ils pourront, à présent, contempler l'ampleur de leur contribution à ce mémoire. À vous; Félix-Antoine Dumais, Héloïse Payette et Bastien Laroche, je dédie cet ouvrage et vous dis encore une fois merci pour ces merveilleuses heures à partager l'évanescence d'un monde.

Je tiens aussi à remercier ma directrice, Cassie Bérard, pour son soutien inconditionnel et sa bienveillance. Je me considère chanceux de l'avoir eue pour guide, car, depuis le début, elle a cru en mon projet et en mon potentiel. À certains moments, ma rédaction fut longue et chaotique. Dévoyé, je me heurtais à un garde-fou et me souvint alors que je n'étais pas seul dans ce processus. Je crois sincèrement que ce qui fait la qualité d'un mentor se trouve, par moments, davantage dans le cœur que dans l'esprit. Lorsque les mots perdent de leur sens et que nous avons oublié jusqu'à la raison qui nous a conduits dans un tel cheminement, une pointe d'empathie peut suffire à nous faire retrouver notre chemin.

Je rends grâce à mes proches et tous ceux qui ont eu la bonté de m'encourager au cours de toutes ces années. Quelques paroles rassurantes, un bon repas ou une pinte entre amis sont si peu de choses qui pourtant ont eu une grande portée sur mon moral. Le soulagement d'avoir terminé ce mémoire n'est rien à côté de la satisfaction de pouvoir finalement vous montrer ce pour quoi je semblais parfois avoir disparu de la surface de la Terre. Voilà que votre patience est récompensée.

Un petit mot de reconnaissance à tous les joueurs que j'ai eu le privilège de recevoir à ma table. Peut-être sans le savoir, vous avez alimenté une passion qui n'a cessé de fleurir pour enfin devenir le sujet de mon mémoire. Vous avez incarné pour moi une communauté stimulante et fait du jeu de rôle quelque chose dont on peut être fier.

J'aurais voulu remercier quantité d'artistes, mais les mots me manquent. Parmi eux, il me faut tout de même souligner deux inspirations majeures : George R.R. Martin et Maurice Druon. Leurs

séries de livres m'ont accompagné durant ces très nombreuses soirées à faire l'entretien ménager d'un centre de distribution. Leurs œuvres ont nourri mon intérêt et ma créativité. Ultimement, je devrai me contenter de cette ultime citation qui fut à la fois mon hymne et une source intarissable de vaillance. Elle est issue de la chanson *The Longest Journey* du groupe Ensiferum :

The longest journey of them all

Has to be made all alone

A flame in the skyline reaching the stars

Guiding the seeker through the night

Far beyond the dark stream, we'll meet again.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
RÉSUMÉ.....	v
RÉCITS D'INCARNITES	1
Fondation	2
Opération Tonnerre Furtif	24
Landefas de Saure	45
L'Émissaire	66
Le Régulateur	91
Épilogue	103
JEU DE RÔLE SUR TABLE DE CONCERTATION.....	119
Introduction	120
Genèse et Concertation	124
Palimpseste et Négociations	133
Essai-erreur	135
Vers un nouvel accord	141
Consensus	153
ANNEXE A.....	160
BIBLIOGRAPHIE	161
GLOSSAIRE	163

RÉSUMÉ

Récits d'Incarnites est un roman de *fantasy* adapté d'une campagne de jeu de rôle. L'histoire prend place dans le Nouveau-Monde; ainsi nommé par le lointain empire qui l'a autrefois colonisé. Parmi les multiples personnages qui racontent l'aventure, tous ont en commun d'avoir été témoins des accomplissements de Faelicia Valentia, Iroh Matel et Liam. Ces trois protagonistes ont pour particularité d'être des porteurs d'incarnite, une pierre aux propriétés magiques qui, lorsqu'elle pénètre dans l'organisme de son hôte, interrompt son vieillissement et lui confère des pouvoirs extraordinaires. Les héros mettent ces derniers à profit lors d'une quête visant à libérer des natifs de l'oppression de Haut-Foyer et à combattre ceux qui s'opposent au grand projet du suzerain Sagremor Lapride, seigneur d'Ambrefief. La lutte à laquelle se livrent les protagonistes s'enracine dans une trame géopolitique complexe qui oppose les deux cités-États. Ainsi, chacune des embûches qui se présentent au cours de leur expédition accentue la tension du conflit jusqu'à atteindre son paroxysme. Ils cheminent aux côtés de cinq de leurs compatriotes, puis multiplient les nouvelles rencontres. Le groupe d'aventuriers est guidé par des valeurs telles que le courage, la sagesse et la compassion. Au tournant d'une époque, ils tentent de corriger les affres d'un passé colonial tourmenté. L'issue de leurs aventures les trouvera changés et provoquera des conséquences sur l'avenir du monde qu'ils contribuent à façonner.

Jeu de rôle sur table de concertation est un essai qui établit une négociation entre les deux médiums qui ont été la source du travail de création. Le jeu de rôle (JdR) et la littérature se retrouvent donc face à face dans un échange qui consiste à trouver un juste milieu entre les deux disciplines. En me basant sur mon expérience combinée d'auteur et de maître du jeu, mon raisonnement met de l'avant une posture qui convient à une pratique composite : un récit littéraire qui s'appuie sur une campagne de jeu de rôle. Dans les prémices de la négociation, j'éprouve les limites de l'auteur et du maître du jeu, afin de mieux cibler ce que les deux ont en commun. J'y explique aussi les éléments que j'ai dû évacuer de ma démarche, afin d'harmoniser l'écriture et le jeu dans une seule œuvre. Par la suite, il y est question du bénéfice que chacun peut tirer dans l'hybridité. Le consensus auquel cet essai aboutit présente une méthode au centre de laquelle les personnages non-joueurs (PNJ) apportent une nuance par rapport aux travaux existants qui abordent un thème similaire au mien. Une nouvelle approche qui, selon moi, facilite l'apport du JdR dans la littérature et réconcilie ces deux médiums.

Mots-clés : *Fantasy*, jeu de rôle, narration, création littéraire, adaptation, création collective, personnages non-joueurs.

RÉCITS D'INCARNITES

Fondation

Un désert ardent, des tempêtes de feu, des rivières de magma et la terre comme le ciel noircis par la cendre des chaînes de montagnes qui crachaient sans relâche leur fumée sulfureuse; voilà la limite du monde telle que l'avaient connu des centaines de générations vivant dans l'hémisphère nord du globe. Seulement quelques êtres aux capacités surhumaines, appelés *régulateurs*, étaient arrivés à franchir cette contrée stérile qu'était l'*Anneau de Feu* pour apercevoir, de l'autre côté, un nouvel océan. Encore moins d'explorateurs purent effectuer le chemin du retour pour rapporter cette nouvelle à l'Empereur. Quand l'existence du nouveau continent fut finalement avérée, un ambitieux projet vit le jour. Tous avaient la certitude qu'un tunnel réunissant l'Ancien et le Nouveau Monde serait la plus grande réalisation de l'espèce humaine. Une construction pendant longtemps jugée irréalisable par les architectes et les savants. Plusieurs centaines de travailleurs, issus de tous les corps de métier, perdirent la vie en s'aventurant toujours plus avant dans les abysses souterrains. Néanmoins, après plus d'un siècle de labeur et d'acharnement, la lumière jaillit enfin à l'autre bout du tunnel. Quand l'aménagement du tunnel fut terminé, l'annonce suscita davantage l'étonnement que l'enthousiasme du peuple, celui-ci depuis longtemps désintéressé par l'inachevable processus. L'Empire avait la conviction que surpasser l'impossible rallierait l'humanité en un grand cri de triomphe. Ce n'est qu'une fois cette entreprise pharaonique terminée qu'il comprit que le temps s'était écoulé et que son déclin avait commencé. Cet Empire au passé conquérant était gangrené par de multiples conflits et complots. L'incompétence avait cédé sa place à la brutalité et de nouvelles castes de citoyens prospères avaient généré des dissemblances dans un vaste territoire aux prises avec la famine et la guerre. Au bout du compte, très peu de gens avaient l'appétit d'imaginer ce que les navires d'exploration qui appareillaient de *Port-Révérance* pourraient découvrir. Certains n'y virent qu'un péril à des milliers de lieues de chez eux, d'autres accusèrent la vacuité de l'investissement, voire des sacrifices humains, mais la plupart furent silencieux, guettant le moment propice pour s'emparer des restes de ce géant millénaire que serait l'Empire après sa chute. Une grande partie des notables se montraient frileux à l'idée d'établir des colonies sur le mystérieux archipel que les explorateurs avaient vu surgir à l'horizon après des semaines de voyage. L'Empire se trouvait bien démuni ayant pour seuls partenaires un aristocrate flambois, un archevêque du *Sanctum Sepulcrum* et un nobliau d'une branche cadette des Valissar.

C'est ainsi que furent fondées respectivement les trois principales colonies du Nouveau Monde : *Rougemuraille*, *Haut-Foyer* et *Ambrefief*.

Quand tous les matériaux furent acheminés et les colons mirent pied à terre sur la côte de l'île la plus au nord, ils furent surpris de faire la rencontre des natifs sur une île qui faisait pratiquement la taille d'un continent. Une nation tout entière organisée en clans et en tribus qui leur semblait, de prime abord, arriérée. Toutefois, les natifs furent bienveillants envers les étrangers et se montrèrent d'une aide précieuse pour l'adaptation à l'écosystème et aux ressources qui abondaient dans la région. Ils possédaient des connaissances aiguës en navigation et faisaient preuve d'une grande curiosité en matière de maçonnerie et de couture. Au début, la volonté d'apprentissage rendait cordiaux les rapports entre les deux nations. En cinquante ans, les trois colonies furent érigées, et ce qui était, auparavant, de modestes lieux d'échanges devint villages, puis enfin villes. La première des trois, *Rougemuraille*, située près de la côte et des affluents, connut un développement particulièrement fulgurant, et c'est là-bas que les premières disputes apparurent.

La volonté inexorable des colons d'étendre leurs villes et de retrouver une forme de civilisation heurtait les principes religieux et culturels des natifs. Entre autres, les natifs s'opposaient farouchement à l'exploitation de certains territoires qu'ils disaient offerts en tribut aux dieux. Des groupes extrémistes allaient jusqu'à saboter les chantiers et chasser les bâtisseurs. Ils ruinaient toutes tentatives d'expansion de la cité rouge et entraînaient des tensions de plus en plus violentes. Ce conflit mena à l'exclusion définitive des natifs. Le message était clair : les colons entendaient s'établir de manière permanente et les notables qui avaient financé ces constructions n'avaient cure des traditions païennes et absurdes. De chaque côté des nouvelles frontières s'érigaient des lois et garnisons qui eurent tôt fait de créer davantage de rixes et d'escarmouches. Un jour, l'Empereur eut vent de ces querelles et entreprit de les résoudre de la même façon qu'il l'avait fait envers les royaumes jadis conquis. Il envoya un corps expéditionnaire depuis *Port-Révérance* fort de 32 navires de guerre accueillant près de 8 000 soldats d'infanterie, 2 000 cavaliers lourds et des engins de siège.

Les natifs combattirent vaillamment, mais, malgré leur supériorité en nombre, ils ne purent lutter longtemps contre ceux qui maîtrisaient le feu et l'acier. Ils apprirent avec effroi comment ces étrangers basculaient dans la barbarie lorsqu'ils entraient en guerre. Les colons n'épargnèrent rien ni personne. Les terres des natifs furent pillées, leurs femmes violées et leurs enfants faits esclaves.

Jamais les natifs n'avaient vécu pareille horreur, car pour eux il y avait toujours eu des tabous à ne pas briser, même lors d'une bataille. Ils durent se rendre afin d'arrêter le génocide. Les chefs de clans et les guerriers, qui étaient détenus prisonniers, furent pendus aux mâts des navires et jetés dans la baie nommée *La baie des Larmes* en guise de commémoration pour les vaincus. Les survivants furent obligés d'abandonner leurs terres ancestrales pour s'installer plus loin. Le corps expéditionnaire fut ensuite dissout et divisé en plusieurs détachements chargés de maintenir la paix dans les trois colonies. Ce conflit laissa de profondes séquelles autant chez les colons que chez les natifs. Beaucoup tentèrent de donner un sens à ces massacres en se disant que c'était un mal nécessaire et que ce traumatisme empêcherait que cela ne se reproduise, mais ils avaient tort. Les natifs, exilés loin de chez eux, méditaient quels tabous ils seraient prêts à enfreindre eux aussi pour obtenir vengeance. Ils entretenaient leur haine et se rassemblèrent en secret jusqu'à ce que tous les tribus et les clans acceptent de prêter main-forte au soulèvement qui prenait de l'ampleur.

Dix printemps s'écoulèrent sans que les colons n'aient de nouvelles des nations autochtones. Les colonies jouirent durant cette période d'une paix relative qui engendra prospérité et calme et permit la fin des travaux qui n'avaient alors cessé d'être interrompus. C'est aussi durant ces dix années que fut créée la fonction de Dynaste. Celui qui occupait cette prestigieuse position agissait comme représentant de l'Empereur et du *Sanctum* dans le Nouveau Monde. À l'exception des affaires militaires et de certains édits inaliénables sur le contrôle des ressources, tout le pouvoir exécutif fut délégué à la régence du Dynaste et de ses conseillers qui siégeaient dans son palais à *Haut-Foyer*. La capitale se dressait comme un phare imperturbable de sécurité et d'ordre, tandis que de nouvelles idées et factions émergeaient des deux autres colonies. Martinus Vulmarich, fin négociateur et riche marchand de *Rougemuraille*, se présentait en faveur de projets visant à construire des routes commerciales entre les cités et à développer la culture, présentant cette dernière comme la plus importante manifestation de civilité. Magnis Lapride, fier fondateur d'*Ambrefief*, penchait pour une politique défensive et préventive. Il était, à l'époque, le seul à se méfier du silence assourdissant des natifs. Beaucoup semblaient vouloir tourner la page sur ce funeste chapitre de leur histoire, mais Magnis, qui avait servi dans les forces impériales dans sa jeunesse, pressentait que l'hécatombe ne saurait être oubliée et qu'une riposte était inévitable. Le Dynaste refusa de dépêcher des éclaireurs à sa demande, convaincu qu'ils ne feraient qu'aggraver la défiance des natifs. En revanche, le Dynaste établit un calendrier des fêtes, semblable à celui

qui existait sur l'autre continent, et de nouvelles routes serpentèrent sur des terres encore vierges de toute civilisation.

Nul ne sut si ce fut par hasard ou par ruse que les tambours de guerre retentirent une seconde fois. Les colons célébraient la moisson en grandes pompes et c'est pourquoi leur surprise fut totale. *Haut-Foyer* fut assiégée par une phénoménale armée animée d'une férocité sans borne. La ville tomba rapidement aux mains des natifs qui avançaient en masse dans la vallée et depuis le *Pic dynastique*. Ils n'avaient, dans leurs rangs, ni engins de siège ni ingénieurs, mais ils déferlèrent sur les murs de la cité comme un ouragan. Leur nombre ne cessait de croître à l'horizon et, bientôt, les gardes de la ville se retrouvèrent à un contre quarante. La ville fut ravagée de toutes parts. L'incendie du palais, qui piégea le Dynaste et ses conseillers dans les flammes, changea définitivement l'épouvante des citoyens en terreur. Presque tous les notables des colonies s'y étaient réunis ce jour-là. Le fondateur de *Rougemuraille*, que beaucoup considéraient comme le plus grand pionnier du Nouveau Monde, y périt avec toute sa famille. En l'absence de son fondateur, la ville avait été confiée à la gouvernance de Martinus Vulmarich qui capitula en voyant l'imminent courroux qui s'abattait sur eux. Magnis Lapride, dont l'inimitié avec le Dynaste lui avait épargné d'être invité à la célébration, dut se résoudre à faire de même pour le bien des habitants d'*Ambrefief* dont il avait la responsabilité. Une décision qu'il trouva particulièrement difficile à prendre, car il était prêt et décidé à mourir pour défendre ses terres.

La victoire salvatrice pour les natifs entraîna la dissolution de leur immense armée. Trois coalitions de tribus natives s'arrogèrent le pouvoir sur chacune des colonies qui étaient désormais coupées l'une de l'autre. Les coalitions offrirent le choix aux colons de rester ou de partir en exil dans les régions sauvages. Pour les vaincus, le choix revenait à décider de vivre sous la tyrannie du peuple natif ou de tenter de survivre dans de denses forêts que les aventuriers disaient grouillantes de créatures monstrueuses. Les désespérés et les indigents furent les seuls à quitter la civilisation ce jour-là. Les autres s'accrochèrent à l'espoir que l'Empereur enverrait une fois de plus ses légions pour chasser les natifs qu'ils considéraient dorénavant comme des « sauvages ». Ils espèrent pendant cinq longues années, qu'ils désignèrent par l'éloquent sobriquet « L'occupation native ». Les natifs vivaient mal l'exiguïté des cités et cela semait de la discorde parmi les tribus qui n'arrivaient pas à s'entendre sur la façon d'administrer les colons et leurs villes.

Certains chefs de bande voulaient se montrer aussi impitoyables que les « envahisseurs », mais d'autres ne voulaient pas s'abaisser à commettre de telles atrocités. Quelques-uns, les plus jeunes surtout, semblaient même regretter la reprise des terres qu'ils ne reconnaissaient plus et cherchaient activement des moyens de coexister avec les colons. En revanche, les colons se montrèrent tout sauf dociles envers l'autorité et s'organisaient en résistance. Embuscades, complots et criminalité étaient monnaie courante en ces temps difficiles. Partout, les comportements séditieux étaient punis de mort et une brutale répression attisait, d'année en année, davantage la révolte. Dans le but d'endiguer la grogne, les coalitions ordonnèrent, entre autres, la réédification de *Haut-Foyer*. Colons et natifs retrouvèrent un semblant de coopération pour la première fois en quinze ans. En dépit de ces nobles efforts, les colons gardaient jalousement les secrets de leur savoir-faire et ne manifestaient aucun désir de s'intégrer. Ils n'arrivaient pas à pardonner le meurtre du Dynaste et restaient accrochés à leurs traditions. Ce n'est qu'à *Rougemuraille* que la culture et les traditions natives suscitaient de l'intérêt. À l'inverse, des natifs prirent goût au confort et aux avantages que conférait la vie citoyenne.

Bien que divisés, les natifs demeuraient supérieurs en nombre et utilisaient souvent cet avantage pour mater les hostilités. Le catalyseur de toute cette perturbation échappait néanmoins à la vigilance des natifs. Chaque année qui passait exacerbait de plus belle le sentiment chez les colons d'avoir été abandonnés par l'Empereur. Le Dynaste et toute la noblesse du Nouveau Monde avaient disparu simultanément, laissant un vide profond que les natifs ne pourraient jamais combler. Ils étaient trop différents pour incarner le dirigeant dont les colons avaient tant besoin. Quand toutes les flottes furent incendiées, le dernier espoir qu'un message d'urgence soit délivré à *Port-Révérance* s'envola au gré des cendres qui se mélangeaient aux eaux turquoise de *La baie des Larmes*. La vérité, c'est que les natifs n'avaient pas la moindre idée de comment gouverner cette société étrangère si changeante. L'histoire et les mœurs respectives des colons et des natifs avaient occupé peu de place dans leurs échanges. Les natifs avaient bien tenté d'établir la communication avec les colons, mais la seule chose qu'ils savaient exprimer; c'était leur désir d'une liberté qu'ils redoutaient par-dessus tout de leur restituer. Ne leur en déplaise, seules la peur et la force étaient parvenues jusqu'ici à les prémunir de basculer dans le chaos. Plusieurs solutions furent envisagées pour soumettre les insurgés. Allant des couvre-feux à l'asservissement, le but était de leur faire comprendre qu'ils étaient une minorité à qui, grâce à leur mansuétude, ils offraient le privilège de vivre. L'exaspération atteint son paroxysme lorsque l'arrogance de certaines tribus les poussa à

condamner à l'esclavage les agitateurs et leurs complices. Cependant, ils n'avaient pas pu mettre la main sur le plus dangereux de tous les factieux : Magnis Lapride.

Le seigneur d'*Ambrefief* avait vécu dans la clandestinité depuis le début de l'occupation. Aidé par ses concitoyens, il avait une connaissance parfaite de la cité qui le rendait furtif comme une ombre. Les natifs avaient connaissance de l'existence de ce vieil homme, mais à la manière d'une légende urbaine. Pour communiquer avec la population, il s'était servi de l'antique alphabet runique, que les colons utilisaient pour confectionner des charmes ou des amulettes, pour établir un système de codes secrets directement peints sur les murs. Certains de ces signes désignaient l'emplacement des caches où Magnis laissait des tracts, d'autres révélaient l'existence d'armureries et de passages dérobés. Plus la main des natifs se montrait pesante, plus les partisans se ralliaient au seigneur rebelle jusqu'à ce qu'ils puissent, avec les armes volées, s'organiser en guérilla. Sous le commandement de Magnis, les rebelles firent preuve d'une formidable efficacité dans les embuscades qu'ils tendaient et dans les opérations de sabotage. Ils usèrent même de techniques de contre-espionnage en semant de fausses pistes, ce qui accentuait la discorde omniprésente dans la coalition qui dirigeait le fief. À la fin de la cinquième année de « L'occupation native », le mouvement gagna une telle ampleur que Magnis Lapride fut érigé en héros populaire. Loin de lui était l'idée de prendre la place du Dynaste ou de l'Empereur, mais plutôt d'éveiller le sentiment d'indépendance qui sommeillait dans le cœur de ses concitoyens. Il voulait forcer les natifs à quitter les lieux, non pas au nom d'un Empereur que la sécurité de ses sujets laissait indifférent, mais au nom d'une liberté à conquérir soi-même et à tout prix. Quant à lui, Magnis préférait cent fois mourir écartelé que de demeurer dans l'impuissance jusqu'à ce que ses forces l'abandonnent. Cela n'empêcha pas les Ambrois de se reconnaître dans l'inébranlable détermination de leur seigneur et d'être marqués par la noblesse de son sacrifice lorsque son heure vint.

Un jour, un homme se présenta devant la coalition de tribus d'*Ambrefief*. Il se nommait Tan Garoa. La particule « Tan » au début de son prénom le désignait comme un porteur d'*incarnite* et se traduisait par « choisis » ou « élus ». Ces êtres, considérés par les natifs comme chargés d'un mandat divin, possédaient un pouvoir surhumain et ne faisaient qu'un avec une pierre indestructible. Tan Garoa fut accueilli avec honneur et respect comme le voulait la coutume. Il offrit simplement aux tribus de leur venir en aide pour en finir avec les colons. Il demanda en retour leur support et leur entière coopération. Il spécifia ne pas chercher à le venger s'il venait à échouer,

et de quitter la cité sur-le-champ. Cette requête leur parut drastique, mais la parole d'un *Tan* était sacrée, puisque les esprits des ancêtres parlaient à travers lui. Tan Garoa était un guerrier courageux, mais doté d'un esprit espiègle et vif. Sa réputation l'illustrait en stratège aussi brillant qu'impitoyable, ce qui fit aussi de lui l'ennemi juré de Magnis. Les stratagèmes de Tan Garoa mirent plus d'une fois en échec les miliciens Ambrois qui commençaient à perdre du terrain. Rapidement, les traîtres et les collaborateurs furent démasqués puis exécutés. Le nom de Tan Garoa suffisait à insuffler la peur chez les Ambrois. Magnis Lapride, qui avait plusieurs fois échappé de justesse à sa capture, fut contraint d'en venir à sa deuxième reddition pour que les exécutions cessent. Toutefois, pour avoir sa peau, ses rivaux allaient devoir payer le prix fort. Magnis se présenta seul sur la place publique, à la vue de tous, pour un ultime affrontement. Les chefs de tribus, en voulant symboliser leur union, affrontèrent simultanément le vieux seigneur. Il blessa grièvement deux des cinq chefs avant d'être embroché par une troisième lance. Après avoir offert à Magnis l'honneur d'une crémation publique à l'endroit où il avait perdu la vie, Tan Garoa accorda aux colons une dernière chance de quitter les lieux. Les natifs crurent que ce geste les dissuaderait de continuer la lutte et qu'avec la mort du seigneur, le reste des miliciens serait en déroute.

À la suite des obsèques, *Ambrefief* se tut. Pendant plusieurs semaines, les rues étaient habitées d'un silence de mort bien qu'aucun habitant n'ait quitté la ville. Enfin, un nouveau visage apparut sur la place publique. Il arborait une barbe courte et ses cheveux d'un brun aux couleurs d'automne lui tombaient aux épaules. Ses yeux d'ébène portés sur l'horizon étaient emplis de larmes et de fureur. Il se nommait Sagremor Lapride et il était le fils unique de Magnis. Il paraissait jeune en dépit de sa grande taille et de sa stature. Il dégaina son épée avec un air de défi. Un halo de couleur émeraude recouvrait la lame parée d'inscriptions étranges. Dans un discours enflammé, il rappela à tous que la discipline et le courage brandis par son père contre la tyrannie ne connaîtraient pas le même sort que son brasier.

Tant qu'un Lapride vivra à Ambrefief, la lutte ne saurait s'achever.

Face à l'héritage de Magnis, la main qui nous écrase finira par faiblir et nous nous lèverons plus forts et plus déterminés que jamais.

L'heure du silence était terminée et céda place à la rébellion. Sagremor somma tous ceux qui avaient rendu hommage à la dépouille de son père de prendre les armes contre ceux qui les avaient subjugués. Les habitants se levèrent comme un seul homme, brandissant la bannière ambrée sur

laquelle était brodée le glyphe représentant la vaillance. Magnis Lapride était devenu un exemple pour les Ambrois qui combattirent sans crainte à la façon de martyrs. La clairvoyance et l'influence de Tan Garoa furent dépassées par un peuple animé d'un désir ardent de s'affranchir et rassemblé dans l'idéal d'une nation indépendante. Un nouveau pays qui porterait le nom de *Galvanie*. Le *Sanctum Sepulcrum* fut aussi d'une aide précieuse lorsqu'il ordonna à tous les *régulateurs* disponibles de se joindre au combat. De surcroît, l'Église attisait la ferveur des Ambrois qui voyaient leur souveraineté se transformer en guerre sainte. La foi en leur cause était dorénavant si robuste qu'ils étaient prêts à raser la ville plutôt que de l'abandonner aux mains des natifs. La situation s'envenimait de jour en jour et toutes les tentatives de Tan Garoa pour contenir la rébellion se soldaient par davantage de désordre. Des *régulateurs* eurent finalement raison du guerrier qui se désintégra en poussière, ne laissant derrière lui que son *incarnite* qui fut emportée par la foule. Tan Garoa avait échoué et la victoire était à deux doigts d'être acquise pour les rebelles. La coalition était en fâcheuse position, car, en son sein même, il y avait de la désertion. Dans les clans, les détracteurs des méthodes draconiennes de Tan Garoa, jusque-là muets, se joignirent aux forces de Sagremor qui les accueillit à bras ouverts. Le coup de grâce arriva quand des natifs, en guise de représailles pour la mort de leur héros, incendièrent le temple du *Sanctum*. Ceci n'engendra qu'une riposte plus violente des citoyens. Ce geste acheva de briser l'unité des natifs qui, las de se battre, jugeaient certains d'entre eux indignes autant dans la victoire que dans la défaite; ils méritaient d'être châtiés. Il était évident que les colons ne quitteraient jamais cette terre qu'ils considéraient la leur et que les lances n'avaient aucun effet sur leurs ambitions. Plusieurs commençaient à entrevoir la *Galvanie* comme une opportunité d'arriver à un compromis avec les colons. C'est pourquoi, quand la ville fut reprise, ceux qui n'avaient pas péri ou fui la cité décidèrent de participer à ce rêve au lieu d'en être écartés.

Guidés par Sagremor Lapride, les Galvanites nourrissaient le dessein d'une nation méritocratique et farouchement indépendante. Ils abandonnèrent d'abord le calendrier impérial, afin de faire table rase avec l'héritage impérial. Le début de la révolution, qu'ils qualifièrent du nom *Schisme*, fut déterminée comme l'an 0. Ils abolirent ensuite le servage et se dotèrent d'un nouveau code de lois en s'inspirant néanmoins du « Lex Imperatoris ». Malgré la violence des combats, la cité n'avait pas trop souffert de dégâts. Deux années suffirent à la nettoyer des décombres et à reconstruire ce qui avait été détruit. Le nombre d'habitants avait doublé grâce aux migrants indigènes, alors un étalement des faubourgs et des campagnes devenait nécessaire. Or, avant de défricher la moindre

parcelle de forêt, il fallait que la paix règne en dehors de leurs frontières et que le commerce reprenne. Sans quoi, tous ces efforts pourraient être ruinés par les offensives des autres coalitions, et la *Galvanie* ne saurait prospérer comme avant sans accords d'échanges avec les autres cités. Pour l'instant, *Ambrefief* était solitaire et vulnérable face à quelconque tentative d'invasion des natifs et aucune coalition n'avait voulu recevoir leurs diplomates. Sagremor prit une fois de plus la parole.

À deux reprises, les natifs nous ont offert le choix entre la soumission et l'exil.

À deux reprises, nous avons refusé de choisir, car nous avons connaissance qu'une troisième voie existait. Une voie semée d'embûches que peu décident d'entreprendre.

Nous avons choisi de nous battre pour défendre ce qui nous est cher. Nos pères, nos mères, nos frères, nos sœurs, notre patrie et notre liberté.

Notre cité est reprise en ce jour. Toutefois le serment que j'ai prononcé naguère s'étend par-delà l'étendue de nos collines et, ce, pour l'éternité.

Je ne puis déposer les armes et me contenter d'espérer qu'on ne viendra pas perturber la paix si chèrement acquise. Nous avons la possibilité et même le devoir de laisser à nos fils et à nos filles un monde où l'espoir, la paix et l'abondance perdureront.

Nous sommes tous des fils et des filles libres d'Ambrefief, à vous de choisir. Marcherez-vous avec moi sur le chemin de la Grande Libération?

Ce discours eut un effet encore plus sensationnel que lors de sa première allocution et c'est sur ces mots qu'il acheva sa consécration en tant que seigneur et digne héritier de Magnis. Sagremor Lapride possédait un charisme hors du commun et savait élever les foules. En plus d'être un grand orateur, son père lui avait transmis des notions de stratégie et de tactiques militaires qui le rendait redoutable sur les champs de bataille. Il s'entoura des anciens compagnons de son père ainsi que des plus braves guerriers natifs et les nomma généraux. Ils entraînent les nombreux volontaires au maniement de la lance, de l'épée, du bouclier et de l'arc. De la sorte, paysans, tisserands, meuniers et charpentiers se changèrent, au fil du temps, en soldats, archers, cavaliers et ingénieurs de siège disciplinés. Après plus d'un an de préparation, Sagremor et son armée marchèrent en direction de là où tout avait commencé : *Rougemuraille*.

Le seigneur ne prévoyait pas mener la guerre des autres cités à leur place. Sa nouvelle armée avait pour objectif de camper en dehors des murs de la cité, afin que des agitateurs et d'anciens rebelles s'y infiltrent pour fomenter une rébellion. Ces infiltrés prodigueraient des conseils aux factieux pendant que la coalition responsable de la cité serait leurrée par les forces Ambroises. En outre, ce serait aussi l'occasion d'affaiblir les forces de la cité en menant des escarmouches et en s'emparant de ses ravitaillements. Sagremor savait que son lignage ne lui serait pas d'une grande aide, puisque la réputation des Lapride était concentrée en Galvanie. Toutefois, les rumeurs disaient que les Rougeois étaient en proie à une grande misère. La cité était bondée et les ressources limitées, par conséquent le peuple subissait régulièrement des épisodes de famine. En d'autres termes, *Rougemuraille* était une poudrière. Il ne manquait plus qu'une étincelle et Sagremor entendait bien la faire jaillir. Une fois que la révolte serait commencée, son armée couperait la retraite aux natifs qui tenteraient de fuir et, dans l'éventualité d'un échec, ses troupes prendraient d'assaut la ville affaiblie par ses luttes intestines.

Toutefois, Sagremor savait, à l'instar des natifs, que cette campagne présentait des risques importants. Il savait aussi que la coalition préserverait l'ordre par tous les moyens, exactement comme celle d'*Ambrefief* l'avait fait, et que le temps jouait contre son armée. Si les rebelles ne se montraient pas rapidement prêts à prendre les armes, la coalition de *Haut-Foyer* pourrait prendre le seigneur à revers, ou pire, les citoyens de *Rougemuraille* prendraient le parti de la coalition. La cité renfermait plus d'une centaine de milliers d'âmes et se plaçait, sur le plan démographique, bien au-dessus des deux autres cités combinées. Tous savaient que le destin du Nouveau Monde reposait désormais dans les mains des Rougeois et que, si l'un ou l'autre présentait des signes de faiblesse, c'en serait terminé. L'espoir de Sagremor était fondé sur la collaboration de Martinus Vulmarich, l'ancien gouverneur de *Rougemuraille*. Il espérait qu'il pencherait, en bon homme d'affaires qu'il était, du côté du libre-échange. Si la restauration des routes commerciales n'était pas une raison suffisante, la perspective de regagner son influence et son autorité au sein de la cité le motiverait peut-être. La coalition des tribus coupa l'herbe sous le pied de Sagremor en restaurant sa position de gouverneur et en lui accordant, à nouveau, le droit d'utiliser sa flotte marchande. Martinus Vulmarich se montra dès lors peu réceptif aux injonctions de la faction rebelle naissante. Sans le support de Martinus et des notables qu'il contrôlait, la rébellion prendrait un temps fou à se déclencher. Les derniers rapports indiquaient que l'impopularité de la faction était due à la rumeur qu'il s'agissait d'un coup d'État maquillé en rébellion, afin d'installer Sagremor sur le trône du

Dynaste. Il n'était, pour ainsi dire, guère mieux qu'un autre conquérant étranger pour les Rougeois. Les deux colonies avaient évolué de manière bien différente. Les Rougeois n'avaient pas le même sens du sacré ou le respect de la hiérarchie qu'*Ambrefief* et se montraient même distants avec le *Sanctum*. Ils étaient, aux yeux de certains, un peuple d'ivrognes toujours en quête d'une fête pour oublier leurs misérables vies. Pour d'autres, des gens simples et confortables dans leur médiocrité. Dans tous les cas, ils s'étaient montrés assez dociles jusqu'alors; préférant la prudence à la confrontation. Ensuite vint la bataille de la Rive ocre.

Campée au confluent de la *Pleureuse* et de la *Chanteuse*, l'armée Ambroise avait fortifié sa base pendant des mois et avait tenu les natifs en échec. Comme le seigneur l'avait redouté, son camp n'était pas préparé à une attaque simultanée des deux coalitions de tribus. Les troupes furent cernées de toutes parts. Une compagnie de guerriers d'élite venus de *Haut-Foyer* menait l'assaut depuis les *Landes Dépuise* tandis que, sur l'autre rive, attendaient les tribus occupant *Rougemuraille*. La bataille ne dura que quelques heures et ce fut la débandade pour les Ambrois qui furent acculés sur la *Pleureuse*. Ceux qui survécurent à l'assaut connurent leur fin en tentant de franchir la rivière. Avec l'énergie du désespoir, Sagremor, avec une poignée d'hommes, fit une percée parmi les rangs de la compagnie d'élite qui s'était déployée en une mince ligne. Il n'était pas en position de contre-attaquer et n'eut d'autre choix que de sonner la retraite. On expliqua, par la suite, la couleur ocre du sol de ces environs par la profusion de sang versé et les pièces d'armures abandonnées sur la berge. L'armée en déroute se regroupa dans une forêt à des lieues de *Rougemuraille*. Beaucoup crurent que les rebelles ne se remettraient jamais de cette cuisante défaite et que la Grande Libération était perdue. Sagremor Lapride lui-même fut blessé dans l'affrontement et plus de la moitié de ses troupes avait disparu. Sans la protection des Ambrois, les agitateurs furent capturés et pendus. L'embourgeoisement du gouverneur ne contribua guère à lui donner envie de reprendre le flambeau, et toute la ville attendait l'affrontement final. Plusieurs semaines s'écoulèrent sans qu'aucun des deux opposants n'attaque. Le seigneur d'*Ambrefief* et ses hommes furent, en effet, tentés d'aller trouver la mort sur le champ d'honneur, mais il y avait un ultime espoir que la graine de la rébellion germe. De son côté, bien que battu, Sagremor demeurait une menace pour la coalition. Elle le savait assez sournois pour tendre un piège, alors les natifs préférèrent attendre et ne pas trop s'éloigner de la cité.

Trois mystérieux hommes survinrent dans le camp de fortune du seigneur lors d'une nuit sans lune. D'abord, ils furent pris pour des éclaireurs ennemis, mais Sagremor ne pouvait concevoir que, dans des conditions aussi favorables, ces trois hommes soient de si piètres espions. Ils admirèrent avoir commis une erreur à fureter de la sorte, mais assuraient qu'ils voulaient simplement s'entretenir avec le seigneur d'*Ambrefief*. Ils prétendaient pouvoir fournir une aide précieuse à sa cause. Tous les généraux s'opposèrent à leur requête et avisèrent leur suzerain de faire preuve de prudence envers ces potentiels assassins. Sagremor ne parut pas inquiet par leur présence. Il leur confisqua tout de même leurs armes avant de les inviter dans sa tente. À la lueur des flambeaux, il put mieux distinguer leurs traits. Le premier à prendre la parole fut un homme au teint blafard dénommé Vivost Proctor, mais qui préférait le surnom de Baldorin. Il avait une longue chevelure argentée et les yeux d'un bleu si pâle qu'on les aurait crus translucides. Ses oreilles et ses lèvres étaient percées de plusieurs anneaux de bronze et d'or. Au travers de sa grise et ample tunique de lin, il semblait mince, mais d'une stature athlétique. Il portait, suspendu à sa ceinture, une étrange flute de bois ainsi que des breloques de fer frappées de divers motifs. Ensuite, ce fut au tour de Faramond Tolère. Un jeune bourgeois escogriffe au faciès badin. Ses épaules étaient nappées d'une pèlerine bourgogne qui indiquait sa fonction de banquier de *Rougemuraille*. Ses cheveux roux coupés courts encadraient son regard vitreux et son profil chevalin. Émanaient de lui des effluves d'alcool et de tabac. À leurs côtés se tenait Aujen Rouac, un natif trapu et un peu plus âgé que ses deux compagnons. Il avait les cheveux tressés en deux longues nattes ornées de bijoux qui tombaient sur son torse et n'était vêtu que d'une chausse de couleur noire allongée jusqu'aux genoux. Ses yeux bruns mi-clos et son sourire jaune suggéraient qu'il avait partagé plus d'une coupe avec le banquier.

Aux yeux de Sagremor, ce trio improbable ne paraissait guère être à la hauteur de sa promesse. L'impasse dans laquelle il se trouvait imposait cependant d'être ouvert à toutes les solutions, alors il écouta patiemment ceux qu'il avait jugés comme une bande de truands. Ils débutèrent leur entretien par un segment méconnu de l'histoire de *Rougemuraille*. Après la capitulation de Martinus Vulmarich, plus d'un millier de Rougeois avaient choisi l'exil. Ils avaient erré en mer jusqu'au moment où ils firent la découverte d'un récif coralien inconnu et d'un plus petit archipel qu'ils baptisèrent *Le Chapelet brisé*. Parmi les îlots rocheux, ils élurent domicile sur un immense atoll nommé *Carcoès*. Tous les trois vantaient le mérite de l'ouverture de cette communauté envers les natifs et de l'hétérogénéité harmonieuse qui avait pris place dans cet exil. En effet, au cours de « L'occupation native », des natifs s'étaient insurgés contre le projet d'occuper les cités. Beaucoup

d'entre eux pensaient que le goût du luxe et de la civilisation avait empoisonné leur jugement et avait, du même coup, trahi le but même de leur présence là-bas. D'autres taxaient d'outranciers les nombreux accommodements envers les colons et leurs croyances. Ils revendiquaient le droit d'exercer leur vengeance et de repartir chez eux ensuite. Pour avoir troublé la paix et questionné l'autorité des chefs, ils se virent contraints de choisir, à leur tour, entre le bannissement ou la soumission. C'est ainsi que d'anciens ennemis devinrent amis, ligués dans le mépris qu'ils éprouvaient après avoir été forcés à partir dans la honte. L'atoll était pauvre en ressources et la survie des habitants reposait uniquement sur le pillage et le marché noir. La seule chose qui préservait *Rougemuraille* de la vague de forbans qui grouillaient sur l'île volcanique, c'était la constante rivalité des équipages engendrés par des querelles qui amalgamaient fierté et survie. Le Baldorin, Faramond Tolère et Aujen Rouac en arrivèrent finalement à leur proposition. Ensemble, les trois se disaient aptes à les rassembler avec la promesse de venger l'affront qui leur fut fait et celle de réintégrer leurs anciennes vies. Cette armada de pillards et de mutins viendrait faire basculer l'équilibre à *Rougemuraille* qui se balançait sur un fil très mince.

Toutefois, avant de procéder à l'attaque, il fallait également entrainer un élan de passion depuis l'intérieur des murs. Le seigneur d'*Ambrefief* se défendit d'avoir déjà essayé cette stratégie pendant des mois, sans succès. Le Baldorin rétorqua que ceux qui auraient pu être tentés par son offre avaient déjà quitté l'île depuis longtemps. Son plan était, en vérité, voué à l'échec. La définition de liberté n'était pas la même pour tout le monde. Pour Sagremor et les siens, elle se rapportait à la lutte et à l'abnégation; or pour les Rougeois elle signifiait jouissance et éclats de rire. Elle était davantage symbolisée par le luth que par l'épée. Les Rougeois seraient prêts à supporter n'importe quelle souffrance tant que le régime en place les laissait évacuer leurs tourments de la façon qu'ils l'avaient toujours fait. L'esprit belliqueux des Ambrois et l'hédonisme des Rougeois ne pourraient jamais être séduits par les mêmes idéaux. Pour s'adresser à cette population, il fallait quelqu'un capable de comprendre et de partager leurs valeurs. Sagremor, malgré toute sa volonté, n'aurait pu être cette personne, mais le Baldorin, lui, disait bien connaître les Rougeois et, grâce à sa musique, saurait retenir leur attention et leur donner un appétit pour le désordre. Un appétit qui serait décuplé par les produits de contrebande apportés par Aujen Rouac et sa connaissance parfaite des courants marins de la côte. Pour finir, Faramond Tolère userait de son influence auprès des notables de la cité pour les faire participer aux activités illicites et les inviter à cette « Grande fête ». Sagremor savait pertinemment quel rôle il aurait à jouer là-dedans. Il devait harceler les défenses de la ville,

afin de diviser la force répressive de la coalition des chefs de *Rougemuraille*. Cette idée ne l'enchantait guère. Demander à ses hommes de verser leur sang pendant que les Rougeois seraient occupés à boire, à danser et à chanter. Leur tactique paraissait, au demeurant, convaincante et méritait d'être étudiée.

Au matin, Sagremor ordonna la levée du camp. Avant de sortir des bois, il regroupa les quelque 900 loyaux compatriotes restants pour leur livrer un poignant discours. Il mit l'accent sur la nécessité de se battre jusqu'au dernier souffle, et ce, bien que le combat semblât perdu d'avance. Il n'était pas question de se rendre ou de repartir chez eux, la queue entre les jambes, en attendant l'inéluctable. Ce matin-là, ils s'étaient levés en hommes libres et s'ils devaient mourir demain, ce serait toujours en hommes libres. Ils le devaient pour ne pas couvrir d'opprobre la mémoire de ceux qui avaient donné leurs vies dans la lutte contre l'occupation ou sur Rive ocre. Ils en étaient à l'heure fatidique de la Grande Libération. Ils avaient une dernière chance de montrer comment *Ambrefief* répondait à la couardise quand sa liberté était en jeu. Par égard pour sa détermination et sa solidarité, il honora cette légion en la qualifiant d'un nom : les Inflexibles. En retour, ils firent tous le serment de préférer la mort à toutes formes de défection tant que la Grande Libération ne serait pas aboutie. Ce discours fut une grande source d'inspiration pour le Baldorin qui s'en servit pour unifier, avec ses deux comparses, les gens de *Carcoès*. C'est en observant Sagremor Lapride qu'il eut l'idée de mettre sur pied l'armée des bardes.

Les mois qui suivirent furent pénibles pour la coalition des chefs de *Rougemuraille* qui essayait sans relâche les attaques éclair, guet-apens et embuscades des Inflexibles. La légion s'était divisée en plusieurs corps de combat qui harcelaient l'ennemi simultanément et dans plusieurs secteurs. En temps de guerre, les natifs attaquaient toujours en grand nombre. C'était la seule façon d'arriver à rivaliser avec les colons mieux équipés et plus disciplinés. Ces échauffourées faisaient très peu de victimes, d'un côté comme de l'autre, mais elles affaiblissaient le moral des natifs fatigués d'être constamment sur le pied de guerre et à l'affût des moindres déplacements dans les environs. L'amertume d'être incapable de donner le coup de grâce aux Ambrois s'ajoutait à l'appréhension de voir ce conflit s'étirer indéfiniment. Puis, survint l'agitation dans la cité. Au début, il s'agissait de vulgaires bagarres entre souïards qui éclataient dans les auberges et dans les quartiers malfamés. Ensuite, celles-ci prirent de l'ampleur en se transformant en altercations avec les forces de l'ordre, puis en véritables débordements anarchiques et débauchés. La coalition réagit en interdisant toutes

les fêtes et les célébrations, jugeant ces événements susceptibles de dégénérer. Les Rougeois n'attendirent pas la permission de la coalition pour célébrer et se réfugièrent, riches comme mendiants, dans des endroits clandestins. Plus la coalition enchaînait les proscriptions, plus le besoin de purger et de se divertir devenait pressant. Le marché noir administré par L'armée des bardes ne fit que gagner en importance, tandis que Faramond Tolère affaiblissait la confiance entre les marchands et la coalition. Alcool, opioïdes, tabac et prostitution inondèrent bientôt les rues.

Quand les chefs natifs s'aperçurent de l'étendue du réseau de trafiquants qui gangrénait les citadins, les étendards noirs et verts de L'armée des bardes flottaient déjà, éclairés par le clair de lune, dans *La baie des Larmes*. Les citoyens les accueillirent en héros. La plus célèbre chanson du Baldorin annonçait le début des réjouissances lorsque leurs frères, depuis sept ans séparés, viendraient se joindre à eux. La « Grande fête » débiterait par le bruit retentissant du tonnerre et des tambours. Puis, viendrait un épais brouillard qui masquerait leur arrivée. À la façon d'une prophétie, toute la flotte cracha le feu en plusieurs salves. Aucun boulet n'atteignit le port, mais les déflagrations furent d'une telle ampleur que la fumée qui s'échappait des canons recouvrit *La baie*, puis la ville. L'armée des bardes avait accosté quand la brume se dissipa et la « Grande fête » commença. La coalition fut forcée d'employer la force pour faire taire les invités malvenus. Les arrestations n'engendraient que plus d'esclandres qui s'achevèrent par des affrontements en pleine rue alors que la musique invitait à folâtrer. Les Inflexibles prirent part aux festivités en abattant leurs béliers sur les portes de la cité. Le chaos avala *Rougemuraille* d'une seule bouchée. Ceux qui n'étaient pas déjà enivrés furent pris de panique et s'éparpillèrent en semant encore plus de tumulte derrière eux. L'armée des bardes prit d'assaut les quartiers où s'étaient installés les chefs natifs et leurs sbires. Exilés et Rougeois déchainés transformèrent la place en brasier devant lequel ils dansèrent en s'esbaudissant. Les Ambrois furent estomaqués de constater comment la rage de *Carcoès* entraînait les Rougeois dans l'hystérie. Ils paraissaient pris d'extase quand ils répandaient le feu dans les rues qu'ils arpentaient de manière si insouciant auparavant. La « Grande fête » avait éveillé une passion terrible. Quelque chose d'enfoui dans les entrailles de ce peuple voulait étancher sa soif d'anarchie. Après les feux, ce furent les pillages et la mêlée générale. La vague de chaos qui avait balayé la coalition des chefs de *Rougemuraille* s'abattait à présent sur elle-même dans l'éclat rougeoyant des flammes qui consumaient la cité ; implacable dans la désolation qu'elle laissait sur son passage.

Le jour était levé depuis bien longtemps quand s'adoucirent les notes de cette symphonie macabre. Les décombres incendiés finirent de brûler, révélant des centaines de corps carbonisés ou mutilés. La cendre virevoltait dans les rues à la façon d'une neige clairsemée par les éclats incandescents des flammes agonisantes. Le chagrin prit la place de la folie, alors que les familles endeuillées pleuraient les disparus. Des âmes errantes et noircies par la suie et le sang marchaient égarées dans les rues. D'autres, tout aussi hagardes, hurlaient des prénoms dans l'espoir d'une réponse. Ceux qui étaient sortis de l'ivresse et de la léthargie furent saisis d'un profond remords et allèrent rejoindre leurs camarades désemparés. Ce qui s'était produit la veille était un désastre, mais Sagremor Lapride insista pour réunir ce qui restait de L'armée des bardes et préparer la dernière phase de la Grande Libération. Très peu se montrèrent désireux de suivre le seigneur Ambrois et encore moins de mener une attaque contre *Haut-Foyer*. Il fut entendu d'accorder du temps à la population pour faire son deuil et reconstruire l'essentiel de ce qui avait été perdu. Durant ce sursis, Sagremor se lia d'amitié avec Faramond Tolère qui, en s'inspirant de la *Galvanie*, projetait égoïstement l'idée d'un nouveau pays : la *Tolère*. Martinus Vulmarich ayant été tué lors de la « Grande fête », son successeur restait à déterminer. L'idée d'une nation unie sous la *Tolère* plut aux Rougeois et aux exilés. Sagremor usa de son influence et de la prééminence militaire des Inflexibles pour garantir à Faramond une place de choix dans le nouveau gouvernement. C'est ainsi qu'il fut élu démocratiquement sous le nouveau titre de Premier Châtelain. En guise de reconnaissance envers leurs alliés Ambrois, Faramond organisa une conscription qui permit de regarnir les rangs des rebelles. Assez, du moins, pour maintenir un siège contre la dernière cité tenue par les natifs. Le seigneur d'*Ambrefief*, à la vue des récents évènements, dédaigna la faveur de L'armée des bardes qui voulait se joindre à sa campagne et préféra la laisser à son sort. Le monde dont il avait tant rêvé était sur le point de voir le jour et aucune fête ne viendrait gâcher ce triomphe. Il savait les gens de *Haut-Foyer* fiers et patients. La réussite de la Grande Libération était assurée, mais le déroulement de cette dernière étape serait ce qui façonnerait le souvenir que les générations à venir en garderaient. Sagremor avisa la prudence et la discipline pour éviter la moindre bévue qui entacherait la légitimité de cette guerre. Il fallait que cela soit propre pour qu'ils soient perçus en libérateurs et non en conquérants.

À *Haut-Foyer*, « L'occupation native » durait depuis plus de huit ans. Les habitants espéraient toujours la venue des forces de l'Empereur et n'avaient pas eu vent du soulèvement des autres colons. En réalité, la cité se trouvait entièrement coupée du reste du monde. La coalition des chefs

qui contrôlait la ville était la plus sévère de toutes. Si au début, elle s'était montrée clémente à l'égard des colons, elle s'était progressivement changée en véritable régime de terreur. Les colons, par leur refus obstiné d'accepter le changement, avaient créé la bête qui les maintenait dans l'ignorance la plus totale. Ce qui ne les empêcha pas de reconstruire, au profit des natifs, les puissants murs de l'ancienne capitale du Nouveau Monde. Sagremor savait qu'aucune stratégie qu'il avait employée précédemment ne fonctionnerait là-bas. En plus d'avoir la plus importante garnison des trois coalitions, les remparts étaient trop solides et les natifs avaient appris à les utiliser. En outre, il serait très difficile de faire entrer des agitateurs et encore plus de garantir leur sécurité. Heureusement, Sagremor avait élaboré un stratagème pour sortir les citoyens de leur torpeur. Il avait quitté *Rougemuraille* avec toutes les bannières et les oriflammes qu'avait laissées les forces impériales. À contrecœur, il avait fait mémoriser à tous les hommes sous son commandement les hymnes patriotiques d'antan et faisait porter à son avant-garde les tabards du corps expéditionnaire. La patience de *Haut-Foyer* serait récompensée, même s'il s'agissait d'un subterfuge.

Les chants des quelques milliers de conscrits résonnant contre le *Pic dynastique* annoncèrent le début du siège. La cité se trouva en émoi de voir les bannières de l'Empereur. Ils crurent cependant que cette maigre force ne faisait que tester les défenses de la coalition et qu'elle serait rejointe par une véritable armée. Quand ils comprirent que personne d'autre ne viendrait à leur secours, ils interprétèrent cela comme la preuve du déclin annoncé de l'Empire. Le moral des Loyalistes sombra jusqu'à ce qu'une *régulatrice* se distingue par sa témérité. Elle et une cinquantaine de ses compagnons refusèrent le désespoir. Avec sa bande, elle clama que le gentil Loyaliste était surfait si on n'accordait son allégeance à l'Empereur que lorsque celui-ci se montrait invulnérable. Que la grandeur de l'Empire ne résidait pas dans ses armées ou dans sa richesse, mais dans le dévouement de ses sujets. Comme sa popularité grandissait, son identité ne tarda pas à se faire connaître. Rowena était issue de la plèbe, la fille unique d'un menuisier. Elle n'était pas, à proprement dit, une vraie *régulatrice* puisqu'elle n'avait pas eu de mentor provenant de l'*Ordre crépusculaire*. Les Loyalistes désignaient comme *régulateur* quiconque portait une *incarnite*. En temps normal, elle aurait été prise en charge par le *Sanctum Sepulcrum*, mais le culte avait été très tôt banni par la coalition. Les natifs, par crainte du pouvoir que ces pierres mystiques renfermaient, exécutaient sans sommation les colons qui entraient en contact avec elles. Pendant toutes ces années, elle se montra discrète et demeura dans l'impuissance jusqu'à ce que l'heure du combat survienne. Ceux

qui connaissaient son secret lui avaient juré loyauté et formaient une bande appelée la confrérie de Rowena. La pseudo-*régulatrice* n'avait pas de véritable formation ou entraînement, mais son ardeur compensait largement son manque d'expérience. Avec ses frères, elle assaillit la porte principale et la tint jusqu'à ce que les assiégeants pénètrent dans la citadelle. Après cela, les Loyalistes empoignèrent la faucille et le marteau pour coincer les natifs sur les murailles. La force combinée des attaquants vint à bout de la coalition des chefs de *Haut-Foyer* en quelques heures. De longues heures où chaque parcelle de la ville était regagnée au prix de nombreuses vies. Ils vinrent finalement à bout des forces de la coalition qui se rendit sans condition. Rowena, en héroïne du peuple, portait la responsabilité de décider ce qu'il adviendrait des captifs. Sagremor avisa l'indulgence, afin d'éviter de provoquer une seconde invasion pour venger l'issue de la précédente. Furieuse de la tromperie du seigneur, elle l'ignora à son grand mécontentement. Elle démontra tout son zèle en leur donnant un choix. Elle amnistierait tous ceux qui ploieraient le genou devant l'effigie de l'Empereur. Après quoi, ils pourraient quitter la cité ou tenter une seconde fois de vivre ensemble sous l'œil bienveillant de leur véritable souverain. Dans le cas contraire, ils seraient exécutés publiquement en guise d'acquiescement pour les huit années de souffrance qu'ils avaient engendrées. La grande majorité des prisonniers choisirent de s'expatrier, choqués par l'ignominie dont ils s'étaient couverts. Sagremor Lapride, sur le chemin du retour, alla quérir les anciens détenus et leur offrit une place dans sa cité. Ils acceptèrent, le temps pour eux de soigner leurs blessés et de se restaurer. En cet an 38 post-Schisme, leurs descendants habitent toujours *Ambrefief*.

Les trente années qui s'écoulèrent permirent aux trois cités de se développer de manière autonome tout en rétablissant les traités commerciaux qui les faisaient prospérer naguère. La paix régna sur l'ensemble du Nouveau Monde et personne n'eut vent d'une quelconque affluence des natifs. Ceux qui avaient refusé l'hospitalité des colons étaient partis de l'autre côté des *Monts australs* qui séparaient les colonies et les terres inexplorées du nouveau continent. Chacun reprit le cours d'une vie normale et la densité de population connut une grande croissance. Des villages poussèrent de plus en plus creux dans les terres, transformant les vieilles cités en capitales de leurs nouveaux pays. La civilisation s'était installée, engendrant des cultures et des idéologies de plus en plus concrètes, mais aussi singulières. Les divergences de chacune des anciennes colonies se précisaient de plus en plus jusqu'à devenir de véritables sources de tensions à nouveau. Plusieurs événements marquants firent tomber les masques de cordialités fallacieuses. Peu après la fin de l'occupation, L'armée des bardes se démantela violemment en raison d'une série d'intrigues qui se solda par la

mort d'Aujen Rouac et la disparition du Baldorin. La faute fut attribuée à Faramond Tolère et à son nouvel allié Sagremor. L'armée des bardes était devenue une nuisance pour la croissance de la cité qui n'arrivait pas à trouver la même cohésion sous la direction du Premier Châletain. Celui-ci coupa définitivement les ponts avec L'armée des bardes, lorsque les fauteurs de trouble furent mis à la porte et jugés en criminels. Ils regagnèrent leur atoll en jurant que chaque jour de leurs vies serait consacré à reprendre ce qui leur revenait de droit et à faire jaillir la vérité sur la conspiration de Faramond. Ce qui restait de L'armée des bardes à *Rougemuraille* fut entièrement dissout, puis intégré dans *l'Ordre des ombrageux*, un nouvel ordre de chevalerie situé à *Port-Révèrence*, qui fut créé hypocritement par les États indépendants de la *Tolère* et de la *Galvanie* après avoir scellé le tunnel de l'Empereur. Faramond et Sagremor convertirent l'avant-poste impérial situé entre l'embouchure du titanesque tunnel et la côte en inexpugnable forteresse qui ferait office de seule et unique commanderie, renommée pour l'occasion : *Fort Révèrence*. Les dogmes des *Ombrageux* étaient simples. Le premier était d'empêcher quiconque et quelque information que ce soit de se rendre dans le Nouveau Monde. Le second était de servir toute leur vie en échange d'une pension versée à leurs familles. Le dernier était de faire vœu de neutralité dans tous les conflits qui ne concernaient pas la défense de l'archipel. Les membres de cet ordre avaient le droit néanmoins d'écrire à leurs proches, mais jamais ils ne pourraient quitter leur poste. Les activités de l'ordre étaient surveillées de près par les deux cités marraines qui l'avaient fondé. À sa création, *l'Ordre* était composé majoritairement de la légion des Inflexibles qui, après le Schisme et le succès de la Grande Libération, décida d'étendre son engagement jusqu'à préserver la liberté que les colonies avaient si chèrement acquise. C'est elle qui établit les bases de la structure de l'ordre et entraîna les cinquante recrues qui arrivaient chaque année des deux cités. Plus de six mille âmes auront patrouillé les frontières et gardé secrets les échos venus d'au-delà de *l'Anneau de Feu*.

Rougemuraille, débarrassée des gêneurs, put devenir le centre cosmopolite et mercantile qu'elle était destinée à devenir. Sous la gouverne de son Premier Châletain, la cité régula le marché autour d'une devise commune et d'un système bancaire. Le modèle capitaliste engendra une grande prospérité parallèlement à une forte croissance du nombre d'habitants. La criminalité et la misère sévissaient toujours dans les faubourgs de *Rougemuraille*. Les tribulations passées avaient infligé des blessures qui s'étaient infectées loin des agglomérations cossues et des privilégiés. L'armée des bardes s'infiltrait par les pores de cette plaie suppurante, malgré les efforts conjoints du seigneur *d'Ambrefief* et de son allié pour garder à distance les pirates. En dehors des difficultés que

présentait *Carcoès*, la cité avait surmonté les écueils qui avaient terrassé la coalition. Du moins, c'est ce que tous croyaient jusqu'au jour où Faramond Tolère fut empoisonné. Cet assassinat amorça à nouveau la lente décadence qui sommeillait toujours en *Tolère*. La cité fut plongée dans un processus électoral fastidieux qui s'éternisait depuis six ans. Après moult détours et collusions, un nouveau Premier Châtelain fut élu : Yvan Bourdon, dit le débonnaire. Le pouvoir était tombé ainsi dans les mains d'un cuistre velléitaire manifestement à la botte de L'armée des bardes. Au grand dam des défenses de la ville qui s'étaient considérablement affaiblies, le débonnaire dilapidait les fonds en tournois, festins et monuments dantesques. Ceci compromettait la puissante alliance qui avait uni la cité rouge et la cité d'ambre.

Haut-Foyer avait conservé une nostalgie de l'Ancien Monde et se montrait réfractaire aux changements qu'encourait son indépendance forcée. L'espoir que la lumière de l'Empereur brille à nouveau sur les insulaires s'était définitivement éteint après que les cités voisines eurent pris le contrôle de *Port-Révérance*. Elles avaient donné aux citoyens de la cité une autonomie dont ils ne savaient quoi faire. Surtout depuis que leur héroïne, Rowena, était partie avec ses fidèles en quête de justice après la fourberie de Sagremor. Le seigneur proclamé d'*Ambrefief* avait totalement ignoré leurs missives, voire leurs suppliques. Seul *Rougemuraille* avait brisé leur isolement en négociant des accords commerciaux avec la cité assise sur des gisements de fer et d'or. Elle put, avec ces profits, rétablir le temple du *Sanctum* et le chapitre de *l'Ordre crépusculaire*. La seule détermination qui anima les citadins, ce fut celle de ne plus jamais être conquis. C'est pourquoi une multitude de tours de guet et deux autres remparts furent construits. Le premier rempart de *Haut-Foyer*, impressionnant par sa longueur, englobait une grande partie de son domaine agricole. Le second protégeait les passages dans les montagnes. Le dernier fut renforcé et rehaussé de plusieurs mètres. Une sorte de calque du modèle impérial fit office d'instance responsable des affaires d'État. Une nouvelle aristocratie prit la place des conseillers disparus lors de l'invasion native. L'ancienne capitale ne retrouva jamais le prestige dont elle avait jadis été glorifiée. Au cours de ces trente années, le fossé creusé par la désespérance s'était empli d'aigreur. La cité devint une enclave déracinée et menaçante envers quiconque souhaitait s'en prendre à elle. Ses citoyens n'arrivèrent jamais à pardonner la souillure des natifs. Ils menaient fréquemment des expéditions de l'autre côté des *Monts australs* pour renvoyer les tribus qui avaient le malheur de s'approcher.

À *Ambrefief*, le peuple s'était rangé derrière la suzeraineté du « Libérateur » à qui il était redevable pour ces trente années de paix. Âgé de 55 ans, Sagremor avait passé une grande partie de son temps à préparer sa succession. Il épousa une femme de basse naissance, une tisserande nommée Clothilde des Essarts qui mit au monde sept enfants : trois fils et quatre filles. Par-delà la cité d'ambre, les insulaires l'accusaient d'agir en monarque et d'édifier une dynastie; une incrimination que Sagremor Lapride démentit. Il n'en demeurait pas moins que les fils de Sagremor étaient traités en véritables princes et passaient pour des meneurs nés. Il était assuré que l'un de ses descendants serait hissé à la dignité de seigneur après lui. Avant la naissance de ses enfants, il instaura le service militaire obligatoire, afin de consolider la place de la discipline et de la loyauté dans le cœur de ses concitoyens. Il élargit le domaine de son fief en dehors des collines. Il fit de la *Galvanie* un pays stable et autosuffisant. Toujours organisée en méritocratie, *Ambrefief* attirait des visionnaires et les savants de partout qui transformèrent la cité en phare de progrès et de savoirs. Bien que la cité d'ambre ne détînt pas les ressources de *Haut-Foyer* ou l'opulence de *Rougemuraille*, elle était la première puissance militaire et technologique. Tout ceci ne contenta guère le seigneur qui traitait la méfiance des autres cités à son égard comme le signe annonciateur d'un grand trouble qui diviserait les insulaires. Il voyait l'estime que se portaient mutuellement les cités entre elles s'émincer au gré du vieillissement de la génération qui avait combattu ensemble contre un ennemi commun. La mort de Faramond Tolère fut à la fois un choc terrible et la preuve qu'un vent de changement soufflait sur le Nouveau Monde. Sagremor était dévoré d'inquiétude en songeant à ce que leur réserverait la nouvelle génération d'ambitieux qui prendrait leur place. Une jeunesse, prête à mettre le feu aux poudres, qui n'aurait aucun égard pour les sacrifices de leurs parents lorsqu'ils mettraient à sac ce que d'autres avaient passé leurs vies à bâtir. Ces sombres présages tenaient éveillé Sagremor Lapride la nuit et conduisaient toujours à la même réflexion : les trois cités devaient être fédérées par un chef unique. Il savait qu'il ne pourrait concrétiser lui-même ce rêve, mais il avait la ferme intention de paver la voie à sa descendance. Ces enfants qui n'avaient pas souvenir du Dynaste ou de l'Empereur et à qui la liberté avait été offerte en cadeau. La liberté de décider ce qui arriverait à son héritage et de faire, comme leurs aïeux l'avaient fait, un choix : de n'être plus qu'un seul peuple ou de se perdre dans des querelles absurdes. Pour le seigneur d'*Ambrefief*, c'était Léon qui personnifiait le meilleur salut de cette nouvelle ère. Son fils aîné était, depuis peu, devenu un porteur d'*incarnite*. Un être immortel aux capacités prodigieuses qui, au plus grand bonheur de son père, avait été dans sa jeunesse un pupille scrupuleux, mais avait

abandonné le confort de sa cité pour partir à la rencontre du vaste monde. C'était son frère cadet Basile qui brigait maintenant la place laissée par son aîné. Les craintes de Sagremor se décuplèrent alors, en voyant ainsi une rivalité prendre place entre les deux frères.

Au cours des décennies passées, les trois cités avaient exhumé le vaste patrimoine impérial pour s'en faire une culture propre. Elles s'étaient, à différentes échelles, approprié des éléments de la culture native au travers du métissage. La vénération des esprits et des ancêtres se retrouvait mêlée au culte de l'humanité triomphante laissé par le *Sanctum Sepulcrum*. Beaucoup d'autres choses furent oubliées ou altérées afin de mieux convenir à la réalité de ces nouveaux peuples. Cette bâtardise se manifestait particulièrement dans la langue classique héritée de la noblesse impériale qui, au lieu de tomber dans la désuétude, avait simplifié sa syntaxe et ajouté des termes indigènes à son vocabulaire. La langue de l'élite avait surplombé si longtemps les innombrables dialectes des colons que les deux finirent par se rejoindre à mi-chemin, faisant de cette rencontre la langue du commerce; parlée tant chez les Rougeois que les Ambrois ou même les Loyalistes. Néanmoins, les réminiscences de l'Empire colonisateur ne suffisaient pas à amalgamer tous les contrastes. Cette langue que l'on nomma « insulaire » était, à l'image de son histoire, pleine de conflits intrinsèques et incroyablement instable. Comme si elle était en quête d'harmonie pour pouvoir se répandre et vice versa. Une nouvelle ère débutait à présent que les trois cités s'étaient munies de leur propre régime et avaient cristallisé leur rôle. Une ère succédant à la fondation d'un monde nouveau imprégné d'incertitudes, foisonnant de possibilités et riche d'aventures.

Opération Tonnerre Furtif

Ils avaient été convoqués à cet entretien quelques semaines auparavant. À l'ordinaire, le seigneur d'Ambrefief s'entretenait des affaires d'État dans la vieille forteresse, mais il avait plutôt décidé de les rencontrer dans sa demeure personnelle. Le manoir était spacieux sans être pour autant majestueux, mais cette impression était accentuée par la sobriété de sa structure. Là où ils se seraient attendus à admirer des colonnades et du marbre se trouvaient plutôt du bois et de la pierre. La demeure de Sagremor Lapride, dit « Le Libérateur », était dépourvue d'ornements et de vitraux. Rien qui puisse la distinguer des autres demeures du domaine, afin que personne ne puisse s'attendre à ce qu'il s'agisse là du repère de celui que beaucoup d'insulaires considéraient comme l'homme le plus dangereux du Nouveau Monde. Pour l'occasion, il y avait seulement deux gardes postés au portail de la petite cour pavée en granit. C'était le crépuscule et chacun s'était présenté seul devant les gardes pour leur montrer la lettre sur laquelle était appliqué le sceau de leur souverain. Ils avaient été ensuite conduits au salon où se tiendrait la réunion.

Ils étaient les derniers à entrer dans la pièce où se démarquait une grande table circulaire en bois massif. Cinq personnes y siégeaient déjà. La première qu'ils remarquèrent était une femme plantureuse qui réclamait une carafe de vin. Elle avait les cheveux presque rouge vif et tressés en nattes autour de sa tête. Les marques d'usure sur son corsage de cuir et ses bottes tachées de boue séchée laissaient croire qu'elle menait une vie hasardeuse à l'extérieur de la cité. À sa gauche était assis un homme portant un plastron d'acier richement décoré de pointes d'or. Par sa carrure et sa barbiche pâle, il paraissait jeune, mais son œil scrutateur et son sourire placide trahissaient son âge. Il faisait rouler un raisin entre ses doigts en signe d'impatience. Entre deux sièges vacants, se dressait au garde-à-vous un homme assez âgé qui affichait un air taciturne au travers de son épaisse barbe grise dominée par une moustache si touffue qu'on avait peine à voir sa bouche. Il était vêtu d'un surcot noir et d'un chaperon qui dissimulait sa calvitie. Parmi la poignée de valets qui allait et venait en dehors de la pièce, seul un page restait et faisait office de serviteur. Il semblait, en apparence, trop vieux pour être un page, mais pas assez pour être un homme mature. Arborant de somptueuses parures, il faisait à la fois preuve de courtoisie et de sagacité envers ceux qu'il avait la charge d'accueillir. Il devait, entre autres, s'assurer que personne ne quitte les lieux. À l'écart des autres, un homme d'origine native tentait de cacher les tremblements et la transpiration causés

par son émoi. Une femme aux longs cheveux blonds et en armure de cuir bouilli, en voyant arriver Faelicia, alla à la rencontre de son amie.

- Tu en as mis du temps!

La jeune capitaine de l'armée Ambroise la gratifia d'un sourire affable :

- Quelques détails de dernières minutes à régler. Tu sais que je n'aurais manqué cette réunion pour rien au monde.

Elles s'échangèrent un rictus de connivence et s'enquirent l'une de l'autre quand elles furent soudainement interrompues par le grondement des gonds d'une lourde porte. Le seigneur d'Ambrefief entra dans le salon, talonné par deux gardes dont les heaumes masquaient le visage. Ils escortèrent Sagremor Lapride au siège vacant près du vieil homme qui s'était mis au garde-à-vous à l'instant même où son souverain était entré. Ce dernier était vêtu d'un pourpoint en lin qui lui donnait un aspect laiteux et de braies brunes qui descendaient sur de luxueuses bottes de cuir noir. Sans elles, il aurait pu passer pour un modeste aubergiste. Il était corpulent, mais sa largeur d'épaules et la force de ses bras lui donnaient une silhouette plus massive que pansue. Seules les mèches grises qui garnissaient ses cheveux courts et sa barbe noire laissaient transparaître son âge. Il marcha d'un pas lent mais ferme, puis s'installa sur le siège tandis que ses gardes se postèrent devant la grande porte après l'avoir refermée. Il leva les yeux sur chaque personne présente et les invita, d'un signe poli de la main, à s'asseoir à la table. Le vieil homme obtempéra dans la seconde qui suivit. Sagremor brisa enfin le silence de sa voix puissante et austère.

- Mes chers compatriotes. Avant de débiter cet entretien, j'espère que vous ne voyez pas d'inconvénient à ce que mon fils soit présent.

La majorité de la tablée ne parut pas comprendre à qui leur souverain faisait allusion. Il était improbable qu'il s'agisse de Léon Lapride, puisqu'il avait quitté Ambrefief il y avait de cela plus d'un an. Le page s'approcha du seigneur et tous furent frappés par leur ressemblance. Des cheveux fuligineux, une mâchoire carrée, un nez busqué et un regard perçant surplombé par un large front. Seuls les yeux, d'un bleu azuré hérité de sa mère, venaient apporter une nuance à celui qui posait comme sosie de Sagremor.

- Voici mon fils cadet Basile. Vous ne connaissez peut-être pas les autres personnes assises à cette table. Pour lever ce mystère, laissez-moi vous livrer la raison pour laquelle je vous ai convoqués.

Sagremor Lapride se tourna vers le vieil homme assis près de lui qu'il désigna par le prénom Lothaire. Il s'agissait d'un capitaine à la retraite. Les éloges du seigneur laissaient croire qu'une amitié de longue date unissait les deux hommes. Lothaire avait servi dans les forces conscrites qui avaient jadis libéré Haut-Foyer de l'occupation native. Il était, par conséquent, un atout considérable pour la troupe qui aurait à s'infiltrer dans l'ancienne capitale. Ensuite, Sagremor présenta Simon dit le Lointain. Le guerrier en armure sertie d'or avait, au cours de sa carrière, servi aux quatre coins de la Galvanie et avait mérité le grade de sergent en plus du sobriquet dont il était affublé. Son courage et son adresse au combat avaient été jugés indispensables à la sécurité de l'escouade. Le Lointain fit une révérence pour convaincre le seigneur de son humilité. Sa voisine, la femme à la chevelure de flamme, se faisait appeler Avine. Elle avait été mercenaire à Rougemuraille avant de se consacrer exclusivement au service d'Ambrefief. Depuis, elle opérait un réseau d'informateurs à Havrebleu, qui constituerait leur première destination. Le dénommé Blaise s'était tenu à l'écart du groupe jusqu'à l'arrivée du seigneur. Puis, il avait timidement pris place à la table. Sagremor ne trouva pas grand-chose à dire sur lui sinon qu'il avait intégré cette mission grâce à l'intervention directe de Léon. En effet, le général Léon Lapride avait, avant son départ insoupçonné, chapeauté la planification de cette mission avec l'aide de Faelicia. Il avait évoqué l'indéfectible loyauté du natif envers ceux qui portaient une incarnite. Ayant été tenu trop longtemps dans les secrets de son fils aîné, il aurait été imprudent de l'écarter. De plus, il était parmi les seuls qui pourraient communiquer avec les natifs de Haut-Foyer que l'escouade tenterait de soulever. À ses côtés s'était assise la guerrière blonde qui discutait avec Faelicia. Jill Flizart avait été recommandée par Faelicia, car les deux femmes avaient servi ensemble dans la Légion australe au cours des dernières années. Elles étaient dès lors devenues très proches et avaient acquis une confiance absolue l'une envers l'autre. Faelicia avait vanté ses prouesses à l'arc et son grade de sergent lui assurait de tenir lieu de commandante en second pour la durée de la mission. Du moins, c'était ce que Léon et elle avaient envisagé.

Sagremor Lapride acheva les présentations avec les trois retardataires. Iroh Matel, Ambrois de naissance, provenait d'une famille d'artisans et s'était illustré comme un brillant ingénieur à la

suite de son service militaire. Âgé de 28 ans, il était devenu un porteur d'incarnite comme Léon. Le seigneur d'Ambrefief avait requis son expertise sur de nombreux chantiers et fortifications. Cette fois, il l'avait incorporé à la mission afin qu'il puisse étudier le massif mur d'enceinte qui bordait Haut-Foyer et seconder l'infiltration de la troupe. Il avait des cheveux dorés lissés vers l'arrière. Son expérience de forgeron l'avait doué d'une solide constitution et de muscles endurcis. Cependant, ses yeux pers révélèrent un tempérament calme et perspicace qui interdisait de se méprendre sur son intelligence.

Liam avait, tout au long des présentations, préféré le silence. La discrétion du jeune homme se mesurait à la simplicité de sa tenue qui lui donnait un air démuné. Une tunique de lin brun ternie, de vieilles bottes et un bonnet en laine écriue. Il était de taille moyenne et filiforme. Ses cheveux lui tombaient sur les épaules en une cascade de boucles noires qui s'harmonisait avec son teint basané. Ses yeux noirs attentifs montraient toute la fougue de la jeunesse bien qu'il fut issu de la paysannerie. Âgé tout juste de 20 ans, il avait récemment achevé son service militaire dans la Légion de la Serpe. En dehors de ceci, aucun accomplissement à vanter. Aucun grade ni talent à brandir. Un simple paysan ignorant des dangers auxquels il s'exposait. Il n'avait pour seul intérêt que d'être, lui aussi, un porteur d'incarnite. C'est Sagremor Lapride en personne qui l'avait intégré à la mission au dernier moment des préparatifs; chose qui sema l'étonnement dans l'assemblée.

La capitaine Faelicia Valentia avait connu un essor fulgurant au sein de l'armée Ambroise. Des côtes de Galvanie jusqu'aux Monts australs, elle avait exploré et défendu les limites du territoire insulaire dans plus d'une légion. Elle avait croisé le fer avec des natifs renégats et des forbans, puis était revenue de son dernier périple changée en porteuse d'incarnite. À 25 ans, elle était l'une des plus jeunes capitaines du pays. Elle attira l'attention de maints dignitaires de l'armée, mais ce fut le général Léon Lapride qui la prit sous son aile. En ambitieuse patriote, c'est elle qui avait, de concert avec le général, mis sur pied cette mission. En dépit de son allure sévère et athlétique, la plupart lui reconnaissaient une certaine beauté. Une luxuriante chevelure rousse lui descendait le long des épaules et sur une bonne partie du dos. Ses lèvres charnues et son regard pénétrant lui faisaient une expression quelque peu insolente lorsqu'elle fronçait les sourcils. Toutefois, elle parut embarrassée lorsqu'elle fut complimentée pour sa dévotion envers la cité et son sens de l'initiative.

Le seigneur d'Ambrefief fit l'annonce qu'elle serait chargée du commandement de la mission. En l'absence de son fils aîné, la mission était tombée sous l'autorité du seigneur. Plusieurs

changements avaient alors été apportés; dont la position de commandant en second qui, à la place de Jill, fut accordée au Lointain. Dans l'éventualité où la mission serait un échec ou s'il fallait que Faelicia périsse, Simon avait pour seul objectif de raccompagner la troupe au pays saine et sauve. Tous brûlaient à présent de savoir les modalités de cette fameuse mission d'infiltration, mais Sagremor ne parut pas affecté par l'attente qu'il faisait subir à ses invités.

- Nos rapports avec Haut-Foyer n'ont jamais été cordiaux et n'ont cessé de se détériorer au cours des printemps qui succédèrent la libération. Il vous sera donc impossible d'entrer sans susciter la méfiance des corps de garde. Trente ans passés à bâtir les remparts les plus solides et à empêcher toute tentative d'intrusion. Au-delà du premier mur d'enceinte, il existe des communautés natives amassées dans des ghettos où ils servent les riches notables du Conseil des Entités. Citoyens de nom uniquement, car ils sont traités à peine mieux que des esclaves. C'est une honte pour Haut-Foyer et pour tous les insulaires qui ont accepté la libération. Foncièrement, l'idée initiale de Léon et de Faelicia était de libérer ces gens et de les recueillir en notre glorieuse nation. Une esquisse prometteuse, mais qui manquait de finesse. Voyez-vous, faire ceci mènerait immédiatement à une déclaration de guerre. Une guerre où nous serions les agresseurs.
- N'est-ce pas ce que nous souhaitons, mon seigneur? demanda le Lointain d'une voix suave.
- Une guerre contre Haut-Foyer est inévitable, je n'affirme pas le contraire. Le problème est d'ordre politique ici, mais j'ai bien conscience que ce genre de détail peut vous échapper, sergent.

La rudesse de la réponse fit taire le Lointain qui assumait l'impertinence de sa remarque. Le seigneur poursuivit ses explications sans tenir compte du sergent qui s'était rembruni.

- Nous allons tendre un piège au Conseil des Entités et les laisser agir eux-mêmes en agresseurs et en conquérants. C'est pourquoi le plus haut niveau de discrétion est de mise et, par conséquent, vous ne pourrez faire usage de votre autorité pour vous sortir du pétrin. Considérez-vous comme des expatriés.

Iroh Matel prit la parole d'une voix respectueuse qui incitait Sagremor Lapride à parler sans détour.

- Qu'est-ce que vous entendez par là mon seigneur?

- Après avoir traversé les Bosquets de la Serpe, vous serez livrés à vous-mêmes. Du moment où vous quitterez ma demeure jusqu'à votre retour, je vais limiter nos contacts au minimum. Sachez aussi que si l'on apprenait votre affiliation avec Ambrefief, les conséquences diplomatiques seraient catastrophiques. Dans tel cas, sachez que vous ne bénéficierez d'aucune aide de ma part. Je nierai jusqu'à votre existence, afin d'éviter que quiconque porte le blâme de votre erreur. Vous serez pendus en criminels aux créneaux de l'illustre muraille et votre corps ne sera jamais rapatrié au panthéon de notre cité. Votre nom sera proscrit, puis oublié sans que personne n'ait eu connaissance de votre sacrifice. Je vous préviens de la sorte, car voici venu le temps de vous désister si vous n'avez pas les tripes pour aller jusqu'au bout.

Le regard inquisiteur de Sagremor parcourut une fois de plus l'assistance. Cependant, nul ne broncha lorsque les deux gardes ouvrirent la porte pour indiquer aux indécis qu'ils devaient partir. Une pause fut marquée pour laisser le temps de bien réfléchir. Elle parut s'éterniser et devint un instant gênant où tout le monde scrutait le moindre signe d'hésitation chez les autres. Personne n'osa se lever. Avine continuait de siroter la coupe de vin qu'on lui avait servie. Blaise se recroquevilla sur lui-même et Simon ne détacha pas ses yeux de Faelicia qui restait imperturbable.

- Quelle approche nous suggérez-vous d'adopter pour franchir ce mur? s'enquit Iroh d'un ton posé.
- Avant le rempart, il faut parler d'Havrebleu. Havrebleu est la clef pour entrer dans Haut-Foyer. La ville jouit d'un traité de neutralité avec les autres cités. Elle est devenue une plateforme commerciale fréquentée par des marchands venus de partout, incluant des Loyalistes. Natifs, pirates, mercenaires, explorateurs et insulaires y conduisent leurs affaires en toute liberté. Il vous sera facile d'y passer inaperçus dans tout ce va-et-vient et d'obtenir les renseignements que vous jugerez utiles pour vous approcher de Haut-Foyer. Je ne puis malheureusement vous fournir davantage d'indices sur la meilleure façon de vous y prendre ensuite, car Haut-Foyer s'est toujours montrée secrète. Sa rancœur face à nous n'a d'égal que son niveau de prudence. Vous aurez alors la responsabilité de trouver vous-mêmes la meilleure façon de passer la longue muraille et ensuite d'en sortir. Vous pourrez endosser le rôle que vous voulez : mercenaires, vagabonds, marchands, peu m'importe. Votre objectif premier reste de libérer le plus de natifs que vous pourrez et d'organiser leur

- évasion. Seulement, vous devrez retourner à Havrebleu. C'est dans ce lieu neutre que ceux que vous avez libérés pourront, s'ils le désirent, s'établir et mener leur nouvelle existence.
- Savons-nous si les patrouilles de Haut-Foyer se rendent jusqu'à Havrebleu? Y a-t-il un risque que des régulateurs rodent dans le coin? interrogea Faelicia.
 - La ville tient à son indépendance autant que ses princes marchands chérissent leurs bénéfices. Elle est dotée de sa propre milice et le port d'armes est prohibé dans la majorité de la ville. Il est possible que vous fassiez la rencontre de Loyalistes ou de régulateurs, mais dites-vous qu'ils n'ont aucune autorité à Havrebleu et que plus ils outrepasseront leurs droits, meilleur sera le dénouement de cette quête. Je le répète. Le but de cette mission est de montrer le vrai visage de Haut-Foyer au peuple insulaire. Que tout le monde puisse voir dans quelles conditions misérables le Conseil des Entités maintient le peuple séculaire. Il est aussi d'envoyer un message d'espoir à cette main-d'œuvre asservie. De lui montrer qu'il n'est jamais trop tard pour goûter à la liberté et que subsistent des gens qui se soucient de son sort.

L'assemblée n'était pas dupe. Ce genre de mission, avec tous les risques qu'elle comportait, n'était pas aussi désintéressée que le seigneur voulait le laisser croire. Les invités avaient compris qu'il s'agissait, en vérité, d'une provocation et qu'une riposte de Haut-Foyer était attendue. Au mieux, le Conseil des Entités entrerait en conflit direct avec Havrebleu, fournissant alors le prétexte d'une guerre. Au pire, en l'absence de réaction, la cité rivale s'affaiblirait par l'exode de ses serfs et par leur révolte. Un plan adroitement conçu pour obliger le Conseil des Entités à agir contre ses intérêts. Sa réussite dépendait de la compétence de huit individus hétérogènes et de leur aptitude à collaborer. Avine se racla la gorge comme pour annoncer que tout le monde avait bien compris le message. Néanmoins, il restait un élément en suspens.

- Dès demain, vous partirez pour Havrebleu, poursuivit le seigneur. Là-bas, Avine vous amènera auprès de l'un de nos contacts. Un antiquaire qui, selon elle, pourrait vous être d'un grand secours. En dépit de mes réserves, elle m'assure que ce Landefas de Saure est digne de confiance. Je me repose sur vous pour en juger.

Le seigneur se leva de son siège, signalant la fin de l'entretien. Lothaire l'imita, suivi du reste des convoqués. D'une voix impérieuse, Sagremor Lapride déclara :

- Je ferai préparer des vivres et des chevaux. Cette nuit, vous serez mes hôtes. Si vous avez des requêtes à formuler, voyez cela avec Basile. D'ailleurs, vous pouvez le suivre dès maintenant. Il vous mènera à vos chambres.

Tous furent déconcertés par cette invitation qui sonnait davantage comme une détention qu'un geste d'hospitalité. Basile escorta son père jusqu'à la porte où les deux gardes prirent le relais. Il se retourna vers la troupe nouvellement formée pour les inviter, toujours avec son étrange politesse, à l'accompagner. Il les amena dans une aile du manoir qui avait été aménagée pour recevoir une vingtaine de convives. Au-dessus de chaque porte trônaient des ornements en bois laqué illustrant des combats opposant bêtes sauvages et soldats, des navires affrontant une mer déchainée et autres exploits liés à la découverte du Nouveau Monde. Une chambre fut assignée à chacun au passage.

- Avant que vous vous dispersiez, laissez-moi vous faire une recommandation. Si j'étais vous, je m'éloignerais des routes pour éviter d'être remarqué. Les bosquets de la Serpe sont sécuritaires en dépit des apparences et vous permettront de semer quiconque aurait eu vent de votre entretien aujourd'hui.

Son regard inexpressif fixait Liam dans la troupe attentive. Il poursuivit à l'adresse de tous :

- Des serviteurs arpenteront ce couloir toute la nuit pour veiller à vos soins. Nous serions très peinés d'apprendre que vous n'avez pas trouvé notre humble demeure à votre convenance et de vous voir partir avant l'heure prévue. Je vous rendrai visite plus tard pour demander si vous avez des besoins particuliers ou si vous avez des messages à envoyer.

La plupart entrèrent dans les pièces sans dire un mot, à l'exception d'un caucus formé de Jill et de Faelicia. Elles se réunirent aussitôt que le noble page quitta les lieux. Les deux camarades furent rejointes plus tard par Iroh et Liam. Ils firent surtout connaissance autour des carafes de vin laissées sur une table à la disposition des invités et que Jill n'avait pas manqué d'apporter avec elle. Ils revinrent aussi sur le déroulement de l'entretien et échangèrent leurs impressions sur les autres membres de l'escouade. Avant d'être emportés dans l'ivresse, ils établirent l'identité qu'ils endosseraient et le faux motif qui justifierait leur présence dans l'ancienne capitale.

La route jusqu'aux Bosquets de la Serpe fut sans encombre et rapide. Les membres de l'escouade furent ignorés par la plupart des corps d'élite qui gardaient Ambrefief et purent s'aventurer dans

les collines qui bordaient les Bosquets de la Serpe. À peine avaient-ils dévié sur les sentiers qu'ils furent arrêtés par un autre groupe composé d'une douzaine de cavaliers brandissant l'étendard de la Légion de la Serpe. La sûreté des frontières avait toujours été une priorité pour leur souverain et garantissait la paix en Galvanie. Il n'y avait donc rien d'étonnant à ce qu'une patrouille interroge une escouade de huit soldats montés et armés. Faelicia parut déroutée. La faute ne revenait pas aux questions qu'ils lui adressèrent, mais plutôt à l'insubordination dont fit preuve Simon le Lointain en leur montrant le sceau seigneurial qui figurait sur la missive qu'ils avaient tous reçue pour exiger le droit de passage. Les patrouilleurs passèrent leur chemin malgré tout et la troupe put poursuivre sa route dans les bosquets jusqu'aux premières lueurs du soir.

Conseillés par Lothaire, ils bivouaquèrent sur un petit monticule surplombant les futaies de peupliers. Les Bosquets de la Serpe avaient été autrefois une luxuriante forêt qui s'étendait loin dans les collines de Galvanie. Seule demeurait la taille imposante de quelques antiques chênes pour rappeler que cet endroit était autrefois un sanctuaire pour les natifs. Chacun contribua à l'effort en déchargeant l'unique charrette dont ils s'étaient munis pour le voyage ou en allant collecter des brindilles et débiter du bois. Pendant que Faelicia coordonnait l'établissement du camp, Iroh s'écarta de la troupe pour mesurer l'affluence dans les parages et ne pas être pris au dépourvu s'ils devaient faire la rencontre de quelques intrus tapis dans l'ombre. Cette mesure de précaution lui permit de repérer les traces de passage d'un groupe de personnes lourdement armées. Il fit la découverte d'un chiffon traversé par un rameau. C'était un morceau déchiré d'une bannière inconnue. Il ne pouvait donc pas s'agir des soldats qu'ils avaient croisés plus tôt. Il remonta la piste jusqu'à ce que la tombée de la nuit l'oblige à rebrousser chemin.

À son retour, le camp avait été monté et un feu s'attisait en son centre. La canopée était si dense et si haute que nul ne pouvait espérer apercevoir les étoiles. La commandante donnait ses dernières directives. Elle avait, une fois de plus, écouté l'avis de Lothaire qui lui avait suggéré que les tours de garde soient effectués en paires. Elle avait alors jumelé Liam et Blaise, Jill et Avine, Iroh et Lothaire, puis s'était réservé Simon pour partenaire. Iroh attendit qu'elle ait terminé pour lui confier ce qu'il avait trouvé non loin du camp et lui montrer la pièce de tissu. La bannière ne lui évoquait rien non plus, mais elle jugea plus judicieux de révéler cette information au reste de l'escouade. C'est Avine qui, d'une voix nonchalante, reconnut les couleurs de la milice havroise.

- Ils sont bien loin de chez eux. Ils doivent être à la recherche de quelqu'un. Un fugitif peut-être. La ville préfère généralement donner des amendes ou des pénalités lorsque la loi est enfreinte, mais il y a certaines infractions qu'il ne vaut mieux pas commettre...
- À en juger par la fraîcheur de la piste, ils sont passés près de notre butte quelques heures avant notre arrivée. Ils devraient se trouver encore dans les environs. Seuls des imprudents s'aventureraient dans ces bosquets en pleine nuit, ajouta Iroh.
- Des pillards... Peut-être agitent-ils cette bannière pour se travestir en soldats... suggéra Blaise qui avait toujours autant de mal à masquer son angoisse et son inexpérience.

À l'exception de Blaise, la nouvelle ne parut pas inquiéter outre mesure les membres du groupe.

- Qu'ils viennent par ici pour voir. Nous leur montrerons comment nous recevons les soldats étrangers en Galvanie, s'écria Jill avec assurance.
- C'est moi qui décide si un combat doit être engagé et, à moins qu'ils ne montrent des signes évidents d'hostilité, j'interdis à quiconque de dégainer son arme. De toute manière, ils ne sont pas après nous et je ne vois aucune raison pour eux de se risquer à nous confronter, déclara la commandante d'un ton sans équivoque et à l'adresse de tous.

Lothaire opina de la tête et se proposa pour commencer la veille. Faelicia refusa poliment en lui disant qu'elle et Simon prendraient le premier quart. Iroh et lui s'occuperaient plutôt du dernier quart. Ceux qui n'étaient pas de garde gagnèrent leur couchette. Seule la tente d'Iroh demeurait éclairée et, grâce aux ombres, indiquait qu'il était en train de lire. Faelicia profita de leur solitude auprès du feu pour revenir sur l'indocilité de son second. Simon tenta de justifier son geste devant les patrouilleurs Ambrois en prétextant qu'il valait mieux, en territoire allié, présenter le sceau du seigneur plutôt que de risquer de se faire poser des questions gênantes. Tout en conservant un timbre avenant, elle réprova l'excuse en affirmant qu'elle ne tolérerait pas ce genre d'initiative spontanée à l'avenir. Diplomate, elle disait valoriser les opinions de la troupe, mais que si d'autres idées lui venaient à l'esprit, il fallait l'en aviser avant comme l'avait fait Lothaire jusqu'ici. L'homme ne chercha plus à argumenter avec la commandante et parut même sincère lorsqu'il courba l'échine devant elle.

Liam et Blaise avaient été désignés pour le troisième quart de veille. Jusqu'ici, rien de spécial n'avait été signalé et la nuit ne laissait émerger de sa noirceur opaque que le bruissement des feuilles agitées par le vent. Pour passer le temps, Liam questionnait son compagnon sur les traditions et les croyances des natifs. Pour un Ambrois, Liam en savait beaucoup plus à propos de celles-ci que Blaise ne s'y attendait. Leur conversation coupa court quand des cris terribles retentirent dans les ténèbres. Les oiseaux nocturnes s'envolèrent en troupeau en émettant des hullements stridents. Les bois semblaient s'éveiller d'un cauchemar et les deux jeunes hommes se levèrent d'un bond pour alerter leurs compagnons. Tandis que le reste de l'escouade s'extirpait du sommeil, une incandescence apparut au loin. Dans l'épaisse fumée qui s'en dégageait, elle n'était qu'un halo orangé d'où provenait le vacarme d'un combat.

Faelicia fut prompte à réagir et commanda le branlebas à ses compagnons qui se rallièrent à elle. Iroh eut du mal à comprendre ce qui se passait. Ses yeux fatigués indiquaient que ses lectures l'avaient gardé éveillé. Il était si assommé par la privation de sommeil que ce n'est qu'à partir du moment où il quitta sa tente qu'il put entendre pour la première fois les vociférations. Il fut mandé de suivre la commandante qui, la lance au poing, s'appêtait à partir en compagnie d'Avine et de Lothaire. Bien qu'il ne fût pas le plus compétent des guerriers, Faelicia avait besoin des renseignements qu'il avait obtenus lors de son tour de reconnaissance. Elle délégua la protection du camp à Simon et à Jill qui avaient vécu semblables situations et qui sauraient quoi faire en cas d'embuscade. Il ne faisait aucun doute que la troupe qui avait passé près de leur position subissait ou infligeait une attaque. Avant de les suivre dans le noir, Iroh équipa son marteau et son pistolet. Ils furent bientôt réduits à quatre points ardents titubant en direction des cris et des lamentations. Guidés seulement par la source de lumière qui brasillait en contrebas.

Plongés dans l'obscurité, les quatre aventuriers avançaient d'un pas hésitant. Les pentes raides et des ruisseaux rendaient le terrain difficile à parcourir. Il leur arrivait de perdre leur objectif de vue pendant de longues minutes. Alors, ils cheminaient en écoutant les hurlements. Iroh se serait égaré si Faelicia ne s'était pas aperçue qu'il s'éloignait petit à petit du groupe. Plus ils se rapprochaient des colonnes de fumée, plus le tumulte de l'escarmouche qui s'y livrait se réduisait à des râles d'agonie. Après une demi-heure de marche, ils débouchèrent enfin dans le campement. Un lourd silence y régnait à présent. Les tentes et les abris avaient été la proie des flammes et n'étaient plus qu'une ruine fumante.

- Nous arrivons trop tard, constata Lothaire.

Une douzaine d'hommes avaient été massacrés de la manière la plus horrible. Du sang coulait de l'une des branches d'un orme solitaire sur lequel était étendu un homme dont le visage avait été arraché. Sous lui, une bannière baignait dans une mare rouge. L'un d'eux était affalé près d'un brasier mourant. Quelque chose lui avait arraché le bras droit et l'avait balancé sur les restes d'une monture. Un autre était pris de convulsions. Il tenait entre ses mains ses boyaux qui pendaient mollement au sol. Partout gisaient les corps mutilés des miliciens d'Havrebleu qui se faisaient avaler progressivement par les ténèbres.

- Ce carnage ne peut être que l'œuvre d'un monstre, souffla Iroh.
- Un animal sauvage aurait pris au moins un morceau avant de partir, approuva le capitaine retraité.

Un homme était adossé sur un arbre dont l'écorce avait été tailladée par de longues griffes. Il avait perdu connaissance, mais il respirait encore faiblement. Des dents s'étaient enfoncées au travers de sa brigandine cloutée et de sa chemise de mailles pour entrer dans son flanc. Faelicia lui releva la tête et remarqua avec effroi que son œil gauche avait été lésé, comme le reste de son profil. Elle fit jaillir de ses paumes un éclat radieux qui les rendit diaphanes. Elle appliqua ses mains contre le torse du blessé et il fut enveloppé de ce même faisceau lumineux. Les marques des crocs se résorbèrent jusqu'à n'être pas plus gros qu'une pique de moustique.

- C'est prodigieux ! s'exclama Avine sur ses talons.
- Merci du compliment, mais tu exagères... compte tenu que tous les autres sont morts, répliqua amèrement la commandante.

Iroh et Lothaire sondaient les alentours. Ils suspectaient que le monstre pouvait y rôder encore, attendant un moment propice pour frapper à nouveau. Leurs torches étaient d'un moindre secours; elle ne leur permettait de voir qu'à quelques pas devant eux. Rien ne perturba le calme inquiétant qui s'était installé dans la futaie, puis ils se résignèrent à lui tourner le dos pour rejoindre Faelicia qui leur avait demandé de repartir vers leur camp. Lothaire porta le milicien inconscient sur ses épaules et ils se mirent en route. D'où ils étaient et contre toute attente, les quatre compagnons voyaient leur position initiale.

- S'ils avaient eu l'intention de nous attaquer, il aurait été facile pour eux de nous encercler, spécula Faelicia comme si elle s'adressait à elle-même.

Quelque part derrière eux, le bruit sec d'une branche fendue leur fit faire volte-face. Une tête monstrueuse sortit de l'ombre des pins. Sa gueule béante révélait une puissante mâchoire munie d'une vingtaine de dents acérées. Une longue langue dégoulinante de sang se déroula lorsque la créature émit, du fond de sa gorge, un battement de cœur en guise de rugissement. Sur sa longue tête concave reluisaient deux yeux livides et aveugles. Un regard maléfique dont la folie meurtrière était accentuée par des iris en spirales baignant dans des orbes injectés de sang. Elle adoptait une posture élancée, se tenant sur ses deux pattes arrière. Sa position évoquait vaguement celle d'une hermine. De cette manière, elle devait mesurer près de deux mètres de haut. À l'avant, elle était munie de deux bras décharnés, mais nerveux, au bout desquels se trouvaient deux mains griffues possédant chacune quatre doigts. Des armes si affinées qu'il était difficile de distinguer où commençait le doigt et où finissait la griffe. Le reste de son corps était couvert de poils drus d'un blanc d'ivoire qui laissait deviner une musculature impressionnante. Illuminée par les braises, ils virent qu'une profonde cicatrice lui courrait du front jusqu'au museau.

Ils n'eurent pas le temps d'esquisser un mouvement que la bête avait déjà bondi sur Iroh, le projetant au sol. Immobilisé, il tenta de se déprendre, mais elle enfonça davantage ses griffes dans le torse de l'ingénieur. Son regard féroce semblait éprouver un grand plaisir à le torturer. Elle ouvrit démesurément sa gueule infernale, puis les battements de cœur s'accéléchèrent. Avina dégaina en panique l'estramaçon qu'elle portait en bandoulière. Elle tenta de lui asséner un coup sur la tête, mais sa peau était si épaisse que la créature ne broncha pas sous l'impact. Lothaire, toujours encombré par le blessé qu'il portait, se mit à l'écart pour le déposer en lieu sûr. De son côté, Faelicia passa à l'offensive.

Elle avait empoigné sa lance et d'un bond se hissa dans les airs avant d'atterrir sur le dos de la créature. La force phénoménale du choc combinée à la précision du coup d'estoc fit s'enfoncer sa lance dans la chair. La bête émit un glapissement qui étouffa le son de battement de cœur. Il était si strident que tous eurent le réflexe de plaquer leurs mains sur leurs oreilles, mais le cri ne paraissait pas venir de ce monde. Avina laissa tomber son estramaçon et fut prise d'une telle terreur qu'elle chancela loin du monstre. Seule Faelicia opposait encore une résistance. Elle était descendue de son dos pour tourner autour de lui en faisant des pas chassés, afin d'imposer son rythme. Du

sang giclait de la blessure du monstre et ruisselait en un liquide poisseux qui entachait sa toison blanche. Iroh saisit cette opportunité pour prendre son marteau et tenter de se défaire, une fois de plus, de l'étreinte mortelle qui menaçait de le lacérer. Il avait presque réussi à atteindre le manche, mais au dernier moment, la bête se décala pour ne pas perdre de vue son adversaire, l'entraînant avec elle quelques centimètres plus loin. Les battements de cœur reprirent de plus belle, en dépit de la douleur que la créature semblait éprouver. Faelicia comprit que la créature se savait condamnée et qu'elle entraînerait Iroh dans la mort. Le monstre allait, d'une seule morsure, décapiter son compagnon. Elle ne perdit pas une seconde et chargea sur l'ennemi. D'un coup qui aurait fait pâlir de jalousie les plus grands joueurs du Nouveau Monde, sa lance transperça la tête blanche de part en part. La mâchoire se referma tout de même sur la lance en un ultime réflexe de défense succédé par de violents gargouillis. Le regard dément de la bête rencontra celui de Faelicia avant qu'elle ne se décide à donner le coup de grâce en lui sectionnant la joue. Sa gueule pendait, détachée du reste de son crâne, dans une effusion noire d'immondices. Elle s'écrasa de tout son poids sur l'ingénieur.

- Bonsoir, chuchota une voix effacée dans la nuit.

Un homme marchait dans leur direction. Grand et mince, il portait à son ceinturon de cuir bouilli un sabre rangé dans un boudrier de bonne facture. Il n'avait pour armure qu'une spalière à l'épaule gauche et des brassards bardés de laiton. Le reste de son accoutrement l'aurait fait volontiers passer pour un gitan. Des chausses de chanvre brun, une chemise bouffante de lin blanc et des bottes si éculées qu'il donnait l'impression de se dandiner à chaque pas. Le tout rafistolé de pièces de tissus colorés et disparates. Néanmoins, il n'était pas dépourvu de charme. Il avait les traits fins, le nez droit et un menton saillant sur lequel poussait une barbiche. Ses cheveux bruns, peignés vers l'arrière, étaient, comme le reste de sa barbe, négligés d'une manière qui paraissait presque intentionnelle. Ses prunelles gris-bleu étaient inexpressives quand il s'arrêta devant les quatre aventuriers circonspects. Il poursuivit :

- Madame, votre adresse au combat est saisissante.
- Vous êtes des leurs? demanda la commandante en reprenant son souffle.

- Eux? fit-il en levant les yeux sur l'horrible spectacle. Bien sûr que non. Vous m'avez seulement pris de court. Je n'avais pas imaginé que d'autres mercenaires seraient sur les traces de ce monstre.
- Avant ce soir, nous ne savions pas qu'une telle bête se trouvait dans la région. D'ailleurs, qu'est-ce que...
- Alors vous ne verrez aucun inconvénient à me laisser prendre sa tête, coupa l'homme en dégainant un couteau qu'il dissimulait dans son dos. Je n'en aurai que pour un instant.

Il souriait.

- Pas si vite. Je veux savoir qui vous êtes, et ce que cette horrible bête fait ici.
- Vous êtes du genre inquisitrice vous.

Faelicia avança d'un pas, secondée par Lothaire qui dégaina son épée courte. Avina releva Iroh, mal en point, et s'écarta. Le sourire de l'homme s'effaça aussi rapidement qu'il était apparu. Il fixa la commandante pendant un moment. La tension grimpa jusqu'à ce qu'il se décide à rengainer son couteau.

- Je m'appelle Lévi de Cartagne. Si vous voulez tout savoir, les origines de cette créature sont inconnues. Elle ne figure dans aucun almanach et sa présence n'a jamais été recensée dans la région. La théorie la plus probable est qu'elle proviendrait des terres sauvages au Sud.
- La Forêt des Constelles? ajouta Iroh.
- Oui. Dès lors, elle se serait frayé un chemin en tuant des villageois le long du chenal d'Ascension jusqu'à Havrebleu et ses faubourgs. D'où la présence de ces courageux miliciens qui ont trouvé la mort cette nuit si loin de chez eux. Ce que ces pauvres bougres ignoraient, c'est que sa tête a été mise à prix. Alors, comme eux, j'ai remonté sa piste jusqu'ici dans l'espoir qu'ils la ralentiraient.

Il fit une pause et eut un air pincé qui manifestait son agacement. Il pencha la tête de côté pour amplifier l'arrogance de son ton.

- Ça vous va? Votre curiosité est-elle satisfaite?

Faelicia acquiesça et lui fit signe d'approcher. De la main droite, il sectionna la nuque du monstre avec son couteau, et de la main gauche il tira sur la tête à l'aide d'un gros crochet de fer qu'il y

avait planté. La scène ne parut pas dégoûter le groupe qui observait, suspicieux, Levi de Cartagne s'affairer.

- Qui est le commanditaire? l'interrogea Avina avec un masque de candeur.
- Quelqu'un qui tient à rester discret, répondit-il sèchement. En tout cas, vous ne l'avez pas raté.

L'homme brandit la tête. La mâchoire ballotait dans les airs. Il ajouta, pour lui-même :

- Espérons que tout reste en place pendant mon retour.
- À combien s'élève cette prime? renchérit Avina.

Levi de Cartagne se leva en essuyant avec sa manche les gouttes de sueur qui perlaient sur son front. Il poussa un long soupir.

- 10 deniers.
- C'est moi qui ai triomphé de la bête. Je crois qu'une compensation s'impose, lança la commandante. Si vous voulez sa tête, il faudra payer pour.

Son regard et celui de Faelicia se rencontrèrent de nouveau, mais cette fois-ci l'homme mit la main sur la garde de son sabre. Le chasseur de prime semblait mesurer ses chances d'échapper à ceux qui tentaient de le détrousser. Les quatre aventuriers lui firent comprendre dans quelle fâcheuse position il se trouvait. Il soutint toujours leurs regards pesants tout en portant sa main à sa bourse.

- Est-ce que la moitié de la somme promise vous suffira?
- Ça me paraît raisonnable, répondit-elle.
- J'aimerais bien savoir à qui j'ai l'honneur de la donner, insista le chasseur de prime en tendant la bourse vers la commandante.
- Quelqu'un qui tient à rester discrète.

La coutume voulait que les miliciens ne patrouillent jamais dans le même secteur plus de deux fois de suite. Ceci exigeait une logistique complexe qui avait toujours fait la renommée des cadres supérieurs de la milice. Cette norme avait été instaurée dès la fondation de la ville pour éviter que les gardiens de la paix ne s'accoutument à la présence de certaines canailles. Ainsi, les pots-de-vin étaient plus difficiles à donner et la corruption plus facile à déjouer. L'acuité du jugement des

miliciens ne s'érodait donc jamais dans la routine et ils finissaient par se familiariser avec la ville dans son ensemble. Une coutume que le commandeur Piernal continuait d'honorer après plus de trente ans de service au sein de la milice. Grâce à elle, il avait exploré tous les quartiers. Il avait arpenté toutes les avenues jusqu'aux plus étroites ruelles et reconnaissait la moindre échoppe et ses tenanciers. Les plus aguerris savaient naviguer, de jour comme de nuit, sur les flots méandres du fleuve Ascension et ses chenaux. Il s'estimait chanceux et fier de connaître aussi parfaitement la ville dans laquelle il avait vu le jour. On disait qu'il existait des citoyens de Rougemuraille qui naissaient, vivaient et mouraient sans jamais avoir vu de quoi avait l'air l'extérieur de leur petit monde; ou comme ils l'appelaient là-bas « leur district ». Cette pensée ajoutait foi à la pitoyable réputation de la grande cité et de sa sécurité.

Dans sa jeunesse, il l'avait surtout respectée par devoir et pour ne pas décevoir son père qui, comme lui, servait dans la milice. À l'époque, Havrebleu n'était pas ce que l'on qualifiait de ville, mais servait de comptoir d'échange avec les natifs. La Grande Libération n'avait pas encore eu lieu et l'Empire instaura ce poste de traite et de ravitaillement à l'embouchure d'un delta. Puis l'Empire les abandonna, comme tout le reste du Nouveau Monde. Durant les années de tribulation que fut l'Occupation, le comptoir avait conservé sa neutralité et maintenait de bonnes relations avec des chefs autochtones avec qui il continuait de commercer. Le paternel avait insisté pour que son fils marche dans ses pas, car il croyait fermement que ce serait l'intégrité de sa milice et la rigueur de sa loi qui feraient d'Havrebleu une ville. Que ce serait grâce à sa droiture que le chétif comptoir se changerait en havre de paix et d'abondance. La milice était, au même titre que les princes marchands, une part importante de ce qui faisait l'âme d'Havrebleu.

Beaucoup pensaient comme le père de Piernal et ils eurent raison en fin de compte. La preuve se trouvait là sous ses yeux alors qu'il marchait dans les rues : ces chemins de terre battue qui devinrent des routes et ces chaumières de pêcheurs qui s'élargirent en hangars où s'entreposaient des cargaisons venues de partout. En trente années, l'or et la paix avaient permis de bâtir de riches demeures pour les marchands et quantité d'auberges pour les voyageurs. Des murs solides et des avant-postes avaient poussé tout autour. Sa ville connaissait une telle floraison qu'il pouvait contempler, chaque année, de nouvelles enseignes dans le dédale des allées de plus en plus denses.

Il passa au travers de la place des ambassades. L'agitation sur la vaste cour pavée était de plus en plus palpable. Trois bâtiments de plusieurs étages jetaient de l'ombre sur la place bondée. On avait

intégré dans chacune de leurs architectures un élément qui la rattachait à son pays d'origine. Des tuiles de coloris ocre et jaunâtre couvraient le toit de l'ambassade Ambroise, tandis que la façade en brique de l'ambassade tolérienne avait une teinte rosée. L'ambassade de Haut-Foyer avait quant à elle conservé l'austérité des constructions impériales. Les glorieux récits de la création du tunnel et de la colonisation étaient racontés au-dessus de chaque saillie sur des frontons de pierre sculptés. Ce bâtiment avait été entièrement construit en pierre de taille provenant des carrières des Monts australs. Une structure pérenne qui résisterait au changement. D'un stoïcisme dont les ingénieurs Rougeois et Ambrois voulaient à ce point s'éloigner qu'ils étaient allés jusqu'à adopter des chambranles de bois variés et décorés de motifs fantasques.

Carrosses et coursiers circulaient en trombe à destination des trois cités. Ils transportaient avec eux des notables et des messagers. Depuis un quelque temps, certains d'entre eux entraient dans les consulats avec des mines graves pour délivrer leurs missives et repartir aussitôt avec des montures fraîches. Piernal regardait avec dédain tout l'espace et les concessions qui furent accordés aux trois cités, mais le contraire aurait compromis l'impartialité havroise et aurait aliéné ses rapports commerciaux. Ses sens d'enquêteur lui susurraient que se livrait une guerre de l'ombre derrière les portes de ces palaces. Le fait qu'elles ne s'ouvraient que très rarement aux résidents de la ville accentuait ses appréhensions. Pour les grands seigneurs insulaires, Havrebleu n'était qu'un champ de bataille supplémentaire où ils pouvaient disposer de leurs pions et affaiblir leurs adversaires. Le pire restait encore à venir pour le commandeur qui pressentait que lorsque la vraie guerre éclaterait, sa ville serait entraînée dans de pernicieuses luttes de pouvoir. Alors, la milice serait la seule ligne de défense contre la ruine qu'apporteraient les armées de ces mêmes grands seigneurs qui rompaient aujourd'hui le pain avec les princes marchands. L'ordre était un compromis fragile dans ce monde de querelleurs, et les miliciens ne sauraient tenir longtemps contre des légions entraînées.

Ses songes l'accablèrent. La douce nostalgie qui avait jusqu'ici porté le commandeur s'était estompée. *La place des ambassades est l'emblème de notre manque d'envergure. La première borne à avoir été franchie sur la route de notre perte*, songea-t-il avec amertume. Piernal fit demi-tour et alla en direction de son quartier général qui se situait dans le port. Sur le chemin, l'un de ses miliciens le héla.

- Monsieur ! cria-t-il à bout de souffle.

Piernal s'immobilisa pour qu'il puisse le rattraper. L'homme semblait à sa recherche depuis longtemps. Le soleil déclinait à l'horizon, conférant un calme presque lugubre aux divers étals des marchés publics. Les premiers poils d'une moustache poussaient en dessous d'un gros nez tombant. Une recrue qui avait récolté de piteux résultats à l'entraînement, mais qui avait bon cœur et que Piernal avait jugée du type loyal. Il l'avait assigné dans un secteur tranquille, en attendant d'envisager un poste qui siérait mieux à ses talents.

- Que se passe-t-il, Eloi? demanda le commandeur.
- C'est Edmond, Commandeur. Il est revenu. Il s'est présenté à votre domicile plus tôt dans la journée.
- Je leur avais pourtant dit que je me contenterais d'un rapport écrit à leur retour. Son unité, où est-elle?
- Perdue, Commandeur. Ils ont tous été tués. Seul votre fils a survécu. Il est blessé, mais sa vie n'est plus menacée. Grâce à vos hôtes.
- Mes hôtes?

Piernal avait gardé les bienfaiteurs à dîner, afin de discuter de la dette d'honneur de son fils. Ils disaient être des mercenaires Ambrois en quête d'un contrat à Haut-Foyer et espéraient bénéficier de son aide. Cela lui parut curieux, mais ce ne fut pas cette requête insolite qui le rendit vraiment perplexe. Deux d'entre eux posaient beaucoup de questions à propos des problèmes entre Havrebleu et Haut-Foyer. Une curiosité qu'il entrevoyait, au début, comme une manière indirecte de se renseigner sur la solde qu'ils pourraient espérer toucher, mais qui prenait une tournure inattendue. Ils l'interrogèrent à propos des princes marchands et de l'étendue de leur influence ainsi que sur la manière dont les Loyalistes recevaient les étrangers. Des mercenaires désireux d'acquiescer un contrat à Haut-Foyer, mais qui n'y avaient jamais mis les pieds. Ils cachaient quelque chose, alors Piernal les encourageait en répondant honnêtement à leurs questions, afin de déceler leur motif réel. Ils abordèrent des sujets scabreux tels que l'absence de régulateurs dans la ville et les tensions avec le Sanctum Sepulcrum. Au gré de la conversation, il en apprit beaucoup sur eux. Il examinait leurs tics de langage, leurs expressions faciales et la réception de certains commentaires visant à évaluer leurs allégeances.

Par sa forte présence et la dureté de son regard, il avait déduit que la grande rouquine en armure était leur chef. Elle était fière et sa forte présence la rendait charismatique. Tout aussi flagrant était son patriotisme. À un point tel qu'il ne serait pas surpris s'il découvrait qu'elle servait actuellement dans les forces armées d'Ambrefief. Le reste de sa bande semblait respecter son autorité et lui laissait le droit de réplique systématiquement. Le commandeur n'eut pas le temps de les lire tous avec autant d'attention. Il constata tout de même comment ses compagnons se rangeaient derrière elle, comme le faisaient ses propres miliciens avec lui. En revanche, quelques-uns échappaient à cette dynamique. Il avait présumé qu'une moitié de la compagnie de mercenaires était des paysans recrutés pour garnir leurs rangs. Parmi ces derniers se trouvait un homme qui l'intrigua. À première vue, sa carrure et la puissance de ses bras indiquaient qu'il était fait pour labourer les sols et marteler le fer. Cependant, lorsqu'il parlait, c'était tout autre chose. Il posait ses questions de manière réfléchie et avec curiosité. Il paraissait vraiment vouloir comprendre les enjeux de la ville. Une intelligence qui rendait son imposante stature extravagante. Piernal l'interrogea sur le mystérieux pantin de métal qu'ils transportaient dans leur charrette. L'homme expliqua que le pantin était l'une de ses fabrications. Un objet qu'il qualifia lui-même d'œuvre d'art. Il ne fut pas explicite sur le type de métier qu'il exerçait avant d'être mercenaire, mais Piernal devinait qu'il avait des bases en métallurgie et en ingénierie pour réussir un tel ouvrage. Piernal promit de leur venir en aide en arrangeant un entretien avec un prince marchand de bonne réputation. Il argua que les princes marchands étaient très sollicités et que, par son entremise, ils éviteraient des jours, peut-être des semaines, d'attente. En échange, ils conviendraient que la dette serait payée. Ils acceptèrent ces termes et quittèrent sa demeure après que tous furent repus.

La soirée s'écoula rapidement après leur départ. Piernal supervisa les domestiques pendant qu'ils rangeaient, puis gagna sa chambre. Allongé sur son lit, il se repassait le déroulement de la soirée en quête d'une réminiscence négligée par son attention. Le commandeur voulait percer à jour ce voile de mystère qui les drapait. Enfin, il se dirigea dans la pièce voisine et s'assit à son bureau. Il rédigea une missive à l'intention de ses subalternes où il ordonna de garder un œil sur eux. La lettre mentionnait où ils logeaient et quelques caractéristiques physiques pour les prendre en filature. Une information qu'il avait obtenue en voulant connaître le moyen de les contacter lorsqu'il aurait joint le prince marchand. Il reposa sa plume dans l'encrier; or une chose l'agaçait encore. Durant le repas, les mercenaires s'enquirent d'un homme dont il n'avait pas entendu parler depuis un bout de temps. Un nom qui provoquait un léger frisson quand il replongeait dans sa mémoire. Ils avaient

fait la rencontre de Levi de Cartagne dans les bosquets et se demandaient si le commandeur le connaissait. Piernal ne put cacher l'effet de surprise qui était apparu sur son visage. Il leur avoua que Levi avait été arrêté pour recel et cambriolage il y a quelques années. Un jeune homme sorti de nulle part qui semait le désordre dans la ville. Lui et les délinquants qu'il fréquentait avaient tenu en échec ses meilleurs miliciens, jusqu'à ce qu'il intervienne personnellement. Son investigation avait conclu que celui qui se faisait appeler Levi de Cartagne était le chef des opérations. Son enquête s'était concentrée dès lors sur Levi et il avait fini par lui mettre la main au collet lors d'une embuscade. Il lui avait fait écoper d'un an de prison, pour le recel, et lui avait fait payer une amende qui s'élevait à tous les biens qu'il avait dérobés. Durant sa conversation avec les mercenaires, il tut le chapitre sur la prison. Avec le recul, il estimait aujourd'hui qu'il s'agissait d'un châtement sévère, mais il croyait naguère que c'était la meilleure leçon qu'il pouvait lui donner. Lui montrer où ses actions le mèneraient s'il persistait à vivre en hors-la-loi. Il le visita tout de même chaque semaine lors de ses rondes, car Levi n'avait ni famille ni véritables amis. Il apprit à le connaître, d'une certaine manière. Une forte tête qui pouvait se montrer impitoyable et plutôt rusée. Le jeune homme tenta de s'évader trois fois. À la troisième, il y parvint. Piernal n'avait plus entendu son nom pendant près de six ans. Jusqu'à ce soir.

- De quelle prime pouvait-il parler? Pourquoi pourchasser un tel monstre? pensait-il à voix haute.

Cela ne collait pas avec le souvenir qu'il avait de lui. Il le savait téméraire, mais de là à s'attaquer seul à une bête aussi sanguinaire; pour des prunes, de surcroît. *Que pouvait-il bien être arrivé à ce garçon?* songea-t-il. Il se perdit longuement en des hypothèses qui établiraient une corrélation entre le gamin qui s'était évadé et le chasseur de prime. Une solution à cette énigme acheva de lui glacer le sang. Il existait une chose qui aurait pu permettre à quelqu'un de survivre seul dans un monde aussi hostile. Une chose qui transformait les gens et qui pouvait les pousser sur les chemins les plus tortueux. *Une incarnite. Se pourrait-il qu'il soit devenu un... régulateur? Si c'était le cas; que Kainor nous préserve.*

L'aurore faisait poindre ses premiers rayons et Piernal, commandeur havrois, quitta son domicile sans avoir trouvé le sommeil. Il marchait malgré tout du même pas décidé que la veille, avec, entre ses mains, des rouleaux de parchemin cachetés.

Landefas de Saure

Des fleurs de cerisier et d'aconits remplissaient le panier en osier posé près de l'antiquaire. L'après-midi s'annonçait humide et la chaleur commençait à l'accabler. Landefas de Saure se reposait dans l'herbe grasse d'une clairière au pied d'un cerisier majestueux. Le foisonnement des pétales blancs embaumait l'air. Il dégustait des baies sauvages avec la même insouciance qu'un enfant. La tête basculée vers l'arrière, il contemplait le houppier de ses grands yeux bruns. Ce cerisier avait atteint des proportions impressionnantes. L'antiquaire estimait qu'il devait être âgé d'au moins 500 ans alors que d'autres le disaient immortel. Ses racines étaient si imposantes qu'elles le condamnaient à la solitude : aucun autre arbre ne pousserait à ses côtés. L'homme se remémorait ce pourquoi il avait jadis choisi de s'établir dans un tel lieu. Dans sa tribu, il avait entendu de naïves histoires sur l'arbre fruitier. Dans l'une d'elles, on l'avait affublé d'un nom qui se traduisait dans la langue des colons par « La promesse blanche ».

Les enfants accrochaient à ses branches des pendentifs afin de protéger l'arbre qui accordait un souhait à ceux qui lui extirpaient un pétale. L'histoire raconte que le vœu serait exaucé si le blanc du pétale s'empourprait au lieu de se dessécher. Ils avaient été nombreux à le croire à l'époque, car le lacis dans l'arbre composait une musique étrange par grand vent. Les bruits de percussions et de cliquetis des charmes de protection qui s'entrechoquaient faisaient une symphonie apaisante. Aujourd'hui, seulement cinq pendentifs ballaient aux branches. Plus de la moitié étaient de la confection de l'antiquaire; les autres de celle d'Isolde. Tous les deux persistaient à garder cette tradition et cette candeur vivantes. La musique avait cessé de jouer depuis longtemps, mais l'homme espérait tout de même que d'autres se souviendraient de l'histoire. Il espérait que si quelqu'un venait à passer dans cette contrée, il prendrait le temps d'orner d'une simple breloque ces branches si dénudées.

Sa flânerie prenait un détour plus nostalgique qu'il ne le voulait, alors Landefas de Saure se leva pour se ressaisir. Son roncin broutait avec allégresse un peu plus loin. Il bourra sa pipe et l'alluma d'un coup de silex. Il inhala la fumée crayeuse et s'en alla d'un pas guilleret vers sa monture. Il avait attendu les aventuriers au lieu de rendez-vous, mais ils n'étaient pas venus. *Peut-être que quelque chose les a retenus, songea-t-il. Nulle inquiétude. Je repasserai demain et je ne manquerai pas, alors, de les trouver campés à l'ombre du cerisier.*

Landefas profitait de cette escale pour collecter des herbes locales qui lui manquaient pour préparer certaines décoctions. Il passa près de son ancienne demeure, afin de savoir si la petite Isolde avait besoin de quelque chose dans les bois. L'antiquaire déposa son panier en osier près de la table et en prit un nouveau. Isolde lui demanda de vérifier les trappes sur son chemin. Elle mettrait la viande au fumoir pour le repas du lendemain. Cette technique n'améliorerait guère la saveur de ses plats, mais il ne pouvait lui en tenir rigueur. Depuis qu'il la connaissait, elle ne s'était jamais lamentée et faisait preuve d'une ardeur exemplaire dans ses tâches. En tant que vendeur itinérant, Landefas se déplaçait souvent et, parfois, ses voyages l'entraînaient loin. Il avait offert à Isolde de garder la chaumière, à condition qu'elle s'en occupe et qu'il puisse continuer à s'en servir comme gîte lorsqu'il était de passage à Havrebleu. Elle avait pris la responsabilité du lieu au sérieux et avait été très attentive lorsqu'il lui transmit les bases de l'autosuffisance. Il lui enseigna comment raccommoquer les tissus et se servir de quelques outils. Il lui avait aussi montré les meilleures cachettes si des indésirables venaient à se présenter, et comment se défendre. Il regrettait un petit peu de n'avoir consacré plus de temps à l'éducation de la cuisine.

Quand il la regardait, il voyait une jeune fille habitée d'une grande sagesse pour son âge. Il se souvenait comment, par cette même porte qu'il franchissait à l'instant, elle était entrée dans sa vie. Elle n'était qu'une enfant affamée et égarée. Il l'avait recueillie et avait tenté de retrouver ses parents, mais en vain. *Les années filent si vite*, se surprit-il à penser. *La voilà presque une femme, elle parle déjà comme telle*. Cette dernière pensée l'amusait. Parfois, dans leurs échanges, il n'était plus certain de qui était l'adulte et qui était l'enfant. La candeur d'Isolde transparaissait cependant dans son caractère. Par exemple, dans sa manière véhémement de répondre à la critique. *Plus ils sont vaillants, plus ils sont chatouilleux*, se souvint-il. *Elle fera une femme résiliente et opiniâtre. Nul besoin de m'inquiéter pour elle*.

Il revint quelques heures plus tard. Son panier ne contenait que quelques feuilles de vigne et des petits champignons noir et blanc. Il n'avait pas eu de chance dans sa cueillette, alors il avait préféré méditer près de l'un de ces monolithes de pierre érigés par les Tans. On retrouvait quantité de « témoins » sur l'île, il avait jadis construit sa cabane près de deux d'entre eux. Ils dégageaient une indicible énergie que Landefas considérait, à bien des égards, comme sacrée et de laquelle il puisait une source d'équilibre avec l'univers. Isolde le blâmerait pour son étourderie, car il n'avait pas vérifié les pièges. La venue prochaine des porteurs d'incarnite le rendait fébrile, mais distrait. En

approchant de la hutte, il entendait l'agitation des poules dans leur enclos. Il ralentit son allure quand il l'aperçut. Une jeune femme aux longs cheveux blonds armée d'un arc gardait la porte. Il s'arrêta net et fut soulagé de constater que sa présence n'avait pas encore été remarquée par la factionnaire. Puis, une explosion retentit depuis l'intérieur des murs en rondins. La femme en armure entra en trombe. Landefas se remit en marche. *C'est eux. Ils ont réussi à me trouver.*

- En voilà des manières, dit-il en passant la porte.

Ils étaient quatre, en comptant la blonde qui bandait son arc sur lui. L'un d'eux avait activé le sortilège de l'une de ses runes par inadvertance et cela le fit rigoler. La table avait été renversée par la déflagration et la tablette sur laquelle était posée la rune avait volé en éclats, éparpillant des éclisses de bois sur le sol. Un couteau de cuisine avait été jeté par terre. Assurément, la jouvencelle les avait accueillis avec l'hospitalité d'un chat sauvage. L'un d'eux, assez jeune et visiblement issu du milieu populaire, avait eu une réaction appropriée en l'immobilisant. Isolde avait dû se débattre féroce, car elle affichait une mine résignée par l'épuisement.

- Je crois que nos invités apprécieraient une bonne tasse de thé, fit l'antiquaire à l'attention d'Isolde d'un ton invitant.

Le jeune homme à la chevelure d'ébène la relâcha. Renfrognée, elle posa la bouilloire sur l'âtre tandis que l'antiquaire fit connaissance avec les membres de la bande. Quatre autres de leurs compagnons les rejoignirent peu de temps après. La troupe était au complet. Alors, il les invita à sortir, question de repartir la conversation du bon pied.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, Landefas insista pour montrer aux trois immortels ce qu'était un « témoin ». D'abord, il voulait identifier lesquels d'entre eux étaient des porteurs d'incarnite. Ensuite, il pourrait mesurer l'étendue de leurs liens avec les puissances métaphysiques de ce monde. Iroh lui apprit qu'il avait déjà, plus tôt dans la journée, eu l'occasion d'en voir un. Par la description qu'il en fit, l'antiquaire sut exactement lequel. Il fut ravi d'entendre que Liam avait tenté, par lui-même, d'entrer en contact avec le monolithe. Son expérience avait suscité de la circonspection, puisqu'il ne possédait pas toutes les clefs pour comprendre ce qu'il signifiait. L'antiquaire saisit l'opportunité et leur proposa de renouveler l'expérience sous sa tutelle.

- Que voyez-vous? s'enquit-il en fixant la pierre oviforme.

- Des gravures, répondit d'abord Iroh. Elles sont dans une langue qui m'est inconnue.
- Un halo de lumière rosâtre, renchérit Faelicia.

Le jeune homme qui avait retenu Isolde resta muet. L'antiquaire avait l'intuition que Liam s'appliquait à voir au-delà du visible. Il était sur la bonne voie et se rapprochait du but de l'exercice.

- Ces gravures sont dans la langue des Tans. Une langue codifiée par une pléthore de symboles que seul ceux chargés d'un mandat divin parviennent à voir. Pour les mortels et les ignorants, il ne s'agit là que d'un gros roc planté dans le sol.
- Vous n'êtes pas un porteur? s'étonna Iroh.
- Hélas non. Je ne suis qu'un antiquaire initié aux arts occultes. Je peux toutefois vous traduire la signification de certains symboles si vous voulez les transcrire.

L'ingénieur procéda au calque des inscriptions. Landefas, au cours de sa lecture, ne parvint qu'à en déchiffrer quatre parmi la trentaine qui figurait sur le bout de parchemin. En plus d'être un dialecte réservé à l'usage des immortels, les « témoins » attestaient, à la façon d'un jalon, un chapitre important de la vie des héros. Étant donné la nature très personnelle des événements qu'ils relataient, les monolithes exprimaient tous des souvenirs distinctifs avec des intentions qui changeaient le sens de chaque idéogramme. Pour les décoder, Landefas devait analyser la racine étymologique des signes.

- Et alors? demanda Liam.
- Ce que je peux vous dire, c'est qu'il s'agit d'un lieu où un Tan a vécu un grand malheur. Une perte déchirante, sûrement liée à la mort d'un être cher. C'est en ce lieu qu'il a finalement accepté le trépas. Accepté qu'il ou elle continuerait de vivre sans jamais revoir cette personne.

Il tourna son regard vers les trois porteurs d'incarnite. L'inaltérable candeur présente sur son visage s'était évanouie. Ses yeux brillaient d'une lueur qui vacillait entre la déférence et l'obsession.

- Peut-être arrivez-vous à la ressentir? poursuivit-il. Faelicia disait voir un halo coloré. Peut-être s'agit-il là de la couleur de son incarnite? Une réminiscence de son âme avec laquelle vous pouvez communiquer.

Ils agréèrent à la suggestion de l'antiquaire et entrèrent en contact avec la pierre chacun à sa façon. Liam la toucha directement. Il posa sa main dans un geste rempli d'humilité. Puis, il l'enlaça

comme s'il voulait consoler un ami. Iroh semblait concentrer son attention sur l'écoute d'un son ou d'une voix. Ses paupières étaient closes, alors qu'un froncement de sourcils crispait ses traits. Faelicia émit une lueur opaline qui prit la forme d'une décharge d'énergie vitale. Celle-ci rebondit sur le rocher. Elle fut renvoyée contre sa destinatrice et la jeta par terre. Landefas s'approcha de Faelicia pour lui venir en aide, mais la commandante se releva presque aussitôt. Sans blessure apparente, elle avait tout de même un air décontenancé. L'antiquaire résista à l'envie de leur demander quelles révélations ils avaient eues. Il ne voulait pas gâcher la sérénité du moment.

- J'ai quelque chose à vous remettre.

Sa toge marron était ample et comportait plusieurs poches secrètes. De l'une d'elles, il sortit trois statuettes représentant des animaux. Chacune avait été sculptée dans un matériau distinct et révélait un haut niveau de détails malgré sa taille miniature. Il les tendit une à une à la façon d'une offrande. Un renard de fer en position assise pour Iroh, un aigle de pierre toutes ailes déployées pour Faelicia et un loup hurlant en bois pour Liam. La satisfaction se lisait sur le visage de l'antiquaire alors que les aventuriers manipulaient les objets avec précaution. *C'est vrai que la dernière fois qu'ils ont touché l'un de mes talismans, il leur a explosé à la figure*, pensa-t-il en esquissant un sourire amusé.

- Merci à vous, lâcha Faelicia quelque peu désarçonnée par le présent.
- Tout le plaisir est pour moi, mais je me suis contenté de vous rendre votre dû.
- Notre dû? fit Iroh dubitatif.
- Oui. Mon rapport avec les forces surnaturel est certes limité par rapport au vôtre, mais il existe différentes façons pour un mortel d'ouvrir les portes de son esprit, à condition de respecter le bon dosage bien sûr.

Ses interlocuteurs fixèrent la pipe que l'antiquaire avait avec lui en permanence. Étant doté du sens de l'autodérision, il éclata de rire cette fois.

- Ceci, fit-il en désignant l'objet qu'il porta ensuite à sa bouche, peut aider, bien que ce soit insuffisant pour entrevoir des lieux inconnus ou converser avec des gens dont j'ignore l'identité. Des visions aux frontières du rêve. C'est dans l'une d'elles que j'ai fait votre rencontre. Vous aviez alors ces figurines en votre possession et me les avez montrées. Exactement comme je viens de le faire à l'instant. Instinctivement, j'ai compris qu'elles vous sortiraient du pétrin à un moment ou à un autre de votre périple. Vous vous doutez

bien qu'elles ne sont pas de simples babioles. Elles ont des propriétés magiques qui m'ont été dictées par vous-mêmes. Depuis, je me suis employé à réaliser ces présages en imitant, avec la plus grande minutie, chaque forme et chaque détail. Je ne puis exprimer la joie que cela me procure d'enfin vous les remettre.

Il les laissa assimiler ces troublantes informations en silence. *Ils doivent me croire fou, songea-t-il. Il faut les comprendre. Ambrefief n'a pas pour habitude d'initier ses citoyens aux arcanes des rites anciens. De leur enseigner la place de l'humain dans le cosmos et le lien qui le rattache à toutes choses par la causalité.*

- De quel genre de magie parle-t-on? interrogea Iroh.
- Ma foi! J'aurais cru que vous seriez capables de les déterminer par vous-mêmes. Veuillez m'excuser, je vais les expliquer. Le loup confère à celui qui le porte une protection qui perdure pendant un jour et une nuit. L'aigle permet de se téléporter à un endroit décidé au hasard chaque fois que son porteur est attaqué, lui aussi pour une durée d'un jour et une nuit. Le renard permet de matérialiser un automate de fer qui obéira aux commandes de son maître pendant quelques heures.
- Impressionnant, le complimenta Iroh.
- Merci! J'ai l'intime conviction que nos échanges à venir vous profiteront autant qu'à moi. Cela va sans dire que j'ai beaucoup mieux à vous offrir que ces simples statuettes.
- J'ai remarqué les nombreux échantillons de plantes dans votre demeure. J'ai moi-même des connaissances en herboristerie que j'aimerais approfondir, confia Faelicia.
- Avec joie! Je serais heureux de vous instruire si vous consentez à m'aider.
- Ça dépend, rétorqua la commandante. Nous aiderez-vous à entrer à Haut-Foyer?
- Oh! Votre mission? Mon appui vous est d'ores et déjà acquis, madame.

Leur étonnement ne fut pas difficile à percevoir. *S'attendaient-ils à ce que je leur réclame quelque chose? J'ai pourtant déjà été rétribué pour mon implication... Apparemment, ils ne sont pas au courant de l'accord que j'ai passé avec Sagremor; ce fieffé cachottier.* L'antiquaire tenta de répondre à la question qui brûlait leurs lèvres : *pourquoi nous aidez-vous?*

- Observateurs comme vous l'êtes, vous avez sûrement remarqué que mon travail consiste à concevoir des produits et objets que beaucoup de notables qualifient d'illicites, voire de

dangereux. Votre seigneur, dans sa grande sagesse, a interdit la vente de plusieurs d'entre eux, en plus de me refuser le droit de circuler en Galvanie.

Leurs traits parurent se détendre à l'annonce de cette confession, mais ils ne baissèrent pas leur garde pour autant. Il n'avait pas encore acquis leur confiance et se devait de les convaincre.

- Mon souhait le plus cher est de me rendre utile auprès de ceux qui ont été choisis. Comme je vous l'ai dit, j'avais déjà connaissance de votre existence bien avant que vous vous mettiez en route pour Havrebleu; or, il aurait été suspect de ma part de ne réclamer aucun prix à votre souverain.
- Que voulez-vous en réalité? l'adjura Liam à la surprise générale.

Le jeune homme contrastait avec ses deux compagnons. Il parlait peu et dégageait un calme imperturbable. L'antiquaire avait perçu sa curiosité effervescente sous la surface de ses yeux marron et placides. Néanmoins, il avait sous-estimé sa faculté de jugement et sa sagacité. *Me serais-je trompé dans l'interprétation de ma vision? Ne serait-ce pas plutôt lui le renard et Iroh le loup? Peut-être les ai-je confondus? Non. Non, je ne me suis pas trompé. Je sais ce que j'ai vu. Il n'y a pas de doute.* Une bourrasque balaya les longs cheveux bruns de Landefas. Il prit un moment avant de replacer la mèche de cheveux qui lui était tombée sur le front.

- J'ai commis une erreur que je ne saurais réparer sans votre aide, avoua l'antiquaire.
- Pourquoi avoir tenté de nous le cacher? poursuivit Liam.
- Je ne puis rien exiger de vous. Cela serait contraire à votre mandat divin. Les hommes ne doivent pas tenter d'influencer la volonté des immortels. Ne pas réfréner leurs destinées à des fins égoïstes.
- Parlez-nous de cette erreur. Que s'est-il passé? reprit Faelicia.
- On m'a dérobé un objet. Quelque chose qui n'a rien à voir avec ceux que je viens de vous donner. L'objet dont il est question est d'une très grande puissance, bien supérieure à ce que je ne saurai jamais faire. Un artefact. Mon art me permet d'enfermer un sort dans un objet. Quand le sort est libéré, il consume son réceptacle. L'artefact, lui, ne perd jamais de sa force et son potentiel est infini. De l'énergie divine parfaitement concentrée.
- De quel genre d'artefact s'agit-il? s'enquit Iroh. Comment vous l'a-t-on volé?
- « Le visage du spectre », c'est ainsi que je l'ai surnommé. Je l'avais enterré en lieu sûr, très loin d'ici. C'était il y a longtemps. Mais récemment, j'ai dû repasser à cet endroit pour y

ramasser des ingrédients rares. J'ai découvert que la cache avait été dévalisée. Je suppose que quelqu'un a eu connaissance du lieu et s'est débrouillé pour s'y rendre, afin de me dérober le masque.

- C'est plausible. J'aurais besoin de détails sur son fonctionnement et ses propriétés, dit l'ingénieur.
- Et pourquoi l'avoir laissé en pleine nature? fit observer Fae.
- Je ne saurais vous expliquer son origine ou l'étendue de ses pouvoirs. Les artefacts sont ésotériques et uniques. Certains pensent même qu'ils sont dotés d'une âme; ce qui expliquerait leur imprévisibilité. Dans tous les cas, celui qui le porte détient la capacité de rappeler l'âme d'un mort dans notre monde. Ceci fait, le mort devient esclave. Il connaît son identité et conserve les souvenirs qu'il avait de son vivant. Il peut même parler si son maître l'exige. Néanmoins, il y a un envers malsain à ce genre de miracle. Quand il est réanimé, il est condamné à errer entre la vie et la mort tant que son maître maintient le sort qui lie son âme à son corps; à la façon d'un marionnettiste. Une sorcellerie impie qui rend l'individu apathique, vide, transi d'un tourment duquel même la mort ne peut plus le libérer. Incapable de toute volonté et n'existant que pour satisfaire celle d'un autre.

Landefas ne s'était pas rendu compte que des larmes coulaient sur ses joues et que sa voix se faisait chevrotante. Sa gorge s'était nouée et l'empêchait de s'exprimer clairement. Alors, il glissa la main dans sa toge et s'empara d'une petite bouteille en grès. Un liquide capiteux ruisselait dans sa barbe drue et dégouttait sur la courtepointe chamarrée qu'il portait en écharpe. *Ils vont comprendre. Tu peux leur dire*, chuchotait une voix. Il marqua une pause, prit une seconde gorgée d'eau-de-vie, puis vit que les aventuriers l'écoutaient attentivement.

- Sachez que d'arracher un mort à son repos est lourd de conséquences. Bien que le corps du défunt soit à nouveau habité; le lien naturel qui unissait le corps et l'esprit a été à tout jamais brisé. La brutalité du choc est telle que la chair persiste à se décomposer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un squelette. Le nécromant laisse une empreinte dans l'esprit des mortels. Une empreinte qui hante celui qui se souvient du jour où il a été marqué par elle. Si on ne l'en libère pas, la mélancolie achève de traîner le mort-vivant dans l'abysse de la folie. Maintenant que vous savez pourquoi j'ai voulu me tenir aussi loin que possible de cette

abomination, j'ai besoin de savoir si vous m'aidez à le retrouver. Je crains que le masque dissimule un propriétaire malveillant.

Il était évident, par la précision de ses renseignements, qu'il avait porté le masque. Cependant, personne n'osa le questionner sur ses motifs. Son remords était si douloureux que cela le disculpait d'en avoir usé à des fins néfastes.

- Auriez-vous une idée de l'identité du voleur? demanda Iroh.
- Non. Aucune.
- On doit se souvenir que la priorité reste la mission qui nous a été confiée, s'empressa de rappeler la commandante. Nous avons fait un serment à Sagremor et la réussite de cette mission en va de la confiance qu'il nous accorde. Je ne puis agir en renégat pour vous, mais votre doléance n'est pas vaine et je ne compte pas attendre sans rien faire en sachant que quelqu'un se balade avec ce masque. Moi, j'ai besoin de savoir si nous pouvons compter sur votre aide pour atteindre Haut-Foyer.
- Absolument, répondit l'antiquaire.

Ils furent de retour à la chaumière. Landefas leur confia tous les détails sur le plan qu'il avait échafaudé pour franchir la muraille sans être remarqué. Ils iraient tous, le lendemain, à Havrebleu pour récupérer la péniche de commerce que Landefas avait laissée en cale sèche. Ensuite, ils vogueraient jusqu'à la « Porte de l'Amphore », le seul avant-poste frontalier accessible par l'eau. Ils se feraient passer pour des mercenaires engagés pour protéger la marchandise de l'antiquaire. Une fois passée la douane, Landefas ferait l'intermédiaire entre eux et le dénommé Wiglaf, un marchand exportateur de miel très fortuné et influent à Haut-Foyer qui possédait plusieurs hectares de terre à Aubelumière. Ce même bourg où vivait une importante communauté de natifs, entassée dans des bidonvilles. Le maître apiculteur offrirait le gîte et la discrétion aux aventuriers pendant le reste de leur mission. La bande manifesta des doutes quant à cette dernière partie, mais Landefas leur assura que Wiglaf privilégierait le mandat divin au profit. Qu'il était bien conscient des enjeux et qu'il respecterait les rites anciens. Les aventuriers acceptèrent ces termes et accordèrent leur confiance à l'antiquaire. Le trajet leur prendrait environ deux journées. Passer par les rivières les exposait, mais ce trajet serait beaucoup plus rapide que s'ils empruntaient les routes.

Ils purent faire mieux connaissance et se restaurer jusqu'au soir. Isolde leur préparait une bouillie de légumes. Elle cuisait les aliments dans le désordre : les fèves n'auraient aucun goût, tandis qu'ils croqueraient des morceaux de patate encore crus. Plusieurs membres s'éclipsèrent dehors pour établir le camp et piger dans leurs rations. Fae assigna des tours de garde. Elle estima que des pirates pourraient être en maraude. La région était humide et les incitait à allumer un feu. C'est à ce moment, quand le groupe se dispersait autour de la hutte, que Liam voulut s'entretenir en privé avec l'antiquaire. Le jeune homme pouvait, à sa manière, être intimidant. Quelque chose dans sa physionomie glaçait le sang sans être nécessairement une menace. Landefas l'invita à marcher. Ce jeune homme pourrait l'aider à récupérer les prises des pièges qu'il avait oublié d'inspecter plus tôt. Liam se montra avenant. D'abord, leurs échanges concernaient la culture native. Il évoqua son mentor qui l'avait instruit des voies ancestrales. Landefas devina qu'il s'agissait d'un vieil homme qui prenait de plus en plus des airs de gourou aux yeux de l'antiquaire, car sa grande piété s'entourait malgré tout de nombreux mystères. Liam prônait la non-violence et s'interdisait de porter une arme. Son corps était la seule arme dont il avait besoin et elle n'infligeait jamais de coup léthal. Ensuite, Landefas lui fit le récit de quelques-unes de ses expéditions et de ses découvertes.

- Le pétale de rose que vous gardez, est-ce l'une de ces trouvailles? osa demander Liam.
- Tout à fait. Bandes de petits fouineurs, plaisanta-t-il.
- D'où vient-elle?
- De la forêt des Constelles, autrefois la plus vaste forêt de tout l'archipel. Un curieux objet. Je l'ai trouvé près d'un « témoin » qui me procura une sensation similaire à celui que nous avons visité aujourd'hui.
- Le deuil, compléta le jeune homme avec détachement.
- Oui le deuil, mais aussi l'ataraxie qui vient ensuite. Les insulaires ont un goût si prononcé pour le tragique. N'en déplaise, je ne suis pas encore parvenu à comprendre ne serait-ce que sa composition. En apparence du métal, mais je ne connais aucun minéral qui possède une telle couleur et une telle résistance. J'ai essayé de le faire fondre une fois. Sans succès. Je l'ai utilisé ensuite comme sujet à des expériences, mais j'ai fini par me désintéresser de son mystère. Il semblerait qu'il intéresse quelqu'un d'autre à présent.
- J'ai le souvenir de l'avoir déjà vu. Pas seulement le pétale, mais la rose tout entière.
- Tu la veux?
- Si vous n'en faites rien, j'aimerais bien la garder.

- Avec joie. Si tu découvres quelque chose, il faudra m'en faire part, le pria l'antiquaire sur un ton enjôleur. J'ai toujours une curiosité à satisfaire.
- Ça va de soi, fit le jeune homme.
- Tu sais Liam, il y a une personne que j'aimerais beaucoup que tu rencontres. Tu auras peu de chance de la croiser sur ta route vers Haut-Foyer, mais si, dans l'avenir, tu venais à te retrouver dans les terres sauvages des Constelles : trouve Tan-Jida.
- Vous connaissez un Tan?

Il semble que j'ai retenu son attention. Peut-être que son mentor lui en a déjà parlé? se dit l'antiquaire. *Voyons où cela nous mène.*

- UNE Tan pour être exact. Elle saurait mieux répondre que moi à tes interrogations à propos de la voie des Tans. Je l'ai rencontrée après l'occupation. Une période que vous avez nommée commodément « La libération ». On m'avait banni du clan et je cherchais asile. Tan-Jida me trouva peu de temps après que j'eusse appris la mort de mes deux garçons. Elle rassemblait des...
- Vos fils, comment sont-ils morts? dévia Liam.

Cette dernière question embarrassa Landefas. Il espérait que le malaise serait assez palpable pour que le jeune homme la retire ou, du moins, qu'il décide de changer de sujet. Liam n'en fit rien. Il était impassible et fixait ses yeux sur l'antiquaire. Une émanation aux arômes corsés s'échappait du foyer de la pipe lorsqu'il fumait. Landefas la tendit à son interlocuteur qui, après un moment d'hésitation, la pinça entre ses lèvres. Lorsqu'il en aspira le contenu, la fumée activa une quinte de toux.

- Mon clan était resté se battre contre les colons qui les assiégeaient. Ils ont été tués sur les remparts de Haut-Foyer, pris entre les forces de Sagremor et celles des rebelles commandées par Rowena.
- Je suis désolé, souffla Liam en lui redonnant le calumet.
- Tu n'es pas du genre loquace, mais tu es sincère, dit l'antiquaire. Merci. Comme je le disais, la tranquillité de l'âme attend celui qui complète son deuil. Je regrette seulement que cela prenne autant de temps à l'acquérir. C'est chose facile de pardonner son ennemi, c'en est une autre de se pardonner soi-même.

- Est-ce pour cela que vous voulez que nous retrouvions le masque? demanda naïvement Liam.

Landefas comprenait que le piège venait de se refermer sur lui. *Fin renard*, pensa-t-il. Le jeune homme savait écouter et cibler le moment propice pour amener la conversation là où il souhaitait qu'elle aille. De réponse en réponse et toujours avec ce même ton innocent, il avait resserré organiquement le sujet jusqu'à ce qu'il puisse obtenir l'information qu'il recherchait. *Il nous a bien cernés. Moi et ma grande gueule...* Landefas resta silencieux, tentant de préserver, en vain, une apparence digne.

- Est-ce pour cela que vous avez décidé de vous en servir? insista Liam.
- Voilà la vraie question, se résigna l'antiquaire. Je vais te répondre, puisque tu es si perspicace. Oui, c'est la perte de mes enfants qui me conduisit sur les traces de l'artéfact. Oui c'est elle aussi qui, malgré les risques, me poussa à m'en servir. À profaner la sépulture de mon fils aîné. Je l'aurais fait pour son frère s'il en avait eu une. Quand ses yeux s'ouvrirent à nouveau, j'eus l'exaltation d'avoir vaincu la mort. Nous étions à nouveau réunis. Je pouvais retrouver ma vie d'avant et lui en offrir une nouvelle. Seulement, ma joie, comme mes espoirs, fut éphémère.

L'homme exhala une goulée de fumée, puis se rinça le gosier avec une nouvelle rasade du breuvage alcoolisé. Il en offrit à Liam, mais ce dernier refusa poliment cette fois-ci.

- Avant de me jeter la pierre, je te prie de me croire quand je te dis que je n'avais alors aucune idée des propriétés de l'artéfact. J'ai appris à mes dépens toutes les horreurs que je vous ai racontées plus tôt. J'ai tenté de m'en séparer. D'empêcher que d'autres s'en servent. J'ai été sot de croire qu'il suffisait de le cacher pour l'empêcher de ressurgir.
- Pourquoi ne pas l'avoir simplement détruit?
- Impossible de détruire une telle chose avec des moyens aussi rudimentaires que le feu ou le fer. Nous parlons d'un artéfact. Une création dans laquelle a été insufflé le pouvoir d'un dieu. Pas la peine de me demander comment s'y prendre; je l'ignore sinon ce serait déjà chose faite.
- Rien n'indique non plus que nous y arriverons.
- Vous vous sous-estimez, mon ami. Grâce à vos incarnites, vous êtes faits du même alliage que le masque. Vous aussi pouvez tordre la réalité et accomplir l'impossible. C'est pourquoi

vous devez m'aider. Vous seuls avez une chance de débarrasser le monde des désastres qu'il cause.

- Avant tout, il faudra arracher le masque des mains de son nouveau propriétaire.
- Exact. Là aussi vos pierres de pouvoir vous permettront de rivaliser avec celui ou celle qui le détient.

Les précautions prises par Faelicia furent justifiées lorsque, tard dans la nuit, des brigands encerclèrent la demeure d'Isolde. Lothaire et Iroh montaient la garde. Dès que la volée de flèches ennemies fut décochée, Lothaire fit sonner son cor. L'une des flèches avait atteint Iroh à l'épaule, mais, grâce à sa qualité de porteur d'incarnite, elle ne lui infligea guère plus qu'une égratignure. Les membres du groupe étaient tapis et dispersés en demi-cercle dans l'ombre du boisé qui ourlait la chaumière. La pénombre du feu les rendait aisés à cibler, alors Lothaire jeta un seau d'eau sur les flammes. Pendant que les camarades s'armaient, le pantin de fer quitta la charrette et fila en direction des bandits. Lothaire s'aperçut qu'il était manipulé par Iroh et que celui-ci s'en servait comme leurre pour attirer l'attention des archers. Les projectiles se fichèrent dans le pantin qui s'éloignait du camp à grandes enjambées maladroitement. Cette diversion permit au reste du groupe de se mettre à couvert sans subir une seconde volée. Les brigands ne tiraient pas tous à une cadence régulière, mais Faelicia crut entendre les ordres d'un chef dans leurs rangs. Elle estima leur nombre à plus d'une quinzaine en comptant les sifflements qui passaient au-dessus de leur tête et les rugissements féroces des assaillants. Plus le pantin s'éloignait dans l'obscurité, plus il était difficile pour Iroh de le diriger sans heurter des obstacles. Au bout d'une centaine de mètres, il percuta un arbre de plein fouet, achevant sa course. Iroh s'écria dans la cohue grandissante :

- Ils n'ont pas l'air pressés de mener la charge!

Les flèches couvraient par dizaines les arbres derrière lesquels le groupe s'abritait. Jill ripostait avec son arc long. Tous la savaient douée d'une remarquable adresse; or, elle ne pouvait repousser toute la troupe adverse à elle seule. Ils étaient inférieurs en nombre et désavantagés par le fait que la majeure partie de la bande était entraînée pour le combat rapproché. Il fallait renverser la vapeur, sans quoi ils se retrouveraient coincés. Leur unique chance résidait dans l'effet de surprise. De fait, il était improbable que leurs rivaux aient une idée de qui ils affrontaient. Ils devaient les prendre pour des paysans ou peut-être des marchands. Conformément à ce qu'ils avaient appris dans

l'armée, ils optaient pour une offensive furtive en restant à distance avant d'engager l'assaut. Cette tactique était efficace contre des combattants novices, car elle misait surtout sur l'intimidation. La plupart finissaient par se rendre pour éviter de verser leur sang. Cette fois-ci, nul membre de la bande ne comptait se déshonorer et jeter les armes devant si piètre adversaire. Ils savaient comment s'y prendre avec de telles brutes.

- Avina ! Simon ! À moi ! commanda Faelicia. Les autres; protégez la hutte.

Avina leva son estramaçon dans les airs en signe d'assentiment. Simon, quant à lui, mit plus de temps à sortir de son bivouac. Quand il en émergea, il était bardé de mailles et de plates. Il rejoignit la commandante en maintenant au-dessus de sa tête un bouclier en fer. Faelicia se jeta alors dans la mêlée avec tant de célérité qu'elle perdit de vue ses deux acolytes. Elle contourna la ligne de tir et prit les pillards à revers. Déroutés par la vitesse avec laquelle s'approchait la commandante, ils n'eurent aucun sursis pour dégainer leurs armes. Au loin, ils purent apercevoir l'éclat fulgurant de la lance de Fae qui transperça l'un des quatre tirailleurs postés à l'extrémité du demi-cercle qu'ils formaient. Cet homme s'écrasa, mort, la main encore sur la poignée de son épée. Les trois autres fondirent sur l'ennemie comme des forcenés. La commandante reçut un coup de hache dans les côtes qui ne parut pas la secouer outre mesure, puisqu'elle para toutes les attaques qui suivirent.

Iroh pressa la détente de son pistolet à poudre en direction des archers. Au lieu de projeter la balle, l'explosion se produisit dans le mécanisme qui brûla la main de l'ingénieur. Il leva ses yeux dépités au ciel, puis changea de stratégie : il empoigna son marteau. Lothaire, déterminé, se préparait à tenir le centre quand ils déferleraient sur le camp. Blaise, manqué de peu par un carreau d'arbalète, avait détalé comme un lapin en direction de la forge pour s'y abriter. Lorsqu'elle encochait l'une de ses flèches, Jill s'armait d'une concentration à toute épreuve. Elle tira avec une telle précision dans les ténèbres que les rugissements se turent. Toujours désarmé, Liam prit place en première ligne avec Lothaire. Il ne parut pas remarquer le projectile qui lui siffla juste à côté de la nuque. Il se tenait droit, mais semblait hésitant. Tous se retournèrent quand il éleva enfin la voix.

- Si vous pensez avoir une victoire facile, vous faites erreur! Nous nous battons jusqu'au dernier! rugit-il à l'endroit des pillards.

Les flèches continuaient de pleuvoir au-dessus de leurs têtes. Les hampes des flèches hérissaient les troncs des arbres comme autant de nouvelles ramures dépourvues de feuillage. Le sol autour en

était jalonné, produisant à chaque impact un bruit sourd qui faisait tressaillir le groupe. À d'autres moments, elles se brisaient dans un fracas macabre tantôt contre les rondins de la cabane de l'antiquaire, tantôt contre des rochers. Liam ne se laissa pas démoraliser pour autant. Sa voix tonnait si fort qu'elle rivalisait avec les bruits de l'affrontement.

- Ces truands ne sont rien de plus que des lâches ! Montrons-leur ce qu'est le courage !

Un sentiment d'unité animait la troupe. Avina et Simon vinrent flanquer Fae qui enchaînait les parades et les contre-attaques. Simon fit ricocher, avec son bouclier, un coup d'estoc qui aurait pu atteindre la commandante à la cuisse, tandis qu'Avina effectuait de grands moulinets avec son estremaçon. Leurs adversaires n'eurent aucune réponse devant pareille synergie. Ils tombèrent l'un après l'autre, brisant, du même coup, leur formation en demi-cercle. Faelicia entendit quelqu'un ordonner l'assaut. La voix provenait du centre, à un peu plus de 200 mètres d'elle. Elle fit un signe d'approbation à ses camarades avant de repartir, au pas de course, pour débusquer leur chef.

- Ils arrivent ! Ils viennent se mesurer à de vrais guerriers !

Les ennemis fonçaient sur eux tels des revenants s'échappant des abysses. Vêtus de haillons dépenaillés, ils étaient armés de haches et de piques. Leur frénésie semblait être leur dernier atout. L'un d'eux faisait une tête de plus que tout le monde. Sa colossale stature qu'il exhibait par son torse nu lui conférait un aspect imposant et fauve. Lothaire se dégagea du frêne sur lequel il était adossé pour leur faire face. Le vieillard n'avait peut-être plus sa fougue d'antan, mais son regard comme sa posture traduisaient l'expérience d'un homme qui avait vécu cent batailles. Cent fois où il avait frôlé la mort sans jamais succomber. Liam s'interposa entre lui et le colosse. Sa bravoure ne rebiffa pas Lothaire qui le laissa affronter le grand homme. Ce dernier, en voyant le jeune pugiliste, eut un rictus narquois. Il laissa choir sa lourde massue de guerre et serra les poings, jugeant ces derniers comme suffisamment contondants pour écrabouiller Liam. Velues et massives, ses mains ressemblaient à des pattes d'ours. De son côté, Iroh se tenait sur ses gardes et compta sept combattants dans le camp adverse, en plus de la dizaine de tirailleurs demeurés embusqués. À huit contre dix-sept, ils étaient en mauvaise posture et il devait intervenir. Il releva son pantin avec ses pouvoirs télékinétiques. Puis, dans un fracas d'os brisés, la course d'un des malandrins s'acheva sur un pantin de métal qui s'était jeté devant lui.

Dans la mêlée, Lothaire et Iroh croisaient le fer avec trois assaillants chacun. Liam esquiva lestement les coups de poing du colosse. Chaque coup semblait contenir assez de force pour assommer un buffle, mais quand il parvint enfin à frapper le jeune homme au torse, ce dernier broncha à peine. En retour, le colosse reçut un coup au menton qui le fit voler dans les airs. La force de Liam était surhumaine. Le champion ennemi retomba au sol quelques mètres plus loin, inconscient. Le jeune pugiliste envoya un sourire arrogant aux combattants encore debout. Durant la lutte, Lothaire fut blessé au genou et à l'épaule. Iroh avait paré toutes les attaques portées contre lui, mais leur surnombre l'empêchait de riposter. Soudain, Avina et Simon arrivèrent en renfort.

Les brigands qui s'étaient engagés au corps-à-corps furent repoussés. Quatre furent tués, deux étaient inconscients et un en déroute. Faelicia, de son côté, avait déferlé comme une rafale de vent sur la seconde ligne de pillards. Ils se dispersèrent après qu'elle eut tranché la jambe de leur chef. Jill en emporta quelques-uns de plus dans la mort avec ses flèches, puis ils disparurent dans les mêmes ténèbres qui les avait recrachés. La commandante ramena l'unijambiste au camp pour le faire prisonnier. Sur le chemin, elle s'aperçut avec stupeur que le Lointain portait quelqu'un sur ses épaules. Lothaire avait été frappé d'un coup de masse à la tête. Une ailette était restée plantée dans son crâne et faisait gicler le sang de la plaie béante. De retour au camp, elle aperçut Liam qui fulminait contre Blaise. Ce dernier n'avait pas bougé de son repli.

- Je vais être très clair avec toi ! Si tu n'entends pas te battre avec nous, tu ferais mieux de partir ! s'exclama Liam en colère. Prends ceci, ça t'aidera.

Défiguré par la honte, le natif prit la dague que lui tendait Liam. L'animosité quitta alors le regard du jeune homme, comme s'il venait de comprendre la crainte qu'il inspirait dorénavant.

- Vous avez fini de vous chamailler ? On a un blessé ici, coupa la commandante.

Landefas assista Fae dans les soins prodigués au vieil homme. Ils appliquèrent un cataplasme à base d'aigremoine des sables sur la plaie, après qu'Iroh ait retiré l'ailette de fer avec son contrôle magnétique. La pâte visqueuse de couleur jaunâtre retenait l'hémorragie lorsqu'elle séchait. Ils avaient couché Lothaire, évanoui, sur le lit de Landefas. « Nous ne partirons pas avant qu'il ait repris connaissance », avait proclamé Faelicia lorsque l'état du vétérinaire fut stable. Elle insista pour veiller sur son comparse pendant que les autres regagnèrent leurs tentes. Au lendemain, l'antiquaire

empaqueta ses marchandises et les affaires d'Isolde. Il avait décidé de l'emmener dans un endroit où elle serait à l'abri des représailles des pillards. « Tu passeras quelque temps à Valenris. Je paierai pour ta chambre si tu me promets d'y rester jusqu'à ce que je passe te prendre », lui avait-il dit. Situé au confluent de la rivière Amphore et du fleuve Ascension, Valenris était un bourg inféodé à Haut-Foyer. Il aurait aimé l'emmener plus loin, mais le bourg était le seul endroit sur leur chemin qui n'était pas étroitement lié au conflit qui ne tarderait pas à survenir. Isolde eut du mal à se résoudre à abandonner la chaumière, mais céda tout de même. Dans sa rancœur, elle tint responsables les aventuriers qui avaient, selon elle, conduit les brigands jusque chez elle. Le groupe passa la matinée à débattre du sort des deux prisonniers. Landefas avait plaidé pour la clémence, mais certains membres préféraient exercer la justice Ambroise. Une justice impitoyable envers les actes de banditisme. Ils exécutèrent le colosse, mais décidèrent d'épargner le chef à qui il manquait une jambe afin qu'il serve d'exemple. Ils le laissèrent sautiller jusqu'à ses congénères qui avaient accosté sur la rive du fleuve. *La ligne peut parfois être mince entre la bonté et la cruauté. Cet homme demeure condamné et la mort est parfois enviable à certaines fins. Si les loups ne le dénichent pas en premier, ce sera probablement son propre équipage qui se chargera de l'achever,* s'admit l'antiquaire.

Lothaire reprit conscience dans la soirée. Landefas fut ébahi de la rapidité avec laquelle il s'était remis sur pied. Certes, le vieil homme était encore très faible; or c'était à son trépas qu'il s'était attendu. Il l'ausculta et constata que, à l'exception de sa fracture au crâne, ses blessures s'étaient complètement refermées. *Fae doit y être pour quelque chose, songea-t-il. Elle doit posséder quelques dons de guérison pour être capable d'un tel miracle.* Pour l'aider à se déplacer, l'antiquaire lui fournit une canne en bois d'olivier qu'il avait un jour accepté en paiement. De toute manière, il leur fallait évacuer les lieux. Ils emportèrent dans leurs sacoches de selle tout ce qui avait de la valeur, car ils ne reviendraient pas de sitôt. Landefas avait dans la sienne une grande variété de narcotiques et de runes desquels il tirerait un bon prix à Haut-Foyer. Il disposa du reste des biens qu'il jugea utiles entre les aventuriers. Un sac de poudre noire pour Iroh et des herbes médicinales pour Faelicia. Liam, quant à lui, se contenta du mystérieux pétale.

La chevauchée jusqu'à Havrebleu fut brève et sans encombre. Ils traversèrent les vastes plaines qui séparaient le Delta d'Ascension et les Bosquets de la Serpe en moins d'un jour, puis atteignirent leur première destination. Ils ne s'attardèrent point dans la ville portuaire, puisqu'ils avaient appris,

entre-temps, que le commandeur Piernal enquêtait sur eux. Ils passèrent le contrôle et purent repartir sur la péniche de Landefas. Ils durent toutefois y laisser leurs chevaux en pension, car l'embarcation n'était pas conçue pour le transport de bêtes. Elle était principalement aménagée pour le stockage et pas du tout pour pourvoir au confort de tant de passagers. Sur le pont se trouvait la cabine du capitaine. Une petite pièce en bois de pin dotée de divers équipements de navigation et d'une table sur laquelle avait moisi une miche de pain. En dessous, la cale était munie de deux hamacs et d'un cellier pratiquement vide. Malgré tous les inconvénients dus à l'exiguïté, la péniche les fit voyager promptement jusqu'à Valenris où ils firent étape. Ils étaient officiellement entrés en territoires loyalistes.

Landefas conseilla aux porteurs d'incarnite de rester sur le bateau pendant qu'Isolde et lui se rendraient à l'auberge. Pour les convaincre, il leur dit que la région pullulait de régulateurs. Un titre conféré aux immortels membres de l'ordre crépusculaire, le bras armé du Sanctum Sepulcrum. Leur serment faisait d'eux des chasseurs de monstres et des agents de la paix; or le principe fondamental de l'ordre crépusculaire était simple :

- Tous ceux qui portent une incarnite sans s'être soumis à l'autorité du Sanctum Sepulcrum représentent une menace pour l'humanité. En plus d'être Ambrois, vous êtes aussi des hérétiques. Il faut impérativement éviter d'attirer l'attention sur nous. On dit aussi que certains régulateurs arrivent à ressentir la présence des autres porteurs.
- Je ne comprends pas. Le Sanctum Sepulcrum existe aussi en Galvanie et pourtant nous n'avons jamais eu ce genre de mise en garde, objecta la commandante.
- La foi impériale est restée intacte dans cette contrée. Devrais-je même dire irréductible. Le Sanctum que vous connaissez est bien différent de celui-ci, fit l'antiquaire en pointant le beffroi.

Les couleurs du basalte présentes dans la maçonnerie indiquaient son appartenance au style impérial. L'architecture octogonale de la tour ainsi que les nombreux pinacles en pointes érigés par des arcs-boutants en faisaient un monument imposant et ostentatoire. Il siégeait là, en plein centre du bourg, dépassant en hauteur tous les autres bâtiments comme un avertissement aux voyageurs malintentionnés. Les quatre façades visibles formaient, au loin, une expression sinistre. Tel un gardien austère, nuls faits et gestes ne semblaient échapper à sa vigilance. Ils entendirent soudain résonner le son funeste d'un carillon.

- Cet endroit respire la bienveillance, ironisa Avina. Et le poisson!
- Pourquoi les cloches sonnent-elles? demanda Iroh.
- Elles annoncent le zénith. Les beffrois ont une utilité en dehors de leur rôle sacerdotal. Le son du carillon organise la vie des Loyalistes, expliqua Landefas. Les rues seront bientôt désertées par les habitants qui rentreront chez eux pour dîner. La foule dans les rues se dissipera, c'est donc le moment idéal pour y aller sans trop se faire remarquer.

L'antiquaire descendit sur le quai et fit passer la jeune femme à sa suite.

- Attendez. Inutile de courir le risque qu'il vous arrive quelque chose. Simon et Avina vous escorteront, commanda Fae.
- Comme vous voulez. En autant que vous trois, rétorqua l'antiquaire à l'adresse des porteurs d'incarnite, demeurez dans la cale.

Les quatre s'éloignèrent sur les chemins sinueux qui menaient à la place principale. La figure croissante du beffroi dardait sur eux le regard froid de la pierre. Ils n'eurent cependant aucun mal à se rendre à L'enclume noire. L'endroit était bondé de pêcheurs et d'ouvriers venus siroter une pinte de bière ou engloutir un bol de ragoût. Landefas s'entretint seul avec l'aubergiste avec qui il négocia le prix du séjour d'Isolde. Ils convinrent d'un montant abordable en échange du travail de la jeune femme. Elle serait assignée aux cuisines où elle récupérerait marmites et chaudrons. La nouvelle déplut à Isolde qui rechigna une fois de plus à l'idée d'être séparée de lui et de sa maison. L'antiquaire la prit à part.

- Ce n'est qu'une mesure temporaire. Tu es intelligente. Tu sais que nous nous apprêtons à faire quelque chose d'extrêmement dangereux. Pour réussir, j'ai besoin de te savoir dans un lieu où il te sera possible de t'enfuir si les Loyalistes venaient à nous tomber dessus. Ici, tu ne cours aucun risque. Ces gens pensent que tu es la fille d'un marchand itinérant et n'auront aucune raison de te soupçonner. Je reviendrai te chercher dans neuf jours, tout au plus. Je suis certain que tu te débrouilleras jusque-là.

Isolde sécha les larmes qui avaient commencé à poindre sur ses joues. Elle enserra l'homme d'une étreinte vigoureuse. Son visage s'était logé contre son épaule et il l'entendit lui souffler à l'oreille :

- Si tu n'es pas revenu dans neuf jours, ce n'est pas la peine de venir me chercher.

Le ton qu'elle avait employé différait de l'humeur acariâtre à laquelle il s'était accoutumé. Il était tranchant et doux comme un poignard affuté. Landefas frissonna, puis elle le relâcha. Elle prit la malle de cuir dans laquelle elle avait rangé le peu qu'elle pouvait conserver et monta à l'étage sans rien dire de plus. L'antiquaire revint au bateau en compagnie des deux acolytes sans avoir été importuné. Attendant sur le pont, la commandante manifestait son empressement à reprendre leur itinéraire.

La péniche parcourut les flots onduleux de la rivière Amphore avec facilité. Sur le fleuve, ils devaient lutter contre le courant à coup de rames. Ils avaient vogué contre le remous des cogues et des galions qui les devançaient. Sur la rivière, ils se faisaient porter par des eaux paisibles. Il suffisait de hisser la voile pour prendre de l'allure. Pendant un jour et une nuit, ils sillonnèrent la province impériale. Quelques heures seulement les séparaient de la Porte de l'Amphore quand ils furent abordés par une galère. Des sentinelles loyalistes sous les ordres d'un certain Sir Alden. Ils comptèrent environ 40 soldats sur le pont du navire. Un géant en armure passa la planche en compagnie de cinq gardes d'élite. Ils procédèrent à une fouille de l'embarcation pendant que le chevalier interrogeait l'équipage. Les membres du groupe simulèrent être des mercenaires, comme ils en avaient convenu avec Landefas. Ceci ne parut pas convaincre Sir Alden qui resta sur ses gardes tout au long de l'inspection. Ses questions s'écartaient de celles auxquelles on pouvait s'attendre d'un contrôle de routine. Elles étaient de plus en plus précises et pleines de suspicion, et quelque chose semblait le démanger sous son armure de plaque puisqu'il portait constamment sa main à son plastron. Liam, au moment où le chevalier refranchit la passerelle, alerta la bande : Sir Alden lèverait le feu sur eux. Inexplicablement, il disait avoir la ferme intuition que le chevalier les avait démasqués. La haine du chevalier et le courroux qui se déverserait bientôt sur eux firent frémir Liam. Comme de fait, les gardes de Sir Alden criblèrent leur péniche de deux traits de balistes et d'arbalètes, tandis que le groupe de Faelicia riposta en incendiant la galère. Afin d'éviter que le feu ne se propage jusqu'à eux, Landefas fit aussitôt battre la péniche en retraite. Trop occupé à contrôler les flammes sur son navire, l'équipage de Sir Alden était contraint de les laisser s'enfuir. L'eau entraîna rapidement par les deux brèches dans la coque. Ainsi alourdie par les flots, la péniche dériva sur la rivière jusqu'à ce qu'elle échoue plus loin sur la rive de l'Amphore. La cargaison était perdue, tout comme l'espoir d'arriver à Aubelumière en prétendus marchands. Ils n'eurent pas le temps de s'apitoyer sur les embûches à venir. L'opération serait compromise si la galère loyaliste les rattrapait et les capturait. Il ne faisait aucun doute que Sir Alden, à son retour, alerterait les

autorités de Haut-Foyer. Une chose qui compliquerait leurs plans, mais, en dépit de ce désastre, les héros possédaient deux avantages sur leurs poursuivants. Ceux-ci ignoraient qui ils étaient véritablement et ce qu'ils venaient faire dans cette contrée. Puis, les héros conservaient, pour l'heure, une avance substantielle sur la galère ennemie. Les aventuriers espéraient seulement parvenir aux frontières de Haut-Foyer avant le géant en armure. Ensemble, ils achevèrent le travail entamé par les balistes en démontant la péniche. Ils abattirent le mât et récupèrent l'équipement encore intact. Enfin, ils laissèrent couler l'épave dans le fond de la rivière qui l'avalait progressivement. Dorénavant à pied, ils s'enfoncèrent à travers le Bois Dolant. Ils firent halte quand le gigantesque rempart apparut à l'horizon. Le clair de lune illuminait le colossal mur de pierre et ses incalculables tours qui s'étaient à perte de vue. Certains prirent un moment pour reconnaître l'ambition démesurée qui avait conduit les Loyalistes à se munir de pareilles défenses. Ils se tenaient cois à la lisière du bois. La sourde appréhension de se frayer un passage à travers les lignes ennemies les maintint dans le silence.

L'Émissaire

L'adversité que l'expédition avait connue jusqu'à présent avait démontré à tous à quel point il était inapte à se défendre. Ses compagnons le voyaient comme un lâche et il les imaginait le traiter de « boulet » à son insu. Pourtant, il ne pouvait leur en vouloir. Il avait tenté de prouver sa valeur après l'intervention de Liam. De leur montrer qu'il méritait sa place auprès de ces héros. Il s'était alors jeté à l'eau lorsqu'ils furent abordés sur l'Amphore. Avec toute la bravoure dont il était capable, il suivit Liam qui s'était lancé à l'assaut du navire. Dans cette condition forcenée où la rage semble mêlée au courage, il espérait au moins que son sacrifice restaurerait son honneur en permettant à l'escouade d'échapper à un destin funeste. Ce n'est pas ce qui se produisit. La retraite fut sonnée avant qu'ils parviennent sur le pont adverse. La galère se faisait bombarder par les talismans incendiaires de Landefas et l'ingéniosité d'Iroh qui avait trouvé une manière de les propulser. En fin de compte, ses efforts n'avaient servi à rien. Piètre nageur, il avait ralenti Liam dans sa course. Ce qui lui valut, une fois de plus, d'être traité en fardeau. Pour couronner le tout, un trait de baliste ennemi fit chanceler la péniche quand ils l'atteignirent. Blaise bascula par-dessus bord et échappa de peu à la noyade. Ils ne prirent pas le temps de condamner son geste. Les regards qu'ils lui décochèrent suffirent à confirmer Blaise dans son impuissance.

Devant l'échec, l'émissaire trouvait refuge dans son esprit; dans sa mémoire. *Je ne me suis jamais vanté d'être un guerrier!* protesta-t-il intérieurement. Les insulaires faisaient souvent le rapprochement entre natifs et ardeurs belliqueuses. Le souvenir de l'Invasion native avait entretenu l'image d'un peuple primitif. Une race sanguinaire et ignare qu'il fallait dompter. Inversement, beaucoup d'anciens natifs s'insurgeaient contre la volonté de domination des insulaires qu'ils considéraient comme barbare et pernicieuse. *Ça a toujours été ainsi. On n'a pas eu besoin des colons pour s'inventer une raison de se haïr entre nous. Les clans avaient déjà, avant leur arrivée, leurs castes privilégiées et des alliances,* pensait Blaise. *À présent, les vieilles querelles sont oubliées et les anciens ennemis visitent les mêmes marchés. Sommes-nous unifiés, une fois encore, contre un ennemi commun ou sommes-nous assagis par des siècles d'hostilités absurdes?* La violence lui avait toujours paru comme une réaction vaine et contre nature. Il se méfiait de l'humanité quand elle laissait libre cours à sa fureur; de la facilité avec laquelle la raison et le dialogue faillaient au profit d'une solution brutale et définitive.

Comment en suis-je arrivé là? Il se rappelait les nobles motifs qui l'avaient encouragé à s'engager comme diplomate. Il nourrissait la conviction qu'il était possible d'en finir avec les discriminations et les guerres. En ce sens, Ambrefief avait inversé la tendance avec ses diverses politiques d'inclusion. Bien que quelques-uns de ses congénères vissent cela comme une hypocrisie consommée, elles avaient le mérite de donner la chance aux natifs de jouer un rôle éminent dans la société. Blaise était l'un d'eux. Nombreux furent les jaloux qui, par leurs viles diffamations, voulurent sa perte. À l'abri derrière ses idéaux, Blaise feignait l'indifférence. Sa résilience attira l'attention du général Léon Lapride qui le complimenta sur sa maturité et son jugement. Blaise se remémora, avec une certaine tendresse, des soirées où ils discutèrent de l'avenir d'un royaume encore infondé. Dans leurs échanges, les deux hommes partageaient de nombreuses valeurs telles que l'équité et la paix; des discussions qui pouvaient s'étirer jusqu'à tard dans la nuit. Il fut, grâce à lui, propulsé au rôle d'émissaire dans l'expédition que le général avait mise sur pied avec l'une de ses capitaines. Il l'avait chargé de plaider la cause d'Ambrefief auprès de natifs prisonniers à Aubelumière. Une mission diplomatique d'envergure de laquelle il voulut se désister par deux fois. Toutefois, il se souvenait qu'il avait été choisi pour prendre part au mandat divin de l'héritier d'Ambrefief. Il s'agissait de son destin, et qui pensait-il être pour espérer y échapper?

Blaise n'était pas dupe. Il avait conscience que leur entreprise avait pour but de créer le conflit avec Haut-Foyer, mais une part de lui chuchotait qu'une telle chose serait enviable. Une bribe de conversation lui revint tout à coup en mémoire. Il lui semblait entendre la voix désincarnée, mais familière, d'un ami de longue date. *Pour qu'un nouveau monde naisse, il nous faut renoncer à l'ancien. Il y en aura toujours qui s'y accrocheront farouchement. Ils ne nous donnent guère le choix*, soufflait la voix. Blaise avait bien conscience que Sagremor projetait d'imposer ses mesures et ses lois sur les autres cités en se couronnant roi. *Une fois que les cités seront unifiées sous la même bannière. Une fois que le royaume de Galvanie sera fondé, il ouvrira ses frontières aux autres nations et les premiers pas d'une réconciliation pourront être entamés. La plaie béante et suppurante de la guerre pourrait enfin se refermer.* Il reconnut enfin la voix qui répondait à chacune de ses appréhensions; c'était celle de Léon Lapride. Comme lors de leur conversation de jadis, il ne sut pas quoi rétorquer aux arguments de Léon. Or, celui-ci avait quitté son pays et déserté l'armée à présent. La défection de Léon avait été un dur coup porté aux certitudes de Blaise, mais il était trop tard pour reculer. Le seigneur d'Ambrefief entendait passer rapidement à l'action et

Blaise en savait trop pour ne pas être impliqué. C'est ainsi qu'il passa la nuit dans la demeure de son souverain. Le lendemain, il entreprit avec les sept autres le long périple jusqu'à Haut-Foyer.

La terrible muraille se dressait maintenant à quelques kilomètres devant eux. La pâleur bleutée de l'aurore éclaircissait le firmament qui passait du noir à l'indigo. Le temps pressait et vu la furtivité que cette épreuve nécessitait, ils décidèrent de ceindre le groupe en deux. Une partie retournerait à Ambrefief pour rapporter le déroulement de la mission au seigneur, tandis que les quatre autres franchiraient le mur. Blaise éprouva un soulagement à l'idée de retourner chez lui. Il se doutait bien de qui Faelicia choisirait pour l'accompagner. Évidemment, la force de Liam et l'intelligence de Iroh lui seraient indispensables. Il prit un moment avant de comprendre que c'était lui qu'ils désignèrent en quatrième. Alors, il fut frappé d'hébétude. *Pourquoi moi?* Ils auraient pu nommer Simon le Lointain, ce combattant aguerrri et fin stratège ou encore Avina la mercenaire qui semblait s'y connaître mieux que personne en infiltration. Ils auraient pu emmener Landefas de Saure, le mystique natif qui avait acquis une grande connaissance de la région ou enfin Jill la tireuse d'élite et, surtout, amie de la commandante. Tous les autres membres de l'escouade lui semblaient être de meilleurs candidats pour braver le danger. La décision des trois immortels était unanime. « Ce ne sont pas d'épées ou de conseils dont nous avons le plus besoin, mais d'un émissaire. Quelqu'un qui saura quoi dire à ceux qui sont détenus », avait conclu la commandante. *C'est de la folie pure. Je ne suis pas prêt,* se disait Blaise en considérant, d'un œil égaré, le rempart qui s'étendait à l'infini.

Les adieux furent brefs. Landefas improvisa un talisman qui permettrait à ceux à l'intérieur de communiquer directement un seul message à ceux à l'extérieur : deux cailloux arborant des symboles identiques. Le premier transporterait la voix de son propriétaire au détenteur du second. L'antiquaire mit à leur disposition ce qu'il avait rescapé de sa péniche : corde, grappin, vivres et vêtements de rechange. Blaise, lui, semblait absent. Avina et Lothaire vinrent tout de même le saluer et lui souhaitèrent bon courage. Cela l'apaisa quelque peu. Lorsqu'ils quittèrent les bois, le jeune homme jeta un dernier regard vers ceux qui étaient restés derrière. *Certains d'entre eux auraient été ravis de prendre ma place,* pensa-t-il. *Je dois me montrer digne de leur confiance. Non sibi sed patriae. Non sibi sed patriae,* se répéta-t-il comme une prière. Drapés dans la noirceur, ils se rapprochèrent de la muraille sans se faire remarquer. Ils firent halte quand ils purent commencer à étudier les défenses. Une vaste portion des arbres qui couvraient jadis la vallée de l'Amphore

avait été rasée pour offrir une vue dégagée aux guetteurs. Plusieurs points scintillants se déplaçaient en paires sur la courtine et deux autres brillaient au sommet de chaque tour de flanquement. Celles-ci étaient armées de canons à poudre ou d'un trébuchet. Le mur devait mesurer près de neuf mètres de haut et semblait assez solide pour résister à une armée. Intimidé, Blaise tremblait de toutes parts. Son souffle devenait haletant, tandis que la panique le gagnait peu à peu. Il n'arrivait plus à réfléchir. Ses trois compagnons ne paraissaient pas aussi inquiets que lui. Ils se consultaient sur la meilleure tactique à employer.

- Peut-être devrions-nous attendre une occasion plus favorable? tenta timidement l'émissaire. Nous pourrions bivouaquer dans les bois et prendre le temps d'établir une stratégie.
- Nous sommes en territoire hostile, la chance n'est clairement pas en notre faveur. Camper ici nous expose au danger. Il faudrait se priver de feu et, même sans cela, des patrouilleurs pourraient nous tomber dessus à tout moment. Je n'ai aucune certitude, mais je crois que nous devons saisir cette opportunité avant que le jour se lève, rétorqua Iroh.
- En effet, le temps presse. Que ce soit demain ou la semaine prochaine, l'obstacle demeurera le même. En revanche, nos observations restent superficielles à cette distance. Il nous faut plus de détails pour garantir notre progression. Quelqu'un doit partir en reconnaissance, ajouta Faelicia.

Les craintes de Blaise furent ignorées, mais l'émissaire dut admettre qu'ils avaient raison : se replier n'aboutirait à rien. Aucun renfort ne viendrait leur prêter main-forte. Personne, en dehors de quelques dignitaires, ne savait où ils se trouvaient, ni ce qu'ils allaient faire. Il persistait à croire qu'il existait une voie plus praticable pour pénétrer dans Haut-Foyer. Ils pourraient déceler une poterne dérobée ou encore chercher une parcelle de muraille moins fortifiée. *Suis-je à ce point naïf ou simplement veule?* se questionna-t-il en sachant la réponse. Quoi qu'il advienne, la muraille se tiendrait encore là. Immobile et indéfectible comme la fatalité qui attend au carrefour. Blaise admirait la détermination de ses camarades, mais il n'avait pas encore vaincu la peur qui lui nouait l'estomac. *Je suis pris au piège. Je ne peux reculer, mais je redoute d'avancer. Et si je reste ici, ils vont m'abandonner et je vivrai à tout jamais dans la honte.* Cette dernière pensée le terrifia plus que n'importe quelle forteresse au monde.

- Je vais y aller, affirma Liam.

Vais-je attendre passivement que d'autres prennent tous les risques à ma place?

Les mains moites de Blaise glissèrent sur la corde et il acheva sa descente par une chute. Dans l'urgence de la situation, il tenta aussitôt de se relever. Une vive douleur à la cheville le fit défaillir. L'émissaire perdit l'équilibre, mais Iroh l'aida à se tenir debout. Blaise étouffa un cri rauque entre ses dents, puis l'ingénieur l'emmena à l'écart où il s'adossa contre les pierres massives des fortifications. L'entorse le faisait souffrir et il était à bout de souffle. Les dernières minutes s'étaient écoulées si vite que Blaise n'était pas convaincu de réellement se trouver de l'autre côté du rempart. Il vérifia que sa torpeur ne camouflait pas d'autres blessures et se sentit béni de n'avoir qu'une entorse au pied. Ce répit lui permit de songer à Liam et Faelicia qui étaient entrés dans une tour de garde. Iroh et lui fixaient avec impatience le portail duquel ils ne manqueraient pas de sortir. L'alarme n'avait pas encore été sonnée; or elle ne tarderait pas à l'être. Blaise pensa aux soldats qu'il avait vus mourir sur le chemin de ronde et aux aboiements des chiens de garde. Après s'être hissé sur la muraille, Blaise, toujours sur les talons de Iroh, s'était empressé de passer d'un créneau à un autre avec le grappin. Ils avaient entendu résonner derrière eux les glapissements des molosses et le choc de l'acier. D'autres sentinelles viendraient bientôt prendre la place de ceux qui n'avaient pas su les retenir. *Le voilà, le prix de la liberté*, se dit-il. Soudain, ils ouïrent les pas de quelqu'un qui descendait des escaliers quatre à quatre. Liam apparut. Les entailles profondes d'une morsure lui marquaient l'avant-bras.

- Où est Faelicia? lâcha Iroh.
- Elle ne devrait pas tarder, répondit le pugiliste en haussant les épaules. Elle éprouve un petit souci.

Le regard de Liam croisa celui de Blaise avant de se porter au ciel. Tous les trois levèrent les yeux et virent la commandante se jeter en bas du parapet. Quelque chose était resté accroché à sa jambe et se brisa dans un bruit sonore lorsqu'elle toucha le sol. Elle atterrit dans une roulade qui projeta plus loin le cadavre du chien qui l'avait attaquée.

- Il faut partir. Est-ce que tout le monde va bien? s'enquit-elle.

Blaise n'osa pas leur signaler qu'il lui serait impossible de courir. Il avait honte de se plaindre. Face à ce que ses compatriotes venaient de subir, sa blessure lui semblait insignifiante.

- Blaise s'est tordu la cheville, précisa Iroh.
- Est-ce que tu peux marcher? voulut savoir la commandante en inspectant sa posture.

- Maladroitement, fit Blaise avec une mine penaude. Et vous, comment allez-vous?
- Je vais bien. Liam et Iroh te porteront le temps qu'on s'éloigne d'ici. Je m'occuperai de toi ensuite.

Blaise avait vu la commandante à l'œuvre. Ses dons curatifs et le sang-froid dont Faelicia faisait preuve lui procuraient un sentiment de sécurité. Elle prit les devants lorsqu'ils se mirent en route. Ils traversèrent l'avant-poste établi en contrebas, contournant les tentes des défenseurs encore assoupis. Un soleil radieux se levait sur la vallée de l'Amphore. Ses rayons découvraient une vaste étendue de terres arables. Au loin se devinait l'éclat chatoyant de la rivière qui sillonnait la campagne loyaliste. Une brise matinale faisait voyager le fumet terreux des champs labourés et l'odeur de cendre des cheminées. Ils marchèrent pendant de longues minutes dans ce pays hostile qui leur parut tout à coup paisible, voire agréable. Ce calme fut interrompu par les retentissements lugubres de cors qui tonnèrent derrière eux. Ils se retournèrent, afin de s'assurer qu'ils n'avaient pas été suivis. Ils aperçurent de gigantesques colonnes de fumée noire qui émanaient des tours. Il ne s'agissait guère d'un incendie, mais d'un prodigieux système d'alarme. Chacune des tours était pourvue d'un grand brasero que les guetteurs embrasaient en cas d'attaque. Les combustibles utilisés créaient ces nuages charbonnés et opaques. Les signaux de fumée se multipliaient sur toute la distance que parcourait cette auguste construction. Comme si tous les autres corps de garde répondaient à l'appel qui venait d'être lancé. Combiné à l'étrange harmonie des trompes de guerre, le mur donnait l'impression de s'enflammer en canon. Il avait beau s'étendre sur des kilomètres, cette réaction en chaîne était une terrifiante preuve d'unité et savamment pensée pour fermer la frontière à grande échelle.

- Ils en ont mis du temps, se gaussa Liam.
- Hâtons-nous. Une armée aura tôt fait de s'assembler pour ratisser la région, prévint la commandante.
- C'est une bonne chose que personne ne nous ait vus, répliqua Iroh.

Une bonne chose en effet, se dit Blaise en revoyant avec frayeur la tête de la sentinelle traversée par la lance de Faelicia. Il repensait aussi au crac qu'avait produit la nuque d'une autre sentinelle lorsqu'elle fut brisée par Liam. Il frissonna. Il se consola en se disant que ce devait être l'effet de la rosée.

- Par où se trouve Aubelumière? demanda Blaise.

- Landefas a conseillé d'aller vers l'est en remontant le chemin laissé par les chars à bœufs. Il a dit qu'au bout de quelques heures de marche, nous devrions apercevoir l'agglomération, rappela Iroh.

Ils poursuivirent à travers les pâturages jusqu'à ce qu'ils arrivent dans un boqueteau où ils purent reprendre des forces. Faelicia en profita pour administrer les soins qu'elle avait promis aux membres de son équipe. Blaise put, à sa grande stupéfaction, se dresser à nouveau sur ses jambes sans peine. Iroh, qui jusque-là avait indiqué la voie à suivre, égara son chemin, mais fut rattrapé par le groupe qui ne manqua pas de le taquiner. Son sens de l'orientation en milieu forestier laissait à désirer. Le soleil avait passé le zénith lorsqu'ils atteignirent leur destination. Ils identifièrent le lieu de résidence du dénommé Wiglaf conformément à la description que l'antiquaire avait fournie. Une villa spacieuse et tape-à-l'œil couverte d'une peinture jaune. Elle ne se situait pas, à proprement dit, dans le bourg. Wiglaf était un propriétaire terrien qui avait fait sa fortune grâce à la culture du miel. Un bas-relief représentant une abeille dominait la façade pour le rappeler.

Au fil du temps, son domaine s'était agrandi et son secteur de production s'était diversifié. Les aventuriers voyaient s'affairer des dizaines de personnes dans les champs. D'immenses cantons bigarrés de jaune, de rouge et d'orange. Ils y cultivaient le maïs, des haricots ainsi qu'une large variété de légumes. Tout cela entassé sur la même parcelle de terre; une technique agricole qui avait été transmise par les natifs aux colons. Blaise, inspiré par le paysage bucolique, se rappela que Haut-Foyer avait conservé l'institution du servage héritée de l'Empire. La récolte était donc le fruit du labeur de serfs attachés aux hectares que possédait le cultivateur. L'émissaire s'attarda sur le comportement des paysans et la tenue des lieux. Il lisait sur leurs visages fatigués le contentement propre à ceux qui apprécient le travail bien fait et qui trouvent, dans leurs efforts, une cause commune à servir. Des habitations avaient été construites pour accueillir les familles. Des enfants jouaient dans les ruisseaux tandis que leurs parents cueillaient des framboises et des baies sauvages. *Ces gens semblent heureux dans leur oasis, pensa Blaise. Dommage que nous apportions la tourmente*, nota-t-il avec dépit. Il n'avait jamais assisté aux ravages de la guerre, mais il savait que la riche propriété n'échapperait pas à la vindicte des deux cités au bord du conflit.

Arrivée sur le porche du maître apiculteur, la petite troupe fut reçue par une porte en chêne qui, malgré l'insistance avec laquelle ils frappaient le heurtoir, restait verrouillée. La demeure avait l'air inhabitée. Ils épièrent l'intérieur et ne virent aucune lumière. Ils supposaient que Wiglaf s'était

absenté. Ils s'apprêtaient à interroger les paysans, quand Faelicia fit volte-face. Quelqu'un qui avait le pas lourd venait dans leur direction. L'homme qui ouvrit la porte était un grand matois moustachu au crâne dégarni. Il portait une toge de couleur pourpre ornée de brocart d'or. Les rides qui creusaient son front et ses joues montraient qu'il avait passé la quarantaine d'années. Néanmoins, il présentait une allure robuste avec un menton large et carré. *Vu l'apparence colorée du bonhomme, ce doit être lui l'ami de confiance de Landefas. Il devait être fort dans sa jeunesse,* songea Blaise. Les yeux incrédules du propriétaire balayaient la scène comme s'il suspectait un piège.

- Wiglaf, je présume, dit Faelicia.
- Vous êtes en avance... et peu nombreux, répondit Wiglaf. Vous devez être Faelicia.
- Effectivement. Peut-on entrer? Nous avons fort à discuter.

Il s'écarta pour leur céder le passage. Il lança un dernier coup d'œil vers l'extérieur et referma la porte. Le son de ses bottes d'un cuir bleuté retentit de nouveau jusqu'à la salle à manger. Le mobilier de la villa était réduit à l'essentiel, ce qui exagérait la profondeur des pièces dans lesquelles ils circulaient. Partout se ressentait ce vide gênant qui précède la ruine.

- Excusez la triste apparence de mon domicile, déclara-t-il avec dérision. Je me prépare à un long voyage.
- Ça se voit, lança Iroh d'un ton perplexe.

Ils prirent place à une table modeste et usée. Faelicia fit part à l'apiculteur des récents événements et lui expliqua les raisons pour lesquelles Landefas n'était plus avec eux. Wiglaf manifesta surtout sa déception de ne pouvoir mettre la main sur sa cargaison. Ses hôtes en devinaient la nature illicite. Enfin, il répondit aux questions des Ambrois concernant la mission qui leur avait été confiée. Wiglaf savait tout d'eux; leur nom, leur âge, leur profession et il pouvait identifier les porteurs d'incarnite. Landefas l'avait prévenu des moindres détails de la mission, y compris ses incidences à moyen terme. Blaise, à l'instar de ses compagnons, se sentit trahi par l'abondance de détails qu'avait donnés l'antiquaire. Beaucoup de personnes étaient désormais au courant de leur expédition. Comme pour les inquiéter davantage, Wiglaf ajouta :

- Je vais être transparent avec vous. Je risque ma carrière, ma réputation, ma sécurité et celle de mes gens dans cette entreprise. J'ai donc préparé une missive dans laquelle j'ai écrit

exactement ce que je viens de vous raconter. Cette missive est détenue par l'un de mes employés de confiance qui a pour ordre de la remettre aux autorités seulement si on intente à ma vie ou à celle des personnes qui travaillent pour moi.

La troupe eut l'air scandalisée par le subterfuge. Leurs mines renfrognées fusillaient du regard l'apiculteur qui ne s'interrompit guère. Son discours semblait préparé depuis longtemps et chaque mot avait été soigneusement pesé.

- Êtes-vous conscients que, par le simple fait de retenir ces informations, je commets un acte de haute trahison? Si on me découvre, je vais être torturé et exécuté sur la place publique. Mes terres seront brûlées et ces familles que vous avez vues sur mon domaine seront pendues au gibet. J'avais besoin de garanties. D'autant plus que je ne vous connais point. Peut-être que je détruirai la missive si une confiance se développe entre nous, mais, pour l'heure, je suis navré de volontairement faire planer cette menace au-dessus de vos têtes. D'ailleurs, je m'engage à détruire toutes traces de votre passage lorsque notre collaboration sera achevée. La discrétion m'importe tout autant qu'à vous.
- C'est insidieux, mais compréhensible, admit Iroh.
- Puisque vous risquez tant, pourriez-vous nous instruire de vos motifs? demanda Faelicia.
- J'aurais cru que vous auriez deviné, fit-il avec une expression interloquée. Voyez-vous, je ne suis pas enchanté par le traitement que l'Empire réserve aux natifs. Je considère que ce peuple a acquis une meilleure compréhension de ce monde que nous. Quelle bêtise de les exclure dans de telles conditions! De plus, j'anticipe ma retraite depuis longtemps, mais n'ai jamais trouvé le courage de me retirer. Vous m'avez, disons, motivé à ne plus reporter ce projet et à entreprendre ce voyage pendant que j'en suis encore capable.
- Où comptez-vous aller? renchérit Iroh.
- Dans un sanctuaire natif caché dans les montagnes. Je compte passer mes vieux jours en compagnie des dieux.

La réponse de l'apiculteur suscita l'étonnement général, comme si personne n'avait cru possible qu'un homme d'affaires aussi accompli et impitoyable puisse être à ce point intéressé par les forces occultes.

- Qu'arrivera-t-il à ceux qui travaillent pour vous? s'enquit Liam.

- Ils seront loin, affirma Wiglaf. Quelques-uns ont décidé de m'accompagner. Les autres seront libres d'aller où ils le désirent. Depuis quelque temps, et avec leur consentement, je retiens une partie de leur salaire, afin de créer une caisse commune avec laquelle ils pourront s'émanciper et recommencer ailleurs. J'ai également préparé un document notarié dans lequel je leur lègue tout mon domaine et ses biens. Un bouclier de papier en réalité, car la guerre est l'ennemie du commerce et les terres agricoles sont les premières touchées par les raids. Néanmoins, l'issue de votre expédition demeure incertaine pour moi et je préfère savoir mes abeilles entre des mains habiles.

Wiglaf semblait éprouver une estime et une compassion sincères pour les natifs. Cela le rendit plus sympathique aux yeux de Blaise qui le voyait comme l'un de ces transfuges passionnés par les croyances et les coutumes de son peuple. Ensuite, il présenta aux aventuriers les appartements dans lesquels ils seraient logés. Une petite cabane au toit de chaume séparée du reste des serfs qui devait naguère servir de débarras. L'intérieur avait été vidé, nettoyé puis converti en chambre dotée de trois lits superposés. Sur leurs couches de paille étaient posés les haillons de paysans qu'ils devraient revêtir durant leur séjour. Finalement, Wiglaf les laissa se familiariser avec les environs en les invitant à poursuivre leur entretien autour du repas du soir.

Bien que Faelicia appelât à la prudence à son égard, l'apiculteur s'avéra un allié plein de ressources. Il les renseigna sur le bidonville et son organisation. Le « faubourg », comme il l'appelait, s'était développé de l'autre côté de l'Amphore. Plus d'une quinzaine de clans, provenant des quatre coins du territoire, étaient entassés dans le ghetto. Pour éviter qu'une révolte ne soit fomentée, le Conseil des Entités régulait la densité de population de manière qu'il n'y ait jamais plus de trois clans à la fois dans le faubourg. L'activité minière demandait une main-d'œuvre importante et constante, alors un système de permission était mis en place pour assurer une rotation. La grande majorité des natifs étaient donc transportés dans les mines des Monts Australs où ils étaient hébergés neuf mois par année dans des conditions de demi-esclaves. Les trois mois restants, ils les passaient confinés dans le bidonville avec leur maigre salaire. Les fortifications d'Aubelumière avaient été bâties non pas pour enfermer les natifs, mais plutôt pour les tenir à l'écart des activités du bourg. *Les colons ont besoin de leur labeur, mais ne veulent pas d'eux dans leur ville*, pensa Blaise. Contrairement aux camps de mineurs, où ils étaient détenus captifs, les natifs vivaient ici dans l'indifférence des riverains. Les garnisons intervenaient quand l'agitation se faisait trop violente; or, la plupart du

temps, ils étaient laissés à eux-mêmes. Privés de justice, la criminalité s'était emparée du ghetto et rendait l'endroit périlleux pour ceux ou celles qui ne bénéficiaient guère de la protection d'un des clans en permission. En comparant l'exposé de Wiglaf avec ce qu'il avait vu se dérouler dans son domaine, Blaise comprenait mieux pourquoi l'apiculteur était une figure marginale pour les Loyalistes.

Les aventuriers voulurent s'informer au sujet des personnalités influentes du faubourg et des groupes avec qui ils pourraient traiter. Encore une fois, Wiglaf avait prémédité sa réponse. Il expliqua qu'à cause des déplacements fréquents imposés par l'industrie minière, le contrôle changeait souvent de main. Pour remédier à l'instabilité, les clans formaient des alliances et se passaient entre eux des morceaux de territoire qu'ils avaient la charge de défendre contre leurs rivaux. À cet instant, deux clans rivaux se partageaient le bidonville : le clan Raktul, dirigé par une dénommée Mune, et le clan Malga, dirigé par Longue-barbe Fen.

- Il suffit de les réconcilier et nous aurons une force suffisante pour accomplir notre mission, intervint la commandante.
- Les querelles qui opposent ces deux clans sont anciennes et, même si vous parveniez à les rallier à votre cause, ils ne représentent qu'une partie des habitants. D'autres groupes existent et mériteraient votre attention, objecta Wiglaf. Les prisonniers de guerre par exemple ou ceux qui n'ont pas conclu d'alliances avec les Raktul ou les Malga...
- Prisonniers de guerre? Mais Haut-Foyer n'est pas entrée en guerre à ce que je sache, dit Iroh.
- Oh que si. Pas ouvertement bien sûr, mais la garde frontalière repousse régulièrement des tentatives d'incursions provenant de la Forêt des Constelles. C'est normal que vous l'ignoriez, car le Conseil des Entités se garde d'ébruiter ce genre de nouvelles et encore moins de les communiquer aux autres cités.
- Avec qui êtes-vous en guerre? demanda Faelicia.
- Moi? Je ne suis en guerre avec personne. Toutefois, celle qui mène l'offensive se nomme Tan-Jida.

Encore ce nom. Ainsi, un tiers parti s'ajoute dans toutes ces intrigues. À force d'écouter Wiglaf, Blaise pensait que plus ils se rapprochaient de leur objectif, plus les conflits et les différents agents s'empêtraient dans un amas d'enjeux toujours plus complexes. Ensuite, Wiglaf évoqua les Crocs

noirs : une cellule criminelle qui alimentait cette poudrière qu'était le bidonville aux yeux de l'émissaire. Elle regroupait de dangereux criminels et ses membres étaient parmi les seuls à posséder de vraies armes puisqu'elles furent prohibées dans le faubourg. Leur chef, un fou affublé du surnom « Croc noir », jouait le proxénète auprès des gardes, en échange d'épées ébréchées et d'armures cabossées. Certaines des filles qu'ils envoyaient dans leurs garnisons étaient très jeunes et beaucoup d'entre elles ne revenaient jamais. Grâce à ces instruments de mort, ils dominaient par la force les laissés-pour-compte. Ils s'en prenaient aux démunis et à ceux qui étaient trop faibles pour leur résister. Ceux qui acceptaient de se faire dépouiller de leurs grains obtenaient leur protection, tandis que ceux qui ne pouvaient pas payer ou qui n'accédaient pas à leurs demandes souffraient d'un châtement cruel. Souvent ils laissaient leurs victimes choisir entre perdre un membre de leur famille ou un organe de leur corps. Au cours des années, cette mafia est devenue comme une tache indélébile dans le ghetto, car il y avait toujours un lieutenant ou un quelconque subalterne pour prendre le relais et conduire leur trafic.

Pour finir, Wiglaf confia avoir entendu parler d'une dernière organisation. Lorsqu'il faisait l'aumône, il lui arrivait de discuter avec un hiérophante. Ce dernier professait la foi ancestrale et possédait un grand charisme. Il attira la curiosité de Wiglaf qui, à force de le côtoyer, apprit qu'il faisait partie d'une secte clandestine terrée sous la ville. Le sage parlait d'un réseau de tunnels d'un ancien sanctuaire. Une ruine en vérité, puisqu'il ne pouvait accueillir qu'une poignée de séditeux, le plus souvent recherchés par les autorités. Wiglaf eut beau vouloir intégrer le culte, il n'eut jamais la chance de visiter le temple. Le sage se refusait à emmener un colon. Blaise lut toute la déception de ce rejet dans les yeux du bourgeois. Il y vit aussi l'orgueil blessé d'un homme qui, rempli d'espoir, se résigne à ce que d'autres réussissent là où il avait échoué. Traversé par la confiance qui venait de lui être accordé, Blaise eut spontanément un élan de lucidité. Comme si toute l'incertitude qui troublait jusqu'ici son jugement trouvait soudain une issue. Peut-être l'avait-il imaginé ou peut-être était-ce son interprétation qui était mauvaise; or il ne pouvait s'agir d'une coïncidence pour lui. Il savait comment convaincre le sage et il avait la ferme intuition d'influencer sa décision : sa propre entrée dans le sanctuaire serait vitale pour l'expédition. Le rôle d'émissaire prenait tout son sens. Dans deux jours, ils partiraient pour le bidonville avec deux carrioles chargées de céréales, de légumes, de fruits et de miel. En les laissant faire l'aumône à sa place, Wiglaf leur donnait le meilleur alibi possible. De cette façon, ils auraient plusieurs occasions d'aller et venir entre le domaine de Wiglaf et Aubelumière.

C'était la matinée. Les aventuriers s'étaient rendus dans une halle; or elle offrait un aspect si désolé qu'il pouvait s'agir d'un gibet. L'herbe était séchée et de la poussière voyageait par de grands courants d'air qui passaient dans les mesures. Ils achevaient de décharger les provisions quand ils virent apparaître les premiers badauds. Les portes des taudis s'ouvrirent et des femmes, des vieillards et des enfants émergèrent des ruelles. *La civilisation se meurt par ici*, songea Blaise en regardant la bande d'indigents s'approcher. Partout se lisaient les marques de la détresse. Visages creux, chairs faméliques et bambins maladifs formaient une longue file. La bout de la colonne se perdait dans la poussière que soulevait la foule. Des propriétaires d'étals miteux s'étaient improvisés autour d'eux et vendaient à la criée diverses choses qui semblaient provenir des ordures. Iroh proposa de diviser les rations, afin d'arriver à nourrir le plus de personnes possible. Ils s'entendirent mutuellement pour ne poser aucune question importune, afin de ne pas éveiller les soupçons. Les héros se contentèrent de recueillir la faveur populaire en faisant preuve d'obligeance auprès des malheureux. Ce stratagème ne plaisait guère à Blaise qui y voyait une forme d'hypocrisie, mais, fidèle à son habitude, il n'en avait rien dit. Il préféra porter son attention sur la cohue pour y repérer l'hiérophante ou un potentiel cultiste. Tout à coup, cinq coupe-jarrets dépassèrent la file et exigèrent une meilleure ration de farine. Les trois immortels leur firent comprendre qu'ils n'entendaient pas céder à l'intimidation. Blaise fut effrayé par l'inébranlable dureté dans la voix de ses compagnons. Cela suffit, pour l'instant, à les faire partir. Blaise les prévint quand même qu'il s'agissait assurément de Crocs noirs.

- De tels monstres ne peuvent pas supporter longtemps qu'on leur tienne tête. Ils reviendront, plus nombreux et mieux équipés.
- Qu'ils viennent. Nous les écraserons, répondit Faelicia.

Le reste de la journée se déroula sans encombre. Bien entendu, ils ne purent subvenir aux besoins de tous; or le rationnement leur permit d'étirer suffisamment les vivres pour permettre à une majorité d'en avoir. Blaise, après avoir fraternisé avec les miséreux, obtint quelques indices sur le culte. Respectant la consigne de laquelle ils avaient convenu, l'émissaire ne les interrogea pas sur les tunnels ou sur ce mystérieux sage. Cependant, il comprit, par la connivence qu'ils entretenaient avec les cultistes, que l'influence du culte était répandue. Nombreux furent ceux qui eurent recours à leur soutien et assistaient à leurs offices sans pour autant avoir intégré le culte. À la fin de la

journée, l'escouade décida de se séparer pour se mêler à la population et explorer de nouvelles pistes. Blaise réussit à convaincre ses camarades qu'il valait mieux qu'il parte seul, car il arriverait davantage à s'intégrer et à tisser des liens de confiance. Il se rendit dans diverses gargotes et visita des camps de fortune. Des centaines de tentes étaient montées dans le désordre où un hôpital de campagne jouxtait un tripot. L'état d'asservissement des résidents comme des lieux soulevait le cœur de l'émissaire. C'est au chevet d'un moribond qu'il entendit parler pour la première fois du portail souterrain. Il pensa au début que ce furent les élucubrations de la fièvre qui parlaient, mais d'autres confirmèrent ses dires par la suite. Apparemment, la faveur d'un dieu avait fait apparaître une porte magique dans l'ancien sanctuaire. Nul ne savait exactement où ce portail menait, car seuls les cultistes les plus fervents méritaient le droit de passage. Il était défendu de s'en approcher et l'accès était bien gardé. Blaise se félicita d'avoir suivi son intuition, car il venait de faire un pas de géant pour l'expédition. De retour à la villa de Wiglaf, il fit part de ses intentions de rencontrer le chef du culte et, à son grand bonheur, ses comparses l'encouragèrent à poursuivre cette voie.

Bien que la moisson ait été très bonne pour Wigalf, il n'était pas possible de faire l'aumône plus d'une fois par semaine. La récolte prenait du temps et Wiglaf ne pouvait pas non plus négliger ses clients. La troupe pouvait aller où bon lui semblait, mais Wiglaf lui avait déconseillé de se promener dans le faubourg sans un bon prétexte. Iroh mit à profit ses connaissances d'ingénieur. Il consacra son temps, en compagnie de Liam, à analyser la construction de la muraille qu'ils avaient franchie plus tôt. Il leur raconta, le soir, qu'il avait marché tout du long jusqu'à la Porte de l'Amphore. C'était un formidable poste frontalier construit des deux côtés de la rivière éponyme. Deux citadelles cyclopéennes érigées à flanc de falaises barraient le passage sur terre comme sur mer. Les deux châteaux forts reliaient une herse de fer en faisant preuve d'une indéfectibilité presque ostentatoire. La herse, à elle seule, avait une taille extraordinaire qui faisait plusieurs centaines de mètres de long et toisait, de sa hauteur, les plus majestueux galions. Pendant qu'Iroh examinait les défenses ennemies, Faelicia préparait la suite du plan en tentant d'imaginer des façons d'évacuer les natifs qui voudraient les suivre. Toutefois, elle ne pouvait tenir compte du portail, car Blaise doutait encore qu'une telle chose puisse exister. Il avait décidé de ne rien dire tant qu'il n'avait pas de preuves concrètes, surtout par peur d'être encore traité de boulet. Il était déterminé à rencontrer le sage, afin que celui-ci lui permette de voir de ses propres yeux le miracle. Après deux semaines, c'est le sage qui trouva Blaise. Le doute était venu à bout de sa patience, alors l'émissaire s'était infiltré en douce dans le ghetto. Là-bas, il tomba par hasard sur un rituel en

l'honneur de la Dame blanche que le chef du culte officiait. L'émissaire assistait, dans l'ombre, à la cérémonie jusqu'à ce que l'hierophante s'interrompe pour l'inviter à les rejoindre.

Après avoir chanté et prié avec les cultistes, Blaise alla droit au but. Il leur avoua qu'il était responsable d'une mission menée par plusieurs Tan et qu'il comptait porter secours à la communauté. Leur réaction ne fut pas aussi vive qu'il s'y attendait. En temps normal, ce genre de nouvelle aurait dû susciter l'enchantement, ou l'effarement à tout le moins. Ils se montrèrent curieux et songeurs. Ils lui adressaient quantité de questions auxquelles Blaise répondait vaguement. Cela entraîna des négociations qui forcèrent les cultistes et Blaise à se montrer conciliants, puisque les uns contestaient la parole de l'autre. En définitive, le chef du culte accepta de faire entrer les Tan dans les tunnels et de les guider jusqu'au portail à la seule condition que Blaise prouve qu'il s'agissait bien d'un mandat divin. En d'autres termes, Blaise devait amener au moins un des immortels avec lui. Le lendemain, l'émissaire put enfin soulager sa conscience auprès de ses compagnons. Il leur rapporta tout ce qu'il savait sur le culte et le fait qu'un portail magique pouvait se trouver sous le bidonville. Ils se montrèrent méfiants.

- Il pourrait très bien s'agir d'une ruse. Nous savons qu'il y a des gens à nos trousses. Par contre, si le culte possède un portail permettant de quitter Haut-Foyer sans devoir surmonter, une fois de plus, la muraille, nous serions bêtes de l'ignorer. Je crois qu'un seul porteur serait une preuve suffisante pour le sage et cela éviterait, s'il s'agit d'un piège, que nous tombions tous dedans, suggéra Faelicia. Je me propose d'accompagner Blaise dans le faubourg.

Les régulateurs les interceptèrent avant qu'ils n'atteignent la secte. Sous le couvert de la nuit, deux dévots du Sanctum Sepulcrum se présentèrent devant Blaise et Faelicia. Le premier apparut au détour d'une ruelle. Son âge, comme son expérience, se traduisait dans les mèches grises qui parsemaient ses cheveux roux attachés en queue de cheval. De longs favoris descendaient jusqu'aux commissures d'un sourire goguenard. L'aura ténébreuse qu'il dégageait interdisait de sous-estimer cet adversaire, quoiqu'il ne portât aucune arme. Son partenaire resta un moment dans l'ombre avant de se montrer. Faelicia le reconnut instantanément.

- Levi de Cartagne... Depuis quand êtes-vous l'un des chiens du Sanctum? éructa la commandante.

La finesse de ses traits aggravait son faciès. Il lui jeta le même regard glacial que lorsqu'ils s'étaient rencontrés dans les Bosquets de la Serpe. Elle y lut cette fois-ci une détermination qui frôlait le zèle. Au lieu de porter les mains à son sabre, il les joignit dans son dos pour laisser entendre qu'il ne s'en servirait point.

- Imaginez ma surprise quand j'ai su que vous étiez une hérétique! répondit Levi sur un ton méprisant.

Faelicia brandit sa lance pour les mettre en garde. À ses côtés, Blaise semblait pétrifié.

- Inutile d'en venir au sang madame, dit le premier régulateur. Rendez-vous, et personne ne sera blessé.
- Blaise, va-t'en, fit Faelicia en regardant du coin de l'œil son compagnon.

Blaise n'entendit pas l'ordre. L'angoisse du combat imminent mêlée à la honte de fuir le paralysaient et, comme chaque fois qu'il était confronté à ce genre d'impasse, il était victime de tremblements nerveux. Son expression semblait figée dans l'incompréhension. *Comment nous ont-ils trouvés? C'est impossible, nous avons été si prudents.* L'émissaire s'efforçait d'imaginer une façon de convaincre les régulateurs qu'il y avait erreur sur la personne. Qu'il s'agissait d'un malentendu. Ses pensées se bousculaient dans sa tête, alors qu'il tentait de rationaliser la situation; or le temps lui manquait. Il entendit soudain les battements sourds d'un cœur qui palpitait. Au début, il crut que c'était son propre rythme cardiaque qui s'affolait, mais les filets de bave qui s'écoulaient sur ses épaules et dans son dos le détrompèrent.

- **BLAISE ! COURS !** hurla la commandante.

Alarmé par le cri, Blaise reprit immédiatement le contrôle de ses jambes et détala vers la première issue qu'il vit. Il était incapable de penser, car toute son attention était dirigée vers sa foulée.

- C'est vous qui l'aurez voulu, souffla le régulateur. Levi, occupe-toi de celui-là. On se charge du reste.

Faelicia allait retenir Levi avec la hampe de sa lance, quand la chose bondit sur elle pour la plaquer au sol. Dans un hoquet, elle reconnut l'allure de la créature qu'elle avait abattue il y a de cela

quelques semaines. La monstrueuse hermine blanche s'écrasait de tout son poids sur elle. La commandante fit l'effort de se débattre, mais les griffes enserrèrent ses bras. Blaise n'avait jamais été du genre rapide. Il avait échoué aux épreuves de course lors de son service militaire, mais il croyait naïvement que l'énergie du désespoir suffirait pour s'enfuir. Son instinct de survie lui conférerait une avance sur son poursuivant; or Levi mit seulement quelques secondes à le rattraper. Le régulateur le prit au col et le tira vers lui avec une facilité ahurissante. *Voilà ce que vaut un mortel face à des porteurs d'incarnite*, pensa Blaise. Le régulateur enchaîna son mouvement avec un coup du pommeau de son sabre. Une douleur fulgurante parcourut la tempe de l'émissaire.

Des maux de tête le lancinaient. Il lui sembla que son crâne allait exploser, et il n'eut d'autre choix que d'ouvrir les yeux, car il avait envie de vomir. Son malaise se précisa quand, même les yeux ouverts, il n'y voyait rien. Il se palpa le visage pour s'assurer qu'il n'y avait pas quelque chose qui lui bandait les yeux. Il fut abasourdi de ne rien trouver. Il faisait si noir qu'il ne pouvait deviner la forme de ses mains qu'il passait devant son visage. *Un cachot*, pensa l'émissaire. Un halo apparut subitement, aussi spontané et fugace qu'un éclair. Le duo se trouvait dans une sorte de cellule dont la moiteur des murs n'était pas seulement due à l'humidité ambiante. Ils suintaient de façon presque organique. Comme une peau à la carnation verdâtre et grise qui transpirait à grosses gouttes. Dépourvue de mobilier, l'oubliette offrait beaucoup trop d'espace. Cela accentuait cette sensation de vide désagréable qui force le prisonnier à rester aux aguets. Blaise voulut tout de même savoir d'où provenait l'éclair de lumière. Il eut juste le temps d'entrevoir Faelicia qui éprouvait la solidité de la grille avant qu'ils ne replongent dans l'obscurité. Blaise se redressa.

- Blaise, c'est toi ? demanda-t-elle en chuchotant.
- Oui.
- Es-tu blessé?

Sa migraine ne s'était point estompée. Il eut le réflexe de tâter sa tempe, mais il avait du mal à dire si c'était de la sueur ou du sang qu'il sentait glisser entre ses doigts.

- On m'a frappé à la tempe et j'ai la nausée.

L'émissaire l'entendit s'approcher de lui. Elle fit jaillir de ses mains un nouveau faisceau lumineux, comme elle le faisait toujours lorsqu'elle prodiguait des soins. Ce que Blaise vit ensuite lui glaça le sang. Il crut distinguer, dans la pénombre, quelque chose qui n'était pas censé bouger. Des veines

parcouraient les longs barreaux de deux mètres qui s'agitaient par vagues pulsations. Des caractères anciens semblaient être gravés dans cette chair en putréfaction d'où exhalait une sorte d'ectoplasme méphitique. En temps normal, la commandante aurait pu calmer sa douleur, mais les ténèbres semblaient avaler invariablement toute clarté. Comme si une force surnaturelle était à l'œuvre dans cette prison et pouvait absorber le pouvoir de l'incarnite. Blaise dut se résoudre à endurer le supplice et la terreur qui le tourmentaient.

- Cette prison. Elle est vivante, dit-il pour savoir ce qu'en pensait Faelicia.
- J'ai remarqué aussi. Nous sommes sous terre, peut-être une grotte.
- Ce n'est pas une grotte ordinaire. Ce genre d'idéogrammes, rétorqua-t-il en désignant l'endroit où se trouvaient les barreaux. On les retrouve d'habitude dans des sanctuaires.
- Tu arrives à les comprendre?
- Pas vraiment. Ils proviennent d'une langue sacrée que peu de natifs savent déchiffrer. J'ai simplement reconnu certaines de ces gravures. Tout porte à croire que ce sanctuaire est corrompu et qu'il est maintenu en vie artificiellement grâce à un sort. Il empêche les immortels d'user de leurs pouvoirs.

La conversation s'arrêta net quand les étincelles d'une torche vinrent éclairer le cul-de-sac dans lequel ils étaient enfermés. Les deux régulateurs marchaient côte à côte jusqu'à la cellule.

- Je vous souhaite la bienvenue dans les Entrailles de la Lune noire. Vous connaissez déjà mon partenaire Levi, mais je n'ai pas encore eu la chance de me présenter. Je me nomme Bravis, et c'est moi qui suis chargé de vous extraire vos aveux.
- Vous perdez votre temps Bravis, répliqua Faelicia. Nous ne savons rien qui puisse être utile à des régulateurs. Nous travaillons pour maître Wiglaf d'Aubelumière.
- Je pense, au contraire, qu'une porteuse d'incarnite telle que vous poursuit de plus grandes ambitions que de jouer la samaritaine auprès des loqueteux. C'est votre choix. Parlez ou vous croupirez ici pour l'éternité.

Les prunelles olive de Bravis scrutaient attentivement celles de la commandante. Levi, quant à lui, arborait le sourire sadique du tortionnaire prêt à infliger mille sévices. *Ils n'ont pas dans l'idée de me laisser longtemps pourrir ici, s'admit Blaise. C'est Fae qu'ils veulent. Si nous ne leur disons rien, ils n'auront d'autres choix que de nous réduire définitivement au silence. Ils n'ont, d'évidence, que des présomptions à notre égard et n'ont aucune idée de ce que nous voulons*

accomplir. Peut-être arriverai-je à brouiller leur jugement et à trouver un moyen de sortir? Gagner assez de temps pour qu'Iroh et Liam viennent à notre rescousse. L'émissaire comprit que la commandante ne leur dirait rien. Bravis attendait, en haussant les sourcils, d'un air qui mêlait courtoisie et menace.

- On dit que cet endroit est propice au recueillement, dit Bravis. Nous vous laisserons en faire l'expérience et peut-être alors serez-vous plus loquaces?
- Nous repasserons, ajouta Levi de Cartagne.

Dans les Entrailles de la Lune noire, il était impossible de mesurer le temps qui passait. Une heure ou une minute s'écoulait de la même manière; dans un noir opaque. Un néant qui donnait l'impression d'avoir été oublié du reste du monde. Un trou où la famine, la soif, le froid et la détresse grugeaient en silence les corps jusqu'à ce qu'ils puissent enfin dévorer leurs âmes. Blaise ignorait combien de temps avait passé depuis la dernière visite des geôliers. Avec Faelicia, ils avaient tenté d'élucider le mystère de leur cellule sans y parvenir. Jamais encore il n'avait vu la commandante faire montre de tant d'impuissance. Elle en était réduite à espérer, comme lui, qu'une chance se présente à eux. En constatant qu'il ne pouvait plus s'abriter derrière cette oriflamme de bravoure qu'était Faelicia Valentia, Blaise ressentit, pour la première fois de sa vie, l'initiative qui accompagne l'urgence d'agir. Il savait que ne rien faire, dans leur situation, signerait leur arrêt de mort. La moindre hésitation causerait leur perte. N'ayant plus rien à perdre et poussés dans leurs derniers retranchements, certains hommes se brisent. D'autres se voient brusquement habités par une témérité qui triomphe de toutes les craintes. Blaise était du second type. Résolu et serein. Le fait qu'il puisse se tromper ou qu'il existe un meilleur moyen d'échapper au trépas ne lui effleurait même plus l'esprit. Il devait impérativement tenter quelque chose avant que la Lune noire ne vienne à bout de lui. Il fit part de ses intentions à la commandante sur une tonalité qui la saisit par sa détermination. Il allait prétendre être le cerveau de l'opération, quitte à leur fournir de faux aveux. Puis, en tant qu'émissaire, il essaierait de conclure un marché avec les régulateurs pour obtenir leur libération. L'échec était presque assuré, mais il aurait l'opportunité d'étudier la structure de la prison et de comprendre le sort qui handicapait la commandante. Celle-ci lui accorda son approbation.

Comme promis, les deux régulateurs revinrent devant le duo avec l'intention de les soumettre à la torture. Blaise les prit de court en revendiquant le droit de parlementer. Cela parut les amuser, mais

une expression autoritaire passa sur le visage de l'émissaire. Il leur dit qu'il détenait des informations sensibles et qu'il souhaitait s'entretenir avec eux en privé. Ce à quoi Levi de Cartagne répondit avec une politesse feinte :

- Nous avons justement un endroit dédié pour ce genre d'entretien. Tu verras, c'est très tranquille et tu y seras rapidement à ton aise.

Pour ouvrir la grille, Levi n'utilisa guère de clefs, car il n'y avait pas de serrure. Il lui suffit de souffler un mot à voix basse pour que les barreaux, comme s'ils répondaient à un ordre, s'écartassent d'eux-mêmes. *Je dois découvrir quel est ce mot.* Bravis escorta l'émissaire en dehors de la geôle, puis les barreaux se resserrèrent comme par enchantement. Trois ombres ondoyantes s'éloignèrent au gré du vacillement d'une torche dans les profondeurs insondables du tunnel.

Blaise ne s'était fait aucune illusion sur ce qui l'attendait en bas. Il s'était préparé à subir le billot, la roue et le gibet. À endurer coupures, coups et fractures. En d'autres termes, il préméditait sa mort. Néanmoins, en bon Ambrois qui se respecte, son sacrifice ne serait pas inutile. En échange de la torture qu'ils lui infligeraient, il allait leur rendre des aveux contradictoires. La vérité et le mensonge se coupleraient si bien dans son discours qu'ils n'auraient d'autres choix que de l'épargner. L'émissaire savait que le doute était le point faible des âmes inquisitrices. Sa confession serait si préjudiciable que ses bourreaux devraient mener un contre-interrogatoire, et c'est ainsi que se présenterait l'ouverture que Faelicia attendait.

Les régulateurs emmenèrent Blaise dans une salle circulaire au dôme recouvert d'écailles. Les murs avaient une apparence similaire à ceux de sa cellule; à l'exception des trainées de sang qui zébraient le sol. Quatre portails de pierre ouvraient ce qui semblait être la pièce centrale de la basse-fosse. Levi de Cartagne prononça une nouvelle formule qui fit surgir du dôme, dans un effroyable fracas, des bras noirs et purulents. Ils s'entortillèrent autour des membres de Blaise et le hissèrent dans les airs. Les régulateurs restèrent passifs quand l'écartèlement lui arracha ses premiers cris. Ces étranges tentacules rejetaient sur lui un flux acide qui provoquait d'affreuses brûlures. Chacun de ses membres était sur le point de se disloquer, mais un nouveau mot de pouvoir fut prononcé et l'infâme instrument de torture relâcha la tension. À peine se remit-il du choc qu'il fut pris par surprise par un coup de poing à l'abdomen. Blaise s'effondra à genoux devant les deux

tortionnaires. Le goût ferreux du sang lui emplissait la bouche et le souffle lui manquait. Ils lui posèrent la question : « Qui servez-vous en vérité? » Il saisit cette occasion pour lui débiter une fausseté qui maintiendrait leur attention. Il balbutia « Tan-Jida » du seul timbre qu'il connaissait : celui d'un lâche. L'émissaire vit à leur réaction qu'il avait confirmé certains de leurs soupçons. Il enchaina avec une vérité pour accentuer la vraisemblance de son récit. Il leur avoua que c'était bien eux qui avaient causé toute cette commotion sur le rempart, mais il n'évoqua rien qui put les associer à Ambrefief. En effet, Iroh et Liam s'étaient démarqués dans Aubelumière par une démonstration de puissance lors d'une émeute à la halle. Les régulateurs avaient automatiquement fait le rapprochement entre le groupe d'immortels et l'incursion. Blaise leur apprit qu'ils enquêtaient sur eux depuis un bon moment. Enfin, il termina ses aveux par un dernier mensonge : une insurrection native était en marche. Cette dernière tromperie lui valut de se faire passer à tabac. L'émissaire cessa de nourrir toute conviction de paix et d'harmonie, tandis qu'ils le rouaient de coups. Il leur avait pourtant fourni tous les éléments d'un complot au sein même de leur nation. Les régulateurs semblaient juste prendre du plaisir à le voir supplier et gémir. Blaise, à plat ventre, lutta pour rester éveillé. Engourdi par la douleur, il lui restait une dernière chose à faire avant de s'abandonner. Son cœur se noircit d'un désir de vengeance duquel il puisa une autre forme de résilience.

Des brimbalements extirpèrent Blaise de sa langueur. Il ouvrit péniblement les yeux et se rendit compte qu'il n'était plus dans la salle de torture. Ses tourmenteurs avaient cessé de le battre et le traînaient dorénavant sur leurs épaules. L'émissaire était vivant, mais il aurait juré, vu les affres causées par les nombreuses contusions et meurtrissures sur son corps, qu'ils le frappaient encore. *Je ne dois pas m'endormir*, se prescrivit-il. *J'y suis presque. Encore un petit effort.* Ils arrivèrent finalement sur le seuil de la cellule. Blaise tendit l'oreille en dépit du bourdonnement qui ne l'avait pas quitté depuis son arrestation. Sa ténacité fut récompensée quand il entendit Bravis murmurer ces mots : « Khar tumias ». Puis, les grilles les laissèrent passer. Blaise retomba lourdement au sol, le visage enduit de terre, de sang et d'ectoplasme.

- Toujours rien à dire? demanda Levi à Faelicia en passant la main dans ses cheveux trempés de sueur.

La commandante garda le silence et leur décocha un regard plein de fureur.

- Peut-être a-t-elle encore besoin de temps? dit Bravis. Après tout, nous avons l'éternité devant nous. Toutefois, notre patience, elle, n'est point éternelle. Je me déciderais vite à ta place, car tu es la prochaine.
- Espérons que tu seras aussi bavarde que ton compagnon. Il nous a parlé de choses fort captivantes. Dans le cas contraire, tu ferais mieux de lui faire tes adieux.

Là-dessus, ils se retirèrent. Blaise profita de ce moment de solitude et utilisa ses dernières réserves d'énergie pour faire part à la commandante de ce qu'il leur avait confessé et, surtout, pour lui divulguer le mot de passe. L'émissaire ne pouvait la voir, mais il sut par son intonation qu'elle était fière de lui. Des larmes creusèrent des sillons sur ses joues tachées. Blaise, épuisé et sentant son devoir accompli, s'assoupit. Sa camarade tenta encore d'user de ses pouvoirs de guérison. Chaque fois que la lumière fusait de ses paumes, elle s'affaiblissait graduellement jusqu'à disparaître. Faelicia parvint, en empruntant dans sa propre essence vitale, à le sortir de l'agonie. Blaise passa le reste du temps à émerger des limbes et à y retomber. Il capta, dans l'entre-deux, quelques bribes d'une conversation que Faelicia entretenait avec un interlocuteur inconnu dont l'émissaire ne perçut que des grondements lointains. La voix dans les ténèbres lui parut sinistre. L'émissaire crut d'abord qu'il s'agissait d'un des régulateurs, mais il fut mystifié quand les deux tortionnaires furent de retour pour emporter la commandante.

Blaise ne sut combien de temps elle avait passé avec eux. Quand ils la ramenèrent, elle vivait encore, malgré qu'elle se trouvât dans un piteux état. Une entaille lui parcourait le ventre d'où ses tripes étaient visibles. Elle aussi avait été rossée et brûlée par les pattes difformes de la prison. Son visage était bouffi et entamé d'écorchures. L'immortelle fut beaucoup plus prompte que lui à reprendre de la vigueur. Elle réveilla l'émissaire pour lui signifier qu'il était temps de partir. Elle l'aida à se relever. Il se sentait fiévreux. Il lui dit d'une voix chevrotante :

- Tu as tout ce qu'il faut pour t'évader. Pars. Pendant que tu le peux encore. Je ne saurais t'être utile dans mon état. Un boulet bon qu'à te ralentir.
- C'est hors de question, Blaise. Je ne te laisserai pas mourir ici. Allons, debout, répondit-elle d'une voix sévère.
- C'est inutile, Fae. J'ai peine à me lever. Je ne suis pas un porteur d'incarnite. Mes blessures vont mettre des semaines à guérir, se lamenta-t-il.
- Si tu sors de cette cellule, je pourrai remédier à ce problème. Debout. C'est un ordre.

Elle le prit sous les aisselles et le souleva de terre. Blaise ravala le vomi qui lui montait de la gorge. Ses pas étaient chancelants et il crut un instant qu'il allait choir; or une poigne de fer le retenait par le bras. Il avait honte d'être trainé de la sorte. Il avait l'air d'un petit enfant qui apprenait à marcher, mais ses scrupules s'évanouirent quand Fae et lui franchirent les barreaux pour se diriger dans le long tunnel. La commandante ajouta, d'une voix plus amicale :

- Tu n'es pas un boulet.

Elle lui prodigua des soins convenables, puis illumina leur chemin dans l'abysse. Blaise fournit un effort pour ne pas regarder les faces mutilées qui tapissaient les cavités des tunnels. Faelicia fit halte et leva les yeux au plafond. Il l'imita et distingua une autre cellule aussi sombre que la leur. Il était impossible de voir qui y était emprisonné, mais Blaise pressentait une énergie néfaste. Sa camarade était distraite, comme si quelqu'un lui parlait d'une voix qu'elle seule pouvait entendre. Déconcerté, l'émissaire se cramponnait à Faelicia pour lui signaler qu'il ne fallait pas s'attarder. La commandante avait une expression indécise. Il sembla à Blaise qu'elle délibérait de quelque chose sans lui parler. Aussi abruptement qu'elle s'était arrêtée, elle reprit sa cadence de marche. Ils aboutirent dans une pièce semblable à la chambre de torture. Faelicia prétendait qu'il s'agissait de la source de toute cette corruption. En s'attaquant à son cœur, il serait plus facile de trouver comment sortir du labyrinthe souterrain. Au même moment, les ombres de Bravis et de Levi se dessinèrent dans l'un des quatre passages. Les deux régulateurs étaient près de les surprendre lorsqu'un tourbillon de feu fit déflagrer la coupole du dôme au-dessus de leurs têtes.

Blaise fut pris d'une telle panique qu'il ne se rendit pas tout de suite compte que Fae s'était précipitée dans l'une des alcôves de la salle pour y récupérer ses armes. Tout allait trop vite pour Blaise et ses sens n'arrivaient pas à assimiler ce qui se passait autour de lui. Levi de Cartagne changea de trajectoire, tandis qu'un mur de feu se dressait autour d'eux. Bravis fonçait dans leur direction, mais il s'était transformé en homme de pierre. La prison dans son ensemble semblait prise de convulsions en raison des flammes qui léchaient ses parois. D'épais morceaux de cette abominable matière noire se désagrégeaient et se décollaient des cloisons. Blaise se réfugia dans la contemplation du ciel nocturne qui venait de s'ouvrir et qu'il ne pensait jamais revoir. De retour avec son équipement, la commandante avait bravé les flammes et se tenait prête à affronter l'homme de pierre. Elle planta sa lance au sol dans un geste que Blaise jugea impétueux. Toutefois, Faelicia possédait un atout dont Blaise ignorait l'existence. Elle détacha l'amulette qu'elle portait

toujours au cou et la présenta au ciel. Une colonne de lumière perça la nuit et irradiia Bravis qui s'immobilisa d'un seul coup. Soumis à une douleur qui semblait infernale, le régulateur mit un genou en terre et se recroquevilla. La commandante reprit sa lance et parut hésiter à lui donner le coup de grâce. Bravis brillait de mille feux. Le brasier et la lumière divine se réfléchissaient sur sa carapace de cristal. La combattante entraîna alors Blaise à travers le mur de flammes pour emprunter le même chemin que Levi, parce qu'elle eut l'intuition qu'il mènerait vers la sortie.

La cendre et les tisons voletaient dans les airs, révélant le sanctuaire de jade et d'onyx que ce lieu fut autrefois; comme s'il était purifié par le feu. Le duo arriva au pied d'un gigantesque escalier en colimaçon qui jouxtait l'enceinte cylindrique. Ils le gravirent en évitant, au passage, les tentacules qui gesticulaient dans tous les sens. Les secousses se faisaient de plus en plus violentes. Des décombres filaient sous leurs yeux durant leur ascension. L'escalier les mena, à bout de souffle, devant une barrière faite du même tissu organique qui recouvrait leur cellule et sur laquelle se formait un visage hideux. Faelicia s'acharna à la déchiqueter avec la pointe de sa lance. L'émissaire s'inquiétait qu'elle ne parvienne pas à dégager la voie avant que l'escalier s'écroule sous leurs pieds. Il n'y avait pas de balustrade sur laquelle se tenir, alors il se blottit dans un coin. Le visage hurlait d'un cri suraigu à chaque impact. Blaise se plaqua les mains sur les oreilles. De l'ectoplasme giclait partout et s'accumulait en une flaque aux émanations nauséabondes. Blaise ferma les yeux en quête d'un meilleur lieu où s'imaginer. La puanteur était si forte qu'il ne put s'empêcher de régurgiter. Il ouvrit les yeux, davantage par réflexe que par envie. Un trou, assez gros pour faire passer une personne, laissait échapper une bourrasque d'air pur. Il pouvait humer toute l'allégresse transportée par le vent du soir et, pendant un instant, l'émissaire cessa de trembler.

Il fit volte-face. Son regard baigné de larmes se posa sur le combat qui se livrait à quelques pas de lui. Son absence l'avait projeté si loin qu'il n'avait pas vu le monstre au pelage blanc. Le même qui avait immobilisé Faelicia lors de leur capture. La commandante appuyait sa lance sur sa gorge pour entraver la mâchoire béante. Les griffes de la créature s'enfonçaient dans sa poitrine tels des poignards affutés. Le sang de Faelicia se mêlait à l'innommable mixture de salive, de putréfaction et de gelée noirâtre par terre. *Il n'y aura pas de secours cette fois-ci. Elle va y rester, mais je peux, moi, m'évader. La voie est libre,* pensa Blaise. Il prit une grande inspiration. Il crispa les poings et arc-bouta un pied contre le mur derrière lui. *Comment pourrais-je vivre après avoir laissé mourir*

celle qui a veillé sur moi depuis le début? Faelicia représente l'espoir de ma nation. Elle représente le rêve que Léon et moi partageons. L'héroïne de demain.

- Non sibi sed patriae, s'exclama-t-il.

La créature, ses oreilles rabattues, eut tout juste l'air de remarquer sa présence. *Je ne vais plus fuir. Aujourd'hui, je vais sauver celle qui sauve.* Blaise, dans un élan éperdu et brutal, se jeta sur la créature. Il la saisit au corps et la fit basculer dans le vide avec lui.

Le Régulateur

L'intégrité de la Lune noire était compromise par une immense bouche de feu qui perçait la prison. *Bande d'imbéciles*, pensa rageusement Levi de Cartagne. *N'ont-ils aucune idée des criminels qu'elle renferme?* La commotion était telle qu'il avait été le premier à emprunter le long escalier dérobé qui menait à la surface. Partout aux alentours se jouait un spectacle cataclysmique. Une tempête s'était brusquement levée et des vents endiablés balayaient tout ce qui vivait dans le bosquet qui drapait la prison. Ces rafales sorties de nulle part donnaient du souffle au torrent de flammes. Elles embrasaient si vivement la nuit que l'on se serait cru comme en plein jour. Le régulateur ne mit pas longtemps à repérer la source de ce mal. Non loin, Tan-Jida et une poignée d'acolytes adjuraient la puissance des éléments contre eux, consumant même les couches de terre qui recouvraient le sanctuaire. Il écarquilla les yeux en voyant le cratère qui remplaçait à présent la basse-fosse. Des éruptions de lave s'élançaient dans les airs en crépitant. Les gardes postés aux accès de la prison se faisaient aspirer dans la touffeur infernale.

Levi de Cartagne dut reconnaître qu'il s'agissait là d'une imposante démonstration de fureur de la part de Tan-Jida. *Ce geste ne sera pas oublié*, se disait-il avec ressentiment. La suite lui rendit le sourire, puisqu'il sentit venir, comme un frisson, la riposte de ses congénères. *Pour l'instant, il est impossible de s'approcher d'elle; mais elle ne pourra pas maintenir cette cadence indéfiniment. Un tel coup d'éclat doit drainer l'essentiel de ses ressources.* Levi, comme tous les membres du vénérable Ordre crépusculaire, avait appris à aiguïser ses sens, afin de détecter la présence des autres porteurs d'incarnite. Il se concentra sur cette sensation familière et comprit qu'une douzaine de régulateurs étaient en train d'encercler la Tan. *Ils attendent un moment de faiblesse. Mais que fait la garnison du fort? Ils devraient déjà être accourus pour la prendre en tenaille.* Ses facultés sensorielles n'étaient rien comparativement à ce dont il était capable lorsqu'il invoquait la créature qu'il surnommait son « valet ». Ensemble, ils formaient un duo capable de sentir l'aura d'un immortel sur des kilomètres. Son valet le suivait non loin derrière dans les Entrailles de la Lune noire, mais quelque chose l'avait retenu dans les escaliers. Cela n'inquiéta pas le régulateur qui savait que, lorsque la créature et celui qui la conjurait étaient trop loin l'un de l'autre, la créature disparaissait pour retourner dans son réceptacle : un brassard en laiton que le conjurateur portait au poignet droit. Le brasier, déchainé, culminait jusqu'à la cime des arbres et faisait déferler l'incendie dans toute la futaie.

L'atout principal du régulateur ne résidait pas dans sa force ou son charisme. Il était plutôt reconnu pour être un investigateur à la loyauté indéfectible qu'il valait pourtant mieux laisser travailler en solitaire. Un limier qu'aucune frontière n'arrêtait, car, à ses compétences de pisteur, s'additionnait un talent surnaturel pour l'infiltration et le déguisement. Il s'enorgueillissait d'être parvenu à traquer trois immortels à leur insu, et ce, des Bosquets de la Serpe jusque dans le ghetto d'Aubelumière. À présent, les points d'ombre s'accumulaient dans son enquête. Bien que leur évasion ait eu lieu seulement trois jours après leur arrestation et que tout portât à croire que les deux prisonniers étaient complices de Tan-Jida, Levi avait jugé les aveux de Faelicia et Blaise incomplets.

Si ces deux individus sont vraiment impliqués dans la lutte intestine de Tan-Jida, alors quelque chose ne tient pas dans leurs motifs, songea Levi. Il lui revenait en mémoire toutes les fois où la native avait contourné leurs embuscades et enrayé leurs réseaux de renseignements. Il se remémorait à quel point la Tan avait, jusqu'à aujourd'hui, fait preuve d'une méticuleuse discrétion et de prudence. Elle attachait tant d'importance au secret que ses partisans préféraient souvent se donner la mort plutôt que de tomber aux mains de ses collègues. Elle avait d'évidence connaissance de l'emplacement du cachot, mais ne s'était jamais risquée à s'en prendre à eux de façon aussi frontale. *Elle sait très bien qu'elle ne pourra pas tous nous retenir et encore moins nous échapper. À quoi lui sert un tel sacrifice? Quelle valeur ont-ils pour elle?* se demanda le régulateur en pensant à Faelicia et Blaise. D'autres de ses sbires avaient auparavant figuré parmi leurs détenus et beaucoup d'autres avaient subi des mois d'emprisonnement avant de périr. Jamais l'immortelle n'avait intenté pareille folie pour les sauver. Plus il réfléchissait, plus il écartait l'hypothèse que Faelicia et Blaise furent envoyés par Tan-Jida. Le régulateur avait appris à connaître son adversaire au fil des ans. Il avait étudié ses agissements et ses tactiques. Il y avait quelque chose d'insouciant dans cette manœuvre qui tranchait décidément avec le mode opératoire qu'elle employait. Tout ceci semblait à Levi drôlement précipité, voire imprévu. *Quelque chose a dû bousculer ses plans. Soit elle est désespérée soit il s'agit d'une ruse.* Levi de Cartagne laissa à ses confrères le soin de s'occuper de Tan-Jida, car, en dehors de la menace sérieuse qu'elle posait, une question lui brûlait les lèvres : *Comment ont-ils pu passer sous le nez du guet?*

La bataille qui faisait rage en face du fort lui servit de réponse. Au début, Levi de Cartagne crut que le siège de la prison et du fortin avait lieu conjointement, mais la formation de combat des

natifs n'indiquait aucune volonté de prendre la place forte. Organisés en rangs serrés, les rebelles natifs avaient visiblement pour but de retenir le déploiement des renforts; ils embouteillaient les soldats loyalistes derrière leurs palissades. L'attention du régulateur se porta ensuite sur le duo d'immortels qui commandaient la soixantaine de natifs. Deux visages trop familiers qu'il ne fut pas étonné de retrouver parmi les assaillants : *Iroh et Liam*. L'un se trouvait en première ligne, armé de son marteau de guerre. À l'arrière-garde, son jeune compagnon galvanisait les troupes dans un flot de paroles portées par un écho retentissant qui s'élevait au-dessus du champ de bataille. Le régulateur resta songeur. *Sous-équipé, inférieur en nombre et dépourvu d'échelles ou de cordes pour escalader. Cette attaque suicide est un leurre plutôt maladroit*, se disait Levi. *Inutile de se jeter à brûle-pourpoint dans la mêlée. Ils seront repoussés dans l'heure*. Il observa un long moment de silence, pétri de confusion. Ce stratagème lui paraissait absurde. *Admettons que Tan-Jida n'ait pas perdu l'esprit. Admettons qu'ils gagnent assez de temps pour que leurs alliés faits prisonniers s'évadent. Admettons qu'ils parviennent, après avoir battu en retraite, à nous semer sur des terres que nous arpentons tous les jours. Diantre, comment imaginent-ils pouvoir passer la frontière une seconde fois? Haut-Foyer est sur le pied de guerre et la citadelle a triplé les sentinelles sur les remparts. Par quel miracle espèrent-ils ne pas être broyés par l'étau qui se refermera sur eux?* Le régulateur ne pouvait se résoudre à tant d'impétuosité de la part de ces mêmes rebelles qui avaient naguère mis tant de précautions à ne pas se faire remarquer. Le moral des attaquants ne diminuait pas en dépit des nombreuses victimes. Levi demeurait en retrait et surveillait l'affrontement. Il dut lutter cependant pour ne pas être déconcentré par le tumulte qui grondait par-delà les colonnes de la fumée. Une bataille prenait des proportions dantesques dans la prison ruinée par les flammes. À travers les nuages de cendres, Levi distinguait les déflagrations polychromes des régulateurs qui périssaient.

- Hécata est libre, commentait-il d'une voix empreinte d'épouvantable présage.

Un premier repli se produisit quand Faelicia émergea de la futaie, talonnée par Tan-Jida et ses sbires. Levi fut attentif aux mouvements des natifs qui dévalèrent ensuite le talus au sommet duquel siégeait le fort. Les deux femmes semblaient rompues et esquinées à la suite de l'attaque. Le repli total des natifs décida le régulateur à sortir de l'ombre pour les prendre en filature. Ils le conduisirent jusqu'à la route en gravier qui se dessinait en contrebas de la colline. Là, il put être témoin de toute la bassesse dont les infidèles étaient capables. Ceux-ci fuyaient lâchement par le

halo ovale et translucide d'un portail magique. Levi de Cartagne n'eut guère besoin de s'en approcher pour sentir l'énergie profane du dieu qui l'avait fait apparaître. Le régulateur avait entendu dire que certains Tan avaient déjà pactisé avec ces engeances démoniaques que les indigènes aimaient appeler leurs « dieux ». Il savait aussi que ce genre de faveur avait un lourd tribut qui se soldait inéluctablement par l'asservissement de l'immortel qui en bénéficiait. Le Sanctum Sepulcrum condamnait cette pratique sacrilège, car elle ne faisait qu'accroître l'influence des dieux sur le monde physique. *Voilà qui résout l'angle mort dans mon raisonnement*, pensa Levi. *Il est triste de constater à quel point le dévouement peut mener sur de dangereux chemins. Des voies qui conduisent de l'héroïsme à la perdition et que peu dans leur vie n'osent même envisager. Et c'est nous qui sommes taxés de fanatisme.*

Une fois que tous les hérétiques eurent passé le portail, ce fut le tour de leurs poursuivants. Des hommes d'armes passaient bêtement dans l'arche incandescent sans savoir où il menait et ce qui les attendait de l'autre côté. À la grande surprise du régulateur, le portail resta ouvert tout le long de la première offensive de laquelle ne revint qu'une infime partie des troupes. Il écouta leur témoignage. Elles lui décrivirent le carnage qui s'était perpétré dans ce qui leur semblait être une grotte. Groupes après groupes, ils apparaissaient devant un barrage de lances et des volées de flèches. Levi de Cartagne savait qu'il s'agissait du repère secret de Tan-Jida qui avait, à de multiples reprises, freiné leur investigation. L'agitation récente dans le ghetto d'Aubelumière avait élevé ses soupçons. *À présent, elle nous mène tout droit dans son repère. Il y a une occasion à saisir*, pensa Levi. Ce dernier ordonna à la garnison de se regrouper et de se munir en prévision d'un assaut. Le régulateur prit le commandement d'un contingent fort de cent hommes d'infanterie lourde. Il estimait que ses chances de réussite étaient bonnes, puisque son armée était constituée de troupes fraîches et entraînées. De l'autre côté, les natifs étaient assurément fatigués et inférieurs en nombre. Ses ennemis avaient pour eux l'avantage du terrain; or Levi redoutait surtout l'anathème qui le frapperait s'il ne faisait rien. *Si je patiente, peut-être que mes frères me prêteront main-forte; or je cours le risque que le portail se referme. Je dois faire honneur à leur sacrifice et mener ce combat.*

Ils surgirent en trombe de l'autre côté du portail. D'une seule charge, ils s'apprêtaient à fracasser les natifs. Hélas, leurs épieux et leurs pavois ne rencontrèrent que du vide. L'ennemi avait abandonné sa position et s'était replié plus profondément dans les tunnels. Les défunts gisaient

encore au sol. Levi remarqua que la plupart d'entre eux avaient été dépouillés de leurs armes et de quelques pièces d'armure. La galerie souterraine dans laquelle ils apparurent était vaste et haute. Le chuintement du portail se répercutait contre la pierre de cette formidable alcôve, donnant l'impression que l'écho du massacre teintait encore dans la pièce. Cette dernière se scindait en deux cavités étroites bouchées par un éboulement. Le régulateur ordonna que l'on déblaie le passage. Entretemps, le portail disparut, les privant de leur unique source de lumière. Ils durent poursuivre le travail en s'éclairant à la torche. *Ils ont beau nous ralentir, ils se retrouveront tôt ou tard acculés au mur*, pensa Levi. Au bout de deux heures de labeur, les hommes d'armes dégagèrent la dernière pierre.

Levi subdivisa son contingent, afin de mener son attaque dans les deux cavités simultanément. De la sorte, il était assuré de ne pas être pris à revers. Leurs opposants eurent la même idée et c'est ainsi que la bataille débuta. Les deux fronts se livrèrent un véritable baroud qui fit passer au fil de l'épée les hommes par dizaines en quelques minutes. Dans tous les coins de la caverne résonnait la clameur des corps entrelacés dans un déchainement de haine. Le sang et la sueur viciaient l'air. La lumière se raréfiait et bientôt les guerriers ne furent plus guidés que par les étincelles des brandons qui accidentaient le sol. Le régulateur profita de l'obscurité pour se faufiler parmi ses hommes, afin de mieux surprendre ceux qui commandaient les insurgés. Il pouvait sentir la présence de Tan-Jida, mais son empreinte était beaucoup plus ténue et retranchée derrière le front. *Elle est vulnérable et repose intégralement sur ses trois nouveaux alliés pour mener sa petite rébellion*, pensait-il.

L'attention de Levi se concentrait maintenant sur Faelicia et ses deux camarades. La première affrontait seule un contingent entier de loyalistes. Les deux autres se trouvaient à moins de cent mètres devant lui. Tous les trois faisaient plus que combattre avec ardeur; ils s'illustraient en figures emblématiques d'un enjeu qui prenait ici son ultime dénouement. Les natifs essayaient de lourdes pertes, mais aucun signe de faiblesse ne trahit leurs convictions. Ils étaient investis d'une mission qui les rendait dangereusement solidaires. Tout ceci inversait inexorablement la tendance et contredisait les prédictions de Levi. Les loyalistes étaient, soit, plus nombreux; or personne au cours du combat ne s'était démarqué dans leurs rangs. En dépit de l'autorité que lui conférait son rang de régulateur, Levi n'avait lui-même pas assumé le rôle qui lui revenait. Chacun se sentait seul derrière ce chef calculateur et absent qu'était Levi de Cartagne. Par égard pour ceux dont il usait pour se camoufler, celui-ci arriva au même constat alarmant. *Que se passera-t-il quand leur*

haine cèdera sa place au désespoir? Qu'arrivera-t-il lorsque mes hommes chercheront des yeux quelqu'un derrière qui se ranger? J'ai sous-estimé le moral de mes adversaires. Là où je voyais des proies, j'aurais dû voir des hérésiarques. Face à des ennemis aussi impitoyables, il faut faire voir à tous que je suis prêt à verser mon sang pour la sainteté du Sanctum Sepulcrum et la mémoire de l'Empereur. Soudain, la targe d'un fantassin fit miroiter la flamme d'une torche sur son visage. La pâleur de l'éclat mit suffisamment en évidence le régulateur pour qu'Iroh puisse l'identifier. Leurs regards se croisèrent et Levi sut que son subterfuge venait d'être découvert.

Liam et Iroh se précipitèrent sur lui. Le duel s'annonçait épineux, car l'étroitesse du passage et la foule qui s'y engouffrait limitaient les déplacements de Levi. Iroh repoussait les écus qui se dressaient sur son chemin, tandis que Liam assurait ses arrières à poings nus. Leur force compensait leur inhabileté. Une part de Levi voulait se retirer et tenter une nouvelle attaque furtive sur les deux porteurs d'incarnite, alors qu'une autre voulait en finir avec eux. Il savait que désertier la bataille maintenant saperait le moral de ses troupes. Levi de Cartagne dégaina son sabre. Sans qu'il eût besoin de dire quoi que ce soit, les soldats libérèrent un espace autour de lui. Le régulateur anticipa le coup d'Iroh, mais lorsque son marteau heurta le fer de sa lame, il fut incapable d'amortir le choc. La violence de l'impact fut telle que le marteau acheva sa course sur la tête du régulateur qui fut projeté vers l'arrière. Sa garde était brisée et du sang dégoulinait de son front. Il reprit vite ses moyens en dépit de l'élancement et parvint même à éviter le coup de pied fulgurant de Liam. Le régulateur riposta par une estocade qui atteignit Liam à l'épaule. Iroh, fidèle à lui-même, demeurait sur la défensive. Après maintes parades, esquives et contre-attaques, les trois hommes comprirent que nul n'aurait le dessus dans ces échanges où tous se meurtrissaient sans vraiment triompher de l'autre. Au-delà de leur compétence martiale, ces trois combattants étaient animés d'une volonté indéfectible de vaincre. Une exigence de l'âme qui ne se rompt que lorsque celui que l'on considère comme un antagoniste rend son dernier souffle. Levi fut le premier à réagir. Il ordonna à ses fantassins de resserrer leur formation. Ils tentèrent, sans succès, de cerner Iroh et Liam. Toutefois, ils perdirent de vue le régulateur qui en profita pour s'éclipser derrière un mur de bouclier.

Levi de Cartagne était retourné là où se trouvait le portail. Les natifs et leurs hérétiques semblaient prêts à périr jusqu'au dernier dans cet affrontement. Il aurait besoin de renfort ou, à tout le moins, de s'assurer que rien ne gênerait la retraite de ses hommes si cela s'avérait nécessaire. *Non. Non. NON! Qu'espérais-je, bougre d'imbécile ?!*

- Qu'ils soient tous maudits... pesta-t-il en contemplant le plateau rocheux sur lequel aurait dû se trouver le portail qu'il avait franchi une heure plus tôt.

Toutes les issues étaient condamnées. Comme tous ceux qui l'avaient suivi dans ce borbier et dont la ténacité était actuellement mise à rude épreuve, il n'avait plus qu'un seul choix : se battre. Levi rebroussa chemin au pas de course. L'absence d'options ou de manœuvre ne l'effrayait pas. Au contraire, elle apportait une clarté d'esprit incomparable. Celle qui consiste à prendre conscience de la mort à venir; à mesurer ces minutes qui passent — peut-être les dernières — qui s'écoulent plus lentement que toutes celles qui ont précédé. La sérénité de n'avoir pour autres devoirs que de brandir son épée jusqu'à la fin. Le régulateur esquissa un sourire en imaginant la gloire qui l'attendait, puisque, mort ou vif, il était le seul à pouvoir personnifier le courroux du Sanctum dans toute sa splendeur. Une frénésie s'emparait de lui alors qu'il se rapprochait des cris de guerre tonitruants. Il lui semblait que toute douleur s'était volatilisée et que ses muscles avaient repris de la vigueur.

Le conjurateur se déplaçait à vive allure contre les parois du tunnel. Les témoins de la scène auraient dit qu'une silhouette enveloppée d'un épais brouillard se ruait sur Faelicia et ses deux camarades. Levi sauta par-dessus la mêlée, et percuta Liam de plein fouet. Une entaille profonde lui ouvrit le flanc gauche. Ce genre de blessure aurait été fatale pour un homme ordinaire; or Liam, amoché, était encore prêt à combattre. La commandante épaula son jeune compagnon, la lance au poing, tandis qu'Iroh guettait l'épais brouillard qui s'élevait de l'endroit où la forme nébuleuse avait atterri. Quelque chose de malsain émanait de cette brume cramoisie. Ses bras vaporeux s'allongeaient, comme une masse informe qui se redresse, et, par le fait même, surchargeaient l'atmosphère déjà miasmatique de la caverne. Le régulateur profita de la stupéfaction de ses adversaires pour invoquer son valet. Il se réjouit de voir l'expression incrédule qui se dessinait sur les trois hérétiques. Il devina, par la haine qui enlaidissait leurs traits, qu'ils reconnaissaient cette créature qui venait d'apparaître dans la fumée amarante. *Ils croyaient mon valet mort en même temps que leur ami*, supposa-t-il. La brume se dissipa. Levi de Cartagne leur lança un regard meurtrier :

- Reprenons notre duel là où nous l'avons laissé, voulez-vous.

À trois contre deux, j'aurai plus de chance, pensa-t-il satisfait de la tournure des événements. Les guerriers loyalistes qui étaient encore à ses ordres persistaient vaillamment à enfoncer la dernière

ligne d'insurgés natifs qui courraient à la ruine. Bientôt, les trois hérétiques seraient coincés entre lui et ses fantassins. Pour couronner le tout, le régulateur ne ressentait nulle part la présence de Tan-Jida. Il supposa qu'elle avait dû fuir par un autre portail. Ce qui signifiait peut-être qu'il existait une échappatoire dans ces galeries, mais surtout que la Tan ne pourrait les secourir...

- Vous êtes épuisés, blessés et isolés. Dans ma grande mansuétude, je vous accorde une dernière chance de capituler, dit Levi d'une voix ferme. Lâchez vos armes et ployez le genou.
- Êtes-vous à ce point irrésolu à l'idée nous tuer? Ou est-ce que vous doutez malgré tout de l'emporter? répliqua Iroh avec insolence.
- Non. Aucun doute, mais beaucoup de questions se retrouveraient sans réponse si vous trépassiez. Je dois encore fournir la preuve que vous travaillez pour le compte de Sagremor Lapride... rétorqua Levi en feignant de divulguer accidentellement le fond de sa pensée.

Ils mordirent à l'hameçon. Leur culpabilité se manifesta par un silence éloquent, des mines perplexes et la colère de Faelicia. Pour Levi, le mystère de leur rencontre dans les Bosquets de la Serpe était jusqu'ici demeuré entier. Plusieurs hypothèses avaient effleuré son esprit inquisiteur, dont celle qu'un troisième joueur venait prendre part au conflit qui opposait depuis toujours Haut-Foyer aux natifs. « Une idée saugrenue », s'était-il dit naguère. « Ils ont un accent Ambrois et après? Cela ne prouve rien ». Aujourd'hui, Levi était persuadé qu'une alliance existait entre les clans autochtones et la puissante cité d'Ambrefief.

- L'Empire s'est affaïssé et vous a tourné le dos; vous et votre bande de fanatiques. Accrochez-vous à vos inepties tant que vous voulez, fulmina Faelicia en pointant sa lance en direction du régulateur, cela ne changera rien au fait que personne ne veut partager ce monde avec vous. Vous n'êtes rien de plus que des fantômes du passé voués à l'oubli.

Le conjurateur, d'un signe de la main, lança son valet à la charge. Le monstre bondit aussitôt sur la commandante. Tout dans cet être diabolique semblait assoiffé de vengeance envers celle qui avait, par deux fois, survécu à sa chasse. Son instinct de prédation le fit se jeter au cou de Faelicia. Celle-ci esquiva sans difficulté en se permettant même un contre au passage, alors que la créature planait au-dessus d'elle. Le fer de la lance n'arriva pas à percer sa peau robuste qui agissait comme une armure. Levi enchaina les frappes de taille sur Iroh et Liam, afin de les maintenir à distance. Il savait que ces deux-là étaient dotés d'une force prodigieuse et qu'il serait désavantagé s'il laissait

seulement l'un d'entre eux entrer en combat rapproché. Le marteau de guerre d'Iroh allait s'abattre ponctuellement du côté de ses hommes d'armes. *Il espère réduire notre nombre*, devina le régulateur qui, au même moment, fut touché par un coup de genou de Liam. L'impact le fit reculer, ce qui l'éloignait davantage de son valet. Liam conserva son progrès en s'interposant entre le régulateur et Iroh qui put, à présent, marteler à sa guise les boucliers de l'infanterie. Ils combattaient dos à dos comme de véritables frères d'armes. Il semblait à Levi qu'il aurait fait aussi bon usage de l'appui de Bravis. Malheureusement, il ne pouvait compter que sur son valet. Celui-ci éprouvait des ennuis à surpasser la garde de la commandante. En temps normal, sa férocité et sa stature insufflaient une telle frayeur chez ses proies qu'elles détalait sans qu'il n'ait besoin de passer à l'offensive. Cependant, Faelicia paraissait inébranlable. Levi avait du mal à croire qu'il l'avait rossée moins de vingt-quatre heures plus tôt. Vaincue et à sa merci, elle avait reçu, par la dague de Levi, la marque de la honte sur son visage blême. Des filets de sang coulaient encore de cette plaie le long de ses joues et sur ses paupières. Il s'était évertué autant que possible à la briser et pourtant; la lumière qui jaillissait d'elle refusait de s'éteindre. Le régulateur avait du mal à croire qu'une telle résilience se pouvait chez un être. *Quelle régulatrice aurait-elle faite*, se surprit-il à penser.

Finalement, le dernier guerrier natif expira, empalé par la pique d'un loyaliste. Le massacre ne se conclut pas pour autant. Les effectifs de Levi étaient réduits à une poignée de guerriers fourbus et impuissants devant le combat forcené qui se livrait sous leurs yeux. Iroh contenait les rares soldats qui s'aventuraient près de Liam tout en perturbant les feintes du régulateur. Le pugiliste se mouvait avec la souplesse d'un singe, mais Levi dénota des maladresses dans le jeu de pied du jeune homme. De fait, Liam avait été malmené par le valet qui était suffisamment rapide pour lui infliger des lacérations le temps d'une parade. Le conjurateur misait sur la lassitude qui gagnait ses ennemis. Il encaissait leurs attaques quand il n'arrivait pas à les parer ou reculait quand il se sentait dépassé. Il réservait ses efforts et préparait son coup de grâce.

La stratégie du régulateur se montra efficace. Les porteurs d'incarnite cédaient, à leur tour, du terrain; ce qui permit aux fantassins de se placer en cercle autour de leur chef. Le valet résistait tant bien que mal aux charges de plus en plus foudroyantes de Faelicia, mais cela ne troublait pas le conjurateur. Tant que lui vivrait, la créature pourrait réapparaître. De plus, elle occupait la commandante pendant que Levi sommait ses troupes de se former en phalange. Il allait enfin se débarrasser de Liam et Iroh. Subitement, il ressentit un frémissement. Il perçut, comme une vague

rumeur, l'aura de Tan-Jida reparâtre à quelques mètres au-dessus de lui. *Comment a-t-elle pu voiler son essence?* se dit-il, effaré. Le régulateur attrapa un flambeau et le lança dans la direction de l'immortelle native. Le flamboiement révéla, dans la pénombre, un passage qui débouchait sur un niveau supérieur de la caverne. La percée, située juste au-dessus de leurs têtes, offrait un angle sans pareil pour Tan-Jida et ses archers. *Les archers. J'ai oublié qu'ils avaient des archers...* Il eut à peine le temps de commander à son valet de revenir pour lui servir de bouclier de chair qu'il entendit retentir :

- FEU!

Faelicia rugissait. Une boule de feu éblouissante comme le soleil se matérialisa dans les paumes de la Tan. La vive incandescence qu'elle produisit illumina toute la galerie souterraine. Les flèches clouèrent les loyalistes au sol. Certains eurent le réflexe de se réfugier derrière leurs pavois. Toutefois, leurs grands boucliers de bois furent de piètres protections contre les flammes qui les atteignirent. Ceux qui ne furent pas entièrement consumés lors de la détonation furent enfournés dans leurs cuirasses d'acier que le brasier chauffait à blanc. Puis, Tan-Jida s'évanouit en même temps que l'explosion. Sans elle pour l'attiser, l'embrasement qui avait brutalement baigné le repère se réduisit en tisons épars et virevoltant telle une pluie d'étincelles. Des flammèches grésillaient sur les cadavres des soldats restés figés dans leur position circulaire. L'odeur était abominable. Encore debout au milieu de ce charnier, Levi de Cartagne était pris d'une quinte de toux. La suie et le sang maculaient sa peau brûlée. Son loyal valet le jouxtait; le dos hérissé de flèches enflammées. La bête s'échinait à éteindre les touffes de poils qui flambaient sur tout son corps. Tous deux dévisagèrent leurs opposants dans la grotte assourdie par le cataclysme. Faelicia et Liam avaient été épargnés, mais semblaient tout aussi bouleversés que lui. *Peut-être pensaient-ils tous nous calciner?* s'interrogea le régulateur. *Je vais mourir ici*, se disait-il, intrépide. *Et j'en apporterai au moins un dans ma chute.*

Iroh, quant à lui, avait été emporté par le souffle ardent du sortilège. Il se releva péniblement sur les genoux. Dans l'intervalle, le régulateur eut un moment de recul et se prit à réfléchir. À présent que toutes les cartes avaient été jouées, l'un comme l'autre ne tenaient debout que par l'énergie du désespoir. Il n'importait plus à quiconque de savoir s'ils pourraient admirer une nouvelle aurore ou s'ils ne reverraient jamais leurs contrées natales. L'univers se résumait à ce court moment qui précède l'achèvement tragique d'une épopée et qui transforme les combattants hardis en martyrs

pour leur nation respective. Pour Levi, ces gens avaient représenté une menace pour la sécurité de Haut-Foyer et détenaient de précieuses informations qui ne devaient pas se rendre aux oreilles du seigneur d'Ambrefief. Le régulateur les considérait comme des âmes damnées, enfiévrées par l'idée d'une vengeance triviale et se moquant éperdument des conséquences de leurs gestes. Des êtres si désireux de se sacrifier sur l'autel d'une juste cause que la frontière entre le bien et le mal s'en retrouvait confondue. Des êtres pour qui la rage supplantait le courage. Dans un élan de compassion qui avoisinait la sagesse, il tenta de s'imaginer comment ils le voyaient lui. Il comprit que tous les qualificatifs qu'il avait employés pour les décrire lui seyaient aussi bien qu'à eux. *Ils sont de vrais rivaux*. Il saisissait à quel point leurs destins foncièrement contraires ne faisaient, au bout du compte, que les rendre similaires.

Faelicia coupa net ses réflexions lorsqu'elle s'engagea à nouveau contre le valet. Elle lui assénait des éclairs avec le tranchant de sa lance. La peau de la créature fut tailladée, lardée et sa chair était exsangue. La bestialité du valet l'immunisait contre la douleur, or il sembla au conjurateur qu'il poussait des râles d'agonie. Enchevêtré avec la commandante, le monstre mordit la cuisse de sa proie. Iroh agita la main en direction de Levi. Il émergea d'un coin de la galerie pour entrainer le conjurateur au sol. La carcasse de fer écrasait l'homme plus que de raison, comme si son créateur appuyait lui aussi par la force de sa pensée. Liam s'élança sans délai vers le régulateur immobilisé. Le jeune homme lui fit une prise de soumission à la gorge pour l'étrangler. Pris entre le coude et l'épaule de Liam, Levi dégaina sa dague et poignarda les avant-bras du pugiliste. L'étreinte se relâcha assez pour que le régulateur puisse respirer. Il aperçut son valet succomber à ses blessures. La guerrière lui porta un coup perforant en plein cœur. En retour, le valet plantait ses griffes dans le dos de la commandante en émettant un dernier son de palpitation. Faelicia remua le fer de sa lance, puis la souleva plus haut dans son thorax et la bête fut occise.

L'étai se resserra de plus belle. Levi de Cartagne s'agrippait aux bras qui l'enserraient comme une corde autour de son cou. Rien ne les faisait fléchir. Il suffoquait. Sa vue s'assombrissait. La détresse l'envahit. *Je suis vaincu, mais souviens-toi. Un régulateur ne succombe jamais à la peur. Elle est illusoire. Elle est chassée par le bras armé du Sanctum Sepulcrum. Je suis... le bras... armé... de l'empire... des humains*. Le régulateur pantelait, quoiqu'il recouvrât la vue. Il respirait encore. *La seule vraie entité immortelle en ce monde*, acheva-t-il de songer. Une longue chevelure rousse se profila dans les ténèbres. Sa tête était nimbée d'une lueur blanche qui lui rappelait le clair de lune.

Des lésions et des cicatrices sanieuses avilissaient le portrait sévère de la femme. Il reconnut Faelicia dans son armure délabrée. Il lui sourit à pleines dents.

- Tu garderas ça en souvenir du temps que nous avons passé ensemble, lui dit-il en faisant allusion aux plaies sur son visage. Jamais tu ne pourras nier ma participation à ta glorieuse histoire.
- Non sibi sed patriae, lui répondit-elle d'un ton solennel.

La caverne renvoya en écho le craquement macabre d'une boîte crânienne transpercée, suivi des gargouillis caractéristiques de la vie qui s'enfuit à profusion. La commandante tenait fermement sa lance d'une seule main, puis la retira d'un coup sec. Iroh et Liam l'entraînèrent loin du corps inerte. Levi, comme chaque immortel ayant reçu un coup fatal, allait se désintégrer. En effet, les porteurs d'incarnite ne laissent jamais de cadavre puisque, selon la croyance populaire, l'âme du défunt était absorbée dans la pierre. Cela expliquait, entre autres, pourquoi il était impossible de ressusciter un immortel et pourquoi il était possible pour eux de communiquer avec d'autres âmes ayant pour point commun d'avoir porté cette gemme. Le processus débutait par un halo présentant la couleur de l'incarnite. Celle de Levi était cramoisie, comme le brouillard qu'il avait généré plus tôt. Ensuite, une lumière fulgurait de tous les orifices jusqu'à ce que l'enveloppe charnelle en soit enveloppée. Le corps devenait une masse aveuglante d'où jaillissait un rayon aussi intense et éphémère qu'une comète. À la fin, il ne restait plus qu'un tas de poussière sur lequel reposait l'incarnite qui attendait son prochain porteur. Faelicia se saisit de celle qui avait appartenu à Levi de Cartagne. Elle et ses compagnons allèrent retrouver, en héros de cette bataille, Tan-Jida qui gisait inconsciente.

Épilogue

L'édification des portails faisait jadis partie des mœurs des natifs qui résidaient au nord-est de l'archipel. Chaque sanctuaire était muni d'une ou plusieurs de ces passerelles qui assuraient une cohésion entre les tribus natives. L'arrivée en masse des colons et la défaite de l'ost natif provoquèrent la désacralisation des territoires sur lesquels ils fondèrent leurs cités. Les portails disparurent les uns après les autres. Bizarrement, la sorcellerie était connue et pratiquée sur l'autre continent. Toutefois, elle obéissait à un cadre strict. La manipulation de l'espace et du temps y était proscrite, quiconque s'y adonnait était passible de mort; c'est pourquoi les portails furent jugés contre nature. On sous-estimait comment ces passerelles étaient au cœur d'une pratique sociale visant la communication et l'harmonie. L'Empire, dans sa répression, fit tout pour provoquer leur anéantissement. Ainsi, la transmission de ce savoir ancestral fut rompue. Sans leur disparition, il aurait été beaucoup plus facile de prévenir les desseins révolutionnaires de Magnis Lapride et de mater la reconquête des colons. L'histoire fit en sorte que les nations conquises durent apprendre à échanger autrement. La distance s'accrut entre les tribus, et la société s'organisa dorénavant en fonction de préceptes importés d'ailleurs. Par nécessité, les natifs s'accoutumèrent aux embarcations navales et aux routes. Trois décennies plus tard, les portails ne représentaient que la réminiscence d'un passé révolu.

Tan-Jida ne l'entendait pas de cette manière. Pour elle, la résistance s'opérait par une remise à l'honneur des pratiques jugées autrefois illicites. Pour y parvenir, elle s'était attiré les faveurs d'un allié puissant : Beondraith. Le bruit courait déjà qu'un dieu avait intercédé en faveur de Tan-Jida lors de l'évasion de ses nouveaux alliés en leur créant un chemin jusqu'à son repère. Ce portail, surgi de nulle part et qui faisait tant scandale, avait été érigé dans l'urgence. Il s'était refermé avant que les agents de l'Ordre crépusculaire puissent réagir, mais un second demeurait ouvert. Ce deuxième portail, bien qu'il possédât les mêmes attributs, était très différent du premier. Il était soumis au contrôle exclusif de Tan-Jida qui l'avait mérité après des années de loyaux services auprès de Beondraith, le « Maître des chemins ». Elle l'avait stratégiquement placé dans une alcôve isolée et connue uniquement par ses fidèles. Ce passage clandestin était le principal atout des rebelles, car il établissait la jonction entre Aubelumière et la mystérieuse Forêt des Constelles.

Ce fut après la bataille dans les tunnels que Faelicia, Liam et Iroh apprirent exactement où il menait. Si les régulateurs avaient su que, pendant un court instant, une liaison existait entre leur prison et le sanctuaire de Beondraith, ils auraient mis plus de hâte à s'organiser. Pour les régulateurs, l'attaque sur la Lune noire signifiait un acte désespéré, mais pour Tan-Jida, ce combat représentait un risque calculé. Afin de rallier les trois immortels à sa cause, Tan-Jida était prête à sacrifier toute son opération. Des centaines de natifs issus du ghetto avaient, grâce à elle, trouvé refuge dans le sanctuaire judicieusement appelé « La croisée des chemins ». Pendant des années, elle évacuait ses congénères sous le nez des gardes d'Aubelumière en les faisant passer en petits groupes. Or, depuis quelques mois, ses aspirations rencontraient des problèmes croissants. Le secret de son entreprise était devenu de plus en plus compliqué à entretenir. Elle craignait qu'un jour ou l'autre les rafles et les interrogatoires viennent à bout de son subterfuge. De plus, la situation à Haut-Foyer tendait vers une politique martiale qui laissait présager le pire. Ce fut l'interférence d'Iroh et de Liam dans ses plans qui acheva de la décider. Malgré tout le bien qu'elle avait pu faire jusqu'alors, il fallait qu'elle prenne une nouvelle direction. Il fallait qu'elle se dépêtre de ce jeu d'intrigue qui alourdissait ses démarches. Il subsistait des façons de libérer son peuple autre que se terrer comme des lapins. « Nous emploierons des moyens à la hauteur de ceux qui s'emploient à nous détruire », avait-elle déclaré à la veille de l'assaut sur la Lune noire.

À la mort de Levi de Cartagne, les souterrains abritaient encore des natifs et des évadés de prison qui avait fui les combats. Lorsque Tan-Jida reprit connaissance, son premier ordre fut de vider la place. À la suite des derniers événements, elle estimait que le repère ne serait plus sûr que pour deux ou trois jours. Après cela, il fallait s'attendre à ce que les régulateurs et les Loyalistes remontent leur piste. La Tan était déterminée à ce qu'ils découvrent des cavernes vides. Cependant, elle ne fermerait pas son portail sans avoir auparavant utilisé ce temps à bon escient. Elle donnerait une ultime chance aux natifs qui vivaient à la surface de s'expatrier. À cette fin, elle reçut l'aide d'Iroh, lui prouvant une fois de plus la ferveur de son sacrifice. Pendant qu'elle organisait l'évacuation, elle put compter sur l'ingénieur qui avait consenti à parlementer avec le clan Raktul. Ce clan natif était resté neutre dans le conflit de Tan-Jida, mais il bénéficiait d'une grande influence dans le bidonville.

L'influence d'Iroh fut salutaire pour le message qu'elle voulait faire passer aux habitants. Au départ, Mone, la cheffesse du clan Raktul, rappela l'aigreur des tumultes qui avaient bouleversé le

ghetto. L'esprit rationnel d'Iroh, combiné à son statut de porteur d'incarnite, surmonta l'antipathie de Mone. L'ingénieur lui parut doté d'une grande sagesse, car il ne se servait guère de la précarité de leur situation pour les enrôler de force dans une guerre où son clan semblait davantage subir que participer. Iroh présentait les faits et les dangers de façon presque détachée pour ensuite demander à la cheffesse de se prononcer sur ce qu'elle jugeait juste. Sa rhétorique se fondait non pas sur des injonctions, mais sur la notion de choix. Un choix qui, pour Mone, ne revenait pas à Iroh. Il fut décidé que tous seraient libres de faire un choix par eux-mêmes. Mone proposa à Iroh de coucher son plaidoyer par écrit, puisqu'il ne disposait pas d'assez de temps pour s'adresser à tout le monde. Elle s'occuperait de le traduire et veillerait à ce que le communiqué soit transmis le plus tôt possible. Il rédigea donc un document concis plaidant en faveur de la liberté, de la dignité et d'une unité motivées par l'espoir.

La nuit venue, la moitié du ghetto se rua à l'entrée de la caverne pour traverser la passerelle. L'autre moitié faisait diversion, afin que le dépeuplement du ghetto ne soulève pas l'attention des corps de garde. Une tâche qui, en apparence, ne posait aucune complication, car les natifs vivaient dans l'indifférence des Loyalistes, de l'autre côté de puissants remparts. Mone et ses guerriers de clan agirent en protecteurs. Ils durent, contre toute attente, affronter les gardes d'Aubelumière. Les guerriers du clan Raktul virent, dans l'annonce criée dans les rues, une belle occasion de se venger pour les années d'indifférence. Iroh et ses compagnons n'eurent vent du chaos au-dessus qu'après que le tunnel ne fut rebouché pour de bon par Tan-Jida. Fermer ce portail signifiait abandonner aux abysses ce qui avait été son quartier général. Sa demeure.

De l'autre côté du portail, ils pénétrèrent dans une loge dont l'aspect fantasmagorique ne pouvait provenir d'autre part que d'un rêve. Les murs étaient recouverts de tentures aux motifs bigarrés. Le mobilier cossu amalgamait le confort et le goût, grâce aux dorures qui le recouvraient et aux soieries qui faisaient office de cloisons. Les arcades étaient ensevelies sous des amoncellements de fleurs qui embaumaient la pièce. Des lierres grimpaient jusqu'aux chapiteaux de larges colonnes aux reflets irisés et au-dessus desquelles planait une mer de nuages. Sur un somptueux buffet étaient disposés des mets qui leur étaient, pour la plupart, inconnus et des carafes de cristal contenant toutes sortes de boissons liquoreuses. Toute cette luxuriante décoration n'était pourtant qu'un apéritif par rapport à ce qui attendait les héros au-delà des balustrades de marbre de la terrasse. Le

panorama sur le balcon révélait la souveraineté surréaliste du sanctuaire que les natifs avaient baptisé la Croisée des chemins. Le belvédère dominait le sanctuaire qui s'étendait à perte de vue autour d'un splendide lac rond et nacré. Une chaîne de montagnes grises enlaçait le vaste réservoir opalin. Les trois porteurs d'incarnite prirent un moment pour comprendre qu'il s'agissait en réalité d'un cratère aux proportions si titanesques qu'un lac s'était formé à l'endroit où la comète avait percuté la terre. Les siècles étaient passés, car la végétation avait poussé à foison. La vie abondait si bien que des îlots étaient apparus au pied de cette extraordinaire dépression haute de 153 mètres. Ils aperçurent des embarcations à voile qui allaient et venaient depuis différentes agglomérations. Sur la rive, une foule composée de gens d'origine et de culture hétéroclites grouillait. Plusieurs affluaient vers l'imposant bâtiment en haut duquel ils observaient cet étrange spectacle.

Tous les colons avaient entendu les histoires fabuleuses concernant les sanctuaires natifs. Bien peu y prêtaient foi. Ces fables, tout juste bonnes à endormir les enfants, illustraient le fossé infranchissable qui séparait les deux peuples. Les récits des colons s'appuyaient sur un besoin presque maladif d'expliquer, de définir. L'écriture se développa rapidement dans cette société qui estimait les hommes savants. Une culture du codex favorisait la pérennité des ouvrages et leur authenticité. Tout leur patrimoine s'était institué selon une perception empirique du monde qui se méfiait de la fiction. Ils étaient pieux, mais leur piété se tournait de facto vers la figure fondatrice et centralisée du Premier Empereur. Les récits natifs, quant à eux, édifiaient le portrait d'une humanité humble et consciente de son infime présence dans l'univers. De là, tout un pan de leur mythologie consistait à témoigner des aventures d'êtres surnaturels aux pouvoirs incroyables. Les versions changeaient au cours du temps, au gré des inspirations des conteurs. Peu leur importait que certains détails ou l'origine se perdent, car il subsistait une vérité inaliénable dans la tradition orale. La mémoire était la pierre angulaire d'une littérature collective et organique en constant changement. Ce florilège de souvenirs traversait les âges et créait un point de convergence entre toutes les générations. Les natifs croyaient que tant qu'il resterait quelqu'un pour la transmettre, leur culture serait immortelle à l'instar des dieux et des porteurs d'incarnite. Ainsi, la parole revêtait pour eux un aspect magique.

Au cours de leur brève escale à la Croisée des chemins, les héros firent la rencontre de leur hôte. Ils eurent le privilège de s'entretenir personnellement avec le dieu Beondraith. La déité de l'espace et des lieux se montra gracieuse et affable à leur égard. Elle accueillait d'un sourire jovial toutes

les questions que Faelicia, Iroh et Liam lui adressèrent. Quand elle parlait, elle s'exprimait dans la langue des poètes marquée par un certain lyrisme. Au cours de l'entretien, Liam se montra particulièrement loquasse, comme s'il cherchait à comprendre le maître des chemins; or ses réponses ne firent qu'épaissir le mystère qui recouvrait ce curieux personnage. Ils comprirent néanmoins que Beondraith adhérait à la lutte menée par Tan-Jida et se montrait enclin à l'aider. Mais ce genre d'appui n'était pas gratuit. Un marché avait été conclu, et la Tan devait à présent remplir sa part du pacte. Il ne put stipuler les termes du contrat, mais il les informa qu'il quitterait avec elle l'Archipel, dès le lendemain, pour une durée de deux ans. Ils apprirent avec soulagement que tous les rescapés du bidonville étaient sains et saufs dans le sanctuaire. Pour l'instant, Tan-Jida veillait sur eux tout en profitant d'un répit bien mérité. La déité conclut l'entrevue sur une invitation. Un rituel allait être performé dans tout le sanctuaire en cette soirée qui célébrait l'illustre bienfaiteur. Ils acceptèrent de bon gré, car, de toute façon, ils ignoraient encore comment retourner chez eux.

La solution se présenta d'elle-même en la personne de Tan-Jida qui rejoint le groupe le lendemain des réjouissances. La veille, tous s'étaient inclinés devant la suprématie du Maître des chemins, y compris les trois héros pour qui la vision du monde venait d'être changée. À présent, c'était l'heure de se remettre en route et de faire ses adieux. Les héros eurent la chance de revoir ceux dont ils avaient facilité l'exode. Ces derniers leur témoignèrent leur gratitude par des accolades. La Tan s'était entièrement remise de ses blessures, et son humeur était cordiale. La rebelle interrompit ses préparatifs pour traiter avec eux des arrangements qui avaient été pris pour leur départ. Étant donné que le cratère ne permettait à aucune route terrestre de franchir le précipice et que plus aucun portail ne menait dans leur province, le moyen le plus rapide de revenir chez eux était de passer par les airs. Les héros furent stupéfaits de voir les montures qu'ils enfourcheraient. Les vouivres étaient connues des aventuriers insulaires. Ces grands rapaces, dotés de puissantes serres, étaient couverts de plumes allant du noir au brun. Leur grosse tête avait l'aspect de celle d'une chouette; or c'étaient les puissantes serres de ces oiseaux carnassiers qui hantaient le plus les colons. Ils pullulaient depuis toujours au large des côtes Galvanite et provenaient, disait-on, des îles Indicibles. Les vouivres terrorisaient les marins et les marchands qui s'aventuraient en mer et allaient même jusqu'à se former en bandes pour s'en prendre aux villageois. Leur camarade Simon le Lointain en avait abattu plusieurs lors de son service militaire. Cette nouvelle ne plut guère à la Tan. Elle affirmait qu'il s'agissait, à l'instar du cheval, d'un animal noble et qu'il était vénéré dans plusieurs

tribus. Seuls les plus hardis d'entre les natifs étaient capables de les dompter et de les monter. Heureusement pour les trois héros, ceux qui étaient perchés sur les corniches du temple avaient déjà l'habitude de transporter un cavalier sur leur dos.

Les trois aventuriers voyagèrent de nuit. Au début, les héros enserraient les torses des pilotes, les paupières closes par le vertige. Puis, lorsque les vouivres finirent de prendre leur essor, l'exaltation fut telle qu'ils ne purent réfréner le désir de les rouvrir. Le vent cinglait leurs visages, fauchant quelques larmes qui perlaient jusqu'à leurs oreilles. Jamais personne, hormis les mages les plus érudits et de vénérables porteurs d'incarnite, n'avait plané à si haute altitude. Les frondaisons prenaient l'apparence d'une mer noire. Collines et valons devenaient les remous de ces flots qui défilaient à toute vitesse. Au point du jour, ils purent voir apparaître au loin la lisière de l'insondable Forêt des Constelles. Ils atterrirent sur un promontoire à quelques heures de marche d'Havrebleu où les héros pourraient récupérer leurs montures personnelles et se ravitailler.

Quelque chose avait changé dans la ville. Le climat s'était appesanti depuis leur dernière visite. Les patrouilles se faisaient plus fréquentes et plus vigilantes. Chose difficile à croire, mais le carrefour des ambassades était beaucoup plus astreignant. De même, le peuple s'était retranché derrière une attitude revêche à l'égard des étrangers, comme à la suite d'un grand malheur. Les allées pittoresques du quartier du port n'étaient plus qu'une succession de lucarnes et de portes verrouillées. Le commerce, qui avait été florissant, paraissait maintenant léthargique. De fait, les trois immortels se heurtèrent à des difficultés lorsqu'ils réclamèrent le droit de passage pour recouvrer leurs chevaux. Les gardes exigeaient toutes sortes d'ordonnances. Les héros se seraient à coup sûr embourbés dans un marasme de procédures si le commandeur Piernal ne s'était présenté pour se porter garant d'eux. Ils obtinrent un sauf-conduit qui les rendit libres de circuler. Piernal les accompagna jusqu'aux écuries. Il ne demanda en échange qu'à s'entretenir une dernière fois en privé avec eux avant qu'ils ne prennent le chemin d'Ambrefief. Son ton se voulait obligeant, mais laissait tout de même sous-entendre que son invitation n'en était point une. La fatigue transparaissait sous ses traits stoïques. Il fixait sur eux un regard à la fois navré et insistant.

La demeure du commandeur de la milice n'avait point changé. Piernal les convia à se restaurer et leur fit préparer des vêtements propres. Faelicia refusa poliment les tenues offertes, toutefois la perspective d'un bain l'enchantait. Ils s'attablèrent dans la même modeste salle à manger où ils

s'étaient parlé la première fois. Le commandeur descendit dans son sous-sol et rapporta avec lui une fiasque de vin fortifié recouverte de poussière. Quand toutes les coupes furent remplies, il leva la sienne en direction des trois immortels et trinqua :

- Ad Victoriam, mes chers amis!

Le cri de guerre suscita une vague d'étonnement autour de la table. Ils burent malgré tout une gorgée du nectar. Faelicia reposa la coupe et dit :

- Ce choix de cépage m'indique une grande occasion, Piernal, j'imagine que les nouvelles de Haut-Foyer ont rejoint Havrebleu. La célébration me surprend, est-ce vraiment une victoire?

Faelicia afficha un sourire reconnaissant à l'égard du commandeur.

- Oh et d'ailleurs, comment se porte Edmond? Il a récupéré pour le mieux j'espère.

Piernal reçut la seconde question avec beaucoup de soulagement. Il prit conscience, du même coup, de sa roideur. Son devoir l'avait rendu âpre auprès de ces gens qui ne lui avaient pourtant témoigné rien d'autre que de l'amitié. Sa posture se décrispa. Il reprit une gorgée de vin qu'il prit le temps de savourer. Il répondit calmement :

- Mon fils gardera des cicatrices du combat qui a failli lui ôter la vie. Comme beaucoup de soldats, fit-il en faisant allusion aux marques qui écorchaient le visage de Faelicia. Mais, il va mieux grâce à vous et vos amis. Pour cela, vous trouverez toujours le pain et le sel à ma table. Après cette dernière mésaventure, j'ai décidé de le garder plus près de moi. Je l'ai assigné aux douanes. Il désapprouve, mais je ne veux plus risquer sa vie en dehors de nos murs. Il est brave, trop même. Son impétuosité, il la tient de sa mère...

Il lui sembla que l'émotion l'écartait du propos. Il se ressaisit.

- Par ici, nous levons nos verres à la victoire, car elle permet de rester optimiste en temps de guerre. Je ne passerai pas par quatre chemins. Haut-Foyer lève ses bannières et je sais d'où vous venez. J'ai mené mon enquête et mes sources sont sûres. Elles disent vous avoir aperçu tout un chacun dans différents détachements militaires d'Ambrefief. Ne le niez pas, cela ferait insulte à tout le labeur que je me suis donné. En même temps, il était évident, déjà naguère, que vous étiez des porteurs d'incarnite. Or, j'avais besoin de savoir dans quel camp

vous étiez. Vous ne pouviez pas être des régulateurs. Vous n’usiez pas de leurs tactiques et je les connais bien. Vous ne ressembliez pas non plus à des mercenaires comme vous le prétendiez. Vous êtes organisés, entraînés et, surtout, solidaires les uns avec les autres. J’ignore ce qui est arrivé à votre troupe. Néanmoins, je pense à présent que nous avons à affronter un adversaire commun.

Il fit une pause, afin d’étudier la réaction de ses invités. Il gagnait aussi le temps de trouver comment formuler ses prochains mots.

- J’ai besoin de savoir si Ambrefief nous prêtera main-forte. Pouvons-nous compter sur votre aide? Je sais bien que nous avons tous deux des réserves par rapport aux intentions de l’autre. Mais je pense à mes hommes. Je pense à mon fils. Et je doute que nous puissions l’emporter seuls contre les forces loyalistes combinées au Sanctum Sepulcrum.

Elle répondit d’un ton direct :

- Vos sources sont efficaces, Piernal. Je me demandais s’il était vraiment possible de cacher son identité et son allégeance au limier d’Havrebleu. Mais je crains de ne pas pouvoir parler pour l’armée régulière ni même pour la Légion Australe, puisque nous ne faisons pas partie du corps décisionnel de notre nation. En attendant qu’une aide extérieure se manifeste, je vous conseille vivement de remplir les coffres de la ville pour engager des mercenaires. Ces maudits princes marchands doivent bien servir un jour.

Faelicia remarqua comment ses compagnons se tenaient en retrait de la conversation. Sur une note plus légère, elle relança le vieux milicien :

- N’empêche, j’ai confiance que notre chemin nous mènera à Havrebleu à nouveau, et nous vous viendrons en aide si besoin est. Et d’ici là, ayez confiance en l’importance d’Havrebleu pour le peuple ambrois. Je doute que la Galvanie demeure les bras croisés pendant que Havrebleu tombe aux mains de ses ennemis.

Piernal, sans pour autant faire preuve d’arrogance, ignore les recommandations de Faelicia. Il ne voulait pas s’aventurer sur ce terrain-là avec elle, parce qu’elle demeurait l’agente d’une puissance étrangère. De plus, il n’avait pas l’autorité de discuter d’objets aussi sensibles, surtout en ces temps de vulnérabilité.

- Je ne puis, madame, avoir autant d'assurance que vous en avez. Mon rôle et mon travail consistent à préserver la paix et à maintenir l'indépendance de ma ville. Malgré votre réputation, je ne pourrais m'en remettre seulement à votre parole. Mes collègues et moi sommes d'accord pour vous laisser partir d'Havrebleu sans encombre. Mais une escorte vous accompagnera à Ambrefief. Je voudrais qu'elle y délivre un message à votre seigneur. Je compterai alors sur vous pour que l'escorte soit bien traitée en votre cité.

Faelicia dissimula un ricanement, lasse des méthodes diplomatiques et des manières courtoises. Cela n'avait jamais été l'une de ses forces; elle qui s'était dévouée à une vie de soldate en régions éloignées.

- Écoutez, Piernal. Ma loyauté est envers ma patrie. J'ai tout intérêt à livrer votre message avec justesse et honnêteté. Votre escorte, sans offense, ne ferait que nous ralentir. Je pourrais moi-même rapporter le message à mon seigneur et revenir ici à Havrebleu s'il me le commande. Et, bien franchement, j'en ai assez des missions d'escorte. Il y a toujours un imprévu et des morts inattendues, même si l'on respecte toutes les conditions et dans les moindres détails.

Elle sembla traversée par un souvenir désagréable et prit un instant pour se reprendre.

- Ce sera mieux pour tout le monde si je transmets ce message sans entremetteur. Il sera mieux reçu, Piernal. Ce sont mes termes.

La commandante termina sa coupe sans réellement y goûter, puis posa le gobelet sur la table comme pour symboliser qu'elle n'avait rien de plus à ajouter. Piernal ne sut quoi répondre. Il comprenait la pertinence des arguments de Faelicia, et s'obstiner n'aurait rendu que plus évident le fait que le message ne venait pas de lui. Ce rôle de marionnette que lui avaient imposé les princes marchands de la ville le déshonorait. L'inconfort et la frustration qu'il ressentait achevèrent de le convaincre.

- Eh bien, soit. Je vais vous livrer le message oralement, afin qu'il n'en subsiste aucune trace. Un message que vous vous engagerez à répéter sans en altérer le sens. C'est un pas vers vous que je fais, donc ne confondez pas ma prudence avec de la réticence. Quand vous jugerez le moment opportun, vous pourrez partir. Entre-temps, soyez libres de loger ici.

Faelicia attendait Iroh à l'entrée du manoir de Sagremor. Ses prunelles vertes fixaient la solide porte en bois de chêne. Celle-là même qui s'était ouverte, quelques semaines plus tôt, sur de parfaits inconnus, qui, depuis, étaient devenus des amis. C'était dans cette modeste demeure que l'opération « Tonnerre Furtif » leur avait été confiée. À présent, ils n'étaient plus que deux à se présenter pour rendre leur rapport auprès du seigneur d'Ambrefief. La commandante n'avait pas eu de nouvelles de Liam depuis le retour dans la cité. Elle ne s'en était point étonnée, mais ne put s'empêcher de déplorer son absence à un moment aussi important. L'ombre d'Iroh se projeta soudain contre le sol. Faelicia fit volte-face. L'ingénieur lui envoya un sourire complice. Lui aussi avait l'air décidé à en finir avec cette affaire. Ils échangèrent un instant sur la façon dont ils présenteraient les faits. Les deux héros convinrent qu'il valait mieux faire preuve de transparence avec Sagremor Lapride.

Le chambellan les convia à entrer dans le cabinet de travail du seigneur. Quand ils passèrent la porte, ils découvrirent une pièce à peine plus grande qu'un cagibi. Il était notoire que le seigneur d'Ambrefief préférait la sobriété en tout. Néanmoins, les deux héros ne se doutaient pas qu'autant de responsabilités étaient entassées dans un espace aussi étroit. Un nombre fantastique de livres garnissaient les rayonnages qui masquaient les deux murs latéraux. Le mur du fond possédait une large fenêtre qui donnait sur la cour intérieure du manoir. La lumière qui en jaillissait était tamisée par les ramures d'un frêne mature. Des piles de documents garnissaient un bureau dont la taille ne suffisait plus à entreposer tout le courrier et les manuscrits. Tout autour s'accumulaient heaume ancien, trophées de chasse, fers à cheval rouillés, tableaux, candélabre en bronze, ouvrages d'orfèvrerie, couronne de plumes, horloge à pendule et autres bibelots. Tout ceci composait l'apanage d'un long règne marqué par deux guerres et une révolution, mais aussi d'une existence qui approchait de ses cinquante-huit printemps. Les héros devinaient que la simple vue de toutes ces reliques constituait un privilège rare, par la valeur sentimentale que leur accordait leur souverain. Sagremor Lapride ne donnait guère l'impression d'être à l'étroit, assis derrière son étude, les mains jointes et le regard affable.

L'entrevue ne dura qu'une heure. Une heure pendant laquelle Faelicia et Iroh racontèrent tout de leur voyage, les bons coups et les pertes. Sans oublier leur rencontre étonnante avec le dieu Beondraith. Le seigneur d'Ambrefief, en dépit de la gravité du bilan, préservait cette bizarre inflexion dans la voix qui témoignait de sa satisfaction. Seul l'épisode de la cellule vivante provoqua, chez Sagremor, quelque émotion. L'existence d'une telle prison surpassait ses

appréhensions, et son humeur s'assombrit. Il salua sa destruction, mais redoutait ce que les tréfonds de l'Ordre crépusculaire pouvaient renfermer d'autre. Il fit notamment la critique du traitement tyrannique réservé aux natifs et des méthodes esclavagistes employées par le Conseil des Entités. Du reste, le souverain écoutait sans interrompre. Tout ce que les aventuriers décrivaient entrait en violation avec quantité de chartes, en particulier celles relatives aux peuples autochtones. Sans qu'ils ne le sachent, les deux immortels lui fournissaient la preuve des transgressions qu'il avait depuis longtemps soupçonnées. Aucun autre motif n'équivalait à la volonté de justice pour déclarer publiquement les hostilités avec une puissance rivale. Le seigneur d'Ambrefief écoutait. Mais une heure lui suffit pour statuer sur la prochaine marche à suivre. Il lui fallait seulement aborder un dernier sujet avant de dévoiler ses intentions.

Les questions d'Iroh et Faelicia ne tarderaient pas à survenir; Sagremor le savait. Il les devança en donnant des nouvelles de Liam, avec qui il s'était entretenu l'avant-veille. Ce dernier lui avait confié les doutes qu'il entretenait quant à sa fidélité envers la cause Ambroise. En effet, le jeune homme s'était déjà entouré d'hommes faisant partie d'une cellule dissidente présumée anarchiste. Le seigneur leur révéla avoir intégré Liam à la mission pour deux raisons. La première visée était de l'éloigner de celui qu'il appelait son mentor, afin de limiter son influence anarchiste. La deuxième était de lui permettre de prouver sa valeur sur le terrain. Liam avait accompli son devoir, mais les scrupules de Sagremor à son égard ne s'étaient pas dissipés pour autant. Le pugiliste avait été évasif sur son engagement envers la nation et hésitant à accepter les nouveaux termes du seigneur. « Ambrefief ne peut garder sous silence les crimes de Haut-Foyer, pas plus que les tourments de nos confrères et amis », énonça-t-il. Dans pareille situation, l'inaction serait interprétée comme de la faiblesse. La guerre devait être déclarée dans le but de faire respecter les accords qu'avaient ratifiés les trois cités-États après la Libération. Le souverain insista sur l'impératif d'agir avec fermeté contre ceux qui avaient spolié des droits les plus élémentaires. « L'heure est venue de montrer à la face du monde ce que valent notre parole et nos lois. La Galvanie se lèvera comme un seul homme et vous, vous serez appelés à jouer un rôle majeur dans les événements à venir. Je vous pose à présent la question : acceptez-vous de prêter serment d'allégeance? »

Ainsi, Liam, en refusant, avait choisi l'exil. La proposition d'exil ne leur parut pas pour autant proférée comme une menace, mais plutôt comme un raisonnement calculé et cohérent avec les

intérêts de la cité. Faelicia et Iroh savaient que tout règne impliquait de prendre des décisions litigieuses. Tantôt, tous les insulaires de la Galvanie vivraient une période emplie d'incertitudes et de deuils. Le seigneur d'Ambrefief avait besoin de gens féaux et convaincus du bienfondé de ses projets pour le royaume. Pour lui, le serment d'allégeance n'était pas qu'un simple hommage rendu à un suzerain. Il s'agissait d'un lien de confiance mutuelle qui tient sa source de la foi qu'ont les sujets envers la dignité de leur meneur. Pour qu'elle puisse opérer dans les deux sens, la loyauté se devait d'être entretenue. L'exil sembla dès lors une proposition légitime, puisqu'il était la conséquence d'un choix.

Le timbre de Sagremor avait changé. Sa voix avait repris sa tonalité auguste et métallique habituelle. Il précisa ce qu'il attendrait d'eux s'ils consentaient à fléchir le genou. Le souverain disait vouloir s'entourer d'immortels assermentés, afin d'éliminer un obstacle important sur sa route : l'Ordre crépusculaire des régulateurs. Il était clair que le Sanctum Sepulcrum avait la mainmise sur les immortels et s'en servait comme instruments de domination. Un décret impérial, depuis longtemps caduc, octroyait à l'église le droit de disposer des incarnites sous prétexte que l'Ordre était impartial dans sa quête de protéger le genre humain. Faelicia et Iroh avaient vu de leurs yeux ce que valait la neutralité supposée des régulateurs et ils souhaitaient s'engager à ce qu'elle ne berne plus personne. « Votre enthousiasme m'honore, mes braves », s'émut Sagremor. Une nouvelle génération d'immortels devrait reprendre le flambeau pour contrer l'influence du clergé loyaliste. Ces héros du peuple seraient affublés d'un titre différent, pour se dissocier des régulateurs. Ils seraient promus au rang d'adeptes. Les attributs surhumains des porteurs d'incarnite contribuaient déjà à les rendre marginaux auprès de leurs concitoyens. Toutefois, cette distinction leur ferait définitivement quitter la vie civile ou militaire. Cette annonce surprit Faelicia qui n'avait pas prévu se retirer de la vie militaire de sitôt. Sagremor lui assura qu'une adeptus pouvait réquisitionner les troupes à tout moment si elle le jugeait nécessaire. Son grade s'élèverait encore plus haut qu'il ne l'était actuellement dans l'organigramme de la cité. Iroh, toujours songeur, n'était pas contre l'idée de s'épanouir en dehors du contexte austère de l'armée, tout en profitant de ses ressources. En d'autres termes, ils seraient pratiquement les égaux du seigneur. Ils feraient face, de la même manière, à la disgrâce et aux courroux des régulateurs. Ils parcourraient l'Archipel en quête de gloire et d'innovations au nom d'Ambrefief. Au regard de ce piédestal et de cette nouvelle liberté, les deux aventuriers ne purent retenir leur sensation de vertige. Il y avait quelque chose de perturbant dans le fait de n'être plus encadrés et de devenir les seuls responsables de leurs actions.

Rien n'avait été laissé au hasard. Tous les futurs adeptus furent transportés sur Ocrimène, une île méconnue à l'ouest de l'Anse aux vouivres. Une douzaine d'immortels allaient y prêter leur serment d'allégeance. Un ciel sans nuage répandait la chaleureuse lumière du zénith au large de la baie d'Ambrefief. Faelicia et Iroh eurent moins de vingt-quatre heures pour rassembler leurs effets avant de quitter le port de la cité à bord du Fortuna. Cette galère leur avait été donnée suite à leur entretien avec leur souverain. Elle servait à faciliter leurs déplacements. Dans les premières heures du trajet, ils eurent du mal à assumer qu'ils étaient les maîtres de l'équipage. Après tout, les matelots savaient mieux qu'eux naviguer. Ils manœuvrèrent le bâtiment vers un château construit sur le pic d'un massif rocheux, muni d'un donjon haut de sept étages. Le château comptait une dizaine de tours de guet, deux châtelets puissamment fortifiés et un quartier de résidences somptueuses enclavé derrière les créneaux des murailles. À en juger par le style de l'architecture, la construction avait longtemps été un avant-poste de l'Empire. C'est après que se greffèrent des fortifications plus modernes pour devenir La Forteresse des Prémices. Un nom que les deux héros prononceraient souvent puisqu'il s'agissait à présent de leur résidence.

Une garnison de deux cents légionnaires fut mobilisée sur la place forte. Elle fit preuve d'une telle déférence à l'égard des immortels qui accostaient que cela leur parut louche. Or, ces hommes d'armes étaient à leurs ordres. Leurs visages irradiaient la ferveur de se savoir aux commandes d'aussi distingués personnages. Ils les escortèrent par politesse jusqu'au grand hall. Les bannières de la cité étaient suspendues entre chaque fenêtre. Trois longues tables meublaient le réfectoire, ainsi qu'un large foyer pour combattre l'humidité lors des moussons. Le reste du détachement se tint au garde-à-vous, formant une haie d'honneur. Les adeptus s'avancèrent vers l'estrade aménagée au fond de la salle. Là-bas se dressait le seigneur d'Ambrefief. Il revêtait tout l'apparat prestigieux de l'homme d'État, excepté la couronne galvanite, qu'il refusait de porter tant que les anciennes colonies ne seraient pas fédérées. De plus, le seul symbole de pouvoir dont il était assorti était Allégeance. La rumeur disait que les Lapride l'avaient hérité de l'un de leurs nobles ancêtres. On disait aussi que les serments que l'on prêtait devant elle étaient sacrés. La grande épée était rangée dans son fourreau incrusté de bijoux et de dorures. Sa garde et le pommeau semblaient trempés dans un métal inconnu dont le secret du ciselage était antérieur à la colonisation. Les douze immortels mirent un genou en terre lorsque les cors se turent. Alors, le seigneur s'avança vers eux.

Sagremor Lapride exerçait une véritable fascination sur l'assemblée. Son regard ému parcourut la salle. Il semblait qu'il saisissait l'instant pour lui-même, afin d'en sceller le souvenir. Il leva le bras pour que tous se redressent. Puis, il prit la parole :

Mes nobles amis,

Comme je suis comblé de voir la fine fleur de Galvanie ici réunie. Je tiens à vous faire part de ma reconnaissance. Vous avez bravé maints périls au cours de vos quêtes. Vous avez versé sueur, sang et larmes pour Ambrefief, et c'est pourquoi votre courage, votre altruisme et votre droiture sont autant de gages du respect que vous méritez.

Sagremor Lapride s'inclina, le poing serré contre la poitrine, devant les douze alignés en rangée. Les hommes d'armes l'imitèrent aussitôt. Les cliquetis des hauberts et des armures se répercutèrent contre les voutes dans un fracas magistral.

Votre périple a commencé bien avant que vous entriez à mon service. Vous vous êtes hasardés sur les chemins sinueux de l'immortalité sans que nul ne vous guide. Vous avez su trouver votre voie et celle-ci vous a menés en ces murs. Aujourd'hui vous serez intronisés au panthéon des plus illustres champions de notre belle nation et recevrez le plus grand des éloges. Aujourd'hui vous serez faits Adeptus.

Le seigneur dégaina Allégeance et l'exhiba devant l'assistance. Un halo vert reluisait sur la lame et depuis ses multiples inscriptions. Il la tint à deux mains et posa sa pointe au sol devant lui.

Vous mettez en œuvre la marche inexorable du progrès qui nécessite de se délivrer du passé. Ne vous méprenez pas, ces changements encourent des risques. Beaucoup se lèveront contre vous. N'ayez crainte cependant, car vous n'êtes pas les seuls à vous trouver au carrefour d'un nouvel âge. Votre nation tout entière se tient à vos côtés.

L'Empire a failli et voilà où nous en sommes. Latents, morcelés, vénaux. Il est temps de reforgere ce qui a été brisé et de présenter au Nouveau-Monde une nouvelle unité qui ose tenir tête au chaos. Dispenser une législation équitable pour tous les insulaires, colons et natifs.

Pendant qu'à Ambrefief nous bâtissions un pays libre et paisible, Haut-Foyer ébranlait le fragile équilibre entre les peuples et abusait de son pouvoir. Havrebleu, notre allié de toujours, est

actuellement la cible d'entreprises belliqueuses. Nous devons intervenir. À cause de notre inertie, nous partageons la faute des horreurs commises. Celles-ci exigent réparation.

Il articula chaque mot avec un ton sentencieux, comme si quelqu'un allait les graver dans le marbre.

Je condamne la perfidie des régulateurs et de leur Ordre. Je condamne Haut-Foyer d'avoir abrité une prison infâme et d'avoir réduit à l'esclavage des milliers de natifs. En conséquence, j'abolis le culte du Sanctum Sepulcrum et m'engage à en déloger le clergé dans toute la Galvanie. Je m'élève contre Haut-Foyer et ses camps de travail, afin d'en libérer tout esclave.

La guerre venait d'être officiellement déclarée. Ambrefief jouait sa survie au profit de ce royaume qui était la pierre angulaire de tous les espoirs. Les clameurs de l'assemblée étaient assourdissantes. Parmi les douze adeptus, plusieurs se surprirent d'entendre un discours aussi expéditif. Mais pour Faelicia et Iroh, rien d'étonnant. Ils avaient vu venir la tirade du souverain qui puisait ses charges de leurs témoignages. Une autre jeune femme à la chevelure rousse, accompagnée par un renard, ne sembla pas non plus affectée. Des nattes lui descendaient jusqu'en bas du col et retenaient ses cheveux ébouriffés de lui tomber sur le visage. Un renard était en permanence sur ses talons. Il était, même en cette occasion, assis près d'elle. Elle arborait les peintures que l'on reconnaissait aux natifs. Sa tenue était ample et teinte de sorte à mettre en valeur le caractère félin de ses yeux. Soudain, Sagremor Lapride appela justement ces trois immortels à le rejoindre sur l'estrade.

- Faelicia Valentia, Iroh Matel et Tullipea Fraüden. En dépit des dangers et de vos sacrifices, c'est vous qui m'avez apporté la vérité. Cette vérité, je l'espère, gagnera le cœur des gens comme elle a gagné le mien. Soyez, je vous prie, les premiers Adeptus.

À nouveau, ils fléchirent le genou face à lui. Sagremor brandit Allégeance au ciel.

- Promettez devant Allégeance de rester loyal à votre seigneur, de défendre vos compatriotes et d'user de vos pouvoirs pour le bien du royaume.
- Je promets, dirent-ils à l'unisson.
- Moi, Sagremor Lapride, seigneur d'Ambrefief et souverain de Galvanie, je m'engage en retour, dans ce pacte solennel, à ne jamais requérir vos services pour une action qui vous déshonorerait. Je vous jure hospitalité, soutien et amitié.

Il déposa délicatement le plat de la lame enchantée sur chacune de leurs têtes. La lumière qui en émanait devint subitement éblouissante, poussant les adoubés à fermer les yeux à tour de rôle. Un page, enfin, récupéra l'épée pour l'écarter de la foule qui poussa de plus vives acclamations.

- Relevez-vous, Ô Adeptus d'Ambrefief. Une nouvelle ère commence.

JEU DE RÔLE SUR TABLE DE CONCERTATION

Introduction

L'acte d'écrire, comme l'acte de peindre, est l'essai de rendre la participation métaphorique des choses entre elles, de nous aux choses et aux autres. La parole littéraire se prépare par organisation de notre vie en tant qu'elle est confrontation avec les autres vues, constitution de dimensions, d'analogies, d'équivalences, paysage de plus en plus significatif, avec ses reliefs, ses vecteurs.

Maurice Merleau-Ponty

J'aimerais vous dire comment l'écriture et la lecture, à l'instar de ceux qui se sont aventurés dans de pareilles entreprises, ont été déterminantes dans mon parcours. Néanmoins, elles sont apparues plus tard dans ma vie; après avoir surmonté mes premières impostures. Avant le cégep, où la littérature a piqué mon intérêt, je n'avais jamais fini la lecture d'un roman. Ma production littéraire se limitait à quelques écrits que je conservais honteusement dans un placard; le nombre de fautes par phrase était effarant. Autrefois, je me disais que les mots ne pouvaient être maîtrisés que par les élus qui garnissaient les étagères des bibliothèques. Aux yeux de l'enfant que j'étais, l'écriture était une affaire d'adulte : un exercice exigeant, raffiné et impitoyable. N'empêche, un amour inconditionnel pour la fiction germait dans cet esprit peu cultivé, en particulier pour la *fantasy*. À défaut de les coucher sur le papier, c'était dans ma tête que je concevais mes histoires, là qu'elles se déployaient en long et en large. Dans mes songes, rien ne pouvait me retenir de me fondre complètement dans les univers enchantés que je m'inventais. Rêveur solitaire, je ne partageais qu'à de rares occasions les fruits de mon imagination avec les autres. Cela a été ainsi pendant de longues années, jusqu'au jour où j'ai découvert le jeu de rôle (JdR). Au début, il ne s'agissait que d'un loisir. Une passion qui, sans le savoir, pavait la route qui m'a conduit à rédiger ce mémoire.

L'aventure a commencé dans les jeux de rôle grandeur nature (Gn). Je leur accorde un bref aparté, parce que ceux-ci ont constitué un lieu de transition important et un engagement dans le vaste monde des jeux de rôle. C'est dans les forêts du Centre-du-Québec et de Lanaudière que j'ai pu extérioriser mes rêveries. Sortir de ma bulle. J'incarnais un personnage taillé sur mesure pour moi, car c'est avec mon propre corps que je lui insufflais la vie. J'interagissais avec des gens aussi

intéressés que moi à vivre une immersion complète. Un esprit de communauté qui contribua à réduire ma gêne dans ce contexte fictif où tout est improvisé. La performance, généralement associée aux arts de la scène, revêtait dans cette pratique une apparence décomplexée et libre. Cette liberté, presque candide, dont nous jouissons dans un grandeur nature est une force. Elle permet à une communauté de s'approprier tout un pan de la culture populaire qui l'a inspirée sans être soumise à des jugements de valeur. Dans ce contexte, il n'est pas rare de croiser des personnages archétypaux qui frisent le ridicule sans que personne ne s'en offusque. Malgré tous mes égards envers le Gn, force est de constater qu'il a ses limites. Le cabotinage, les lieux communs, les costumes mal assortis et les incohérences sont la rançon d'une telle émancipation. À l'adolescence, je m'intégrais sans peine dans ces milieux fantasques, car j'y allais avec l'intention de trouver un exutoire. Peu m'importait que les ficelles soient flagrantes et que la fiction ne soit qu'une structure bancal perpétuellement soumise aux intempéries. Devenir adulte a cependant fait croître mon incrédulité. Tourné davantage vers les arts et la littérature, je remarquais avec dépit comment les limites du jeu grandeur nature devenaient palpables et dérangeantes. L'illusion s'évanouissait pour être remplacée par cette sensation de décalage avec les autres. La fiction part du principe que nous consentons à en accepter la vérité de représentation; or la vérité fait partie de ce qu'on met en doute une fois devenu plus critique. Je n'arrivais plus à maintenir la candeur que réclamait le Gn.

C'est à cette même période d'enrichissement intellectuel que je m'initiai au jeu de rôle sur table. Les mêmes amis avec qui je partageais ma passion des Gn m'invitèrent à ma première partie de *Donjons et Dragons*. Bien qu'il existe un lien de parenté évident entre le JdR sur table et le Gn, des nuances les distinguent fortement l'un de l'autre. D'abord, le contexte. Nous nous trouvons assis autour d'une table, ayant pour seuls accessoires une fiche de personnage et des dés à jouer. Nous sommes alors loin de la scénographie si vitale à l'immersion des gnistes (les amateurs de Gn). Ensuite s'impose le hasard, car ce sont les résultats des dés qui déterminent si les actions tentées par les personnages sont réussies ou non. Je me souviens de cette impression de vide parfois désarmante. À première vue, le jeu de rôle sur table semble minimaliste à côté de ce que les Gn permettent de voir. Le joueur sur table use de très peu d'artifices et porte rarement des costumes. Le jeu migre de l'extérieur vers l'intérieur et la masse de personnages avec qui on peut interagir se limite maintenant à trois ou quatre personnes, si on compte le meneur du jeu (MJ). Je me rassurai en me disant qu'il était impossible que le JdR « papier » ne tombe dans les mêmes écueils que les

Gn, puisque visiblement la fiction ne s'établissait pas de la même façon. La question se pose alors : comment croire à la fiction en étant simplement assis autour d'une table?

La réponse ne réside pas dans ce qui est présent dans la pièce lors des séances, mais dans ce qui est transmis : la parole. Entre le Gn et le jeu sur table, la performance subit un renversement. Moins celle du comédien, la performance issue du jeu de rôle sur table rejoint davantage celle du conteur. Autour de la table, tout est affaire de langage. La voix, les mots, le rythme, mais surtout le sens que tout cela porte sont les vecteurs de l'imaginaire. Quand on regarde de loin une séance de jeu de rôle sur table, on a l'impression que les participants ne font que discuter. Une conversation un peu étrange cela dit, parce que c'est un autre monde qui se construit par le langage. Si on écoute, les échanges s'orchestrent autour d'une narration principale. On y décrit des lieux, des personnages, des objets, etc. En fin de compte, on s'y représente, collectivement, une fiction en laquelle on choisit de croire. À la table de JdR, le potentiel de représentation n'est pas soumis à des conditions pécuniaires. Tout est possible, car c'est dans l'esprit des joueurs que la simulation prend place. Nous pouvons être jeunes ou vieux, grands ou petits, hommes ou femmes. Créer est la seule chose à faire et nous en tirons un plaisir immense. Cette formule ouvrait tant de possibilités que j'ai tôt voulu créer ma propre partie. J'entrais dans un tout autre paradigme. J'étais le maître du jeu (MJ). Le rôle du MJ est beaucoup plus complexe que celui d'un joueur qui n'a qu'à interpréter son personnage (PJ) :

Le MJ n'interprète pas de PJ. Il a traditionnellement pour rôle d'animer la partie en proposant des amorces ou trames d'histoire, des enjeux intéressants et des rebondissements aux PJ. Il incarne aussi les personnages rencontrés par les PJ — personnages appelés Personnages Non Joueurs (PNJ) — et fait évoluer le monde fictionnel. Il se doit aussi de connaître les règles du jeu et le contexte fictionnel (univers, genre, etc.), pouvoir les expliquer aux joueurs, jouer le rôle d'arbitre en cas de litige¹...

En d'autres termes, si le joueur endosse les actions d'un personnage, alors le MJ est le metteur en scène de l'univers dans lequel se déroule la partie. Cela implique que, lorsqu'un personnage porte son regard au loin, c'est le maître du jeu qui décrit ce qu'il voit, et il en va de même pour tous les sens. Son esprit est la matrice du monde connu et inconnu. Il est la main invisible qui entraîne tous les événements qui se produisent. En ce sens, son rôle est comparable à celui d'un auteur. Ils sont tous deux responsables de la narration et de maintenir la cohérence du récit. Ils ont aussi pour

¹ Danièle André et Alban Quadrat, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019, p. 11.

objectif de retenir l'attention de ceux qui sont attentifs à leur parole. Ils sont des créateurs d'univers pour le lecteur comme pour le joueur, car la tâche première d'un MJ est de présenter à ses joueurs le contexte dans lequel se déroulera l'aventure. Les rapports étroits qu'entretiennent les deux pratiques — littérature et jeu de rôle — sont légion. Certains s'établissent concrètement par le fait que les concepteurs des livres de règles citent ouvertement leurs influences littéraires. On peut se demander après cela ce que serait *Donjons et Dragons* (1974) sans J. R. R. Tolkien, *Shadowrun* (1989) sans William Gibson ou *Vampire : The Masquerade* (1991) sans Anne Rice. Certains jeux vont même jusqu'à être conçus à partir d'une licence connue du grand public. C'est pourquoi on retrouve dans les rayons un jeu de rôle qui se déroule dans l'univers de *Marvel* ou du *Sorceleur* d'Andrzej Sapkowski. Dans le cadre de la recherche, je souhaite montrer que le JdR partage des enjeux avec le domaine littéraire. Nous pouvons d'abord constater que les études qui sont consacrées à ce jeu reprennent abondamment les termes provenant de la théorie littéraire. Des emprunts aux théories de la narrativité tels que « narration », « récit », « fiction », « focalisation » sont devenus pratiquement incontournables dès que l'on se met à détailler l'expérience ludique. Grâce à cette dimension conceptuelle, le JdR a obtenu une certaine légitimité dans le milieu universitaire, notamment dans le champ des études culturelles, mais les analyses le cantonnent généralement dans une relation duale : le jeu de rôle sur table et la littérature seraient deux pratiques bien distinctes. Alors, elles demeurent à une distance confortable et prennent rarement le risque de se rejoindre. Pourtant, David Jara et Evan Torner affirment que « Literary Studies and RPG studies go hand in hand². » Je suis aussi de cet avis, or ces auteurs proposent une analyse qui les rapproche surtout sur le plan théorique. Dans cet essai qui accompagne ma création, je veux m'intéresser davantage à la dimension pratique. À priori, dans la pratique, la posture d'écrivain et celle de maître du jeu demeurent relativement étrangères. Mon objectif est de produire, en réfléchissant aux points de rapprochement et de divergence, un espace de négociation pour comprendre non seulement les particularités des deux expériences, mais ce qu'elles gagnent mutuellement à créer ensemble.

² David Jara et Even Torner, « Literary Studies and Role-Playing Games », dans Sebastian Deterding et José P. Zagal (dir.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*, Milton, Routledge, 2018, p. 279.

Genèse et Concertation

De 2022 à 2023, j'ai mis sur pied une campagne de jeu de rôle sur table dont j'étais le maître. Dans l'intervalle des séances, je composais, à partir de l'expérience du jeu de rôle, le récit qui précède cet essai. C'est ainsi que les deux médiums se sont retrouvés mêlés dans une seule et même aventure, car mon projet de création avait le jeu pour matrice. Par conséquent, tous les événements et les personnages qui furent relatés dans *Récits d'Incarnites* sont d'abord apparus dans les séances que j'animais. Cela veut aussi dire que les protagonistes de cette histoire furent inventés et incarnés par d'autres personnes que moi, mes partenaires de jeu de rôle. Ainsi, la création dans le jeu de rôle n'est jamais le fait d'une seule personne, même si le maître du jeu possède une vue d'ensemble plus large que le reste des joueurs. Avant d'inviter quiconque à sa table, le maître du jeu doit se préparer. Bien sûr, il doit d'abord expliquer les règles du jeu, mais il existe une autre chose qu'il ne faut surtout pas négliger. En effet, les règles du jeu n'ont de sens que lorsqu'elles s'appliquent dans l'univers fictif : l'espace où elles sont mises en pratique, d'où l'importance de présenter l'environnement fictif dans lequel les PJ vont s'incarner. Il peut s'agir d'une carte géographique, d'éléments contextuels ou historiques ou tout simplement d'un réseau plus ou moins complexe de référents qui permettent aux joueurs d'imaginer leur place dans le monde qui leur est proposé. Tout cet appareillage descriptif instaure une appartenance à un genre et situe les joueurs dans l'espace et le temps. Certains MJ évitent de s'embourber dans un tel florilège de détails et préfèrent sélectionner un univers préétabli comme je l'ai évoqué à propos des licences de jeux, qui fournissent les conditions spatiotemporelles et génériques dans lesquelles évoluer (ex. un monde de vampires de style gothique, etc.).

Dans mon cas, il était essentiel de m'impliquer le plus possible dans la construction de l'univers fictif. À ce stade où tout était encore à faire, je possédais les pleins pouvoirs sur ma création. C'était l'occasion pour moi de personnaliser le cadre narratif et ainsi d'engager ma future création dans un contexte qui intervient dans les aventures des personnages joueurs (PJ). Il y est notamment question d'un passé colonial affligé et de rivalités entre trois cités-États. J'avais tout le loisir de cibler les thèmes qui me tiennent à cœur et qui m'inspirent, car, du moment où le jeu commence, une partie du monde se fige. On ne change pas d'époque, à moins d'avoir créé un

monde où les voyages temporels sont permis. Bref, ce qui a été instauré dans la prémisse de départ ne saurait être changé sans une bonne explication. Au fond, donner consistance à un univers dans un JdR est une invitation à voyager dans ce qu'il y a de plus intime chez le maître du jeu et qui souvent le définit en tant que créateur : les paysages de son imaginaire. Pour un MJ chargé d'ambitions comme les miennes, le monde n'est pas qu'un décor, mais une manière de s'incarner soi-même dans la création collective. Certes, ce qui a été créé est voué à se transformer par l'entremise des autres personnages, mais l'espace fictif préserve toujours une trace de l'identité du MJ. Ce dernier est trop souvent décrit comme une entité passive et désincarnée, n'existant que pour répondre aux actions des joueurs et les propulser vers de futures décisions. Un peu comme un écrivain lorsqu'il s'agit de son manuscrit, le MJ existe dans tous les pores de ce qui est représenté. Sa complexité provient de la profondeur qu'il attribue à son monde avant de le partager, contrairement au joueur qui la centralise en son avatar. De la rosée du matin au plus grand des monarques, l'imaginaire du MJ se manifeste dans la multitude d'éléments qui interagissent perpétuellement avec les personnages. En ce sens, le MJ est loin d'être un rôle purement pragmatique. Il possède une subjectivité qui transparait en amont de la première séance. Ses sensibilités, ses images et ses influences prédisposent le joueur quand celui-ci crée son personnage. Jusqu'ici, il n'y a pas grand-chose à négocier entre jeu de rôle et littérature. En effet, le segment cosmogonique qui participe à la formation d'un monde fictionnel est le plus facile à concilier avec la littérature. Après avoir lu le premier chapitre de mon roman, le lecteur se retrouve avec les mêmes connaissances que mes joueurs lorsqu'ils ont eu à bâtir leur personnage; leurs interventions viennent après. Ces premières informations servent à fournir les bases pour comprendre, à dégager des référents communs, pour entraîner l'immersion à plusieurs dans la fiction.

À présent que le lecteur comme les PJ ont ce dont ils ont besoin pour pénétrer dans la toile perméable de ma création, la partie peut commencer. Parallèlement, la négociation va aussi se mettre en place parce que la création devient plurielle. L'univers que j'ai créé cesse de m'appartenir, et c'est au hasard des aspirations de mes joueurs que j'abandonne une partie de mon contrôle sur mon œuvre. Le simple fait qu'ils créent un personnage constitue une appropriation de l'univers fictif. Cependant, c'est leur participation qui engendre tous les dilemmes qui seront explorés lors de la négociation avec la littérature. Deux principes fondamentaux du JdR interviennent alors dans la construction du récit : l'autorité et l'agentivité. Comme le précise Xavier Martel-Lachance, « [d]ans le cadre du JdR, l'agentivité revient à proposer une action dans

l'univers fictif et l'autorité, [à] en décider la possibilité³. » Les joueurs comme le MJ se séparent ces pouvoirs qui confèrent autant une liberté qu'une responsabilité. Par exemple, le PJ est libre d'aller où il veut quand il le souhaite, tant qu'il ne brise pas la cohérence qui maintient la suspension d'incrédulité du groupe. En contrepartie, le joueur se soumet au jugement du MJ qui détermine les conséquences de ses actions sur son personnage et sur le monde qui l'entoure. Le rapport de causalité est au centre du dispositif ludique, sans quoi le joueur est impuissant, et le jeu risque de devenir sans intérêt pour lui. Lors de l'écriture de mon premier chapitre, cela fait en sorte que je n'ai pas pu décider où et quand le récit a débuté ni dans quelle direction il irait. En l'occurrence, mes participants ont généré eux-mêmes la quête sur laquelle ils se sont lancés dans le roman. Pour rappel, les PJ ont décidé de partir d'Ambrefief et de souscrire entièrement à cette faction en créant l'Opération tonnerre furtif.

Étrange chose que de ne pas choisir les héros de sa propre histoire. On pourrait croire que mon expérience de rédaction a été amputée de sa liberté créatrice. Qu'en cédant mon emprise sur l'univers, j'ai invalidé l'ascendant de mes interventions en tant que créateur et me suis soumis aux attentes de mes joueurs. Je conçois qu'il n'est pas habituel pour un écrivain de se soumettre à de telles contraintes, mais il est faux de croire que la posture de maître du jeu soit restrictive sur le plan créatif. Du fait qu'elle soit adaptée au fonctionnement du jeu, l'autorité du MJ sur l'histoire contraste avec celle de l'écrivain. On parle alors d'un déplacement plutôt que d'une disparition. Quand il joue, le maître du jeu est dans une dynamique de rétroaction avec ses joueurs. Ceux-ci sont littéralement le centre de son attention. Concrètement, c'est le joueur qui fait avancer l'histoire. Le joueur agit, puis le MJ, en illustrant les conséquences de ses actions, ouvre de nouvelles situations sur lesquels le joueur pourra ou non décider d'agir et ainsi de suite. Dans le JdR, les idées évoluent et se transforment continuellement. Elles naviguent d'un esprit à un autre dans le mouvement spontané des échanges verbaux. C'est là que réside toute la motricité créatrice de l'interaction. Un processus créatif prometteur qui réclame de faire quantité de compromis quand le jeu est appelé à se marier à l'expérience d'écriture littéraire. Des compromis qui se sont traduits, dans ma démarche, en une myriade de contraintes d'écriture. Le but du projet littéraire n'était pas

³ Xavier Martel-Lachance, « Les pratiques cohésives du jeu de rôle sur table », Mémoire de maîtrise, Faculté de communication, Université du Québec à Montréal, 2022, p. 34.

que de rendre le récit digeste pour les lecteurs, mais d'adapter mon expérience de maître du jeu dans une forme qui soit indépendante de sa source.

Il est clair que le roman et le JdR « disposent tous deux du langage comme matériau de création fictionnelle⁴ ». Là où ils divergent, c'est sur son utilisation et ses implications. Comme le rapporte Coralie David, « [l]e JdR est performatif car il considère son propre processus narratif collectif comme fin : il n'a pas pour vocation de produire un récit en tant que *produit fini*⁵. » Il s'oppose ici au roman, qui se traduit, dans ses mots, comme « le résultat fini et figé d'un processus créatif littéraire⁶. » La finalité d'un processus n'empêche pas celle de l'autre, cependant ce qui est énoncé lors d'un jeu de rôle ne laisse pas de traces fixes; les paroles impliquent des actions, mais une fois les actions exécutées, les paroles s'évanouissent, car leur effet a porté dans l'immédiat. Aussi, un des grands problèmes du JdR est son imprévisibilité qui est souvent exprimée comme étant incompatible avec la démarche écrivaine. Que ce soit par les jets de dés ou les « bifurcations parfois imprévues, incontrôlables qui engage[nt] le MJ⁷ », il semble que cette condition inhérente du jeu dépossède l'écrivain de son autorité sur son récit. Ces interventions improvisées, en littérature, risqueraient de parasiter la narration et de rendre difficile l'adaptation en récit. À ce propos, dans son mémoire de maîtrise visant à reproduire l'expérience du jeu de rôle en littérature, Gabriel Lauzon-Payette écrit :

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 texte⁸.

Le mot « vengeance » me paraît hostile pour décrire le travail de réécriture; toutefois je conviens que les choses ne se passent pas nécessairement comme on le voudrait quand on anime une partie de JdR. Je comprends que, dans cette situation, l'écriture se présente comme un second temps et une occasion de mettre de l'ordre dans tout ce chaos. Paradoxalement, Gabriel Lauzon-Payette

⁴ Coralie David, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, n° 6 (11 octobre 2016), en ligne. <https://doi.org/10.4000/sdj.682>.

⁵ *Idem*.

⁶ *Idem*.

⁷ Anne-Christine Voelckel, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés contemporaines* 21, n° 1 (1995), p. 60, en ligne. <https://doi.org/10.3406/socco.1995.1419>.

⁸ Gabriel Lauzon-Payette, « Chevaleries, tome 1 ; suivi de L'auteur-maître de jeu : pour une conciliation entre jeu de rôles et écriture », Mémoire de maîtrise, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2018, p. 122.

reconnaît la valeur de ce qu'il décrit comme une « saine dose d'imprévu⁹ », surtout par rapport au hasard des jets de dés. Cependant, la chance n'est pas le seul facteur qui ait une incidence inattendue dans la narration; les idées apportées par les joueurs peuvent tout autant, sinon plus, faire bifurquer l'histoire.

On pourrait rétorquer que tous les arts transigent avec l'inconnu et qu'un artiste ne sait pas forcément ce qu'il s'apprête à créer quand il pratique son art. J'abonde dans le même sens; or ce qui distingue le jeu de rôle, c'est son caractère irréversible. Chaque geste, chaque parole incarnée par le personnage s'enchaîne dans un ordre de cause à effet. Cet enchaînement immuable maintient la cohérence dans le jeu et structure la dimension spatio-temporelle du récit. Rappelons que chaque action entraîne des conséquences sur celles qui la suivent et c'est ainsi que se compose le récit dans le JdR. Voilà pourquoi il est impossible de revenir en arrière. Si l'on devait modifier quelque chose dans une séance antérieure, alors on déforme tout ce qui a été fait par rapport à cette même chose. Ne pas respecter la chronologie des événements revient à relativiser l'apport de ceux qui ont participé à la création. Dans le jeu, le MJ est, lui aussi, emporté par le flot continu de la performance créatrice et celui-ci n'a pas toujours le loisir de réfléchir autant qu'un écrivain pourrait le faire. Cela entraîne nécessairement des incertitudes qui peuvent donner la sensation qu'un personnage non-joueur (PNJ) ou une scène est manquée. A contrario, l'écrivain a, quant à lui, la possibilité de supprimer, modifier ou ajouter des éléments dans son manuscrit, et ce, tant qu'il n'est pas publié. La distance entre le créateur et sa création est une différence fondamentale entre les deux processus créatifs. L'un se concentre sur la spontanéité des échanges (oserais-je employer le terme intuition) tandis que l'autre permet une plus ample réflexion. Comparé à l'écriture, le jeu de rôle peut parfois être erratique. Les joueurs peuvent apparaître comme des entités incontrôlables, voire nuisibles pour un MJ qui a ses propres visées sur la direction de l'histoire. Toutefois, avoir si peu de recul sur le déploiement de l'intrigue comporte certains avantages. L'imprévisibilité des personnages joueurs (PJ) peut, certes, décevoir, mais elle peut aussi contenir des idées fulgurantes. Ces dernières dépendent tellement des circonstances dans lesquelles elles jaillissent qu'elles n'auraient pas été possibles autrement. Si un écrivain peut s'étonner de ce que renferme son esprit; imaginez ce qui se produit quand on multiplie ce phénomène par quatre. Quatre points de vue différents qui s'amalgament; chacun possédant ses inspirations, ses désirs, sa manière de se représenter ce qui est

⁹ *Ibid.*, p. 116.

conté. Selon moi, la contingence issue de la création collective favorise l'émergence d'idées originales dont j'expliquerai, plus tard, comment l'écriture bénéficie lorsqu'elle se les réapproprie.

Le meilleur moyen pour un MJ d'éviter que ses séances ne basculent dans une improvisation totale reste de bien les préparer. Certains luttent contre l'embarras de « voir [le] récit dérailler¹⁰ » en créant des murs invisibles autour de leurs joueurs. Cela a pour effet de limiter leurs choix ou même, dans des cas plus extrêmes, de « forcer les joueurs à assister à une séquence d'événements sur lesquels ils n'[ont] aucun contrôle¹¹ ». D'autres s'efforcent, par le biais d'une préparation méticuleuse, d'anticiper tout ce que les PJ feront, afin de s'assurer une mainmise sur le dénouement de l'histoire. Toutes ces stratégies créent davantage d'incertitudes qu'elles n'en dissipent, car la ligne est mince entre anticipations et appréhensions. Rien n'empêche un MJ d'utiliser ses pouvoirs de meneur pour reprendre le contrôle qu'il a cédé. Comme le disait Gary Alan Fine pour décrire les attributions de ce qu'il nomme le « referee », « [h]e chooses how the game will be constructed, both in terms of the setting and the scenario¹². » Durant le jeu, on peut justifier quelques entorses au libre-arbitre des joueurs pour toutes sortes de raisons : pour réguler le rythme du jeu, pour faciliter un obstacle dont la difficulté a été mal calibrée ou pour recentrer l'attention des joueurs sur un élément qui a échappé à leur vigilance. La plupart du temps, les participants les acceptent de bon gré, car elles contribuent au bon fonctionnement de la partie et à la poursuite de l'aventure. Parfois, ces interventions passent même inaperçues. Toutefois, certaines entorses peuvent se transformer en dérives quand le MJ tente d'imposer sa volonté au-dessus de celle des joueurs. D'après mon expérience, le point névralgique se trouve justement dans la préparation. C'est là que le doute s'installe et que la tentation est la plus forte. Combien de fois me suis-je demandé si mes joueurs allaient saisir les perches que je leur tendrais? Je me souviens m'être questionné sur la pertinence de ces heures passées à préparer des PNJ ou des événements qui n'auront peut-être jamais lieu. Après tout, la survie même des PJ face aux obstacles que je dresse sur leur chemin n'est jamais garantie. Certains MJ trouvent une réponse à leurs inquiétudes dans la restriction : restreindre les options qu'ils offriront aux joueurs de manière à contrôler la direction que prendra le scénario.

¹⁰ *Idem.*

¹¹ *Idem.*

¹² Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Roleplaying Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983, p. 73.

La vérité, c'est que nul ne sait comment ni quand l'histoire prendra fin. Les possibilités sont virtuellement infinies dans le jeu. L'incertitude devient alors une fatalité qui exige une éthique de travail afin que le MJ n'abuse pas de son pouvoir. Tout ce qu'un MJ projette de faire peut être contrecarré sans que les joueurs en aient seulement eu conscience, car lui seul sait à quel point la narration se détourne de ce qu'il avait envisagé. Pour ne plus être hanté par ses idées avortées, le MJ ne doit pas nourrir trop d'attentes. Il doit avoir conscience qu'il ne peut pas tout prévoir. Il doit accepter qu'il participe à l'œuvre collective au même titre que les autres. Cela ne veut pas pour autant dire qu'il est vain de se préparer. Au contraire, l'anticipation est essentielle pour contourner les attentes des participants et créer du rebondissement dans l'intrigue. Elle est la première étape dans la co-création; un laboratoire dont le MJ se sert pour donner de la substance à l'univers fictif et ce, même si la plupart de ses idées resteront à l'état d'ébauches. Il crée et c'est tout ce qui compte vraiment.

Tout au long du scénario, le MJ doit, malgré tout, essayer d'imaginer les diverses possibilités du scénario. Ne serait-ce que dans le but de continuer à le nourrir et d'éviter de basculer dans une improvisation totale. Certains vont nourrir des appréhensions quant à la perte de contrôle que cela peut engendrer. Nous avons vu que le MJ peut contraindre les PJ à agir d'une certaine façon s'il le juge nécessaire; or cela a des conséquences négatives sur les joueurs. En agissant de la sorte, le MJ les prive momentanément de leur liberté de création et d'interprétation, donc risque d'effriter le lien de confiance qu'il entretient avec ses joueurs. Le MJ suggère plus souvent qu'il n'impose, par le fait que le récit se concentre sur des personnages sur lesquels il n'a pas d'emprise. Or, si le MJ doit renoncer au contrôle sur le récit, alors à quoi lui sert son pouvoir? Cette question me permet d'explorer le critère d'immersion présent dans le JdR. En littérature, le texte est le seul conduit immersif. Pour la renforcer, l'écrivain use de plusieurs techniques d'écriture telles que les descriptions ou le suspense. Par la suite, il appartient aux lecteurs de juger de l'efficacité de ces techniques par l'interprétation qu'ils en font. Le MJ, oralement, doit user aussi de descriptions pour donner vie aux lieux et aux personnages que les joueurs rencontrent. Toutefois, elles ne sauraient suffire à rendre une immersion complète, car elles ne tiennent pas compte de l'engagement des joueurs. Le maître du jeu ne peut se livrer à une description balzacienne d'une ville portuaire sans les priver de leur agentivité. Rappelons-nous que les moments qui servent à dépeindre l'univers fictif sont pour les joueurs des moments où ils ne jouent pas. La valeur immersive du jeu se trouve donc étroitement lié à sa jouabilité. Cela fait en sorte que le MJ a pour mandat de maintenir un

équilibre entre l'inertie et l'agentivité de ses joueurs. Trop de détails ont pour effet de ralentir le rythme du jeu et limitent leurs actions. À l'inverse, trop de concision donne peu d'éléments avec lesquels interagir et ne favorise pas leur inventivité, dont j'ai vanté précédemment les mérites.

Le maître du jeu n'est donc pas le maître du récit, mais plutôt le maître de la simulation. Tel un chef d'orchestre, c'est lui qui harmonise les diverses parties qui composent son orchestre et en assure la cohérence. Il n'est pas musicien; or tous reconnaîtront que son interprétation confère un son unique à la partition. Dans cette analogie, il est partie prenante de l'ensemble en partageant la scène avec des solistes. Ceux-ci, dans le cadre de mon expérience, étaient au nombre de trois. Trois personnes qui, concrètement, cherchent à s'illustrer en tant que protagonistes dans la simulation. Ils se représentent comme les héros et veulent se sentir comme tels. Un sentiment qui ne peut être atteint sans le concours du MJ qui, en tant qu'arbitre, ordonne les tours de paroles. Il interroge les plus discrets et calme les ardeurs des cabotins, afin que tous aient l'occasion de prendre part au récit. Le MJ peut, à son tour, occuper une place centrale en donnant la parole à un PNJ. Néanmoins, il doit être à l'écoute de ses joueurs. À mon avis, la virtuosité du maître du jeu ne se détermine pas par son talent de mise en scène ou la richesse de son univers, mais se caractérise plutôt par son habileté à faire briller ses personnages au sein de l'histoire. Cela passe surtout par l'empathie, car le joueur vis-à-vis son avatar « éprouve des émotions *pour* lui et *avec* lui¹³. » C'est pourquoi il est important que le MJ étudie le langage corporel de ses joueurs au cours de la partie et qu'il ne s'attarde pas seulement sur ce que les personnages font. Bien qu'elle soit un ingrédient essentiel à l'immersion, la dynamique sociale qui s'articule à travers le JdR est difficile à représenter dans la littérature. Je ne pouvais rapporter, dans mon roman, l'hésitation dans leurs voix, les sourcils qui se froncent devant l'incompréhension ou les soupirs d'impatience sans, du même coup, révéler la présence du joueur. C'est autrement que j'ai choisi de transposer l'expérience en décidant d'évacuer tout ce qui surplombe la table, en particulier le métadiscours des joueurs.

Parmi les interactions entre les joueurs que j'ai dû élaguer pour construire le roman, je pourrais citer tous les « évènements humoristiques¹⁴ », pour reprendre l'expression de Martel-Lachance, qui sont survenus au cours de mes séances. Ce constat me permet de relever que la

¹³ Serge Tisseron, *L'empathie au cœur du jeu social*, Paris, Albin Michel, 2010, p. 110.

¹⁴ Xavier Martel-Lachance, « Les pratiques cohésives du jeu de rôle sur table », *Op. cit.*, p. 115.

narration dans le jeu oscille fortuitement entre l'intradiégétique et l'extradiégétique, niveaux narratifs chers à Gérard Genette dans *Discours du récit*. C'est-à-dire que les joueurs entrent et sortent fréquemment de l'immersion puisque les interactions peuvent s'effectuer autant dans le récit qu'à l'extérieur. Ils peuvent s'éjecter de l'immersion pour m'adresser des questions, demander des précisions par rapport aux règles ou simplement parce qu'ils ont besoin d'une pause. Ces moments sont alors qualifiés de hors-jeu, car la narration est suspendue. Par rapport au rire, il se peut que l'élément comique soit présent autant dans la narration qu'à l'extérieur. À ce moment-là, le personnage rit en même temps que le joueur. Cependant, le rire peut parfois tourner en dérision la narration, ce qui entraîne nécessairement du décrochage. On ne saurait néanmoins tenir rigueur aux joueurs de partager un moment d'euphorie, car « la création d'une culture humoristique au sein d'un groupe est une stratégie de régulation et d'organisation de ses individus et qui établit un désir de cohésion et d'affiliation¹⁵ », nous rappelle Martel-Lachance. Dans une adaptation textuelle, la dimension « méta » du jeu n'a aucun sens sur le plan littéraire. Elle ne sert pas le récit, à moins de vouloir briser le quatrième mur. Chose que j'ai choisi de ne pas faire pour éviter de disloquer la narration et, par le fait même, l'immersion.

¹⁵ *Idem.*

Palimpseste et Négociations

Jusqu'ici, j'ai abordé les notions qui généraient de la tension entre le JdR et la littérature. J'ai voulu illustrer les différences aussi bien théoriques que pratiques entre les deux médiums, afin de définir les limites dans ma démarche et signaler ce qui était écarté dans mon processus créateur. À présent, nous nous trouvons dans la phase de négociation. L'objectif n'est plus de souligner ce qui divise, mais d'identifier ce qui rassemble; ce qui m'a permis de réunir les deux expériences en une seule. Pour cela, il me faut d'abord établir les prémices de ma réflexion et identifier ce qui se produit quand on passe du jeu à l'écriture. Globalement, mon projet de création se conforme, en grande partie, à ce que l'on attendrait d'une adaptation. Linda Hutcheon décrit ce qu'est une adaptation à partir de trois principes :

- An acknowledged transposition of a recognizable other work or works.
- A creative and an interpretive act of appropriation/salvaging.
- An extended intertextual engagement with the adapted work.¹⁶

En effet, mon récit est basé sur une création qui lui est antérieure. Puis, en le couchant sur le papier, le récit littéraire s'éloigne de sa dimension collective au sens où on l'entend dans le JdR, puisqu'il s'agit désormais de ma propre interprétation de l'histoire. Je me suis donc approprié, en partie, ce que mes participants et moi avons construit ensemble, puis l'ai représenté sous l'aspect d'un roman. Le troisième postulat de Hutcheon, quant à lui, nécessite quelques nuances en ce qui concerne la dimension narratologique. Déjà, la notion d'intertexte décrit mal la relation entre le jeu de rôle et la littérature. Par nature, le JdR est évanescent et seuls ceux qui ont participé au jeu auraient connaissance d'un « engagement intertextuel ». De surcroît, on est encore en droit de se demander si un récit qui ne laisse aucune trace écrite (oralité) peut être considéré comme un texte. En ce qui me concerne, je préfère qualifier ma démarche d'approche transtextuelle au sens où Genette l'a définie dans *Palimpseste*. Bien que le récit que j'ai adapté ne soit pas, à proprement dit, un *texte*; je pense qu'il y a un effet de transcendance textuelle¹⁷ dans l'adaptation. En dépit du fait qu'il ne puisse être lu, le JdR possède une structure narrative qui induit un récit et s'il y a un récit, alors il y a la possibilité de le raconter autrement (à plus forte raison, dans un autre médium); générant

¹⁶ Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Milton, Routledge, 2006, p. 8.

¹⁷ Gérard Genette, *Palimpseste*, Paris, Seuil, 1982.

ainsi un potentiel hypotexte et un hypertexte. Donc, ma création est bien un hypertexte comme nous l'apprend Genette lorsqu'il écrit : « J'appelle donc hypertexte tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple (nous dirons désormais transformation tout court) ou par transformation indirecte¹⁸ ». Cela ne prouve en rien sa littéarité; preuve que je ne chercherais pas à établir soit dit en passant, mais cela permet tout de même de comprendre comment j'ai adapté ma campagne de jeu de rôle.

Ces transformations inhérentes à toute transtextualité seront justement l'objet des négociations. Pour Genette, le terme transformation définit le rapport qui subsiste entre un hypotexte et sa parodie ou son travestissement selon « le degré de déformation infligée à l'hypotexte¹⁹ ». Toutefois, ce sont mes souvenirs qui ont servi de matrice à ma création littéraire. La subjectivité assumée du projet ignore toute appartenance à ce qu'il qualifie lui-même de « genres hypertextuels canoniques²⁰ ». Il ne peut s'agir non plus d'un pastiche, car, comme nous l'avons vu, les critères déterminants aux deux expériences sont trop différents pour qu'il y ait imitation. D'ailleurs, Hutcheon reprend la métaphore du palimpseste pour exprimer une idée avec laquelle je m'accorde : « As a creative and interpretive transposition of a recognizable other work or works, adaptation is a kind of extended palimpsest and, at the same time, often a transcoding into a different set of conventions²¹. » Le terme adaptation me paraît, dès lors, le plus prometteur pour englober les opérations qui furent nécessaires pour transposer mon expérience de MJ en œuvre littéraire.

Avec le recul, je vois ma création comme une sorte de palimpseste, car cela sous-entend qu'il subsiste des indices de ce qu'était l'œuvre avant d'avoir été remaniée. Tout au long de ma démarche, j'ai été guidé par la volonté de préserver certaines émanations du contexte duquel mon récit a émergé. Je ne voulais pas seulement présenter un calque de notre aventure, mais élaborer une forme qui fasse ressortir le point de vue d'un maître du jeu. Je pensais à une manière de raconter qui pouvait transposer la grammaire du jeu; ses codes, ses conventions dans ma démarche d'écriture. L'écriture permet ce genre d'expérimentations, car ses contraintes sont beaucoup moins rigides que celles que l'on retrouve dans les manuels de jeu de rôle. Ces contraintes peuvent être

¹⁸ *Ibid.*, p. 16.

¹⁹ *Ibid.*, p. 40.

²⁰ *Ibid.*, p. 41.

²¹ Linda Hutcheon, *op. cit.*, p. 33.

imaginées afin d’attribuer un style innovant à son écriture comme le faisaient jadis Georges Perec ou les membres de l’OuLiPo. Outre l’inspiration qu’elles procurent, les véritables vertus des contraintes se trouvent dans ce qu’elles m’ont révélé. Peter Consenstein, lorsqu’il paraphrase l’ouvrage d’Ivan Jablonka, *L’Histoire est une littérature contemporaine*, nous dit que « [l]e déploiement de la contrainte met en jeu la subjectivité de l’auteur et donc du narrateur ou de la narratrice; la contrainte crée des récits inédits, presque une épistémologie²². » La lecture de cet article m’a permis de comprendre que mes choix de contraintes définissent en même temps ce que, en tant que MJ-narrateur, je considère comme primordial d’adapter dans le JdR. Ma création traduit un regard double; celui de mon expérience de MJ et celui de l’auteur. Par conséquent, les limites du MJ deviennent aussi celles du narrateur. Finalement, la narration devient donc l’enjeu principal des transformations requises pour une adaptation, puisqu’elle est la somme d’une multitude de compromis. La pierre angulaire qui a donné son rythme, sa structure et son style à ma création. Toutefois, avant d’examiner les fondations des *Récits d’Incarnites*, il faut effectuer un bref détour sur les chantiers qui furent abandonnés en cours de route. Cela me permettra d’exprimer quelques critiques face à certains choix et d’explicitier enfin les résolutions auxquelles j’ai abouti.

Essai-erreur

Dans ma première tentative d’adaptation, je voulais accorder une voix au maître du jeu dans le corps même du texte. Cette voix, c’était celle du démiurge. Je suppose qu’il s’agissait d’une sorte de « revanche » au sens où l’entendait Gabriel Lauzon-Payette, puisqu’il y avait là une libération de la parole du créateur à propos de sa création. Cette voix intérieure alternait avec un narrateur hétérodiégétique racontant une aventure calquée sur celle des séances de jeu. D’un côté, le lecteur suivait l’aventure des PJ et, de l’autre, il lisait les réflexions et les sentiments du MJ. J’ai délaissé cette structure narrative pour plusieurs raisons. La plus importante d’entre elles fut que la notion de compromis entre les deux médiums était mal exploitée. En plus d’un rythme brouillon, le fort contraste entre les deux trames narratives ne favorisait pas l’échange entre le JdR et la littérature. Au contraire, elle perturbait l’engagement du lecteur et, bien que le démiurge fasse quelques références à ce qui se passait avec ses personnages, les deux trames évoluaient en vase clos. J’aurais même tendance à dire que le monologue intérieur avait la part belle sur la seconde

²² Peter Consenstein, « *L’Histoire et les contraintes oulipiennes* », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 25, no 5, 2021, p. 552, en ligne. DOI: 10.1080/17409292.2021.1992107 (consulté le 17 janvier 2024).

trame qui devenait de plus en plus accessoire à l'introspection du narrateur. Pour couronner le tout, cette posture de démiurge était complètement artificielle si on la compare à ce qu'elle était censée représenter.

Par rapport au démiurge du récit, le MJ n'est jamais aussi explicite lorsqu'il joue. Il ne révèle rien de plus aux joueurs que ce qu'ils ont besoin de savoir et ce, pour deux bonnes raisons. D'une part, le MJ évite d'embarrasser les joueurs avec des informations superflues telles que ses inquiétudes, ses déceptions, sa planification ou ses préférences. D'autre part, la présence du MJ doit se faire sentir le moins possible, car elle est si imposante qu'elle peut occulter celle des joueurs. Au cours d'une séance, le MJ travaille dans l'ombre. Il ne peut apparaître dans la narration sans révéler que tout ce que le groupe imagine n'est qu'un simulacre. En somme, je dois dire que cela manquait de finesse autant sur le plan conceptuel que structural. Le démiurge inféodait l'histoire à des considérations très personnelles, voire métatextuelles. Cela faisait en sorte qu'il y avait deux trames narratives qui, autant dans la forme que sur le fond, ne convergeaient pas vers la même histoire. Je réalise que de scinder la trame narrative en deux facilitait les choses pour moi, car toutes deux remplissaient leur rôle sans avoir à faire quelque compromis que ce soit. La parole du démiurge pouvait se délier sans gêne tandis que le récit d'aventures alimentait l'intrigue. Cependant, l'expérience du jeu de rôle s'en trouva, elle aussi, fragmentée au passage. Dans cette optique, la littérature et le jeu de rôle se faisaient face au lieu de se réunir. Cette séparation reflétait selon moi le caractère encore indécis de ma démarche. Il fallait trouver un terrain d'entente; une manière de réunir l'expérience du JdR en un seul récit cohérent et fluide. Il fallait que la littérature parvienne à exprimer un point de vue qui ressemble à la posture qu'aurait un MJ sur ses séances sans que ce dernier ne paraisse. De plus, il ne fallait pas perdre de vue que ce sont mes PJ qui sont les protagonistes.

Attardons-nous un instant sur le choix du mot démiurge et ses implications. Beaucoup de chercheurs ont fait le rapprochement entre le divin et le MJ. Je pourrais citer ici Michael J. Tresca lorsqu'il définit le statut du maître du jeu : « As he oversees the world and controls everything that is not controlled by a player, he is sometimes considered godlike, if not God²³. » Je reconnais l'omnipotence du MJ sur l'univers fictif. Toutefois, l'omniscience du MJ n'est que partielle par rapport à ce que l'on pourrait attendre d'une véritable entité toute puissante. Le meneur de jeu a

²³ Michael J. Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010, p. 75.

accès à toutes les pensées de ce qui existe dans l'univers, à l'exception de celles de ses joueurs. Cela pose un problème quand on s'évertue à raconter un récit de fantasy, car l'emploi d'un narrateur omniscient est pratiquement devenu une convention dans le genre. Que ce soit pour renforcer l'identification du lecteur envers les protagonistes ou simplement pour illustrer les conflits moraux auxquels ils font face, c'est commode pour un auteur d'avoir accès aux pensées des personnages principaux. Dans un jeu de rôle, le MJ n'a pas besoin de lire ce qu'il y a dans leurs esprits pour ressentir une connexion avec les PJ. La performance des joueurs et le rapport social qui coordonne le jeu offrent un excellent substitut à cette intériorité qui lui fait défaut. Généralement, le MJ se contente de supposer ce que ses joueurs pensent, afin d'anticiper leurs actions. Lorsque je composais ma première version du roman, j'ai constaté avec dépit comment cette omniscience partielle ne me permettait guère de décrire mes protagonistes autrement qu'en surface. Je voyais mal comment je pouvais m'approprier mes personnages en ayant un point de vue aussi détaché que celui du démiurge. D'ailleurs, en dehors du premier chapitre, le fait que le narrateur raconte l'histoire comme s'il n'y figurait pas entrain, dans la version de départ, en inadéquation avec ma participation au jeu. Cette tonalité impersonnelle du narrateur omniscient est proprement factice si elle a pour fonction de reproduire le regard du MJ. Il allait donc de soi que je ne pouvais maintenir la narration à la troisième personne tout au long de ma seconde version. En d'autres mots, la focalisation narrative devenait un enjeu dans mon adaptation et un objet de négociation dans ma réflexion.

J'aurais pu outrepasser cette difficulté et suivre les traces qu'avaient laissées d'autres avant moi. Le meilleur exemple aujourd'hui demeure celui de Gabriel Lauzon-Payette. À l'instar de ce dernier, moi aussi « j'avais choisi de faire des trois personnages de mes joueurs les trois acteurs principaux du récit²⁴ ». Dans le principe, nos projets sont animés d'une volonté similaire; or ce sont nos choix et les contraintes que ceux-ci imposent qui ont conduit à l'écriture de deux récits très différents. Sa création, intitulée *Chevaleries*, adopte le point de vue de ses PJ. En dépit des critiques que je m'appête à lui adresser, force est d'admettre que la focalisation interne est une technique narrative prometteuse, même si elle défie, dans le contexte, la vraisemblance pragmatique. Reste qu'elle comble plusieurs des faiblesses que j'ai évoquées à propos de la narration omnisciente et remet à l'honneur les protagonistes de l'histoire. Elle crée de l'engagement chez le lecteur parce

²⁴ Gabriel Lauzon-Payette, *Op. cit.*, p. 123.

qu'elle facilite l'identification aux personnages et s'applique tout autant au cadre ludique dont nous nous sommes inspirés.

Cependant, souvenons-nous que ma démarche avait pour ambition de rester authentique avec mon expérience de MJ. Je ne pouvais donc pas emprunter le même chemin que Lauzon-Payette parce que me mettre à la place de mes PJ dénaturerait mon interprétation de cette expérience. Dans les faits, le regard du MJ accompagne ou surveille les personnages lors de l'aventure; or il ne joue jamais à leur place. Dès lors, je pense que de raconter l'histoire depuis leurs points de vue est une imposture par rapport au rôle du MJ. De plus, cela aliène l'impact du maître du jeu sur son propre récit et réduit l'indépendance de l'auteur quand il l'adapte. Avant d'aller plus loin, examinons de plus près comment Gabriel Lauzon-Payette articule son point de vue narratif :

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 [sic] besoins du récit²⁵.

Le souci avec cette structure, c'est qu'elle vise à fabriquer un récit en dehors du cadre qui l'a fait naître. Les besoins décrits par Gabriel Lauzon-Payette sont ceux d'une exactitude, d'une justesse dans l'interprétation des personnages qui n'existe pas dans le JdR. En l'occurrence, l'impératif d'une focalisation interne qui corresponde à la vision de ses joueurs sur son récit l'a poussé à enregistrer toutes ses séances de jeu, afin d'être guidé lors de la réécriture. Dans cette circonstance, l'usage d'un appareil électronique est justifié, mais cela insinue aussi que la mémoire seule est insuffisante pour adapter une campagne de jeu de rôle. Je conçois que les souvenirs sont une source contingente et trompeuse. Il est normal que l'on éprouve des réticences à s'y fier, mais, à bien y penser, c'est tout ce qui nous appartient réellement lorsque le jeu se termine. L'ignorance de l'auteur par rapport à ce que ses joueurs peuvent penser ou ressentir est traitée comme une faille qu'il faut s'empresse de colmater en interrogeant les joueurs en dehors des parties ou en écoutant des dizaines d'heures d'enregistrement. À mon sens, c'est tout l'inverse : l'ignorance est une opportunité. Une porte ouverte que l'auteur peut emprunter pour sublimer son interprétation de ses

²⁵ *Ibid.*, p. 124.

protagonistes. En d'autres termes, l'inconnu est une oasis d'inspiration pour celui qui adapte une campagne de JdR.

En dehors du soin accordé à la précision, le « triple assemblage » dont parle Gabriel Lauzon-Payette nourrit un autre dessein. Pour que le point de vue *intradiégétique* des protagonistes soit concret, « l'auteur-maître de jeu » doit conférer une intériorité à ses personnages qui était inaccessible lors des séances de jeu. Une altération qui, comme nous l'avons vu plus tôt, dépasse largement la posture d'un MJ. Je reconnais l'intérêt de s'interroger sur les motivations de ses joueurs et d'en dégager le sens. Toutefois, il y a une nuance importante entre songer à ce qu'ils pensent ou ressentent et prendre littéralement leur place. Son œuvre littéraire avait pour critère de restituer au mieux ce que le joueur a vécu, mais elle disjoint définitivement l'avatar de son propriétaire. Pour le MJ, les protagonistes sont des enveloppes que les joueurs ont incarnées et dont la psyché demeure un mystère. Du reste, inventer des pensées à des personnages dont nous ne sommes pas les créateurs est corollaire d'une distorsion de ceux-là mêmes que l'on tentait de transfigurer dans l'écriture. La vérité, c'est que, peu importe à quel point un MJ pense connaître ses PJ, il est impossible d'avoir la certitude que ce que nous écrivons ensuite reflète réellement la pensée du joueur. Gabriel Lauzon-Payette le déclare lui-même : « Le plus grand défi qui attend l'auteur-maître de jeu, selon mon expérience, est celui de l'appropriation des personnages créés par ses joueurs²⁶. » À cette assertion, je voudrais adresser une question : dans quelle mesure un MJ s'approprie-t-il ses PJ lorsqu'il devient écrivain? Voyez-vous, l'appropriation des protagonistes par un auteur est très relative et la nature de cet avertissement est étroitement liée aux conditions qui l'ont amené, lui, à s'approprier ses personnages. Dans le cas de Lauzon-Payette, cette appropriation est totale; or rien ne stipule que la narration doit adopter le point de vue des protagonistes pour en faire les héros. Dans *Récits d'Incarnites*, je considère m'être approprié les personnages incarnés par mes joueurs, car ce sont eux que le lecteur suit jusqu'à la fin. Néanmoins, je ne pouvais décemment pas m'approprier quelque chose avec lequel je n'étais jamais entré en interaction et dont je ne conservais aucune mémoire. C'est pourquoi j'ai décidé de ne pas faire de mes PJ le point focal à partir duquel le récit est raconté. Il m'apparaissait invraisemblable de représenter dans mon écriture ce que mes personnages n'exprimaient ni dans la parole ni dans le geste.

²⁶ *Ibid.* p. 122.

Cela m'amène à formuler une dernière réserve quant à l'appropriation des protagonistes. Ce qui fait du jeu de rôle un sujet d'étude aussi intrigant pour la littérature, c'est la multiplicité d'interprétations qui se croisent au sein d'une même histoire. Chacun des participants (y compris le MJ) ne retient pas les mêmes informations ou n'est guère affecté par les mêmes situations. Par exemple, certains auront une image très vive d'une scène, alors que d'autres peineront à s'en souvenir. D'innombrables facteurs disposent ou indisposent l'attention des joueurs au cours d'une séance et déterminent la qualité de leur immersion dont nous savons à présent à quel point elle est fluctuante. Gabriel Lauzon-Payette dit avoir interrogé ses joueurs afin de se familiariser avec leur réception de l'expérience, mais il ne précise pas ce qu'il leur a demandé ni la place qu'il a accordée à ces informations dans son écriture. Je me permets non seulement de douter de l'exactitude de ces renseignements, mais aussi de la pertinence même de restituer l'expérience d'un joueur. Pour moi, cela creuse le fossé entre les deux postures que lui et moi tentions de réunir. En effet, si toute l'attention de l'écrivain est portée sur les protagonistes et leur point de vue, quelle place accorde-t-il au maître du jeu? N'a-t-il pas un point de vue lui aussi? Une identité qui peut transparaître autrement que par cette omniscience dont j'ai débattu plus tôt les limites? Ces questions que je soulève ont contribué à une profonde remise en question des contraintes que l'on s'impose quand on adapte une campagne de JdR. Celles qui ont encadré le processus de création de Gabriel Lauzon-Payette l'ont conduit à s'aliéner le rôle qu'il incarnait lui-même au sein de son expérience. Autrement dit, à vouloir retracer une expérience de jeu qui n'était pas la sienne, il a éloigné l'auteur de sa création. Cela expliquerait pourquoi il clôture son mémoire avec un constat si pessimiste qui, par ailleurs, m'a fortement incité à rouvrir les négociations entre les deux médiums :

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, insatisfaisants²⁷.

Résumons ici la trajectoire de nos deux projets. Nous avons débuté en tant que meneurs de jeu solitaires. Nous avons construit notre univers fictif et établi ses règles afin d'y accueillir des joueurs. De fait, nos premiers chapitres sont similaires, car ils font exception face au reste de nos créations et ils échafaudent le socle sur lequel s'est élevée l'intrigue. Ensuite, nous avons mené nos

²⁷ *Ibid.*, p. 126.

campagnes de jeu respectives. En elles, nous avons puisé la matière qui servirait de matrice pour notre création littéraire. Gabriel Lauzon-Payette a choisi de focaliser son récit sur ses joueurs en adoptant leurs points de vue par le biais de cette posture qu'il nomme « auteur-maître de jeu ». Cette dernière n'est pas parvenue, selon lui, à atteindre son but qui était de concilier la littérature et le jeu de rôle. Si je me suis attardé aussi longuement sur son ouvrage, c'est parce qu'il m'importait de souligner comment la focalisation est une assise importante dans une adaptation. Ses ramifications s'étendent au-delà des considérations stylistiques, elle est un crédo qui détermine quelles seront les contraintes d'écriture; un prisme par lequel passe toute l'œuvre collective. Savoir qui raconte l'histoire et pourquoi, cela pave la voie aux compromis entre les médiums qui coexistent dans l'adaptation. Ces compromis peuvent être harmonieux; or, à la lumière du jugement que Gabriel Lauzon-Payette émet sur sa propre démarche, ils peuvent aussi conduire à la discorde. Selon moi, les transformations qu'il a opérées dans son adaptation maintiennent une tension entre les contraintes d'écriture qu'il a décidé de suivre et sa propre subjectivité en tant que maître du jeu.

Vers un nouvel accord

En effectuant un retour sur ma propre tentative et sur celle de Gabriel Lauzon-Payette, j'ai pu me mettre sur la piste de nouveaux compromis sur lesquels relancer la négociation. Dans chaque adaptation, il y a une perte et un gain pour les deux médiums pour celui ou celle qui cherche à trouver un juste milieu. Jusqu'à présent mon discours s'est voulu critique, et ce, dans l'espoir d'évaluer ce qui favoriserait un équilibre dans ma pratique composite. Les leçons que j'ai tirées de ma première version de *Récits d'Incarnites* m'ont révélé que la forme que j'employais desservait mal mon intention de trouver une place au MJ dans l'écriture. À l'inverse, *Chevaleries* m'a ouvert les yeux sur une structure narrative qui place le lecteur à hauteur d'homme, mais me prévenait de l'impasse vers laquelle je courrais si j'endossais l'intériorité de mes PJ. Le fait que mon manuscrit soit la réécriture d'une histoire préexistante constituait déjà une contrainte assez rigide. Les possibilités semblent réduites. Les personnages, les péripéties, les lieux et le temps : tout a déjà été inventé. En tant qu'écrivain, il peut s'avérer pénible de se réapproprier toutes ces idées antérieures qui ne laissent pas beaucoup de place à l'innovation; ce qui produit cette impression d'être seulement en train de les « traduire ». Ces limitations ne font que préciser l'importance de la narration, car si l'auteur ne peut choisir ce qu'il raconte, il peut toujours décider de la manière dont il le racontera. Dans la situation présente, l'auteur ne se contente pas de rapporter des faits, puisqu'il

a joué un rôle dans la création collective dont il s'inspire. Il est l'intermédiaire entre deux expériences conjointes. C'est pourquoi c'est sa subjectivité qui doit être mise de l'avant dans l'adaptation.

J'ai donc fait fi de l'opinion de mes joueurs sur leurs personnages et n'ai eu recours à aucun dispositif extérieur, car j'étais déterminé à assumer ma subjectivité aussi bien comme auteur que comme maître du jeu. J'ai entrepris de transcrire mes protagonistes exactement tels qu'ils m'étaient apparus lors de mes séances. C'est-à-dire, comme des entités autonomes et indépendantes dont j'étais le témoin des exploits. Donc, c'est du point de vue des personnages non-joueur (PNJ) que j'ai choisi de livrer mon récit. Ces derniers sont, à mon avis, la meilleure façon de transformer la posture du MJ en un narrateur intradiégétique. Je bénéficiais ainsi de la force d'engagement que suscite une narration à la première personne tout en n'ayant, cette fois, aucun inconvénient à accéder à la psyché de personnages. Rappelons que, contrairement aux personnages des joueurs, tous les PNJ sont de ma création et que je les ai interprétés tout au long de ma campagne de JdR. Cela fait en sorte que je reste intègre avec ma propre expérience de jeu et jouit d'une certaine liberté quant à la façon dont un PNJ est transposé à l'écrit. Avec ce type de narration, j'entame un premier pas vers ce que je crois être un accommodement. Une focalisation basée sur le point de vue des PNJ ouvre de nombreuses opportunités de faire avancer la négociation. C'est ce que je démontrerai en examinant de plus près les modalités d'une pareille structure ainsi que ses incidences dans ma réflexion.

Cependant, avant d'aborder comment cela se traduit dans l'écriture, il me faut expliquer pourquoi les PNJ sont proéminents dans ma négociation. Ce sera aussi l'occasion d'apporter quelques précisions pour celui ou celle qui n'est pas encore familier avec ce type de personnage. Le terme PNJ est employé au pluriel puisqu'il n'y en a très rarement qu'un seul. En outre, il faut, un peu comme dans un film, distinguer les PNJ qui sont des personnages récurrents et ceux qui sont des figurants. Dans le premier cas, le MJ s'appliquera à leur créer un nom, une apparence, un passé, des valeurs, des aptitudes, etc., tandis que dans l'autre un tel effort serait futile. Généralement, pour une scène de la vie quotidienne comme l'achat de provisions auprès d'un commerçant, on s'en tient à quelques traits quand on ne résume pas tout simplement l'interaction à la troisième personne. Cela laisse entendre aux joueurs que le personnage n'existe à cet instant que pour leur vendre une brassée de patates. Dans l'éventualité où les PJ s'intéresseraient à ce

maracher et voudraient étendre la discussion, le MJ est alors chargé de lui improviser une identité. Ce qu'il faut comprendre, c'est que la définition de ce qu'est un PNJ est beaucoup plus vague que l'on pourrait le penser. L'importance que l'on octroie à un PNJ est souvent relative au niveau d'interactions que le MJ cherche à établir en amont. D'un autre côté, l'existence des PNJ dépend de l'importance que les PJ veulent bien leur accorder tout en tenant compte que ce rapport peut changer à tout moment. Ce rapport d'interdépendance dans les interactions est une caractéristique fondamentale de l'expérience de jeu qui doit être incluse dans l'adaptation.

Dans l'ouvrage collectif *Role-Playing Game Studies : A Transmedia Approach*, on peut lire que le déroulement d'une aventure de JdR se découpe en trois segments : le *hook*, le développement dans le jeu et le climax. Dans le deuxième segment, les co-auteurs indiquent que les interactions avec les PNJ apportent des informations aux protagonistes et leur permettent d'exercer une influence²⁸ (ils ne précisent pas sur qui s'exerce cette influence ni ce que ça apporte). Je conviens que les informations détenues par les PNJ peuvent inciter les protagonistes à agir d'une certaine manière et peuvent même s'avérer nécessaires pour faire avancer leur quête. Toutefois, je trouve que cette formulation est réductrice par rapport aux réelles fonctions des interactions dans le jeu. Si les dialogues avec les PNJ n'ont pour but que de transmettre des renseignements, cela suggère que les PNJ se résument à une interface unidimensionnelle; un accessoire, entre le MJ et ses joueurs. C'est pour cette raison que *Récits d'Incarnites* met de l'avant la perspective des PNJ. Ma création vise à mettre en valeur les PNJ comme de vrais personnages et à appuyer certains principes du jeu, qui, dans mon cas, se transforment en contraintes d'écriture, qui sont absents des ouvrages de référence.

D'un point de vue narratologique, on pourrait dire que les PNJ remplissent communément la fonction de personnages secondaires. Si l'on se réfère au schéma actantiel de Greimas, ils sont à la fois les adjuvants et les opposants des héros²⁹. Néanmoins, ce serait un raccourci grossier que de les résumer ainsi. J'ai établi dans la première partie de cette réflexion que l'interaction est le moteur principal qui génère le récit. Or, de quoi parle ce récit? Quel est le véritable sujet? Nous savons que ce sont les dialogues et les actions des PJ qui ont guidé mes choix en tant que MJ. Ce rapport dynamique entre les participants place logiquement les interactions entre les personnages (au sens

²⁸ William J. White et al., « Tabletop Role-Playing Games », dans Sebastian Deterding et José P. Zagal (dir.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*, Milton, Routledge, 2018, p. 28.

²⁹ Algirdas Julien Greimas, *Sémantique structurale : recherche d'une méthode*, Paris, Larousse, 1966.

large) au centre de ce qui produit la simulation. Ils sont à un tel point indispensables à l'expérience que je crois que ce sont les personnages qui sont le véritable sujet de l'histoire. Ils sont le centre autour duquel tout gravite. En théorie, les protagonistes n'ont aucunement l'obligation de poursuivre une quête. En effet, la quête des héros n'est qu'un prétexte qui reste, somme toute, un schéma archétypique. Cela se manifeste entre autres par la facilité avec laquelle ils peuvent bifurquer d'un objectif à un autre sans que l'histoire ne perde de son sens ou de son attrait. Ainsi donc, avant d'être un but à atteindre, l'aventure est une affaire de relations.

Ce n'est pas pour rien que la première fois que mes protagonistes entrent en scène, le tout est décrit depuis une focalisation externe afin de les confondre parmi tous les PNJ. Dans un premier temps, il s'agit de présenter la situation initiale et les personnages. Comme si tous débutaient l'aventure sur le même pied d'égalité puisqu'elle n'est pas l'histoire d'un seul, mais d'un ensemble. Chacun a droit à son portrait qui dépeint, de façon quelque peu superficielle, un caractère et une apparence singulière. Dans un second temps, la narration n'engage aucun point de vue spécifique, parce que le MJ comme les joueurs n'ont pas joué suffisamment leurs personnages pour se faire une opinion et affirmer qui ils sont. À ce stade de l'expérience, les personnages ne se connaissent pas encore, autant eux-mêmes que les autres. Mais, au fur et à mesure que se développeront leurs rapports, les liens qui rattachent les personnages au monde fictif et, par conséquent, au récit se renforcent. Après cela, il est beaucoup plus aisé de se concentrer sur le point de vue d'un PNJ. L'interaction a donc pour fonction de forger l'identité des protagonistes et de solidifier leur place au sein de la fiction. Faire des PNJ les narrateurs apparaît dès lors comme la meilleure façon de montrer comment les interactions sont déterminantes, non seulement pour l'intrigue, mais pour le développement des personnages, et cela met en valeur leur individualité.

Les PNJ incarnent une grande partie de l'univers fictif et sont les entremetteurs qui permettent aux joueurs de se familiariser avec lui. Cela accentue la codépendance que j'évoquais entre les personnages joueurs et non-joueurs. Le héros évolue dans l'univers fictif qu'il aura appris à côtoyer justement grâce aux interactions qu'il a eues avec les PNJ. Il arrive que ces dernières soient conflictuelles. Auquel cas, les tensions qu'elles produisent permettent aux protagonistes de situer moralement leur personnage et dictera ensuite leur conduite. C'est dans cet ordre d'idée que j'amenderais l'influence dont les chercheurs parlaient dans *Role-Playing Game Studies : A Transmedia Approach*. Autant l'autorité des PJ est indéniable par rapport à la direction que prendra

l'aventure, autant les PNJ sont capables d'influencer les décisions des protagonistes. Par exemple, si le PJ éprouve de la méfiance ou de la compassion pour un PNJ, cela entraîne naturellement une réaction qui influe sur le cours de l'histoire. Du reste, tous les personnages principaux ne développent pas les mêmes affects envers les mêmes PNJ. Un des trois protagonistes pourrait très bien avoir une altercation avec un PNJ sans que les autres ne partagent ou comprennent la nature du conflit. Chaque protagoniste définit son propre rapport au monde et les bases sur lesquelles il construit ses relations. La définition même de qui sera considéré comme un antagoniste du groupe peut ne pas faire l'unanimité. L'adversaire à vaincre peut avoir été choisi par les héros ou être proposé, voire imposé, par le MJ. En bref, toutes ces nuances qu'induisent les différents désaccords et consensus à l'intérieur d'une partie instaurent la singularité d'une campagne de JdR. Les PNJ sont, en conséquence, plus que des témoins de faits accomplis qui se contentent de décrire ce qu'il s'est passé. Ils participent à façonner le cheminement des héros au travers de tout cet enchevêtrement de rapports qui servent à les définir. Ils sont des agents qui s'immiscent dans ce noyau dur que forment les PJ. La proximité qu'ils entretiennent avec eux peut être de courte durée; or une adaptation littéraire nous permet de voir les PNJ tels de véritables entités qui vivent et ressentent les choses. Mais surtout, elle permet de mettre en relief le travail de collaboration qui s'effectue dans la genèse de l'histoire qui est transcrite.

Maintenant que les tenants et aboutissants des PNJ dans le jeu ont été dressés, revenons à présent à notre négociation avec la littérature. Depuis le début, mon adaptation littéraire avait pour ambition d'être fidèle au médium d'origine; de manifester la posture du MJ dans l'écriture. Les PNJ se présentent comme une troisième option après avoir considéré le point de vue des protagonistes et le narrateur omniscient. Un bienfait notable d'adopter le point de vue des PNJ est celui de rendre implicite la présence du MJ dans le récit. De plus, cela établit une base commune aux deux processus créateurs, puisque l'auteur se trouve ainsi à reproduire ce qui a créé l'immersion chez les joueurs. Les PNJ conservent alors les mêmes fonctions d'étoffer l'univers fictif et de maintenir la suspension consentie d'incrédulité. Le grand changement se situe au niveau du destinataire, puisqu'une nouvelle dimension sociale vient substituer le rapport aux joueurs. L'auteur, par le truchement de ses personnages, ne s'adresse plus uniquement aux héros, mais aux lecteurs également. De ce fait, l'anticipation d'un éventuel lecteur m'a poussé à prendre des décisions qui seront l'objet de nouveaux compromis. Autrement dit, je devais rendre la co-création accessible à un public qui n'avait pas participé à l'expérience tout en m'assurant que mon

adaptation soit conforme aux attentes de mon projet. Cette contrainte se répercute surtout dans la narration puisqu'elle est vitale à la compréhension de l'histoire.

Les trois narrateurs PNJ dans ma création offrent au lecteur une perspective sur le développement de l'histoire et constituent à la fois une réappropriation de cette dernière. Inévitablement, quelques transformations doivent être apportées afin de rendre les points de vue des PNJ crédibles et intéressants pour un lectorat. Normalement, les PNJ n'ont pas d'existence propre dans le jeu. C'est-à-dire que, durant une séance, la focalisation se détourne d'eux quand ils ne sont pas en train d'interagir avec les protagonistes. Nul ne sait ce qu'ils font quand ils sont seuls. Leur reconversion en narrateurs permet dès lors d'accorder, par le biais d'une intériorité et d'une intimité approfondie, une consistance aux PNJ qu'il leur était impossible d'acquérir dans le jeu. Leur rôle passe ainsi d'outils nécessaires à l'expérience ludique à celui de personnages actants. Voilà comment l'écrivain parvient à s'immiscer dans son propre récit sans le déformer. Il fait des PNJ des acteurs qui dispensent autant d'informations sur l'univers fictif et il familiarise aussi le lecteur avec les héros. De cette façon, j'étais plus à même de présenter et de démontrer l'évolution de mes personnages principaux au cours du récit, car la perception des PNJ renvoie une image des personnages joueurs dans le texte. Un reflet qui démontre les influences que les héros exercent sur le monde. En multipliant le phénomène par trois, on obtient à la fois une représentation plus complète des protagonistes et une démonstration de la particularité de chaque regard. Ce rapport très subjectif au récit fait aussi en sorte que le lecteur apprend à connaître les PJ de la même façon que le MJ l'a fait durant la partie. C'est pour toutes ces raisons que j'ai décidé d'exploiter dans l'écriture des relations que je considérais comme significatives, via les figures de guide, d'allié et d'ennemi.

Récits d'Incarnites traduit le point de vue de trois PNJ qui se sont succédé au cours de l'aventure. Il y en a trois, car en avoir un seul accorderait trop d'importance à une figure que le lecteur pourrait confondre avec le protagoniste. En revanche, en avoir trop aurait précipité la cadence du récit et réduit l'impact des PNJ. Chacun des trois chapitres qui leur sont consacrés sont un compromis qui a pour objectif de transcrire comment le MJ enchaine les différents points de vue et incarne diverses fonctions dans la narration. Il va sans dire que la variation de points de vue est un trait typique du maître du jeu. Dans une perspective narratologique, cela traduit une constante

oscillation entre une *focalisation externe* à une *focalisation interne*. Dans le cadre de mon projet, le passage d'un point de vue narratif à un autre se manifeste à deux niveaux.

Le premier apparaît à l'intérieur des chapitres, parce que cela remplit surtout une fonction pragmatique qui va de pair avec la posture du MJ. Celui-ci offre tantôt une vue d'ensemble sur l'environnement, tantôt il réintègre la peau d'un PNJ et interagit avec les PJ. Il est à la fois la main invisible qui gouverne le monde et la personnification des êtres qui le peuplent. Cette ambivalence est bien connue de ceux qui ont étudié la focalisation littéraire. Entre autres, Suzanne Fleischmann fournit quelques pistes de réflexion avec lesquelles il est possible de comprendre comment le point de vue du MJ se transforme :

En général, les changements de focalisation impliquent un passage de la perspective du narrateur à celle d'un personnage de l'histoire. Mais ils peuvent signifier aussi que la perspective passe d'un personnage à un autre. La focalisation passe de l'extérieur à l'intérieur le plus souvent dans des textes où les rôles de narrateur et de focalisateur ne sont pas associés au même actant³⁰.

Dans le cas qui nous intéresse, les rôles de focalisateur et de narrateur sont partagés par le même actant : le maître du jeu. Or, l'adaptation romanesque de la campagne a pour contrainte de diviser le MJ en deux entités, afin de ne pas révéler sa présence. Par conséquent, deux voix se chevauchent lorsqu'on transcrit le récit. Il y a la voix du narrateur qui raconte à la troisième personne et dont la perspective extérieure n'a pour fonction que de narrer. Cette dernière parcourt tout le récit et pourrait être assimilée à la nature impersonnelle du MJ qui structure l'expérience de jeu. Puis, il y a celle qui s'identifie à un PNJ et dont la fonction est d'orienter le récit à partir d'un point de vue homodiégétique qui a pour fonction de retraduire l'expérience de jeu.

Enfin, le second niveau, quant à lui, parcourt l'ensemble du roman. La narration de l'œuvre dans sa globalité effectue une transition de point de vue. Le lecteur attentif remarquera comment le récit s'ouvre sur une description générale des événements pour, ensuite, se resserrer vers des points de vue de plus en plus étroits. Cette transition de l'extérieur vers l'intérieur traduit une série de contraintes bien présentes dans l'expérience de jeu. Pour s'adapter à la posture d'un MJ, l'auteur doit être capable de coller à ses personnages de la même façon qu'il peut concevoir l'ensemble de son univers. De plus, la narration doit être flexible pour s'adapter aux changements rapides qui

³⁰ Suzanne Fleischman, « Temps verbal et point de vue narratif », *Études littéraires*, vol. 25, nos 1-2, 1992, p. 120-121, en ligne. <https://doi.org/10.7202/501000ar>

peuvent survenir au cours des séances. Par exemple, à l'instar des personnages joueurs, les PNJ ne sont pas à l'épreuve de la mort; laquelle peut être tout autant préméditée par les héros qu'accidentelle. Dans des cas moins extrêmes, les PNJ peuvent simplement avoir pris un autre chemin que les protagonistes ou avoir été délaissés par eux. Toutes ces éventualités corrént avec la notion de contrôle que j'ai traitée antérieurement. À mon avis, pour que la relativité inhérente au JdR ne soit pas une embûche pour celui qui l'adapte en roman, il faut concéder une certaine inconstance dans la narration. En l'occurrence, le point de vue duquel l'histoire est racontée ne sera pas toujours le même et ne sera pas nécessairement celui que l'on anticipe.

Selon mon expérience, le changement est une contrainte qui appelle moins une volonté d'absolu qu'elle dote d'une liberté de création. Le changement de perspective a entraîné pour moi un désir d'explorer l'inconnu et d'hybrider ma narration, afin de répondre à la spontanéité du jeu. Grâce à cela, il m'était impossible de me retrouver dans une impasse, car je pouvais à tout moment pivoter vers un autre point de vue. L'interaction dans le JdR est un flot ininterrompu et la seule réelle constance dans l'expérience de jeu. Pour l'écrivain, elle peut être labyrinthique, voire chaotique. Or, pour moi, elle ouvre sur un champ de conjectures inépuisables desquelles je peux choisir de reprendre mon récit. Par exemple, si un de mes PNJ rencontrait une fin abrupte; je n'avais qu'à resituer le lecteur, de plus en plus accoutumé à ce genre de transition, depuis un autre personnage dans le chapitre suivant. Comme je l'avais annoncé, la narration dans mon projet résulte d'une stratégie d'écriture qui visait à mettre en place des compromis. Elle devait intégrer les préoccupations du maître du jeu sans que celles-ci ne contraignent les facultés de l'auteur. Tout au long du récit, le narrateur poursuit ses protagonistes à travers tous les regards qui vont à leur rencontre, exactement comme le ferait un MJ. Au lieu d'une structure bicéphale, les deux postures se retrouvent à poursuivre un but commun et usent des mêmes moyens pour y arriver. À titre de maître du jeu et d'auteur, il m'importait de présenter comment l'univers de jeu de rôle est vaste et propose un éventail riche de thèmes et de personnages à mettre à profit dans l'écriture. La communion de l'écriture et du JdR est parvenue à montrer l'entrelacement de plusieurs histoires, oserais-je dire existences, qui n'en forment, finalement, qu'une seule. C'est ce qui explique d'ailleurs l'élimination progressive des PNJ qui sont apparus dans l'histoire, comme pour mettre en évidence le dépouillement d'un tout au profit d'une minorité. Les personnages non-joueurs qui ont croisé la quête des protagonistes sont une trace, désormais lisible, de ce que les héros ont acquis comme bagage et de ce qui les a vraiment ancrés dans l'univers fictif que j'avais créé.

J'aimerais effectuer une synthèse sur la conclusion de *Récits d'Incarnites*, puisque sa forme est subordonnée à d'autres compromis. Un critère déterminant du jeu de rôle dont je n'ai pas encore parlé est son infinitude. Contrairement à un film ou à un roman, le jeu est une pratique avant d'être une œuvre. Cela signifie qu'elle peut être réitérée tant qu'il y aura des participants. Souvent, pour enclore les séances dans un ordre temporel, les maîtres du jeu vont découper l'aventure des PJ en campagnes. Quoi qu'il en soit, le terme campagne dont je me suis allégrement servi, faute de trouver mieux, peut se désigner comme un arc narratif. Pour le joueur, il est surtout question d'un espace de temps défini mettant en scène une intrigue et qui s'achève, généralement, par une épreuve finale. Ce genre de construction narrative est reconnue à la télévision et est devenue presque une convention dans la série télévisée. Le jeu de rôle, bien qu'il relève davantage du langage que de l'image, est lui aussi marqué par une logique sérielle. Isabelle Périer effectue la comparaison suivante lorsqu'elle adresse les deux médiums : « Chaque scénario est assimilable à un épisode, une suite de scénarios peut former un arc narratif, une campagne est l'équivalent d'une saison³¹ ». Cette structure confère un avantage quant au problème que je viens d'énoncer, car il faut évidemment que mon projet ait une fin. C'est une contrainte que tous les romans partagent. L'organisation en arc permet d'imaginer une finalité à une expérience qui n'en a pas. Voici pourquoi la résolution de mon arc narratif fut parallèle à l'achèvement de mon œuvre.

Toutefois, la fin de *Récits d'Incarnites* n'en est pas réellement une, car Faelicia et Iroh arpentent toujours le Nouveau-Monde au moment où j'écris ces mots. En effet, l'aventure s'est poursuivie malgré la contrainte d'une fin à son adaptation. Donc, la cérémonie qui célèbre l'accomplissement des PJ se devait d'être une fin ouverte qui laisse sous-entendre que rien n'est terminé et que cette conclusion n'est que partielle. Sur le plan formel, le récit retourne à une focalisation *zéro* comme au début. Une structure en sablier qui illustre un mouvement de retrait signifiant au lecteur que le regard du narrateur revient à une sorte de latence. Un peu comme si l'intégralité de l'aventure n'était elle-même qu'un chapitre d'une longue histoire qui n'avait pas encore rencontré sa vraie conclusion. Le retour à la focalisation externe est une clause importante dans l'accord entre littérature et JdR, parce qu'elle délimite les deux expériences sans forcément les clore. Un compromis qui respecte, voire expose, l'incomplétude du JdR sans pour autant être

³¹ Isabelle Périer, « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires*, 2016-2, 2017, en ligne. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3453> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3453> (consulté le 27 février 2024).

un obstacle à la finitude de l'œuvre qui s'en inspire. Ce qui est décrit dans le dernier chapitre n'est pas non plus laissé au hasard et fait tout autant partie de la négociation. Ce que l'épilogue a pour but de raconter, c'est l'impact des protagonistes sur l'univers fictif. Le compromis ici, c'est de réaffirmer l'agentivité des héros et son importance dans l'expérience que j'ai menée en illustrant la portée de leurs actions. Le lecteur est ainsi recontextualisé dans la géopolitique de l'univers en même temps que les héros. Depuis cette cérémonie de clôture qui pourrait très bien être une nouvelle situation initiale, on peut imaginer toutes les directions que pourra prendre l'aventure par la suite.

En définitive, le chapitrage de l'œuvre est ordonné de façon à indiquer que les PJ sont les dénominateurs communs de tous les points de vue qui sillonnent le récit. Au cours de l'aventure, l'évolution de la quête des protagonistes est rendue visible à l'aide de personnages-témoins qui furent impliqués dans la diégèse. L'épilogue rompt avec la partialité des PNJ en ne traduisant aucun point de vue particulier. Cependant, cette supposée neutralité du narrateur extradiégétique recèle tout de même un point de vue dont le lecteur n'a pas conscience, mais qui s'apparente à celui du MJ. Ultimement, c'est dans l'œil du créateur que se sont toujours trouvés les héros en tant que sujets autonomes dans la co-crédation. La posture d'auteur s'adapte très bien à cette approche interactive si elle renonce à une narration linéaire. Comme l'observe Olivier Caïra, l'écrivain n'a qu'à « découper l'expérience, non suivant un “fil” narratif unique et fixe, mais suivant une navigation fondée sur la multiplicité des intrigues, la modularité des parcours possibles au sein de la diégèse et la porosité des segments du scénario³². » Ces trois caractéristiques s'agencent bien avec mon choix de narration. Les instances narratives dans *Récits d'Incarnites* visent effectivement à faire ressortir ce qui a fait naître le récit (interactivité) plutôt qu'à reproduire le récit dans ses moindres détails (linéarité). Cette démarche enracine une réciprocité entre la littérature et le JdR, puisque le langage tend à convoquer la même expérience immersive. De fait, le lecteur se retrouve à revivre, dans un autre médium, ce dont le MJ a été témoin et les différents liens qu'il a entretenus avec les protagonistes. La prééminence des PJ dans le récit, quant à elle, entretient une certaine cohérence dans l'expérience comme dans son adaptation, tel un fil conducteur qui associe les différents points de vue.

³² Olivier Caïra, « Métamorphoses du chapitre dans la scénarisation interactive », *Itinéraires*, vol. 1, 2020, en ligne. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/7896> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.7896> (consulté le 13 février 2024).

Toutes considérations faites, la campagne de JdR, revêt une dimension que je qualifierais de polysémique. Elle désigne, comme nous venons de le voir, un arc narratif qui organise la fiction, mais elle est aussi un prétexte à l'improvisation. Un territoire où l'imaginaire de tous les participants se rencontrent et s'entrechoquent, car il est bon de se souvenir que la campagne n'est en aucun cas un cadre rigide et que, dans le cas de l'expérience que j'ai menée, les personnages joueurs sont même encouragés à poursuivre leurs propres ambitions. Ce sont les diverses aspirations des héros qui font en sorte qu'une campagne peut être répétée avec de nouveaux joueurs sans qu'aucune d'entre elles ne soit totalement identique. Cela rejoint ce que Jennifer Grouling Cover écrit : « Campaign settings are designed not to tell stories, but to create spaces for stories³³. » Cette dernière citation démontre aussi tout l'intérêt d'adapter le JdR en œuvre littéraire et infère qu'il existe une complémentarité entre les deux médiums. Le jeu agit comme le catalyseur d'une force créatrice et collective dont le résultat sera ensuite raconté dans les pages d'un manuscrit. J'ai fait des PNJ le fer de lance de ma négociation, car il me fallait démentir l'idée que l'auteur n'a pas de pouvoir sur sa création; que son œuvre n'est qu'une paraphrase. La narration que je me suis évertué à défendre jusqu'ici accorde une grande place aux idées qui viendraient s'ajouter en cours de rédaction, parce qu'elle met l'accent sur la coopération entre tous les participants autant qu'elle attribue une marge créative à l'auteur. Certes, entre le jeu et son adaptation, les faits ne changent pas et la vision de l'auteur passe par le prisme d'une structure préétablie : celle de la campagne. Mais, les restrictions qu'on impute aux compromis entre JdR et littérature ne sont un frein à la créativité de l'auteur que si ce dernier évacue la part intime que l'expérience de jeu a éveillée en lui. Mon adaptation n'avait pas pour résolution de traduire une quelconque vérité, non plus d'être exhaustive. Elle manifeste plutôt une interprétation ou une version de l'expérience ludique. Ainsi, les PNJ dans *Récits d'Incarnites* sont l'emblème de ma subjectivité qui vient subvertir la distance qui pourrait se créer entre l'écrivain et la co-création.

L'accord auquel j'avais promis d'arriver tient finalement en une réévaluation du rôle primordial et trop souvent ignoré des PNJ dans le contexte du jeu et de son application dans la littérature. Par rapport à mes prédécesseurs, j'ai opéré ce changement de paradigme narratif en étant d'abord inspiré par des auteurs tels que Maurice Druon ou George R.R. Martin dont les œuvres s'articulent autour d'une juxtaposition de différentes trames narratives, décrite selon

³³ Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010, p. 61.

plusieurs points de vue de personnages (*POV Chapters*). Je trouvais cette organisation intéressante, car elle décentralisait une focalisation qui, de mon expérience de lecteur et surtout dans le genre de la *fantasy*, se concentrait autour d'un seul protagoniste. Dans ces histoires, l'identité même du protagoniste est alors sujette à débat, car l'enchaînement des différentes trames crée une incertitude sur qui porte réellement l'histoire. En vérité, je crois que ce sont les univers dans lesquels ces divers personnages sont mis en scène qui sont le véritable sujet de sagas telles que *Les Rois maudits* ou *A Song of Ice and Fire*. Que ce soit la France du 14^e siècle ou Westeros, ces deux mondes partagent la particularité de s'étendre au travers de leurs personnages et d'être un réceptacle assez vaste et libre pour contenir tous les récits qu'un écrivain aurait envie de créer. On peut y faire des bonds dans le temps, changer complètement d'intrigue et d'acteurs; la matière première demeure la même. C'est l'univers fictif qui enracine toutes créations au sein d'un ensemble cohérent et qui, au fil des années qu'accorde l'auteur à la composition de sa suite romanesque, devient plus grand que nature.

C'est à partir de cette observation que j'ai édifié les prémices de ma démarche créative. Puisque, en tant que MJ, j'avais créé l'univers; c'était donc l'univers que je devais conter en tant qu'auteur. Les PJ n'en demeuraient pas moins une donnée ou une contrainte à laquelle j'ai dû me plier. Cependant, leur présence a alimenté ma réflexion plus qu'elle n'a compliqué mon travail d'écrivain, car elle m'a permis de réfléchir sur ce qui m'appartient vraiment à la suite de l'expérience collective et sur les limites de l'adaptation. Cette dernière s'est avérée être un terrain de négociation propice pour une approche qui concilierait les tensions que génère le récit oral, polyphonique, avec le récit écrit et individuel. J'ai écarté de mon exposé les études anthropologiques et sociologiques qui traitent de l'oralité, car je ne cherchais pas à renforcer un quelconque rapport épistémologique entre le JdR et la littérature. J'ajouterais même que mon argumentation tend à reconnaître les différences fondamentales entre les deux médiums. La narratologie me fut d'un meilleur secours, puisque ma recherche se rapportait plutôt à une méthode ou une technique qui pourrait rendre accessible la production d'un récit oral à un lectorat. En outre, d'autres questions venaient s'ajouter à cette hypothèse, par exemple la fonction ludique du JdR qui ne devait pas s'interposer dans celle de l'écriture et vice-versa. Finalement, la narration était à la fois le lien le plus étroit qu'entretenaient le jeu et la littérature, et le moyen sur lequel je pus me reposer afin que l'un ne soit pas subsidiaire, mais conjugué à l'autre.

Consensus

Nous arrivons finalement à la dernière portion de ma négociation entre le jeu de rôle et la littérature. Dans son ouvrage dédié à en produire un modèle, Arnaud Stimec observe que la négociation a pour critère : « La recherche d'un accord mutuellement acceptable³⁴. » Je crois, sans dire qu'elle s'est nécessairement soldée en un accord parfait, que ma négociation a été fructueuse et qu'elle a constitué un pas dans la bonne direction. Toutefois, avant de revenir sur ce que cette négociation a apporté au champ littéraire, il me faut faire une courte digression à propos d'un dilemme qui a traversé le dialogue entre les deux médiums. Tour à tour, trois postures se sont succédé dans ma recherche. Nous connaissons déjà les deux principales, puisque, avant d'avoir été l'auteur d'une adaptation littéraire, j'ai incarné le rôle de maître du jeu. Néanmoins, un troisième rôle est apparu dans cet essai. En menant la négociation entre, de part et d'autre, les conditions du MJ et celles de l'écrivain, le chercheur que je suis s'est transformé en une sorte de médiateur. Cette posture d'arbitre ne saurait être complètement désintéressée, car l'arbitre concentre toutes les parties prenantes de la négociation en une seule personne. C'est pourquoi je reconnais que ma médiation n'avait pas pour but de délibérer qui, de l'une ou de l'autre, tire le meilleur profit de cette négociation. D'autant plus que, comme le dit Stimec, « [l]e temps passé à s'affronter sur la part du gâteau conduit à ce qu'il soit amoindri. On passe à côté des possibilités d'assurer la coexistence ou d'engendrer des gains mutuels³⁵. » C'est justement sur ces notions de gains et de coexistence que je vais insister, parce que, à défaut de proclamer un grand vainqueur dans cette joute théorique, il peut tout de même y avoir un consensus.

Force est d'admettre que l'auteur-maître de jeu est une posture hybride qui reste plutôt ambivalente. Au terme de la négociation que j'ai ouverte, l'écrivain et le MJ demeurent souverains dans leur champ respectif. Ils se sont rencontrés dans *Récits d'Incarnites* afin de mener une expérience que j'ai bien voulu appeler adaptation, puisque le terme convenait au motif que ma création visait à remplir. Peut-on dire que quoi que ce soit fut réglé dans cette entreprise? Je ne pense pas. En vérité, je ne crois pas que mon roman suffise à mettre à bas toutes les différences

³⁴ Arnaud Stimec, *La négociation*, Paris, Dunod, 2011, p. 7.

³⁵ *Ibid.*, p. 24.

entre les deux médiums. Non plus qu'il ne supplante le plaisir du jet de dés entre amis ou l'envie d'écrire une fiction qui soit sans affinité avec le JdR. Ce que j'insinue, c'est que ma démarche est perfectible, parce qu'elle est expérimentale, et que ma négociation n'avait pour projet que de manifester un possible. Un nouvel horizon pour ceux qui cherchent un moyen d'élargir les étendues de la création littéraire et de graver une aventure de jeu de rôle ailleurs que dans la mémoire. Je n'insisterai jamais trop sur le poids de la mémoire dans mon projet; elle qui se veut sélective. Avant même que la première ligne de mon roman ne soit écrite, j'avais déjà effectué inconsciemment, à l'instar de tous ceux qui se sont trouvés à mes côtés dans cette aventure, un travail d'interprétation. Les réminiscences de mes séances m'ont animé et m'ont dicté ce qui valait la peine d'être écrit, puis mis en forme. Dans la foulée, le souvenir négocie sa place avec les multiples contraintes que j'ai déclinées et soulève des choix artistiques qui confèrent à la création son style, sa narration, sa structure.

Par le simple fait que mon travail d'auteur se module en fonction de mes souvenirs et que, par la contrainte, je me pose toutes sortes de questions qui serviront à partager ma campagne aux lecteurs et lectrices, j'alimente une chaîne d'interprétation qui participe à l'arbitrage dans cette affaire. D'une certaine façon, c'est cette subjectivité qui fut le pilier sur lequel repose le consensus dont je parlais. Elle a traversé toutes les étapes de la production de ce projet : du jeu à l'écriture, puis de l'écriture à la recherche. Chaque phase coopérait avec la suivante, puisqu'elles se rapportaient à la même matrice et à la même vision. C'est de cette façon que l'on accorde une place à la création dans une autre création. Au lieu d'être un champ de bataille où l'un tente de prendre le pas sur l'autre, les deux médiums coexistent dans l'œuvre. Peut-être y a-t-il espoir que cette coexistence suscite d'autres négociations qui achèveront d'inclure la pratique ludique dans la littérature? Dans tous les cas, l'expérimentation à laquelle je me suis prêtée a pour mérite de laisser au créateur une certaine indépendance. Celle-ci le rend libre de définir les paramètres avec lesquels il décide de mettre au défi la littérature et le jeu de rôle. Il choisit ses propres contraintes et, par conséquent, décide à quel point les contraintes seront astreignantes. Dans mon cas spécifique, je me suis surtout livré à des questionnements d'ordre narratologique qui ont, heureusement, débouché en compromis. Faire des concessions peut paraître comme un mal nécessaire pour le bien d'une adaptation. Chose qui se rattache encore une fois à cette notion de consensus. Tant de problèmes à surmonter qui, malgré leur connotation péjorative, implantent une discipline au

créateur. Une rigueur sans laquelle la subjectivité du travail risque de le rendre incohérent et de briser le lien qui unit une forme d'expression à une autre.

Revenons à présent aux *gains mutuels* que le consensus octroie. À mon sens, l'écriture a servi à redonner vie aux PNJ que j'ai incarnés lors du jeu de rôle. Comme l'exprime si bien Daniel Ferrer, « [p]our l'écrivain lui-même, les mondes qu'il crée ont une existence dans l'instant de leur inscription³⁶. » L'écriture accorde une puissance à la mémoire en permettant de développer la consistance de personnages sinon oubliés, voire ramenés à leur fonction pour le jeu. Nous le savons, le jeu de rôle est une pratique dont le récit, qui s'élabore pratiquement par accidents, a pour attrait d'être évanescent. C'est la performance qui confère une réalité aux personnages au moment où le MJ les incarne, mais cette dernière ne se saisit que dans l'instant fugace qu'est le présent. Aussitôt ce moment passé, il n'est plus possible d'en faire l'expérience de nouveau; contrairement à ce que l'on peut espérer avec un livre. Adapter une telle pratique en œuvre romanesque m'apparaît bénéfique quand le créateur veut revisiter ces instants qui ont fait naître une proximité avec son univers. Une proximité qui dépasse l'entendement de l'écrivain, mais dont il peut s'inspirer pour se réincarner à travers les morceaux qu'il conserve de son expérience de MJ. J'ai évoqué à plusieurs reprises la disparité ontologique entre le jeu et la littérature. Bien que les deux se manifestent par le langage, ils n'en usent pas de la même manière (il suffit de rappeler la dualité entre l'oral et l'écrit) et, pour cause, la langue communique, par une forme ou par l'autre, des besoins bien distincts. Pour les résumer brièvement, le maître du jeu vit son aventure, alors que l'écrivain l'exprime. Ce que *Récits d'Incarnites* tend en revanche à démontrer, c'est que le MJ gagne à exprimer ce qu'il vit autant que l'auteur gagne à vivre ce qu'il exprime.

Bien qu'ils n'appartiennent pas au même monde et ne s'accordent pas sur tout, le consensus entre une partie de JdR et un roman tient à les considérer comme l'évolution d'un seul et même leitmotiv : celui de créer à partir de la fiction. C'est ce qui fait en sorte que les deux pratiques sont fondamentalement interreliées. Lorsqu'il aborde la *relation de réciprocité entre le créateur et la création*, Guy Serraf dit que « [c]'est au cours même de l'acte de création que l'œuvre accède à l'être et que l'homme s'affirme créateur³⁷. » Je ne serais pas prêt à parler d'une *réciprocité* entre les deux médiums, or je pense que ma démarche forge une correspondance entre la posture de MJ

³⁶ Daniel Ferrer, « Mondes possibles, mondes fictionnels, mondes construits et processus de genèse », *Genesis*, 2012, p. 120, en ligne. URL : <http://journals.openedition.org/genesis/127> (consulté le 3 mars 2024).

³⁷ Guy Serraf, « La création littéraire », dans *Les Cahiers de la publicité*, no 14, 1965, p. 103.

et d'auteur. Dès lors, il s'agit moins d'une volonté de traduire un récit que de fondre l'autorité du meneur de jeu dans celle de l'écrivain. Tous les compromis que j'ai effectués sur le plan narratif visaient au fond à créer un narrateur qui réunisse les attributions des deux postures créatrices. En composant les pages de mon projet de création, je ne pouvais savoir quelle était l'épopée que j'étais en train d'écrire. Mon écriture était au diapason avec mes séances de jeu, car je me livrais à l'inconnu tel un maître du jeu. Une idée qui concorde encore une fois avec ce qu'avance Guy Serraf lorsqu'il écrit : « Il n'est pas indifférent de constater que l'acte créateur développe la matière de l'œuvre en même temps qu'il en élabore les formes; de plus, ce n'est souvent qu'ultérieurement que toutes les significations sont dégagées³⁸. »

Le rapprochement auquel j'ai confronté la littérature et le jeu de rôle a mis en évidence les propriétés de chacun tout en dégageant quelles étaient les tensions à l'œuvre entre eux. Quelquefois, l'adaptation apparaissait comme le moyen le plus favorable d'intégrer le dispositif ludique au sein d'une production littéraire. Sans parler du fait que le roman et le jeu partagent la même genèse; tous deux se fondent sur un héritage linguistique et des principes de représentation communs. Par opposition à une adaptation cinématographique, le langage, qu'il soit oral ou écrit, prend une place importante dans la conception de l'œuvre. De même, le jeu respecte les codes de genres fortement hérités de la littérature (la *fantasy*, le plus souvent). La structure narrative, enfin, se transpose aisément d'un médium à l'autre. À d'autres moments, la négociation se heurtait à des écarts, comme lorsqu'il était question de l'imprévisibilité et de l'irréversibilité du JdR. Ces critères exceptionnels, lorsqu'incorporés dans la littérature, imposent des contraintes d'écriture inhabituelles, mais s'avèrent aussi un exercice fort stimulant. Selon moi, rien n'échappe à ce que la littérature peut communiquer. Il faut seulement assouplir les traits qui définissent traditionnellement les deux parties impliquées, afin qu'elles puissent être redéfinies à l'intérieur de l'expérience à laquelle on les soumet. C'est pour cela que la transformation inhérente à toute adaptation fut une clef importante dans mon raisonnement. Aucune règle ne fige ce dont un roman doit avoir l'air, non plus qu'il n'existe de valeur étalon pour juger une campagne de jeu de rôle. Les deux formes d'expression s'articulent selon un paradigme imaginé par celui qui détient l'autorité sur la création. Ce que j'en retiens, c'est qu'un équilibre fragile mais enviable sous-tend la position mixte d'auteur et de MJ; un équilibre entre leurs pouvoirs respectifs et leurs limites. Les

³⁸ *Ibid.*, p. 102.

vertus de l'un peuvent devenir un carcan pour l'autre si elles ne contribuent pas à la plénitude d'une création qui serait un espace mutuel de reconnaissance. Alors, les deux lieux communs cèdent leurs droits pour devenir le produit d'une hybridation et offrir une expérience renouvelée aux lecteurs.

J'ai mentionné plus tôt la proximité du créateur avec l'univers; or, il ne faut pas oublier la proximité entretenue par le MJ avec les joueurs et leurs personnages. Elle qui a été à la fois la plus grande barrière à surmonter et la plus grande richesse dans mon adaptation. Jusqu'à présent, je les ai notamment présentés comme une contrainte qui reléguait le MJ au rang de participant parmi d'autres à l'expérience du jeu et privait l'écrivain d'un contrôle sur ses protagonistes. Mon essai a déjà permis d'exposer les raisons pour lesquelles les PJ sont une condition nécessaire à tout travail d'adaptation lorsque cette dernière se rapporte au JdR, ainsi que les compromis qui ont été faits par rapport aux interactions que j'ai eues avec les PJ. Toutefois, il m'apparaît pertinent d'énoncer, avant de terminer, certains concepts que je n'ai pas admis encore dans ma négociation. Il m'importe surtout de faire ressortir ce qui rend l'interaction avec les PJ digne d'intérêt dans une discipline comme la création littéraire. Les réactions des personnages joueurs lors des interactions ne servent pas qu'à orienter la narration. Elles sont pour le MJ une manière de comprendre instantanément l'impact de ses décisions. Celles-ci génèrent un affect qui s'exprime lors de la performance et auquel toute la tablée se livre. Un MJ qui se respecte se doit d'y être attentif. Ce profond contraste avec la littérature recèle plusieurs atouts pour un auteur.

Disons-le ainsi, le travail collaboratif est l'occasion d'une mise en abyme. Lorsque les interactions passent à l'écrit, cela nous permet d'apercevoir plus distinctement ce que la co-création nous a apporté sur le plan personnel. Un peu à la façon d'un journal intime, l'adaptation littéraire repasse sur chaque séance du jeu et permet d'en saisir concrètement le rapport aux autres séances, et de prendre conscience de l'influence de chaque acteur dans la création collective. Sorti de cette dynamique effrénée du jeu, le MJ, dorénavant à distance, voit l'évolution de ses idées et comment elles se sont mélangées à celles de ses joueurs. Il réalise ce que l'interaction a engendré : un sentiment de relativité et de dépouillement. Ces affects sont profitables, car ils transmettent une humilité à l'écrivain qui saisit alors qu'il n'est pas un demiurge. Il peut lutter contre ces impressions et renforcer son contrôle ou il peut reconnaître que la création à laquelle il se prête le dépasse. Alors, sa voix s'élève au-dessus des autres non plus dans l'intérêt d'assouvir une soif de pouvoir,

mais de concrétiser la fiction que tous ont participé à créer. Un témoignage du temps passé ensemble et de la beauté du partage en lui-même.

Vous l'aurez deviné, l'adaptation littéraire du jeu de rôle n'est plus qu'une simple traduction d'une histoire préétablie, mais une forme de travail introspectif où l'on comprend son rôle en tant que créateur dans un ensemble d'idées, de valeurs et d'inspirations. Au lieu d'aliéner notre identité, cela réaffirme ce qui nous a caractérisé en tant que MJ lors de la campagne. Lorsqu'il joue, le MJ ne peut avoir connaissance de cela et, pour cause, bien que la performance l'inscrive dans le présent, il est perpétuellement en train d'imaginer la suite de l'aventure. Voilà un avantage probant que confère l'écriture; elle est un second temps voué à la souvenance et où on est libre de réinterpréter ce qui fut créé. Devant notre manuscrit, nous ne voyons plus les joueurs comme des entités auxquelles il faut répondre, mais plutôt comme des miroirs réfléchissant une perspective qui naguère nous échappait. En tentant de les comprendre et de les interpréter, il se déclenche une sorte de vue à la troisième personne dans la relecture des événements. Certains ne verront alors, dans le produit de la co-création, que des imperfections issues de l'instabilité naturelle du jeu; une ébauche de récit que l'œuvre littéraire aura pour devoir de parachever. À quoi bon se lancer dans un projet d'adaptation si la campagne de JdR est inaboutie et que l'écriture n'intervient que pour des considérations superficielles? On pourrait me rétorquer que ce rapport nourrit tout de même une coopération entre les deux médiums; or nous savons, à la lumière du travail de Gabriel Lauzon-Payette, que cette coopération nullifie l'apport artistique et créatif de la littérature comme du JdR.

Quand je me suis aventuré sur les chemins sinueux de l'écriture avec autant de contraintes à respecter, mon expérience n'était qu'à moitié complétée. La création littéraire constitue la seconde partie de l'expérience. En effet, si l'on revient aux préceptes de base, le jeu n'a pas d'autre fin que celle d'amuser. Le récit a peu de substance et, pour beaucoup de joueurs, il peut n'être qu'un effet secondaire. Le principal attribut de l'écriture dans ce contexte n'est pas d'embellir, mais de conférer un sens aux choses; une substance profonde. J'en ai aussi déduit que l'œuvre littéraire n'est garante d'aucune perfection et je considère même cette quête comme vaine. Le regard à posteriori d'une adaptation assure cependant une introspection par laquelle le MJ devient, dans son rôle d'auteur, conscient des forces et des tensions qui ont animé le geste créateur. En d'autres termes, l'œuvre raconte une histoire, mais, si on lit entre les lignes, elle est aussi un discours sur la co-création. Le mien s'appuie sur une rhétorique du bienfondé de l'expérience que

j'ai menée. Il exprime ce que j'ai retenu et ce que j'ai voulu perpétuer de ladite expérience. Une négociation fut donc entamée, car les réponses des auteurs qui m'ont précédé ont laissé croire qu'il n'était pas aisé de trouver un bénéfice au croisement du JdR et de la littérature. Ces réponses ont d'ailleurs contribué à motiver mon projet; à partir du sentiment de défaite de Gabriel Lauzon-Payette par exemple, j'ai voulu amener le dialogue intermédial vers une entente heureuse. Sur quoi s'achève ce consensus? Sur l'importance des compromis et sur une manifestation des limites du jeu de rôle dans la forme même du littéraire. Le médium emploie les forces et les faiblesses de l'autre pour les faire travailler dans un sens particulier. Il s'agit là d'une occasion d'accroître le potentiel de l'un à partir de l'autre; de lui donner corps. De là, il suffit de réfléchir aux qualités et limites propres aux deux médiums pour en renverser l'effet. Dès lors, il est possible d'enrichir des personnages jugés d'abord utilitaires (PNJ) pour en faire de véritables porteurs du récit; tout comme il est possible, en important les PJ dans le roman, d'importer les traces de la co-crédation dans une littérature d'abord comprise comme pratique solitaire. Sans forcément se compléter, les postures de MJ et d'écritain s'apportent des éclairages féconds.

Oui, au regard de l'objectif visé, je considère que mon expérience est une réussite. Le projet en deux temps se voulait ambitieux, et les essais-erreurs faisaient partie du processus. Or, les contraintes que je me suis imposées dès le départ m'ont fait comprendre tant de choses sur la création et sur moi-même. Le roman que j'ai écrit n'est pas un chef-d'œuvre et nous savons qu'il n'a jamais eu pour dessein d'en être un. Il est un consensus, une expérience : un accord intermédial laissé à la surface du monde pour tous ceux qui aspirent à unir le jeu de rôle et la littérature. Pour ceux qui se demandent si le jeu de rôle peut prendre d'autres formes. Pour ceux qui cherchent à penser la création littéraire au travers d'un prisme ludique. Il se veut une escale pour tous les rôlistes qui ont dérivé dans les eaux fantastiques de la littérature. Un exemple pour ceux qui doutent encore que le JdR comporte des trésors cachés, insoupçonnés; des mondes et des formes en potentiel. J'ai écrit cet essai avec la confiance qu'il pourra, dans l'avenir, générer d'autres expériences culturelles comme autant de lieux de négociations, d'interrelations. Je m'en réjouis d'avance, car je crois que le principe de négociation désigne une capacité d'ouverture à l'altérité; ne négocie que celui qui n'a pas abandonné l'espérance de découvrir de nouveaux chemins sur lesquels il pourra poursuivre son apprentissage.

ANNEXE A CARTE GÉOGRAPHIQUE DU NOUVEAU-MONDE



BIBLIOGRAPHIE

ANDRÉ, Daniel et Alban QUADRAT, *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Lettres modernes Minard, 2019.

BESSON, Anne, *Constellations*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôle: Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

COVER, Jennifer Grouling, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010.

DAWSON, Paul, *The Return of the Omniscient Narrator*, Columbus (OH), Ohio State University Press, 2013.

DETERDING, Sebastian et José P. ZAGAL (dir.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*, Milton, Routledge, 2018.

FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy: Roleplaying Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983.

GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, Coll. « Poétique », 1972.

GENETTE, Gérard, *Palimpseste*, Paris, Seuil, 1982.

GREIMAS, Algirdas Julien, *Sémantique structurale : recherche d'une méthode*, Paris, Larousse, 1966.

HUTCHEON, Linda, *A Theory of Adaptation*, Milton, Routledge, 2006.

LAUZON-PAYETTE, Gabriel, « Chevaleries, tome 1 ; suivi de L'auteur-maître de jeu : pour une conciliation entre jeu de rôles et écriture », Mémoire de maîtrise, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2018.

MACKAY, Daniel, *The Fantasy Roleplaying Game: A New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001.

MARTEL-LACHANCE, Xavier, « Les pratiques cohésives du.de la meneur.se de jeu de rôle sur table », Mémoire de maîtrise, Faculté de communication, Université du Québec à Montréal, 2022.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le problème de la parole*, Genève, Métis Presses, 2020.

NEPHEW, Michelle A, « Playing with Power: The Authorial Consequences of Roleplaying Games », Thèse de Doctorat, Département de philosophie, Wisconsin-Milwaukee University, 2003.

RICOEUR, Paul, *Temps et récit 2: la configuration dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984.

SANDERS, Julie, *Adaptation and appropriation*, London, Routledge, 2006.

SERRAF, Guy, « La création littéraire », *Les Cahiers de la publicité*, no 14, 1965.

STIMEC, Arnaud, *La négociation*, Paris, Dunod, 2011.

TISSERON, Serge, *L'empathie au cœur du jeu social*, Paris, Albin Michel, 2010.

TRESCA, Michael J, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010.

Sources en ligne

CAÏRA, Olivier, « Métamorphoses du chapitre dans la scénarisation interactive », *Itinéraires*, vol. 1, 2020, en ligne. DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.7896>.

CONSENSTEIN, Peter, « L'Histoire et les contraintes oulipiennes », *Contemporary French and Francophone Studies*, vol. 25, no 5, 2021, en ligne. DOI: <https://doi.org/10.1080/17409292.2021.1992107>.

DAVID, Coralie, « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, no 6, 2016, en ligne. DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.682>.

FERRER, Daniel, « Mondes possibles, mondes fictionnels, mondes construits et processus de genèse », *Genesis*, 2012, en ligne. URL : <http://journals.openedition.org/genesis/127>.

FLEISCHMAN, Suzanne, « Temps verbal et point de vue narratif », *Études littéraires*, vol. 25, nos 1-2, 1992, en ligne. DOI : <https://doi.org/10.7202/501000ar>.

PÉRIER, Isabelle, « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires*, (2016-2, 2017), en ligne. DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3453>.

VOELCKEL, Anne-Christine, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés contemporaines*, vol. 21, no 1, 1995, en ligne. DOI : <https://doi.org/10.3406/socco.1995.1419>.

GLOSSAIRE

Adeptus : À la suite des événements relatifs à l'opération Tonnerre Furtif, il s'agit d'un nouveau titre accordé aux porteurs d'incarnites ayant prêté allégeance à la cité d'Ambrefief. Ce titre se veut honorifique, mais il comporte aussi des responsabilités. Il hisse le porteur dans les hautes sphères décisionnelles de l'État, car il est chargé de protéger la Galvanie contre toutes menaces surnaturelles.

Anneau de feu : Emplacement géographique situé à l'équateur du globe. Sa topographie, son aridité et son activité volcanique ont longtemps contribué à la pensée que cet endroit était la frontière du monde. La superficie exacte de cet hostile continent demeure inconnue, toutefois il apparaît sur les cartes comme une ceinture séparant littéralement les deux hémisphères de la planète.

Ascension : L'un des deux fleuves du Nouveau-Monde et le principal cours d'eau de Haut-Foyer. Il est situé sur la côte sud-est de l'île. Ses deux principaux affluents sont l'Amphore et le Dominion. Le fleuve a pour particularité de former un delta à son embouchure.

Bataille de la Rive ocre : Évènement marquant de la Grande Libération. Il s'agit d'une bataille historique lors de laquelle les forces ambroises furent défaites alors qu'elles tentaient d'organiser la rébellion de Rougemuraille.

Beondraith : Dieu insulaire surnommé aussi le « Maître des chemins » par les natifs. Ses origines sont méconnues; or il serait le créateur du sanctuaire nommé la Croisée des chemins. Il s'avère sympathisant à la cause native, offrant protection et vivres aux exilés qui ont élu domicile dans son domaine.

Carcoès : Atoll situé au nord de l'île. Autrefois, c'était un refuge pour les natifs et les colons qui échappèrent à l'invasion du Nouveau-Monde. Son lagon et son récif corallien font d'elle la plus hospitalière des îles qui forment l'archipel de la Tiare Fendue. Bastion de l'armée des bardes, l'atoll est principalement habité par ceux dont la sauvagerie fut répudiée par Sagremor Lapride lors de la libération de Rougemuraille. Aujourd'hui, il est devenu un repère de forbans et de criminels de toutes sortes, car l'île ne s'est munie d'aucune charte de lois. Elle n'est d'ailleurs pas reconnue officiellement comme une province insulaire.

Conseil des Entités : Organisation politique loyaliste qui succéda au Dynaste. Elle assure présentement le contrôle de la cité de Haut-Foyer et de ses environs. L'identité de ceux qui composent ce conseil autocratique est gardée secrète. Traditionnellement, ses membres sont des représentants éminents de la noblesse et du Sanctum Sepulcrum.

Dynaste : Véritable représentant de l'autorité impériale et religieuse sur le Nouveau-Monde. Il était chargé de l'administration du territoire durant la colonisation. C'est lui qui fit de Haut-Foyer la capitale du Nouveau-Monde en y érigeant un palais duquel il siégeait. Sa régence ne dura qu'un peu plus d'une décennie, car il fut tué lors de l'invasion native avec ses conseillers.

Forêt des Constelles : Immense forêt encore insoumise à l'autorité des insulaires. Elle est la dernière grande réserve naturelle connue à l'est des Monts Australs. Plusieurs mythes et légendes circulent à son sujet. Réputée comme inhospitalière aux voyageurs inexpérimentés, cette contrée sauvage compte néanmoins trois sanctuaires natifs. Ces derniers subsistent dans les cratères des météorites qui ont contribué à lui donner son nom. Plusieurs tribus primitives y vivent encore. Mais, il est aussi dit que la forêt abriterait des natifs ayant survécu à la Grande Libération.

Forteresse des Prémices : Château fort construit sur l'île d'Ocrimène au large de l'Anse au Vouivre. Auparavant un avant-poste côtier construit par l'Empire, le château fut transformé en inexpugnable forteresse qui sert dorénavant de quartier général aux Adeptus.

Galvanie : Première province indépendante du Nouveau-Monde dont la capitale est Ambrefief. La déclaration de sa souveraineté fut prononcée au début de la révolte ambroise contre ses occupants natifs coïncidant ainsi avec les prémices de la Grande Libération. La cité d'ambre se manifeste en figure centralisatrice du pays dont toutes ses villes vassales dépendent. Adoptant ainsi un gouvernement se fondant sur le modèle d'un État unitaire.

Grande Libération : Une campagne militaire organisée par le jeune seigneur ambrois Sagremor Lapride, afin d'émanciper les colons de l'Occupation native. La guerre dura pendant quatre années, jusqu'à l'affranchissement de Haut-Foyer.

Incarnite : Pierre aux propriétés magiques qui, lorsqu'elle entre en contact avec un individu particulier, lui confère l'immortalité (l'empêche de vieillir) et des pouvoirs fantastiques. Ces pierres existent depuis la nuit des temps et leur présence est constatée dans toutes les cultures du monde. Nul ne sait d'où elles proviennent ni pourquoi elles n'ont aucun effet sur la majorité des gens. Elles

sont indestructibles et plusieurs annales disent que, faute de précautions magiques, elles se déplacent en pénétrant dans le sol. Elles font partie des mystères les plus insondables de l'univers; or la tradition veut que l'incarnite ait développé une conscience grâce aux défunes âmes de ses anciens porteurs. C'est ainsi que les êtres humains expliquent comment la pierre choisit son porteur et pourquoi elle voyage jusqu'à lui ou elle.

Insulaire : Un néologisme qui vit le jour à cause du métissage entre la culture native et celle des colons. L'hybridité des dialectes engendra une nouvelle langue qui devint la langue du commerce, parce qu'elle contournait le clivage entre les colons et les natifs dans leurs échanges. Aujourd'hui, il s'agit d'un terme employé pour définir le peuple du Nouveau-Monde au sens large. En adoptant cette appellation rassembleuse, les fils et les filles des expatriés, colons ou natifs, revendiquent leur appartenance à leur terre.

Invasion Native : Évènement historique relatant la riposte des tribus autochtones venues de tous les coins du Nouveau-Monde. Tous faisant front contre un adversaire commun et unis dans l'unique but d'anéantir les forces de l'Empire et son contrôle sur ses colonies.

Kainor : Divinité d'origine impériale de la foudre et des tempêtes. Son culte est encore bien présent à Havrebleu, étant donné sa proximité avec la mer et son activité portuaire d'envergure. Les citoyens comme les marins le vénèrent pour s'assurer sa bénédiction contre les tempêtes.

L'armée des bardes : Organisation fondée par le Baldorin, Aujen Rouac, Faramond Tolère et Sagremor Lapride à l'occasion de la Grande Libération. Au commencement, elle se composait principalement de rebelles venus de Carcoès qui souhaitaient délivrer leur cité tombée aux mains d'une coalition native. Les livres d'histoire font rarement mention d'à quel point l'armée des bardes fut essentielle au soulèvement de Rougemuraille. L'histoire se souvient néanmoins de la Grande Fête et de la violence inouïe dans laquelle la cité est tombée. Par la suite, Sagremor Lapride condamna l'armée des bardes pour parjure. À présent, l'armée des bardes est la plus redoutée des organisations criminelles du Nouveau-Monde. Elle possède sa propre flotte de navire et a fait de Carcoès son repère. Menant fréquemment des raids en Tolère et en Galvanie, elle a juré la ruine des deux provinces à la suite de la trahison de Sagremor.

La baie des Larmes : Une échancrure de la côte nord du Nouveau-Monde. La baie des Larmes fut la principale porte d'entrée pour les colons qui s'installèrent d'abord à Rougemuraille. Elle porte

son nom en mémoire du génocide natif perpétré par l'Empire lors de la colonisation. Le littoral fut, à plusieurs reprises, le théâtre d'évènements bouleversants, tels que la destruction totale de la flotte impériale durant l'invasion native et le débarquement de l'armée des bardes au moment de la Libération.

La Tolère : Seconde province du Nouveau-Monde. Fondée par Faramond Tolère à la suite de la libération de Rougemuraille, elle entretint longtemps des rapports cordiaux avec sa voisine jusqu'à la mort du Premier Châtelain. L'intention était de faire un pays qui allierait les diverses colonies construites autour de la baie des Larmes et le long de la Pleureuse. Contrairement à Ambrefief en Galvanie, les villes tolériennes ne sont pas vassales de la cité rouge. Son gouvernement apparaît davantage comme une fédération de républiques qui jouissent d'une certaine autonomie; accentuant la concurrence entre elles. C'est grâce à son poids économique écrasant et son contrôle sur les confluent des rivières que Rougemuraille est parvenue à rester la capitale de la Tolère.

Les Inflexibles : Légion ambroise au service de Sagremor Lapride dont la seule activité fut d'être le bras armé de la Grande Libération. Entraînée à l'art de la guerre par Sagremor lui-même, la légion était constituée de l'élite guerrière d'Ambrefief. La légion fut affublée de ce nom par le serment que ses membres prononcèrent à l'aube de la campagne militaire. Ils prêtèrent le serment solennel de combattre jusqu'à ce que l'ambition émancipatrice de leur seigneur soit accomplie. Après sa dissolution, tous les légionnaires furent glorifiés en héros de la nation et leurs exploits célébrés. À présent, la légion des Inflexibles est considérée en Galvanie comme le plus prestigieux des corps d'armée. Son influence est telle que son organisation et sa discipline servirent d'exemple à toutes les autres légions qui furent créées.

Les Landes Dépuise : Vaste habitat naturel contenu entre la Danseuse et la Chanteuse. La végétation landicole et son sol riche en calcaire donnèrent à ce paysage un aspect unique. Prisé par les géologues et les herboristes, cet environnement offre une variété impressionnante de sédiments et de plantes. Ses fourrés multicolores qui s'étendent à perte de vue servirent d'inspiration pour plusieurs, tandis que les berges de sable ocre furent le lieu de la plus cuisante défaite de Sagremor Lapride.

Les légions ambroises: Unité militaire généralement composée de fantassins et de cavaliers. Il en existe actuellement plusieurs dont les affectations divergent d'une à l'autre. Les plus connues sont : la légion Australe, la légion de la Vouivre et la légion de la Serpe. Celles-ci ont pour particularité

d'accueillir chaque année les recrues faisant leur service militaire. La première effectue des patrouilles dans les collines de Galvanie et dans les montagnes dont la légion tire son nom. La seconde s'occupe de protéger les côtes des nuées de vouivres et des pillards. La troisième est chargée de la défense des frontières terrestres du pays.

Lex Imperatori : Code juridique ratifié par le Dynaste et régissant le Nouveau-Monde lors de la colonisation. Il faisait aussi office de charte de droits pour tous les habitants. Or le Lex Imperatori lésait fortement les natifs en les privant, entre autres, de leur liberté de culte jugé hérétique par le Sanctum Sepulcrum. De plus, le recueil de lois ne reconnaissait pas les droits ancestraux des natifs sur leurs terres.

Lune Noire : Prison secrète détenue par l'Ordre crépusculaire des régulateurs. Avant l'assaut mené par Tan-Jida et ses rebelles, elle se trouvait à une trentaine de kilomètres à l'est d'Aubelumière. La prison se compose en deux parties. La partie souterraine, aussi appelée « les entrailles » par les régulateurs, est un réseau de tunnels façonnés en une multitude de cachots. Les entrailles de la Lune Noire sont un ancien sanctuaire natif corrompu par la sorcellerie des régulateurs qui leur permit de manipuler le lieu sacré. La partie visible de la prison quant à elle fut une place forte dans laquelle se relayait une garnison qui, lorsqu'elle ne gardait pas les prisonniers, surveillait les alentours.

Mandat divin : Précepte natif qui concerne spécifiquement les porteurs d'incarnites. Elle induit d'abord l'idée que l'incarnite ait choisi son porteur non pas pour son talent ou ses aptitudes, mais dans un but précis. De la réunion du mandant (pierre) et du mandataire (porteur) découle ce que les natifs appellent le mandat divin. C'est-à-dire que les pouvoirs qui lui sont accordés doivent servir à l'accomplissement d'un fait héroïque prévu par la fatalité. L'acte en question ne sera révélé au porteur que s'il ou elle entre en communion avec les âmes de ses prédécesseurs. C'est d'ailleurs à partir de ces principes moraux et spirituels que se détermine la valeur d'un Tan, car l'ascendant du Tan sur les mortels n'est pas gratuit. Pour ceux qui en sont dignes, le don d'immortalité s'accompagne d'une responsabilité envers le destin.

Occupation native : Période historique succédant à l'Invasion Native. Après l'annihilation du pouvoir impérial sur le Nouveau-Monde, plusieurs tribus natives s'organisèrent en coalitions et s'arrogèrent le contrôle sur les trois cités. Cette période s'étendit sur huit ans jusqu'à ce que Haut-Foyer, la dernière des cités occupées, soit délivrée.

Ordre crépusculaire : Ordre religieux et militaire auquel appartiennent les régulateurs. Sa création est antérieure à la colonisation; puisque son fondateur n'est nul autre que le Premier Empereur. Au départ, sa mission consistait seulement à protéger l'humanité des forces des ténèbres. L'histoire de l'ordre est toutefois très longue; pleine de conflits et de changements. Les accomplissements de l'Ordre sont innombrables. Néanmoins, les régulateurs se convertirent progressivement aux préceptes du Sanctum Sepulcrum. Normalement, tous les régulateurs sont des porteurs d'incarnites qui se sont abreuvés de la parole de l'église. À leurs yeux, l'immortalité fait d'eux des âmes damnées qui doivent, pour leur salut, marcher sur les pas du Premier Empereur. Parallèlement au Sanctum qui s'endurcit jusqu'à devenir une véritable institution, la piété de l'Ordre s'accrut jusqu'à devenir du zèle. Ce zèle fit en sorte que l'Ordre eut pour devoir de réguler le nombre d'incarnites dans le monde. Quitte à éliminer ceux qui auraient fusionné avec une incarnite sans avoir reçu les enseignements de l'église. L'Ordre jugeait que les incarnites pouvaient être dangereuses si elles tombaient entre de mauvaises mains. Lorsque le Sanctum s'implanta dans le Nouveau-Monde, cette doctrine provoqua l'indignation des natifs qui y virent une supercherie au dessein despotique. Leurs effectifs étant réduits et leur influence moindre, l'Ordre ne put imposer son culte en dehors des colonies. L'Ordre prêta main-forte aux rebelles lors de la Grande Libération et dut s'accorder avec les nouveaux gouvernements pour préserver ses commanderies et le Sanctum fragilisé par l'Invasion.

Ordre des ombrageux : Ordre militaire chargé de défendre le tunnel contre toute incursion impériale. Il possède une seule commanderie; celle de Fort Révérence qui encercle l'embouchure du tunnel qui passe sous l'Anneau de feu. Le corps des ombrageux fut, à l'origine, composé de vétérans des Inflexibles et de l'armée des bardes. Ces loyaux soldats jurèrent de garder le secret des communications venant de l'Empire. Enfin, ils firent vœu de demeurer à leur poste jusqu'à la mort. Mis à part les quelques permissions qui leur sont accordées, l'Ordre vit en réclusion par rapport au reste du Nouveau-Monde. Les futurs ombrageux sont sélectionnés par l'État ambrois qui promet, en échange du service qu'ils rendront à la nation, une pension à vie à tous les membres de leur famille.

Pic dynastique : Plus haut sommet au sud de la chaîne de montagnes des Monts Australs. C'est sur le flanc de cette montagne que fut bâtie la cité de Haut-Foyer.

Pleureuse, Chanteuse et Danseuse : Ce sont les noms des trois principales rivières qui circulent en Tolère et en Galvanie. La Pleureuse se jette directement dans la baie des Larmes et rencontre la Chanteuse et la Danseuse à la hauteur de Rougemuraille. C'est à partir de ce point de confluence que la Chanteuse descend plus au sud à travers les Landes Dépuise jusqu'à Montel. La Danseuse, elle, serpente entre les collines galvanites jusqu'au lac Kell, près d'Ambrefief, dont elle est l'émissaire.

Porte de l'Amphore : Poste frontalier situé à la jonction entre la rivière Amphore et l'imposant mur qui entoure Aubelumière et Haut-Foyer. Il garde la seule voie fluviale qui permette d'entrer en terres loyalistes. La porte de l'Amphore a la réputation d'être la plus impressionnante fortification du Nouveau-Monde avec les remparts de Haut-Foyer (non visibles sur la carte).

Port-Révérance : Première colonie impériale dans l'hémisphère sud du monde. Auparavant, il s'agissait surtout d'une station portuaire en bordure de l'Anneau du feu à partir de laquelle les navires coloniaux étaient construits. Ils partaient ensuite en direction du Nouveau-Monde. À la suite de la Grande Libération, l'endroit fut réaménagé en poste frontalier rebaptisé Fort Révérance. Il sert actuellement de commanderie pour l'Ordre des ombrageux.

Premier Empereur : Figure emblématique et civilisatrice de l'Empire. Sa légende est connue à travers le monde. À une période que l'on pourrait qualifier d'antiquité, le monde avait sombré dans le chaos. L'être humain était la proie de toutes sortes d'entités venues des ténèbres; exacerbant la haine, le chagrin et le désespoir dans le cœur des hommes. L'espèce humaine semblait vouée à disparaître. C'est à ce moment qu'il apparût. Il était à la tête d'une compagnie de douze immortels; tous des héros mythiques. Ils prodiguèrent amitié, courage et espoir à l'humanité agonisante. Celle-ci se massa derrière ces douze champions qui jetaient la lumière sur leur passage. Ils pourfendirent les engeances du mal jusque dans les abysses d'où elles étaient venues. Le genre humain connut, pour la première fois, la quiétude de la paix. L'empire était fondé. Le Premier Empereur régna pendant plusieurs siècles jusqu'au moment où il abdiqua son trône. Pour lui, l'humanité était sauvée et autonome. Sa légende s'achève sur un précédent qui changea à tout jamais la perspective sur les incarnites. Nul ne sait exactement comment il y parvint ni pourquoi il le fit; or le Premier Empereur retira son incarnite de son organisme pour redevenir mortel. Grâce à ce geste d'abnégation absolue, il fut déifié et son exemple fut l'objet d'un tel prosélytisme qu'il engendra le Sanctum Sepulcrum.

Sanctuaires : Nom donné aux lieux sacrés vénérés par les natifs. Les sanctuaires n'ont pas de formes définies. Chacun est reconnaissable par la manière qu'il transforme la nature autour et l'énergie qu'il dégage. Certains, comme la Croisée des chemins, sont l'œuvre d'une ou plusieurs divinités qui y concentrèrent une partie de leurs pouvoirs pour en faire leur domaine. D'autres se créent par accident ou de façon indépendante. Ils sont alors appelés des sanctuaires sauvages. Dans tous les cas, ils sont des espaces dans lesquels on peut entrer facilement en connexion avec les dieux et les forces de l'univers. En tant que terre sanctifiée, toute violence y est proscrite ainsi que tous comportements qui pourraient offenser les esprits. Les sanctuaires ont des propriétés magiques, souvent curatrices, mais sont sensibles aux changements qui les environnent. Parce qu'ils sont essentiels au bien-être de certaines communautés, plusieurs tribus natives ont choisi de protéger l'accès aux sanctuaires. En effet, les vicissitudes de la colonisation ont entraîné la disparition de plusieurs d'entre eux.

Sanctum Sepulcrum : Institution religieuse millénaire fondée par les apôtres du Premier Empereur. À l'instar de l'Ordre crépusculaire, l'histoire du Sanctum est très ancienne puisqu'elle remonte à la fondation de l'Empire, trois mille ans avant la colonisation. Le rapport étroit que l'église entretient depuis toujours avec l'État impérial a assuré sa pérennité au travers de nombreuses tribulations. Mais elle a aussi fortement contribué à la stabilité de l'Empire tout au long de son histoire grâce au robuste tissu social qu'elle a brodé. En d'autres termes, son ancienneté est due à la proximité du clergé avec tous les empereurs qui se sont succédé. La colonisation a néanmoins ébranlé cette constance, car les églises du Nouveau-Monde se sont soudain retrouvées coupées du Saint-Siège et de leur figure d'autorité authentique. La mort du Dynaste et l'Occupation ont menacé l'intégrité du Sanctum Sepulcrum. Heureusement, l'église se tailla une place dans la Grande Libération qui suivit et fut sauvée de l'extinction. Aujourd'hui, elle a pu récupérer la majorité de ses paroisses dans le Nouveau-Monde et sa puissance s'est particulièrement renforcée à Haut-Foyer.

Schisme : Le Schisme situe la période historique où l'Empire fut vaincu par les hordes natives et abandonna à elles-mêmes ses colonies jusqu'au début de la Grande Libération. Pour la grande majorité des insulaires, il est entendu que la dénomination Schisme fait autant office d'an 0 que d'un rejet de l'Empire. Ainsi, le calendrier insulaire détermine que toutes les années qui précèdent

le Schisme ont le préfixe « pré » et celles qui viennent après ont le préfixe « post ». Par exemple, l'histoire relatée dans ce manuscrit se déroule durant l'an 38 post-Schisme.

Sur le plan dogmatique, le Sanctum Sepulcrum professe que le don d'immortalité comporte des prodiges, mais qu'il est aussi une anomalie de la nature. Ils disent que le Premier Empereur, dans son illumination, comprit que la véritable sagesse ne peut s'acquérir que lorsque la vie a une fin. Cela expliquerait sa décision de se défaire de son incarnite. C'est le fait que l'homme soit, par nature, mortel qui accorde un sens aux choses et rend ses choix pertinents. Dès lors, ceux qui s'accrochent à l'immortalité sont perçus comme des êtres faibles et égoïstes. La pensée du Sanctum Sepulcrum s'articule autour de la croyance que l'humanité est triomphante, d'autant plus qu'elle ne doit sa grandeur à aucune magie. Elle tire sa force dans l'unité qu'elle forme et l'humilité de sa courte existence. Justement parce qu'il a renoncé à être immortel, l'église ne reconnaît qu'un seul dieu : le Premier Empereur. Le fidèle du Sanctum se doit d'être altruiste, courageux et loyal. Contrairement à la plupart des cultes, le Sanctum place l'intelligence au-dessus de la foi, parce qu'elle la considère comme le talent naturel du genre humain. Cela fit en sorte que l'église est à l'origine de nombreux progrès scientifiques et technologiques.

Tans : Nom donné aux porteurs d'incarnites qui se conforment à la philosophie du Mandat divin. Traditionnellement, il s'agit d'une caste spéciale de natifs, mais rien n'indique que cette désignation soit exclusive aux natifs. En plus d'être respectés pour leurs capacités extraordinaires, les Tans sont considérés chez les natifs comme des êtres dotés de la sagesse des ancêtres. En effet, l'incarnite permet de communiquer avec les âmes des Tans défunts. Pour cette raison, ils sont traités dans leur société comme des demi-dieux. Cependant, cela ne veut pas dire que le ou la Tan peut faire tout ce qu'il ou elle désire. Le pouvoir que les natifs accordent à un Tan est relatif à sa réputation. Un ou une Tan jugée indigne de la confiance de son peuple est traitée, à l'inverse, en paria et se trouve à être la cible des autres Tans parce qu'il ou elle ternit la notoriété de la caste.

Témoïn : Petit monument issu d'une pratique séculaire. Un porteur d'incarnite érige un mégalithe et l'infuse de son énergie vitale, afin de laisser une trace de son passage. Cette pratique est surtout popularisée chez les peuples natifs qui jugent opportun de guider les prochains Tans sur la bonne voie. On reconnaît un témoïn par les inscriptions enchantées que le porteur a gravées sur le mégalithe. Il en émane une énergie que seuls les immortels peuvent pressentir lorsqu'ils s'en approchent. Si leur incarnite entre en contact avec le témoïn, un message leur est alors transmis.

La clarté du message dépend de la connexion entre un porteur et son incarnite. À force de pratique, l'exercice devient plus facile; or, pour quelqu'un d'ignorant, les conseils du témoin peuvent être transmis en bribes incohérentes. Il peut s'agir de la voix du Tan qui résonne dans l'esprit du récepteur. Quand l'auteur du message est décédé, il apparaît sous la forme d'une vision astrale et communique directement.

Valissar : Ancienne dynastie royale dont Magnis et Sagremor Lapride revendiquent l'ascendance. Cette famille noble provient du roi Paldrin Valissar, ami et compagnon d'armes du Premier Empereur. Le mythe fondateur de cette lignée remonte presque à l'aube des temps. Il est dit que le royaume du Valissar existait avant la formation de l'Empire. Paldrin, un porteur d'incarnite légendaire, avait réussi à maintenir le chaos à l'écart de son royaume. Le Valissar était un petit royaume, mais la foi du peuple envers son souverain était si inébranlable que nulle corruption ne parvenait à franchir les frontières. À ses tout débuts, le Premier Empereur trouva refuge auprès de Paldrin. Les deux immortels se nouèrent d'amitié et convinrent que le Valissar ne pouvait résister seul indéfiniment. Ensemble, ils réunirent la compagnie des douze immortels qui leva définitivement le mal qui pesait sur l'humanité. À la fin du tumulte, la dynastie des Valissar régna à nouveau sur ses terres en maître et devint le meilleur allié de l'Empire. Ce n'est qu'après la chute de Paldrin Valissar, des siècles après la mort du Premier Empereur, que la lignée fut déchue et que le royaume du Valissar fut annexé à l'Empire.