

- JOHN LAFEE -



TREON

Les Lunes de Mineyas Tome Premier

Prologue

Sous l'éclat scintillant des Deux Lunes, le cavalier franchit enfin les murs d'Ulth. Il enfourcha son destrier et, à l'abri du regard de ses geôliers, l'engagea au galop sur un chemin boueux. Il avait confiance en sa monture, noire de jais comme les tours de la cité qui disparaissaient dans les ténèbres : celle-ci semblait prête à entamer le long périple qui les attendait, ses puissants muscles défiant les rafales de vent.

La presqu'île d'Ulth avait été aménagée par les Hommes sous le règne de Tectin le Timoré. Sa prudence légendaire l'avait incité à y faire bâtir de larges forteresses pour enfermer les nombreux ennemis, pris au combat durant la bataille des Quatre Sapins. Le bastion était maintenant aux mains de l'Ennemi. Il y fit élargir ses vastes couloirs souterrains et renforcer ses imposantes tours de pierre qui avaient été endommagées au cours des batailles. Ainsi, la presqu'île d'Ulth était un lieu stratégique, offrant un important champ de vision sur la Mer Intérieure. Sans doute était-elle la plus grande et la plus réputée des prisons de tout le continent. De mémoire d'homme, personne n'avait réussi à s'extirper de ses terribles griffes.

Le cavalier empoigna fermement les brides de l'étalon et prit une profonde inspiration, ce qui lui arracha une grimace de douleur. Tout son corps lui faisait horriblement mal, mais il s'estimait heureux d'avoir survécu au traitement que lui avaient infligé ses gardiens : il n'avait rien mangé depuis des lustres. En effet, les soldats de faction devant sa cellule ne s'étaient pas gênés pour le faire souffrir encore plus en agitant des bols de soupe sous ses yeux. Le cavalier branla du chef pour chasser ces mauvaises pensées. A présent, il longeait prudemment de hautes haies de buissons épineux, la tête baissée, en direction de la terre ferme. L'enchevêtrement des ronces le masquait de la vue des sentinelles qui effectuaient leur rotation. Durant les longues journées passées au cachot, il avait étudié minutieusement leurs rituels ainsi que leurs déplacements lors des nombreux changements de garde. La tombée de la nuit avait été le moment propice pour s'échapper car les grandes portes s'ouvraient une dernière fois en l'absence de lumière. Il distinguait déjà à travers l'obscurité les postes d'avant-garde, grâce à leurs feux vifs qui éclairaient tout l'isthme. Il n'avait pas d'autre choix que d'affronter ces derniers dangers qui le séparaient de la liberté. Il tira brusquement sur les rênes : il valait mieux ne pas passer pour un fuyard, malgré son allure débraillée et sa voix enrouée. Mais il croyait en ses chances. Il fit avancer sa monture au pas en direction du poste, se redressant dans un rude

effort. Il discernait dans la pénombre deux fortes tourelles de chaque côté d'une large porte de bois massif. Sur leurs sommets respectifs se tenait un garde à l'affût du moindre mouvement suspect ; à leurs pieds, trois soldats étaient appuyés sur leurs lances. Bien qu'il fût bon combattant, il n'avait aucun espoir s'il devait en venir aux armes. Une fois arrivé à la lueur des torches, il fut immédiatement repéré par les sentinelles :

- Halte, qui va là ?

Les soldats avaient levé leurs lances. Le cavalier tendit alors ses mains en avant pour montrer qu'il était désarmé. Il soutint le regard des gardes qui le dévisageaient, le doute se lisant sur leurs traits.

- Je suis Eden Snorr, un émissaire de Masturbin I^{er}, envoyé parlementer avec votre Seigneur et pressé par l'importance de sa missive.
- Tout passage nécessite une autorisation du Seigneur Lui-même, s'écria l'un des gardes qui, par sa broche d'argent, semblait être leur supérieur.

D'un geste de la main, il fit apporter un parchemin afin de vérifier les différents noms qui y figuraient. Ses yeux parcouraient rapidement la liste :

- Snorr... Eden Snorr..., murmura-t-il en affichant un large sourire sur son visage disgracieux. Ton nom n'y est pas, alors cesse de jouer au plus malin avec nous !
- Attendez, répliqua le cavalier, qui vit l'un des soldats approcher un cor de sa bouche. Vous n'aurez pas besoin de Le sonner, j'irai L'appeler moi-même !

Sur une talonnade, il fit retourner son cheval en direction des fortifications d'Ulth, prêt à le lancer au galop. Or, les gardes, visiblement surpris par cet excès de confiance, prirent peur et retinrent les brides du cheval.

- Non, ne fais pas ça ! lança à nouveau le chef d'une voix hésitante. On peut s'arranger.

Celui-ci était terrorisé à l'idée de la venue de son Seigneur et son air ricaneur se changea brusquement en celui d'une bête battue. Snorr fit pivoter une nouvelle fois sa monture et se plaça face aux gardes :

- Avec plaisir, dit-il en s'efforçant de sourire.

Les trois soldats reculèrent d'un pas et se concertèrent brièvement. Le chef gesticulait vivement et les deux autres secouaient la tête, effrayés. Enfin, le meneur se retourna et maugréa d'un ton déçu :

- C'est bon, tu peux passer.

Sur ces mots, les deux autres sentinelles tirèrent les lourds leviers qui actionnaient les mécanismes de l'énorme porte. A peine cette dernière entrouverte, le cheval s'engagea par l'ouverture au galop. Puis, elle se referma dans un bruit sourd, résonnant en contrebas des falaises de l'isthme. Après quelques instants, des dizaines de cors retentirent d'une seule voix s'élevant dans les airs au-dessus de la prison.

Le continent s'ouvrait droit devant et la plaine s'étendait à perte de vue. Le cheval courait à vive allure dans les hautes herbes qui fouettaient les jambes du cavalier. Tout en lui le brûlait : le froid nocturne ravivait les douleurs de ses plaies passées. Son physique de guerrier lui avait permis d'endurer les tortures infligées, mais sa santé était maintenant critique. Son corps ballotait au gré des pas du coursier ; il n'avait même plus la force de se cramponner aux rênes, secoué par les violents coups de reins que l'étalon donnait pour accélérer. Cependant, il ne voulait pas abandonner. La route était longue, mais sa détermination le poussait à avancer. S'il

voulait du repos, il devait d'abord atteindre la lisière des bois d'Aswooden. Là, il pourrait dormir un peu et, surtout, soulager son destrier d'une pénible chevauchée. Mais la forêt était encore à de nombreuses lieues, et la soif et la faim le tiraillaient. Bientôt, la brume envahit la plaine et l'empêcha d'assurer ses arrières. Il tendit donc vainement l'oreille : mis à part le bruit du galop, rien ne vint perturber ce silence hostile. Snorr s'attendait à ce que Le Seigneur d'Ulth envoyât toute une garnison à ses trousses, dirigée par les fameux « Harponneurs », tels qu'il les appelait. Il frissonna à la pensée de ce nom, car il savait qu'ils faisaient partie de l'élite de la garde traquant impitoyablement les bandits et les fuyards ; il les avait vus opérer lors de sa propre arrestation. Sa monture sembla ressentir son émoi : elle accélérerait encore et encore.

Après maintes lieues de course effrénée, le cavalier atteignit enfin l'orée de la forêt. Il descendit de son cheval à l'abri provisoire qu'offraient les grands arbres au feuillage terne. Le menant par la bride, il le conduisit près d'un ruisseau, dans un dernier effort. Il se laissa tomber lourdement au bord de l'eau sur un lit de feuilles mortes. Ses yeux se fermaient tout seuls, mais il ne pouvait se permettre un long repos. Il s'endormit, inquiet à l'idée de se réveiller à nouveau dans sa sombre cellule.

Des éclats de voix le tirèrent brusquement de son sommeil. Il avait dormi bien plus longtemps que prévu et le soleil était déjà au zénith ! La forte lumière du jour l'aveuglait alors qu'il tentait de voir d'où provenaient les cris. Où était donc son cheval ? Paniqué, Snorr s'accroupit et s'avança furtivement dans un fourré. Il vit avec soulagement que son compagnon broutait non loin de là, à découvert. Ce dernier avait redressé la tête et henni, ravi de revoir son cavalier. Le fugitif se leva d'un bond, boita aussi vite qu'il put vers l'animal, attrapa sa crinière et se hissa avec peine sur son dos. Les voix s'étaient soudainement tuées. Un cri strident perça le silence. Comme dans un cauchemar, des cavaliers apparurent. A leur tête se tenait une silhouette encapuchonnée, le fer de sa lance reflétant les rayons de l'astre. Sans attendre, Snorr lança sa monture dans les profonds bois d'Aswooden.

Cela faisait un moment que l'étalon d'Eden Snorr se faufilait entre les arbres. Les Harponneurs suivaient de près, tentant de rattraper le pur-sang. L'air était humide et les feuillus ancreraient profondément leurs larges racines dans la terre mouillée. Les bois se faisaient de plus en plus denses et Snorr avait perdu toute notion d'orientation. De plus, les basses branches lui fouettaient le visage, et le forçaient à se tenir couché. L'étalon avait trébuché à maintes reprises, réduisant l'écart entre ses poursuivants et lui. Ses habits trempés lui collaient à la peau. Il souffrait encore de ses blessures à chaque secousse. Des troncs morts surgissaient devant sa monture comme pour l'empêcher de continuer ; le vent soufflait de face et les ronces lacéraient ses jambes déjà meurtries. La forêt toute entière semblait s'être dressée contre lui. Les arbres défilaient à une vitesse folle et la course effrénée de sa monture le mena à l'orée d'une clairière entrecroisée par plusieurs sentiers. La lumière soudaine l'aveugla un instant, et, comme un cadeau du ciel, il reconnut, en son centre, la pierre étoilée qui marquait la lisière de la Forêt du Couchant. Il avança jusqu'à elle et observa d'un rapide coup d'œil les différents chemins. Si ses souvenirs étaient exacts, la bonne route donnait vers l'ouest. La frontière des Hommes n'était plus très loin. Quand il eut fait son choix, il fit claquer les brides pour repartir, mais un sifflement traversa la clairière et, dans un hennissement de douleur, le cheval se cabra et envoya son cavalier heurter la stèle. Le corps de Snorr tomba lourdement dans l'herbe, sa tête penchée sur le côté, étourdi par la violence du choc. Sa vue se troublait peu à peu ; il distingua pourtant une dernière fois de sombres silhouettes sortir de l'ombre des bois. Puis, tout fut noir. La poursuite était finie.

- Depuis combien de temps dort-il ?
- Deux couchers de soleil.
- Comptes-tu le garder ici encore longtemps ? Les Hommes portent malheur ! On devrait l'abandonner !
- Sois raisonnable ! Il est meurtri et épuisé, nous devons le traiter en hôte. Respecte donc nos moeurs, Furie !
- Vois comment son cheval a été traité ! Si je ne l'avais pas achevé, cet idiot l'aurait poussé à bout.
- Silence ! Il revient à lui. Va chercher de l'eau.

Snorr entrouvrit les yeux et entendit un grognement impatient ainsi que des bruits de pas qui s'éloignaient. Une main apaisante se posa sur son front et il remarqua alors qu'un regard dur était fixé sur lui. Celui-là appartenait cependant à un joli visage rose. Des cheveux blancs tombaient en cascade sur des épaules dénudées, et dégringolaient le long d'une poitrine vêtue d'un simple bustier beige. Une jupe blanche, fendue d'un côté, enserrait la taille de la femme et s'étalait le long de ses cuisses. Pendant un instant, Snorr crut qu'il était dans l'au-delà. Mais peu à peu, ses pensées s'éclaircirent. Dans cette femme, il se remémora alors la pierre étoilée dans la clairière : "Les Vierges" songea-t-il. "Mais comment m'ont-elles donc sauvé?"

- Reste calme, Homme, fit la femme d'un ton sérieux, en le voyant s'agiter.

Elle l'aida à se redresser et il prit appui sur un coussin de soie. Il se trouvait dans une petite pièce, composée d'un lit, d'une table et d'un pot de chambre orné de dessins d'animaux. Une mince porte ouvrait sur l'extérieur pour permettre aux rayons du soleil d'inonder la salle sans fenêtre. Ces derniers réchauffaient le corps frais et reposé du guerrier, qui se sentait plus fort et en meilleur forme qu'il ne l'avait été depuis des lustres. Les soins prodigues lui avaient redonné en effet toute sa vitalité.

- Donne-lui à boire, ordonna la femme aux cheveux blancs, lorsque sa cadette revint avec une cruche d'eau dans les bras.
- Oui, Lune, soupira la nouvelle venue, qui foudroya Eden Snorr du regard. J'ai aussi cueilli quelques baies pour l'Homme.
- Arrête tes sottises Furie, il n'est pas un ennemi !

Contrariée, la jeune Vierge jeta les baies dans le pot de chambre. Elle fit un pas de côté et laissa son aînée prendre la parole :

- Alors, que t'est-il arrivé, Homme ?
- Je fuyais Ulth, avoua l'intéressé, je...
- Qui est Ulth ? le coupa Furie du Ciel.
- C'est une prison au-delà des terres des Hommes, sur une presqu'île. J'y fus fait captif lors d'une escarmouche. Par bonheur je me suis échappé, et ils m'ont traqué jusqu'ici.
- Tu veux dire que tes poursuivants sont dans nos bois ? s'étrangla Furie. Je t'avais dit qu'il ne nous apporterait que des ennuis ! Livrons-le maintenant avant que d'autres Hommes ne viennent souiller la Forêt Mère !

Lune Blanche soutint le regard de la jeune femme et répondit calmement :

- Sors, maintenant. Ordonne à quelques chasseresses de patrouiller dans les environs.
- Sans moi, tu serais mort à l'heure qu'il est, l'Homme, maugréa Furie du Ciel.

Elle sortit d'un pas vif, les yeux brillants de colère et de rancune.

- Ne fais pas attention à elle, dit la doyenne, elle a peut-être mauvais caractère. Elle est toutefois notre meilleure chasseresse : farouche, mais loyale. C'est elle qui a soulagé ta monture. Heureusement que nous t'avons recueilli, si ce que tu dis est vrai. Par ces périodes tendues, nous nous méfions tous de tout. La Nature faiblit très rapidement et nous ne voulons pas d'étrangers dans nos forêts, surtout s'ils nuisent à l'harmonie des bois, qui s'amenuise de saison en saison.

Snorr acquiesça lentement. Il ne remercierait jamais assez Lune Blanche pour l'accueil qu'elle lui avait fait.

- Nous reprendrons notre discussion plus tard, repose-toi et, si tu souhaites te rafraîchir, la rivière coule à deux pas du village.

L'après-midi touchait à sa fin lorsqu'il se décida enfin à se lever. Il enfila une tunique propre et sortit de la petite hutte. A l'extérieur, le village exposait ses charmantes cabanes de bois, renforcées de terre et de peaux de bêtes, traversé par un ruisseau qui serpentait gaiement entre les demeures et arrosait l'herbe douce et claire. Des femmes vaquaient à leurs occupations, absorbées dans l'une ou l'autre tâche, comme tisser la laine ou la soie, alors que des chasseresses marchaient autour du village, seule preuve tangible de la tension qui y régnait. Snorr descendit le long du ruisseau jusqu'à la rivière en contrebas. Il se sentait observé par les petites filles, qui se demandaient certainement à quelle espèce animale il appartenait. Parvenu au bord de l'affluent, dissimulé par de hauts rochers, il ôta soigneusement son habit et entra en contact avec l'eau tiède, soulagé de retrouver un moment de liberté en toute intimité. Seuls quelques poissons argentés nageaient sous la surface transparente.

Des cris soudains vinrent bouleverser son instant de tranquillité : il pensa d'abord aux rires des enfants, mais une note de terreur venait contredire cette hypothèse. Il pataugea jusqu'à la rive et chercha le petit ruisseau des yeux. Lorsqu'il l'aperçut quelques pas plus loin, ce qu'il vit l'horrifia : l'eau claire s'était teintée de rouge sombre, comme une longue plaie ensanglantée. Il se rhabilla à la hâte et courut sur la pente pour atteindre le village. Les hurlements s'étaient tus quand il déboula sur la place. Il eut tout juste le temps de se jeter derrière un tas de bois lorsqu'un Harponneur surgit à l'angle d'une cabane. Ce dernier retourna un corps inerte d'un coup de pied. Son capuchon assombrissait son visage, de sorte que personne ne pouvait le voir, pas même ses victimes. Un autre corps roula. Un second Harponneur apparut, puis un troisième. Les trois pisteurs se concertèrent du regard et continuèrent leurs recherches. Snorr recula, la gorge nouée, et observa attentivement le carnage ; tout le village avait péri. Il reconnut le corps ensanglanté de Lune Blanche, ses yeux pétrifiés dans une expression de terreur sans nom. Plus loin, il remarqua le troupeau de chevaux de ces bandits, laissé à l'écart du massacre. Alors que les Harponneurs fouillaient les décombres et que les autres soldats pillaiient les biens du clan, remuant ciel et terre pour gagner une prime, Snorr s'élança le plus discrètement possible vers le corral. Afin de ne pas effrayer les chevaux, il s'approcha par l'avant, les bras en évidence et caressa les imposants naseaux d'un gigantesque alezan.

- Psssst !

On le tira brusquement en arrière et il se retrouva plaqué au sol par des mains fermes. Il étouffa une exclimation de surprise lorsqu'il reconnut Furie, la chasseresse qui le haïssait. Affolé, il tourna la tête vers le village. Les Harponneurs s'étaient redressés. Ils regardèrent en direction des chevaux qui s'agitaient violemment, aperçurent les deux rescapés et accoururent vers eux. Furie décocha une flèche qui s'enfonça dans la poitrine du premier Harponneur. Snorr sauta sur le cheval et, dans sa lancée, empoigna le bras de la Vierge, qui se glissa lestement sur la bête. Les lances plurent sur les deux fuyards, mais aucune ne les atteignit.

Le cheval haletait ; le poids de ses deux cavaliers le ralentissait, bien qu'il fût puissant. Snorr l'avait remarqué et se força à baisser la cadence, même si leurs poursuivants n'allait pas tarder à les avoir à nouveau à portée de jet. Les sentiers divergeaient devant les fugitifs et l'épaisse végétation voilait chacune des issues.

- Prenons ce chemin-ci ! lança la Vierge, qui désigna la voie de droite. Il mène au campement de Bois-Veillant, où il n'y a que des guerrières. La frontière des Hommes n'est pas loin !

Snorr s'engagea sans hésiter. Il voulait se hâter d'annoncer la vérité à tous les peuples, mais n'avait aucune envie de partager son information avec Furie du Ciel. Sa prétention le faisait avancer et il courait de ce pas à sa perte et à celle de tous. Le cheval serrait de plus en plus les brusques virages. Il persistait dans sa course malgré son lourd fardeau. Les arbres devenaient épars, ce qui laissait deviner l'approche d'une clairière.

- Nous y sommes !

Furie poussa un cri d'alarme et le cheval déboula dans le camp de chasseresSES. Des tentes de fines toiles étaient dressées en cercle autour d'un feu qui réunissait les Vierges au crépuscule. Ces dernières se levèrent d'un même bond et braquèrent leurs arcs sur les nouveaux venus. Furie sauta à terre et leva les mains en l'air.

- C'est moi, Furie du Ciel ! Ne tirez pas sur l'Homme, laissez-le passer ! Le premier village des tiens est à une heure d'ici, ajouta-t-elle en se tournant vers Snorr.

Elle adressa un signe de tête à Snorr, qui remit son cheval au pas de course.

- Écoutez-moi, continua Furie, des assassins foncent droit sur nous ! Ils ont massacré mon village et violé nos sœurs ! Cet affront doit être puni !

Les chasseresSES hochèrent la tête avec tristesse, le regard rempli de haine. Chacune courut remplir son carquois et elles eurent tout juste le temps de se placer avant l'arrivée des quelques Harponneurs et des nombreux gardes armés de lances et de boucliers. Furie s'avança devant la troupe des Vierges.

- Quittez cette forêt sur-le-champ et vous aurez peut-être la vie sauve !

Un léger tremblement vint gâcher son assurance lorsqu'elle aperçut l'imposante stature et le visage dissimulé du chef des Harponneurs. Il tournait la tête de gauche à droite et observait le campement, sans doute à la recherche de Snorr. Il leva la main et l'abaissa soudainement. Les soldats chargèrent alors, lances en avant. Furie rejoignit les chasseresSES qui lancèrent une première salve de flèches, essuyée par le revers des boucliers. Le combat au corps à corps était

inévitable. L'agilité des Vierges égalait la force brute des gardes. Le sang coulait, les cris faisaient vibrer la clairière. Au milieu du tumulte, Furie remarqua que les trois Harponneurs avaient contourné la mêlée et détruisaient les tentes avec leurs harpons. Elle fit un geste à cinq des combattantes qui la suivirent hors de la bataille afin de défendre leurs biens. Les Harponneurs, ayant constaté que Snorr ne se trouvait plus dans le campement, avaient déjà lancé leurs montures au galop, dans la même direction que le lâche. Furie voulut les poursuivre, mais un détachement de soldats lui barra la route. Il fallait se battre, et le combat était loin d'être terminé.

Snorr était enfin sorti de la forêt du Couchant. Il voyait au loin la Bornée, qui déversait ses flots dans la Mer Intérieure ; devant lui, des champs de pommes de terre asséchés s'étalaient vers l'ouest à perte de vue. La nuit tombée, il atteindrait le premier village, dont les silhouettes des toits se découpaient déjà à l'horizon. Le cheval montrait d'importants signes de fatigue et menaçait de s'effondrer à chaque foulée. Ils avaient franchi les dernières cultures lorsqu'un hennissement retentit dans leur dos. Le sang de Snorr se glaça. Les Harponneurs l'avaient suivi jusqu'ici ! Il voulut relancer son cheval, mais une douleur aiguë lui transperça le corps. Il vit avec horreur le fer tranchant d'un harpon surgir de sa poitrine et un liquide rouge poisseux s'échapper de la blessure. Il bascula en arrière, retenu par ses pieds coincés dans les étriers de l'alezan. Ce dernier prit peur et accéléra, ce qui brisa la corde rattachée à l'arme du chef Harponneur. Les trois agresseurs s'arrêtèrent peu avant l'entrée du village et rebroussèrent chemin en voyant l'attroupement de paysans qui se formait à l'arrivée de la victime, traînée dans la poussière par sa monture déboussolée. Les villageois s'approchèrent du corps ensanglé. Snorr était mort. Et la vérité avec lui.



Carte de Tonne-la-Haute

Chapitre 1

Les murmures incessants et inquiets des barons emplissaient la salle du trône. La pièce, vieille d'un millénaire au moins, était tapissée de tableaux qui représentaient tous les rois et les reines depuis Ain le Sublime¹. Sur le mur gauche, les monarques semblaient admirer constamment le blanc visage de leurs épouses respectives sur la paroi opposée : leurs fins traits charmaient quiconque oserait croiser leurs nobles yeux. Au fond de la salle, derrière le trône, les flammes de la cheminée törjenne² embrasaient langoureusement le bois sec. Au-dessus de l'âtre, Relifer³, la fameuse épée du Second Cycle, flamboyait, telle un souvenir éternel de la prise de Torne. Au centre, une imposante table faite de chêne comblait presque toute la longueur de la pièce jusqu'à la grande porte. Celle-ci ouvrait sur une vaste galerie bordée par d'anciens animaux mythologiques gravés dans la pierre, par laquelle les ambassadeurs devaient faire prestement leur apparition.

Un messager entra, s'avança au pied du trône et s'agenouilla :

- Ils sont là, Votre Majesté.
- Combien sont-ils?
- Six, Votre Majesté. Un Ogre, deux Lutins, deux Vierges et le Seigneur Ours.
- Bien, fais les entrer.
- Et leurs délégations?
- Qu'on les mène dans la salle à manger et qu'on leur serve un rafraîchissement.

Le serviteur s'inclina et s'éclipsa d'un pas rapide. Masturbin I^{er}, assis sur son siège massif, se gratta le menton, songeur. Il voulait que tout se déroule parfaitement, l'assemblée comme le tournoi qui allait suivre. Les ambassadeurs entrèrent alors et la salle se tut. Escortés par la garde royale, ils prirent place autour de la grande table après avoir respectueusement salué le monarque, et adressèrent un bref signe de tête aux barons, qui s'étaient levés. Lebrave, baron de Globulis, fit asseoir l'assistance et entama le discours habituel de bienvenue. Il laissa ensuite

¹ Premier roi du Second Âge, vainqueur de la bataille de Torne-la-Haute.

² Style architecturale originaire de l'Archiduché de Törje datant du Premier Cycle.

³ Epée d'Ain le Sublime qui trancha la tête de l'Empereur Ogre.

la parole à son Altesse. Celle-ci commença par énoncer les changements opérés au Royaume, comme la mort de Jalon Gregor, ancien baron de Nambre, fraîchement remplacé par le jeune Linoth Safan. Il aborda par la suite le sujet des relations internationales, les jugeant plutôt bonnes avec chaque peuple. Chacun écoutait attentivement et hochait la tête en signe d'approbation. Ils prirent à leur tour la parole et exposèrent les problèmes qui sévissaient dans leurs propres contrées : l'Ogre déplora les mauvaises récoltes des siens, dues à un étrange affaiblissement de la nature, tandis que les Lutins signalèrent des éboulements répétés dans la partie méridionale de la Vallée du Solstice, ravageant les plus grands vignobles.

La réunion prit fin tard dans l'après-midi. Les participants se levèrent, silencieux et pensifs. Lorsque les derniers eurent quitté la salle, on engagea les festivités. Comme chaque année, le cochon était servi à la broche sur la Grand-Place. Une multitude de tables avaient été déployées autour d'un immense feu sous les ordres du valet royal sur lesquelles étaient disposés de nombreux mets étrangers et inconnus dont les citoyens s'émerveillaient ; le vin servi venait des baronnies du Nord, principalement des versants du Trinominal. Cet assemblage original avait été amené par les Lutins pour le 15^{ème} anniversaire du prince héritier Leucis. La musique rythmée entraînait les convives dans des danses effrénées sous le regard bienveillant de Masturbin.

A l'aube, le 360^{ème} tournoi des barons pouvait enfin commencer. Les hérauts sonnèrent le cor aux six coins de l'arène. Le public, matinal, se pressait en masse pour obtenir les meilleures places. Un groupe de dames pariait sur le vainqueur ; des enfants couraient dans tous les sens, excités à l'approche du combat, où certaines de leurs idoles s'affronteraient. Cette année était particulière, car le tournoi s'ouvrait à l'étranger, comme tous les neuf ans. Les riches combattants des autres nations pouvaient se mesurer aux Hommes dans des joutes inter populaires. Lorsque tous furent installés, on fit défiler les bannières des différentes maisons, puis les héraldiques des peuples invités. La maison Swörd figurait à nouveau parmi les favorites. Les deux frères Eugen et Ygor avaient été tous deux trois fois champions durant la dernière décennie. Malheureusement pour les spectateurs, Eugen n'était pas à l'affiche cette année pour des raisons que l'on ignorait. Les Monticel-Verger (des soldats vétérans de la garde royale), les Temante (dont le baron de la Méandre), Croc d'Argent (le baron d'Operia) ou encore les Delorme (d'opulents bourgeois de Salicia) pouvaient tout aussi bien prétendre au titre. Du côté des autres peuples, on retrouvait le terrible Ogre Muruk Orasc, le vieux Loup solitaire Paerir et plusieurs inconnus que le public avait hâte de découvrir. Un invité surprise avait fait irruption la veille lors du banquet : c'était la première participation d'un Arfan à une compétition étrangère. Ces anges guerriers possédaient des ailes dans leur dos, ce qui les rendait redoutables. S'ils n'étaient jamais venus, c'était en raison du règlement du tournoi qui leur interdisait de voler. La plupart des spectateurs n'avaient jamais vu d'Arfans et encore moins leur façon de se battre : le spectacle promettait d'être grandiose ! Les gonfaloniers finirent leur tour de présentation et se retirèrent dans les coulisses. Un héraut, debout dans la loge royale, s'avança au bord de la tribune et réclama le silence :

- Que le 360^{ème} tournoi des Barons commence ! cria-t-il d'une voix forte. Le duel d'ouverture opposera le baron Swörd au maréchal de Mélimart !

La foule applaudit et les deux adversaires entrèrent dans l'arène. Après avoir salué les dames de la cour et les membres de la famille royale, ils se firent face, l'épée en main. Pour le peuple, la partie semblait jouée d'avance : Swörd avait toutes les mises de son côté. La trompette retentit et le combat commença au rythme des épées qui s'entrechoquaient sous les cris exaltés des observateurs. Le baron prit rapidement l'avantage. Plus habile que son adversaire, il maniait

son arme à une vitesse surprenante. Le maréchal plia sous les coups et fut bientôt désarmé. Ygor pointa son épée sur la gorge de son opposant, qui leva les mains en signe de soumission. Le baron fut proclamé vainqueur.

Les duels de qualifications durèrent jusqu'au soir, et chacun se réjouissait du lendemain. Aeras l'Arfan et le vieux Loup étaient toujours dans la course. La grande surprise du jour avait été l'élimination directe d'Orasc, battu par un jeune Lutin.

De retour au château, Masturbin invita à sa table la baronne Falcie, afin de lui faire part de ses inquiétudes quant au conseil de la veille.

- Ce qu'ont rapporté Okrian et les Potin m'a beaucoup intrigué, confia le vieux roi. La nature qui s'affaiblit ne peut signifier qu'une chose...
- Le Tréon, comme lors de la bataille du Gyron.
- Exactement. Mais cette fois, il réagit autrement. La nature semble flétrir, et nous ne sommes pas à l'abri.
- As-tu constaté des problèmes?

Le roi but une gorgée de vin avant de répondre.

- Non. Cependant, je crains d'en rencontrer dans les mois à venir si le Tréon est vraiment cause de tout ceci.
- Alors, que comptes-tu faire? demanda-t-elle en haussant les sourcils.
- Je ne pourrai que constater, impuissant, les dégâts de l'énergie primaire. Mais ne nous affolons pas. Il faut que le peuple n'en sache rien le plus longtemps possible. La vie doit continuer. Il y a quelques jours, des pêcheurs de la Méandre sont rentrés les mains vides. Je n'avais pas fait de lien avec le Tréon jusqu'à présent...

Les discussions des autres convives semblèrent soudain proches. Il écouta un instant sa femme, qui bavardait joyeusement avec Ygor Swörd, sans parvenir à réfléchir. Le vin lui embrumait peu à peu l'esprit et son âge le fatiguait bien plus rapidement que lors de ses belles années.

Le soleil était tout juste levé et, déjà, l'arène débordait de monde. L'évènement du jour leur réservait certainement son lot de surprises. Huit combattants étaient toujours en lice : chez les Hommes, Ygor Swörd, l'un des Monticel-Verger et Mox, le baron d'Euthéria ; le vieux Loup Paerir, l'Arfan Aeras, deux Ogres et le fameux petit Lutin. Les combats firent rage. Paerir s'imposa difficilement contre le Lutin, les deux Ogres furent défaites par Swörd et Mox, et Aeras écrasa l'ancien garde royal. Le tirage des demi-finales se fit par la main innocente d'Irna, la reine bien aimée, depuis le balcon royal : Swörd contre Mox et Paerir contre Aeras. Le public était en extase. L'ambiance battait son plein. On jouait de la harpe et du tambour ; les clameurs s'élevaient dans le ciel et pouvaient s'entendre jusqu'à Dartagna⁴. Swörd marcha jusqu'au centre du stade, acclamé par les hommes qui scandaient son nom. Mox eut moins de succès, mais sa baronnie lui apportait tout le soutien qu'il méritait. Ils commencèrent la confrontation par quelques estocades timides, afin de se provoquer. Puis, les véritables coups plurent. Sous d'innombrables yeux ravis, deux des meilleurs Hommes se livrèrent bataille dans la chaleur de l'après-midi. Mox trébucha à maintes reprises mais, avec une vivacité remarquable, se relevait toujours et inversait la tendance en parant les attaques bien placées de son rival. Ygor augmenta la cadence et Mox dut reculer de plus en plus. Des gouttes de sueur inondaient son visage et sa respiration se faisait lourde. Un violent moulinet vint lui arracher son arme, qui s'envola loin derrière lui : Ygor accédait à la finale pour une septième année consécutive. Les

⁴ Chef-lieu de la baronnie d'Opéria, située à quelques kilomètres de la Capitale.

applaudissements se turent pour faire place à une grande attention au combat qui allait suivre et les deux étrangers firent leur entrée dans un silence de plomb.

Le Loup dégaina ses deux épées et l'Arfan déploya ses larges ailes. Paerir avait gagné la dernière édition, il y a neuf ans. Cependant, le public avait vu l'Arfan à l'oeuvre durant les combats précédents, et il ne doutait pas de ses chances de gagner, car le canidé se faisait vieux. Ils se saluèrent, et le duel tant escompté commença enfin. Paerir, fort de sa longue expérience, attendit patiemment le premier coup de son opposant. Le jeune Aeras chargea. Son adversaire fit un pas de côté et l'ange ne rencontra que le vide. Le Loup profita de cet instant pour frapper, mais l'Arfan fut plus rapide : il bouscula le vieillard avec l'une de ses ailes, ce qui le déstabilisa. Il bondit et renversa le Loup avec toute la puissance de son corps. L'animal eut le souffle coupé. Le public se mit à crier comme un seul homme, applaudissant l'habileté de l'étranger ailé. Celui-ci fit signe à Paerir de se relever et harangua la foule par de grands gestes, ce qui la fit hurler de plus belle. La respiration sifflante, l'ancien champion se remit péniblement sur pattes. Il se prépara à la prochaine attaque, et espéra une erreur de l'Arfan. Ce dernier se rua sur lui et lui asséna de nombreux coups, que le Loup contrait comme il pouvait. Bien que ses vieux os en pâtissaient, il avait conservé ses réflexes de jeune guerrier, ce qui lui permettait de tenir. Les coups répétés d'Aeras se faisaient de plus en plus violents. L'agacement s'emparait peu à peu de lui : la victoire avait semblé facile au début, mais le Loup s'accrochait. Quelques instants plus tard, l'ange commit la faute : il diminua l'allure de ses frappes et Paerir saisit l'occasion, en contre-attaquant avec toute l'énergie qui lui restait. Son adversaire fut si surpris qu'il ne put rien faire. Il fut désarmé et son épée virevolta à travers le stade. Le Loup avait gagné. Tout à coup, le regard rempli de haine, Aeras battit des ailes et, contre toute attente, s'envola, rattrapa son épée avant qu'elle ne touche le sable et, d'une vélocité imparable, piqua sur le Loup et lui enfonça son arme entre les côtes. Paerir s'écroula dans l'arène silencieuse. L'Arfan se laissa tomber au sol, les yeux hagards. Il prit la tête du Loup entre ses mains et se mit à sangloter. Des Hommes accoururent et emportèrent rapidement le blessé hors du terrain. Aeras sentit tous les regards se poser sur lui. Même Masturbin I^{er} s'était levé de son siège et donnait des ordres à quelques gardes. Il fit dissiper la foule et l'ange-guerrier quitta le stade, la tête basse, escorté par quatre soldats. Il fut disqualifié et Ygor Swörd fut sacré vainqueur. La cérémonie de clôture se déroula sans autre incident, dans une ambiance peu joyeuse car beaucoup s'inquiétaient de l'état du vieux Paerir qui avait été interné au château.

Le lendemain, les invités partirent aux premières lueurs, et la vie reprit son cours dans la capitale. La grand-place avait été nettoyée de fond en comble, de telle sorte qu'aucune créature sur Néodys n'aurait pu soupçonner les festivités des jours précédents. Déjà, les marchands y éaltaient leurs produits aux doux rayons du soleil. Chaque trois jours, ils proposaient des fruits et des légumes, de la viande et du poisson, de la bière et du vin. Tout provenait des neuf baronnies, à l'exception de bijoux et de pierres précieuses, qu'un jeune Lutin marchand exportait de chez lui. Bien que ce dernier l'affirmait, on ne savait jamais s'ils étaient authentiques ou non. Sa popularité parmi les citadins provenait du fait qu'il venait chaque jour de marché depuis deux ans maintenant pour vendre ses joyaux. Le Lutin s'appelait Tac Lambourin mais tous les habitants de Torne-la-Haute le surnommaient "Tambourin". En effet, tous les matins à l'aube, il frappait de son petit tambour en chantonnant de sa voix aiguë et enthousiaste : "Tac Tac Tac ! Qui est là ? C'est nous les bijoux ! Que voulez-vous ? Pour votre main, pour votre cou, achetez-nous !" La réputation de ce dernier avait tant augmenté que même la reine Irna venait faire des emplettes dans son échoppe. Cependant, aujourd'hui et depuis quelques semaines déjà, il était le seul dont l'étalage brillait de mille feux. Les légumes des autres maraîchers, habituellement éclatants et luxueux, étaient d'un pâle gris et très peu nombreux. Les étals étaient presque vides et les marchands n'avaient pas l'air aussi heureux

que Lambourin. Le Lutin s'affaira toute la journée à la vente de son artisanat, satisfait de la longue file de clients qui patientait. Ceux-ci se plaignaient des manques de provisions devant lui et Lambourin pensa aux doléances qui allaient suivre dans la soirée : le roi allait avoir du travail.

En fin d'après-midi, nombreux furent ceux qui plierent leurs baluchons et qui se rendirent à la porte royale. D'innombrables plaignants prenaient place dans la salle de Doléances, alors que le roi s'installait sur son siège, accompagné de sa femme et de son beau-frère Aviss Nector, baron de la Bornée et ministre des affaires populaires. La reine participait à la séance, car sa bonté et son aura rassurante apaisaient les paysans colériques. Un premier homme s'avança, sous les yeux attentifs de Lambourin, accroupi dans un coin sombre, cherchant quelque affaire intéressante parmi ces geignards. Le roi prit la parole :

- Quel est ton nom ?
- Albar Piquet, paysan d'Inomar, fils de Gur.
- Que veux-tu Albar Piquet, fils de Gur ?
- Les terres sont de moins en moins cultivables, et pourtant il fait chaud, l'eau ne manque pas. Plus rien ne pousse ! A ma dernière récolte je n'ai eu que quelques carottes pâlottes et presque immangeables ! Cré vingt dieux se passe-t-il ? Je peux à peine nourrir ma famille alors le commerce, penses-tu !

Des approbations et des exclamations ponctuèrent ses paroles. On entendait hurler des expressions telles que "blé pourri", "pêche désastreuse", "v'là la famine" ou encore "révolte aux gras". Sur ces mots, Masturbin se leva, craignant que la situation ne s'envenime et leva sa main pour apaiser le brouhaha.

- Je suis conscient des problèmes qui surviennent en ces temps étranges, dit-il de sa voix grave, oui le poisson se fait rare, oui la terre se détériore et les récoltes mauvaises vous rendent nerveux. Mais devant ces complications qui nous guettent, nous devons rester unis et nous entraider comme à l'époque de Korr.

Une nouvelle vague de protestations se souleva, mais le roi reprit, couvrant le vacarme :

- Ecoutez-moi ! Nous sommes face à un problème qui dépasse tout ce que nous avons pu affronter jusqu'à présent ! Les dieux sont en colère, et nous ne pouvons pas agir contre leur volonté !
- Pourquoi Luchis serait-il en colère contre nous ? osa demander un paysan.
- Non, je ne crois pas que...
- Si je puis m' permettre vôt'Majesté, le coupa Tac Lambourin, qui se glissa à la lumière, devant la foule des doléants abasourdie par une telle audace.

Le roi eut un instant d'hésitation avant de hocher la tête.

- Rappelez-vous de cette lointaine époque où nos ancêtres ont vaillamment combattu pour défendre leurs terres lorsque la glace recouvrait le continent et aussi lorsque les océans engloutissaient la moindre parcelle de Néodys ? Nous avions reporté la faute sur les dieux, Lutins comme Hommes, mais ne croyez-vous pas que cette force surnaturelle va bien au-delà de ça ? Notre Vieux Sage parle du Tréon, une énergie qui circule dans les profondeurs de notre sol : qui d'entre vous oserait se confronter à une telle puissance qui offre et permet la vie à toutes créatures naturelles ?

Face au silence qui accompagnait ses paroles, le Lutin poursuivit:

- Les glaces fondues et les océans retirés, croyez-vous que nous y étions pour quelque chose ? Vous ne pouvez rien faire d'autre qu'accepter ce qui vous arrive. Attendez quelques semaines encore. Faute d'légumes, v'nez acheter mes bijoux pour faire passer l'temps. Et l'argent !

Il s'inclina devant le roi puis se retourna et fit une révérence théâtrale en tendant son bonnet jaune, espérant tirer quelques piécettes de bronze de ces paysans ahuris par son fin discours.

- Et puis quoi encore, mourir de faim ? Jamais !
- Ouais, retourne chez toi, le vilain ; on n'a pas besoin d'une bouche inutile à nourrir !

Deux solides bras le soulevèrent du sol et l'embarquèrent dehors, précédant la foule excédée. La salle se vida d'un coup, laissant un petit bonnet jaune sur la dalle froide.

- M'frappez pas ! Qui vous vendra des bijoux après ça ! hurlait le Lutin dont la voix s'étrangla dans le lointain.

Masturbin apparut alors dans l'encadrement de la porte.