

De L'Empire de Valenir

Jen Ragon regarde le mur en face de lui. Il est à demi allongé dans un lit confortable, à ses côtés une jeune femme nue colle sa joue contre son épaule.

- Alors ? dit-elle, tu l'as faite où ta tournée, cette fois-ci ?
- Hum... J'ai parcouru l'Empire... Je ne suis pas sorti de ses frontières...
- C'était bien ? demande-t-elle lentement.
- Oui... J'aime mon pays. Je le connais bien maintenant...
- C'est comment ailleurs ?
- Tu veux dire au-delà de l'Empire ?
- Nan... Ailleurs que dans cette ville ?
- Hum, c'est vrai que tu n'es jamais sortie de la capitale, toi... Eh bien, tout dépend où tu vas. Au nord tu as de magnifiques forêts de conifères. Le Fort Septan, le bastion du nord, est au milieu de collines, là débute le Royaume du Nord ! Bien sûr il fait froid l'hiver là-haut, mais c'est beau. Légèrement plus à l'est tu as les Montagnes Bleues. Les terribles montagnes, où personnes ne peut vivre dit-on. Des légendes courent sur ces monts, pourtant des chasseurs y vont pour y traquer certains animaux, ils y auraient vu des choses étranges, des phénomènes et une autre race d'hommes. Dans les hauteurs le froid est intense tout l'année, il paraît que le vent glacé ne s'arrête jamais de souffler ! A l'est de la capitale, les terres sont parsemées de petites forêts, de nombreux petits lacs, quelques marais. On y trouve des villages lacustres de paysans, la vie y est plutôt douce... A l'ouest de la capitale, ce sont plus des plaines qui bordent la Grande Forêt, mais il y a aussi de belles forêts de chenus. C'est agréable aussi, mais moi, je préfère le sud ! Ah le sud, suivre la Drance jusqu'à Port Jehn... Les vergers, remplis autrefois de pommes et de poires, le raisin fort qui donne ce vin à soldat. Il y a pleins de petits ports de pêche tout le long de la côte, c'est vivant, toujours en activité ! Mais moins que Port Jehn, là c'est de jour comme de nuit que l'on travaille, les allers et venues de bateaux, que ce soit les galères impériales, jusqu'au bateau de commerce revenant de la Mer Dorée, en passant par le fort Zambar !
- Tu as fait quoi cette fois-ci ? C'était quoi ta mission ?
- Comme d'habitude ma chérie, trouver un livre !

Jen Ragon, ancien voleur de la guilde des Trois Griffes, s'est reconverti il y a cinq ans en quêteur de livres. La grande bibliothèque d'Emerir l'a engagé pour trouver des manuscrits précieux. Il part avec quelques indications en poche, dans tous les royaumes connus, pour récupérer des bouquins. Pas n'importe quels livres cependant, de ceux dont les informations sont importantes, ceux renfermant des secrets, des sorts, des rituels, des formules, des techniques... Ce n'est pas un travail facile. D'abord trouver le propriétaire du livre, c'est le plus long, et voir le livre, s'assurer que ce n'est pas un faux. Ensuite, selon les cas, il faut le voler, l'acheter, l'échanger, bref l'acquérir de manière légale ou illégale. Rarement il faut tuer, quand le livre en vaut la chandelle, tuer aussi les concurrents, car on

peut en rencontrer ! Ce sont parfois d'autres nations qui recherchent certains de ces ouvrages, mais aussi des collectionneurs avides ou de grands mages.

Jen Ragon, 45 ans, profite bien de ses capacités d'ancien voleur, même si souvent il a l'impression d'être un espion plus qu'un voleur. Effron Vargas, l'archimage gardien de la bibliothèque d'Emerir, son employeur, est un personnage fascinant. Vieil homme courbé à la robe grise marquée du corbeau noir impérial, une longue barbe hirsute, un crâne parsemé de cheveux blanc jaunis. A première vue, au premier contact, on a l'impression de se trouver devant un vieil enfant avec ses yeux rieurs, sa plaisanterie facile, et une bonne humeur constante. Mais tout cela ne l'empêche pas d'être implacable quand il s'agit des livres ! C'est lui qui dit à Jen Ragon si le livre peut avoir le prix du sang, jusqu'où il peut laisser monter le prix...

- Il fallait aller où pour le trouver, ton livre ?
- A Campton, une cité de l'ouest, un collectionneur avait un recueil ancien sur les études d'un groupe de magiciens très ancien... Pas évident à trouver, le bonhomme !
- C'est comment là-bas ?
- C'est une ville de moyenne importance, qui doit faire le quart d'Emerir. Assez jolie, mais en ce moment, c'est plutôt tendu !
- Ah bon ? Pourquoi ?
- T'es au courant que le peuple de la Grande Forêt nous a attaqué ? Nous sommes en guerre mon idiote adorée ! Campton sert donc de casernement aux soldats en repos, c'est la loi martiale là-bas ! Du coup, les habitants font grise mine, ils ont peur que la guerre arrive jusqu'à eux.
- C'est possible ?
- Franchement, je ne pense pas. Yorme II notre empereur a réussi à stopper net la progression de l'ennemi. Ils n'iront pas plus loin. Reste à savoir si l'empereur décide de contre-attaquer...
- Et le bouquin, t'as eu du mal à le récupérer ?
- Eh bien, au début, pour pouvoir circuler j'ai dû montrer mon *ordus imperator*... Tu sais, l'insigne que je garde toujours sur moi. Ça me donne de nombreux passe-droits dans l'administration impériale. Je suis allé voir l'officier responsable de la sécurisation de la ville et grâce à l'insigne il m'a donné un laissez-passer, ce qui m'a permis de circuler de jour comme de nuit dans Campton. De là, fallait retrouver le gars, il avait changé de nom. Finalement je l'ai contacté en terrain neutre, une auberge, en plein jour. Et on a discuté affaires.
- Donc il te l'a vendu combien ?
- Je ne l'ai pas acheté, je lui ai rendu un service en échange du livre.
- Quel genre ?
- Du genre qu'un concurrent à lui le menaçait fortement, une vieille histoire d'affaire jamais réglée entre eux... Du coup je me suis occupé du différent !
- T'as servi de médiateur ?
- Euh... Non, j'ai directement effacé le problème à la base.
- Ah oui... Quand même...
- Le livre valait le prix du sang, au dire de l'archimage...
- Notre Empire est vraiment invincible comme ils le disent tous ??

Chroniques de Valenir

- Oh, tu sais, il n'y a rien d'immuable, rien qui soit éternel, le Désert des Serpents a eu son heure de gloire, maintenant c'est Valenir, qui sait demain ? Et puis, tout ne tient que par l'empereur, par le passé nous avons eu des bras cassés comme empereurs, tout a failli s'effondrer !
- Pourquoi on dit que ça va mieux ?
- Il y a une quinzaine d'années, quelque chose de terrible est arrivé. Les récoltes ont été mauvaises, que ce soit pour les céréales, les légumes... les vergers ne donnaient plus rien, et même les éleveurs voyaient leurs cheptels devenir stériles et mourir de maladie. La famine gagnait les villes et les campagnes. L'Empire s'effondrait sur lui-même.
- J'étais trop jeune, je ne m'en souviens plus.

Jen Ragon, se lève doucement du lit, va vers la fenêtre et continue son récit.

- Heureusement, l'Empereur a décidé d'explorer l'Est sauvage. Il avait déjà envoyé plusieurs expéditions, et leurs rapports étaient prometteurs. L'espoir renaissait ! On a envoyé les légions de Plumes Noires, les mobiles, pour sécuriser l'arrivée des colons. Partout on voyait des affiches, « Un nouveau monde, de nouvelles terres ! », « Terres fertiles gratuites ! », « Le gibier abonde ! », « Devenez un pionnier ! », « Les nouveaux héros de l'Empire ! ». Et ça a très bien fonctionné... Chaque homme, famille, chaque personne pouvait en s'enregistrant au comptoir de Fort Levant, le premier poste avant le grand inconnu, aller tenter sa chance à l'Est. Au début, tout s'est bien passé, les fermes poussaient un peu partout, des forts impériaux étaient construits savamment à des endroits stratégiques, les chasseurs ramenaient leur fourrures aux comptoirs impériaux. Mais les Terres Sauvages sont habitées, des tribus nomades circulent et vivent un peu partout, en harmonie avec leur environnement. Les sédentaires et les nomades, c'est pas évident à faire cohabiter, alors si en plus il n'ont pas le même sens de la morale et ne parlent pas la même langue... Prrrr, cela ne donne rien de bon. On a dû envoyer plus de soldats, toujours plus, les Sauvages tapaient dur, des fermes ont brûlé, des familles ont été massacrées. Mais l'Empire encore une fois s'est imposé...
- On m'a parlé aussi de trucs bizarres trouvés sur ces terres...
- En effet, on a trouvé des ruines d'une civilisation ancienne et avancée... Et de des artefact, des objets, des tombes remplies de richesses... Des trucs magiques aussi ! Alors là sont arrivés les chercheurs de trésors, les salopards profiteurs, les escrocs, bon et puis aussi les magiciens ! Haha pour une fois qu'ils sortent ceux-là ! Mais l'Empereur ne peut pas laisser passer l'occasion de trouver des sources de puissances ! Et puis si ce n'est pas Valenir qui les trouvera, ce sera d'autres royaumes... Alors...
- N'empêche, ça fait rêver, les Terres Sauvages !
- Mouais, moi je préfère la civilisation, et puis pour trouver des livres, j'ai plus de chance dans les villes que dans la pampa inconnue ! D'autant plus que depuis que la Grande Forêt a attaqué, l'Empereur a vider les forts les plus à l'Est. Résultat : les Sauvages s'en donnent à cœur joie !
- Tu repars ? Demande-t-elle en étirant son corps superbe de tout son long.

Détournant le regard de la fenêtre, il tourne la tête vers elle, les yeux brillants, il la parcourt des pieds à la tête et s'approche doucement...

Chroniques de Valenir

- Demain, ma belle, demain... On a le temps...

Entre deux baisers passionnés, lui à genoux au bord du lit et elle allongée, elle demande langoureusement :

- Et tu vas où ?

Il s'interrompt à regrets et répond :

- A Salanos... Cette vieille pute de Salanos...
- Tu me ramèneras quelque chose ?
- Hum... Oui, mais il va falloir le mériter...

Jen Ragon, enlace sa jeune compagne et oublie... oublie les livres, l'Empire...

De la Grande Forêt

Lomelia, troisième princesse de la Grande Forêt, marche silencieusement, entourée de sa garde. D'elle, on n'entend que le glissement de sa longue robe vert et or. Tout le monde dans le village a un genou à terre et le visage baissé. Pas un murmure ne semble troubler son passage. Elle regarde autour d'elle, les yeux tristes. Et de sa voix douce se met à parler :

- Je sais, mes amis, je sais que de nombreux frères, maris et fils de vos villages combattent avec nos vaillants chevaliers, que beaucoup reviennent estropiés ou... ne reviennent pas... Gardez espoir, je vous en prie, notre peuple est ancien et fort !

Elle se penche vers une jeune femme qui pleure silencieusement, elle lui relève la tête en soulevant doucement son menton du bout des doigts et lui demande :

- Comment t'appelles-tu, belle enfant ?
- Jalema, majesté... dit-elle les yeux baissés.
- Qui est parti combattre pour notre salut dans ta famille ?
- Mon père, majesté, mon père et mon mari.... Mon père est mort à la bataille du fort d'Horion.
- Garde courage, jeune fille, ton mari te reviendra, je te le promets.
- Merci, majesté, mais... c'est si dur... Déjà que...
- Je t'écoute ma fille, dit la princesse en souriant.
- J'ai perdu mon premier enfant, une fausse couche majesté, comme de nombreuses femmes de mon village et d'autres encore... Il n'y a presque plus d'enfants qui courent dans nos rues, qui grimpent aux arbres, leurs rires ne sont plus qu'un souvenir.
- Je sais cela, jolie épousée et c'est pour cela que nous faisons cette guerre...

La jeune femme se met à sangloter. La princesse la laisse à son chagrin et regarde autour d'elle son peuple agenouillé.

- Tout cela sera bientôt fini, je vous le promets ! Il faut que vous compreniez que nous n'avons plus le choix, il faut découvrir l'origine de nos maux et comment leur trouver un remède ! Jamais le roi et les seigneurs ne vous oublieront. Vous êtes toujours notre devoir et le sens de notre vie, vous êtes la sève de notre arbre sacré !

Lomelia doucement se retourne et, en caressant des joues, des mains des visages, des crânes, se dirige vers son cheval. Ses hommes d'armes déjà montés l'attendent en silence. De quelques gestes simples elle monte en amazone et jette un dernier regard aux gens simples devant elle. Puis elle fait tourner bride à son monture et prend le chemin d'Ewen, la capitale.

Comme ses deux sœurs aînées, elle parcourt son royaume pour encourager son peuple, lui montrer que comme toujours la famille royale les soutient.

Dans la grande salle du conseil du château royal, le roi regarde une carte, la tête dans une main, l'autre tapotant le dessus de l'immense table de chêne. Les fresques ancestrales sur les murs qui l'entourent renvoient aux actions héroïques de ses ancêtres. Cela impose le respect, comme les entrelacs gravés, taillés, peints un peu partout, sur les plafonds, les sièges, les armures des gardes... Les chevaliers, autour du roi, attendent. On n'entend que le tapotement des doigts royaux sur la table... Soudain le personnage situé juste derrière le siège du roi se met à parler. Il est grand, habillé d'une grande robe verte à capuche et porte une lourde chaîne dorée autour du cou, dont les maillons sont en forme de feuilles. Il a un visage fin, anguleux, des tempes poivre et sel et de petits yeux noisette.

- Majesté, nos espions nous confirment que le trouble vient de l'Est. Mais que nous avons peut-être réagi trop vite.
- Que veux-tu dire, Maëron ? Que je suis entré en guerre avec mon voisin très puissant pour rien ? Le roi contient mal sa colère.
- Je ne saurais dire, majesté, mais une enquête poussée nous a montré que s'il s'agit bien de magie, il est difficile de dire si c'est le fait de l'Empire... Je veux dire d'une volonté de l'Empereur lui-même...
- Par les racines de mes ancêtres, Maëron, tu te rends compte de ce que cela veut dire ? Que doit-on faire maintenant ? Dois-je m'agenouiller devant ce pisse froid de Yorme II ? Dois-je déposer à ses pieds l'épée millénaire de mes aïeux ? Jamais un roi de la Grande Forêt ne s'est agenouillé devant qui que ce soit ! Jamais !

Autour de la table tout le monde baisse la tête. Maëron, l'air indisposé, poursuit :

- Je n'ai pas dit que l'Empereur n'y était pour rien, j'ai juste dit que nous n'en avons pas la preuve... Mais si effectivement, nous parvenons à prouver... ou s'ils arrivent à le démontrer... Eh bien, il faudra examiner les possibilités diplomatiques envisageables...
- Et voilà ! On va devoir se coucher devant ce bloc de marbre aussi vide d'émotion qu'une souche morte ! Et sans doute payer pour des décennies une dette incommensurable comme dédommagement ! Et il ne sait même pas pourquoi j'ai attaqué son Empire !
- Hum... Si, majesté, maintenant il doit le savoir...
- Ah oui et comment ?
- Eh bien il y a une semaine, je suis allé sur la frontière, près des affrontements... J'ai eu l'occasion de discuter avec un magicien impérial...
- Quoi, on se bat et tu parles avec l'ennemi dans mon dos !
- Non, majesté, jamais je ne vous trahirais, ni mon pays... Mais vous connaissez les règles de mon ordre, les magiciens entre eux...
- Rahhh, oui, eh bien, tu lui as dit quoi ?
- La vérité, mon roi. Il était au courant de nos maux, de la stérilité, de la mélancolie qui ronge notre peuple, et je lui ai fait part des premiers résultats de l'enquête, et donc... de votre décision subite d'attaquer...

Le roi soupire, regarde ses chevaliers un par un autour de la table. Aucun n'osera le contredire...

- Maëron...
- Oui mon roi.

- Tu vas aller séant au conseil de la fédération des républiques et royaumes de l'ouest, avec deux chevaliers, discuter de tout cela... Il faut qu'eux aussi comprennent que nous sommes pris à la gorge. Je te fais confiance, fais-moi un rapport de leurs propositions, fais au mieux...
- Bien, majesté, dit Maëron en baissant la tête. En la relevant il désigne deux hommes assis. Ceux-ci se lèvent et suivent le magicien.

Ennalim, chevalier membre du cercle de la garde de la première princesse, s'entraîne dans une des cours du château royal. Son armure noire et verte, couverte d'entrelacs, scintille sous le soleil. Devant lui trois adversaires, de bons guerriers, dont un maître d'armes. Dès que les trois hommes se mettent en mouvement, à la seconde où ils s'activent, il sait ce qu'ils vont faire. Pour lui, tout cela est facile, son armure faite sur mesure est en totale harmonie avec ses mouvements, son heaume est parfaitement ajusté... Il laisse venir le premier, fait un demi-pas sur la droite pour gêner le deuxième, se plie en deux pour passer sous le bras du premier qui tentait un coup transversal, lui donne un grand coup de pommeau dans la mentonnière en le repoussant sur le troisième qui lève son marteau de guerre, puis se retourne en se baissant et en frappant de taille la hanche du deuxième. Il se redresse en pivotant pour bloquer le marteau en tenant son épée à deux mains et d'une contre-attaque fulgurante, le désarme et met la pointe de son arme sur sa gorge.

- Parfait comme toujours Ennalim, dit le maître d'armes en récupérant son marteau.
- C'était facile, mais je ne suis pas en situation de combat sur un champ de bataille, contre des brutes décérébrées au comportement surprenant ni contre des combattants aguerris en pleine mêlée.
- Certes seigneur, mais quand même, j'ai rarement eu un élève aussi doué !

Un jeune magicien arrive sans bruit, un pli à la main.

- Veuillez me pardonner, seigneur Ennalim, un pli urgent du conseil royal, dit le magicien en tendant la missive.
- Tiens, ils utilisent des magiciens pour servir de messagers maintenant ?
- C'est que mon maître Maëron tenait à ce que ce soit remis par un homme de confiance. Il devient... méfiant, ces temps-ci...
- Ah ? Tiens donc ! Le grand Maëron devient méfiant, il n'a donc plus totalement confiance en ceux qui l'entourent au sein même du château royal ! Hum, voilà qui en effet est plutôt inquiétant.

Ennalim décachette la lettre et la lit... Ses sourcils se froncent et il dit :

- Ça devient de plus en plus inquiétant... Je dois me rendre moi-même... sur les terres de l'Empire ! Par le Grand Arbre, me voilà enquêteur ! Ahaha ! Il n'y a plus d'espions dans notre royaume ?
- Je pense, seigneur, qu'il s'agit d'une mission de confiance et de franchise... Enfin ce sont les termes du roi et de mon maître...

Le chevalier regarde attentivement le jeune magicien, puis se tourne vers la droite en criant :

Chroniques de Valenir

- Palefrenier, prépare ma monture pour demain matin ! Écuyer, emballe mes affaires de voyages, des choses simples et efficaces, sans cheval de bat, et fait de même pour toi ! On part...

Ses yeux se voilent un peu, il semble être ailleurs puis ajoute :

- On part pour les Terres Sauvages demain matin !

De la capitale, Emerir

Yorme II marche prestement en direction de l'Antichambre des Murmures. Cette petite pièce discrète située entre son bureau et la salle du conseil a été emménagée par le premier empereur. Plusieurs passages secrets y conduisent, ce qui permet au souverain de rencontrer discrètement espions et émissaires discrets... Le long des corridors, tout le monde s'incline devant lui, il n'en a cure. Suivi à quatre pas par ses deux fidèles gardes d'élite, il va droit à son but. D'une volée il ouvre la porte de la pièce et se plante au milieu, les mains sur les hanches. Ses gardes sont restés dans le couloir après avoir refermé la porte.

- Alors, quelles nouvelles, Befaufe ?

L'homme devant lui est habillé le plus simplement du monde, mais de telle manière que l'on ne sait s'il est marchand, artisan, guerrier au repos... Tout comme son allure, son physique est quelconque, passe-partout...

- Ça bouge du côté de la Grande Forêt, votre majesté...
- Une attaque de grande envergure ? Une alliance improvisée avec une autre nation ? Quoi, quoi ? Parle !
- J'allais y venir... Rien de tout cela, il semblerait qu'au contraire tout s'arrête. Le roi a ordonné l'arrêt des attaques et des préparatifs. Même les magiciens semblent être calmes.
- Mais à quoi il joue ? Que veut-il, à la fin ? Il attaque comme ça, et après plus rien ? Ça n'a aucun sens !
- J'attends des nouvelles de mes hommes, pour être sûr, mais tout semble montrer que le roi veut arrêter cette guerre...
- Ah oui ? Et que croit-il, qu'il peut comme ça retourner rêver dans son château aux épopées de ses ancêtres comme s'il ne s'était rien passé ? Il ne va pas s'en tirer comme ça !

Quartier des artisans. Les échoppes, les ateliers ferment. Le soleil se couche, la loi les oblige à fermer pour la nuit. Léon Lemire accroche son volet de bois et s'apprête à rentrer, quand un individu l'interpelle.

- Bonsoir l'ami, il y a moyen de te parler quelques minutes ?

Léon le détaille des pieds à la tête. L'étranger est de taille moyenne, tout habillé de cuir quoique son plastron soit renforcé de fer sur le torse et les épaules. Il a un calot en cuir rembourré sur la tête, il porte une épée de bonne facture et une dague, des fontes de selle pendent à son épaule gauche. C'est un guerrier... Les cheveux châtain, les yeux noirs, un nez long et fin.

- Ma foi, je n'ai plus droit de faire commerce jusqu'au matin, mais si c'est juste pour parler, pourquoi pas ! Qu'est ce qui t'amène à Emerir ?

Chroniques de Valenir

- Le travail, juste le travail... Je cherche quelqu'un... Connaitrais-tu un certain Romain Lom ?
- Ce nom me dit quelque chose... Attends, un peu...

Léon rentre dans son atelier, suivi du guerrier. Il contourne son comptoir et cherche dans son registre...

- Ah oui... Oui, Romain Lom, il est passé ici il y a une semaine, il voulait me vendre des dagues, de très, très belle pièces, plus digne d'un orfèvre que d'un modeste forgeron comme moi, même si les armes courtes sont ma spécialité. Je l'ai noté dans mon registre car il voulait que je lui répare son arme, une dague fine, typique de Zamelina. Il est venu la prendre hier, c'était juste la garde qui avait un peu de jeu.
- Et tu sais où il loge, le bonhomme ?
- Ma foi, non, tu sais ici on loge un peu selon ses moyens, mais aussi selon ce que l'on vient faire en ville... Mais j'y pense, il m'a dit que ces dagues étaient de sa famille... C'était du matériel volé ?
- En effet... Et ces pièces ont une valeur inestimable pour leur propriétaire... Où peut-il vendre de pareils articles ?
- Aucun artisan de ma connaissance ne lui rachèterait de pareils objets... Et du côté des commerçants... Voyons, ça aurait été de simples produits, peut-être que certains auraient osé, mais là, vu les bijoux... Hum, il faut tenter à la Petite Emerir...
- C'est où, ça ?
- C'est le quartier pauvre, derrière les anciens remparts au sud-est.
- Et c'est là, dans les bas quartiers, qu'il pourra les vendre ? L'argent ne doit pas y couler à flots !
- Oh, mais si les rues sont sales et s'il y a plus de traîne misère là-bas qu'ailleurs, il n'en reste pas moins que pour tout ce qui est illégal c'est l'endroit idéal !
- Tu connais quelqu'un toi qui pourrais m'aiguiller ??
- Ah non, là, je ne connais pas, mais à mon avis si tu as un peu d'argent va dans une taverne et délie quelques langues...

Le guerrier le remercie et s'en va tranquillement...

Farnen est un Zamelinien pure souche. Ses parents pauvres, sa fratrie éparpillée ajoutés à ses côtés solitaire et pas famille pour deux sous font qu'il s'est engagé dans l'armée impériale de Valenir. Pourquoi quitter Zamelina, la ville patrie ? Pour fuir tout ce qui lui rappelle sa misère, tout cela finit par le dégoûter. L'Empire sait attirer les jeunes recrues du monde entier : « la plus grande, la plus belle armée du monde ! », « choisissez votre corps d'armée ! », « nourri, logé, payé ! ». Bref, parfait pour un jeune désœuvré qui veut oublier le milieu d'où il vient.

Il n'est pas manchot avec une lance ou une épée et il l'a prouvé à l'entraînement. Mais les ordres stupides, les factions debout pendant des heures pour rien, les parades interminables au pas, ce n'est pas son truc. Ça a du mal à rentrer. Il a fait du cachot pour bagarre, à chaque fois démarrée au réfectoire. Faut toujours qu'on le fasse chier quand il bouffe... Le dernier il a fini la mâchoire cassée, et hop, deux mois de cachot sans sortir ! Le voilà devant le sergent d'affiliation, celui qui choisit où

l'on peut aller après ses premières classes. Farnen, se dit qu'avec son dossier, il n'est pas près de voir la mer et les plages du sud.

- Alors, soldat ? On a les poings qui démangent ?
 - C'est parce qu...
 - Silence ! Vous n'avez pas l'autorisation de parler.
 - Je lis aussi que vous n'êtes pas très bon en manœuvre d'ensemble, « réticent » même a noté votre supérieur... Que vais-je faire de vous ? Vous êtes citoyen, je vous aurais bien laissé en garnison dans une grande ville, mais vous ne saurez pas vous tenir... Voyons un endroit qui vous fera réfléchir et où vous défouler ne posera pas de soucis... Enfin pas trop... Très bien ! Chez les Plumes Noires ! Vous allez gagner Fort Levant avec les prochaines recrues, vous partez en fin de semaine.
 - Puis-je parler ?
 - Accordé !
 - Quels sont les particularités des Plumes Noires ?
 - Des durs, des gars comme vous, pas mauvais bougres, pas mauvais guerriers, mais pas très bons soldats. Vous allez marcher, beaucoup marcher. Pas d'armure métallique, à moins que vous vous dégottiez une cotte de maille quelque part. Vous allez manier l'épée, la lance, le bouclier, la dague et tout ce que vous pourrez trouver au cas où vous perdiez vos armes conventionnelles. Apprendre à dormir dehors, par tous les temps, à manger quand vous pouvez, et parfois ce que vous pouvez. Vous habituer aussi à la promiscuité... Vous avez intérêt à vous faire à vos camarades et eux à vous, parce qu'il n'y a pas de ville dans les Terres Sauvages !
 - Les Terres Sauvages ? Mais c'est loin !
 - En effet, je vois que vous n'êtes pas complètement nul en géographie. Qui sait, c'est peut-être vous l'érudit de votre prochaine compagnie ? Mais d'abord, vous allez suivre un entraînement au Fort Levant pendant quelques mois. Ce sera tout, soldat !
- Farnen, abasourdi, fait claquer son poing sur son plastron la tête haute et tourne les talons.

Des steppes d'Arlonn

Balayés par le vent, les roseaux au bord du cours d'eau se penchent doucement... Naran, assis par terre près de son cheval, tresse une grande corde de crin. A ces côtés, Chuluun son fils prépare des tranches de viande séchée et des galettes plates de céréales. Le père jette des coups d'œil à son fils de sept ans et sourit. Il est fier, fier de le voir se débrouiller, fier de le voir monter à cheval mieux que lui à son âge, fier de le voir tirer à l'arc. Quand il aura dix ans, il commencera sérieusement à l'entraîner au sabre courbe.

- Dis papa, pourquoi il est parti Shunu ? demande l'enfant.
- Mon frère a quitté la tribu parce que son deuxième cheval est mort et que sa jument n'a fait que des poulains maudits.
- Mais ce n'est pas de sa faute...
- Je sais... Tout le monde le sait, mais chacun doit gérer ses montures, et toujours avoir un cheval à monter, celui qui n'en a plus ne peut rester dans la steppe. Mugla l'a décidé ainsi... et c'est bien.
- Nous aurions pu lui en donner un, j'en ai deux et toi trois, cinq avec ceux de maman.
- Non, la loi de Mugla est claire. Il aurait fallu qu'il gagne un cheval lors des fêtes de rassemblement. Mais la dernière fois, il s'est fait battre à la lutte et à la course...

Chuluun apporte un bout de galette et une tranche de viande à son père. Celui-ci le remercie en s'inclinant et remercie son cheval derrière lui d'un signe de tête avant de manger. Son fils fait de même.

- Chuluun, après avoir mangé tu remplis les gourdes au ruisseau et on repart. Nous avons une gazelle blanche et toi tu as pris trois lapins, c'est assez pour un moment. On rentre voir ta mère, le clan a sans doute avancé, j'aimerais qu'on le rejoigne avant demain soir.
- D'accord !

Chuluun se lève en mâchonnant et regarde au loin. Il cligne des yeux et observe attentivement un point à l'horizon, il rétrécit son regard et dit :

- Père, il y a quelqu'un là-bas ! Et il montre du doigt un point noir.

Naran se lève, regarde. Il voit lui aussi quelque chose.

- C'est un cavalier. Il galope vite... Un homme de la tribu de Batorba, on le reconnaît à son foulard bleu... Mais il est hors de sa route, le Batorba circule dans la steppe quasiment du nord au sud, là il fonce plein ouest... En selle mon garçon, il faut savoir pourquoi !
- Pourquoi ? On va perdre du temps !
- Parce qu'un Arlonnien doit toujours comprendre ce qui se passe dans la steppe, surtout quand il s'agit des hommes... Visiblement son cheval commence à fatiguer. On va le pister tranquillement.

Le père et le fils rangent leurs maigres affaires et enfourchent leurs chevaux...

Kushi entre dans la tente du shaman, des herbes coupées à la main. Elle les accroche le long d'un poteau pour les faire sécher, puis elle remue une mixture qui bouillonne doucement dans un petit chaudron de fer au-dessus du feu central. Un vieil homme allongé sur une banquette au fond de la tente remue faiblement. Ses longs cheveux gris dépassent de la couverture dans laquelle il est emmitouflé.

- Tu as ramené les tangrisses noires ? demande-t-il sans se retourner.
- Oui shaman.
- Tu l'as bien cueilli sous un rayon de lune blanche ?
- Bien sûr !
- C'est bien... Prends une fleur de plume mauve et effrite-la dans le bouillon. Mélange bien jusqu'à ce que ça change de couleur.

La jeune femme s'exécute docilement. Cela fait trois ans maintenant qu'elle est au service du shaman de la tribu, ses dons étant apparus un an auparavant. C'est le shaman qui s'en est aperçu. Elle l'appelait à l'aide dans ses rêves... Il est vieux mais pas méchant, il lui laisse découvrir souvent des choses par elle-même... Ses erreurs aussi... Ce qui le fait rire, quand elle se trompe. Il a dit qu'elle serait bientôt prête, et qu'il est temps, parce qu'il sent que ses ancêtres l'appellent. Il entend Mugla qui hennit parfois dans la nuit.

Naran et Chuluun s'approchent tranquillement du feu et de l'homme assis devant.

- Bonsoir à toi, homme de Batorba !
- Bonsoir à vous, hommes de Kahnir !
- Que fais-tu loin de ta route ?
- Je poursuis ma fille, dit l'homme en souriant, un jeune de la tribu des Ouhême l'a enlevée il y a cinq jours.
- Ahaha ! Il ne te reste plus que deux jours pour les trouver !
- En effet, mais à mon avis je n'y arriverai pas ! répond-il en riant.

Comme le veut la tradition, un jeune homme peut enlever une jeune fille si elle est consentante. Dans le doute, le père refuserait leur union. Il dispose d'une semaine pour les retrouver... mais il est rare que le père réussisse à mettre la main sur le couple fugueur...

- On peut faire cuire un lapin sur ton feu ?
- La steppe n'appartient qu'à Mugla et son feu réchauffe toutes les tribus.
- Merci à toi, l'ami.
- Hum, du thé noir ? Que serait notre steppe sans le thé noir ?
- Rien en effet... J'ai goûté le thé vert du désert une fois...
- Alors ?

Chroniques de Valenir

- Rien ne vaut notre thé noir, dont la couleur évoque Mugla... Quand il coule dans la gorge c'est Mugla qui galope, nous revigore et nous ouvre l'âme !
- C'est vrai. L'homme de Batorba sert les tasses tendues par Naran et son fils.

Oyun est plaquée dos au rocher, elle écoute, elle sent l'air vibrer, le vent lui parle... Dans ses mains son arc et une flèche encochée... Sa fine tunique de cuir est déchirée en trois endroits. L'avant-bras gauche, une griffure nette, l'épaule droite une morsure qui la lance, les reins une autre griffure. Mais Oyun n'y pense pas... Elle est un chasseresse, elle est concentrée. Un souffle, un changement imperceptible lui fait comprendre que le tigre rayé est derrière le rocher. Elle le contourne en bandant son arc et s'apprête à tirer, mais... le tigre n'est pas là ! Il devrait être là, elle l'a senti ! Son cœur bat plus fort, tout va très vite... Elle comprend qu'il a bougé en même temps qu'elle. Elle fait le vide, se redresse, rebande son arc et pivote vers le haut sur sa droite. En haut du rocher, le tigre s'apprête à bondir. Elle coupe sa respiration et au moment où la bête s'élançe décoche sa flèche en soufflant doucement. L'animal tombe sur elle.

Elle se réveille, le poids du prédateur en partie sur elle. Elle se dégage péniblement et comprend à la douleur dans sa tête qu'elle a dû se cogner quand le tigre est tombé.... Mais la flèche dans sa gorge montre qu'il est mort sur le coup. Elle s'assoit près de lui et remercie Mugla pour cette prise et pour être toujours en vie. Trois jours, trois jours qu'ils se chassaient l'un l'autre ! Et c'est maintenant qu'elle s'aperçoit qu'elle a faim, qu'elle a mal, qu'elle est épuisée... C'est une belle prise ! Si la bête ne se mange pas, sa peau vaut une fortune ! Elle se demande ce que son fils et Naran son mari vont ramener de leur côté...

Des collines d'Arrendir

Gram passe avec sa troupe le long du lac. La nuit est profonde, bien sombre, à peine éclairée par un rayon de lune qui se reflète dans l'eau. L'assaut doit être rapide : récupérer les prisonniers et partir, pas le temps pour une bataille digne de ce nom, et puis pas assez nombreux... Cinq hommes, juste cinq guerriers, ce n'est pas grand-chose... Le petit village lacustre est calme, situé sur le plus petit des trois lacs, il est loin de Vral, le plus grand village...

Gram indique d'un signe à ses hommes de se déployer. Ils acquiescent et avancent dos courbé, la hache ou la dague à la main. Logiquement, les prisonniers sont dans la grande maison au centre, là où vit le chef du village. Gram devant la porte écoute, peu de bruit en fait, un feu qui ronronne, deux ou trois ronfleurs... Il ouvre doucement, il aperçoit à l'autre bout de l'immense pièce deux de ses hommes qui ouvrent un volet et pénètrent dans la maison. Gram et trois autres entrent à leur tour. Sept personnes dorment dans la pièce, le chef, deux guerriers et trois femmes, on ne compte pas les enfants, entassés dans un coin. Les prisonniers sont au fond, là où la pièce est moins chaude. Bren se dirige vers eux, trois hommes endormis et attachés les uns aux autres. Il secoue Frakle son frère vivement mais silencieusement, celui-ci ouvre les yeux et sourit, il tend ses mains attachées. Bren le libère d'un coup de lame. Rapidement, les prisonniers sont debout, discrètement tout le monde sort, mais au moment où Gram referme la porte un enfant s'assoit, regarde le volet dans le fond de la pièce et la main qui le referme et crie :

- Papa, papa, ils s'échappent !
- Par le Père, debout là-dedans, crevez-moi ces salopards ! dit le chef hirsute, nu mais déjà debout la hache à la main.

Il se rue vers la porte, l'ouvre à la volée, voit détalier les prisonniers et leurs sauveurs...

- Alerte ! Alerte au village ! Branle-bas !

Une à une, les portes s'ouvrent laissant sortir femmes et hommes débrayés mais armés, et chacun jugeant la raison des cris se met à courir sur les pontons de bois pour poursuivre les fuyards.

Le grand village de Froz est en hauteur, sur la falaise, mais une partie descend jusqu'à la mer sur une pente douce, là amarrées à des pontons de bois, des barques de diverses tailles se balancent faiblement. Sur l'une d'elle Hak décharge sa pêche, son fils de douze ans l'aide du ponton.

- Tu vois fils, une semaine de pêche sur la mer de glace, et on est jamais aussi content de rentrer à la maison ! Je suis fier de toi, tu ne t'es même pas plaint ! Et pourtant j'ai bien vu que tu avais froid parfois...
- C'est vrai papa, mais... J'ai pas voulu le dire, et puis au bout d'un moment ça passe...

Chroniques de Valenir

- Mouais, c'est parce qu'on n'a pas essayé de gros grain sinon, trempé jusqu'aux os, c'est une autre histoire... Tu sais on a revu parfois revenir à la dérive des barques avec des pêcheurs gelés... Tiens, ton oncle Ven, le frère de ta mère, on l'a retrouvé comme ça ! Sa barque avait dérivé dans une crique à l'ouest, il était à genoux, le harpon levé, les yeux fixés sur quelque chose dans l'eau, il est mort gelé dans cette position... Allez, on va ramener tout ça au port et hop, à la maison !

Jula regarde son adversaire dans les yeux. Kaern est une brute de la pire espèce, en plus d'être fort il est sadique... La lice de corde est bien tendue, les encouragements, les insultes fusent de toutes parts, Jula n'en a cure, elle est au combat. Deux fois plus petite et moins épaisse que lui, la comparaison est en presque risible. Harnachée de cuir bien ajusté, elle regarde le torse velu sous le harnais de cuir ferré de Kaern, son pantalon de peau et son gros ceinturon, ses bottes aussi sont ferrées, il va s'en servir... Il brandit un gros marteau à deux mains, ses yeux s'écarquillent et il fonce sur elle en hurlant. Elle le laisse venir et, au dernier moment, celui où il va rabattre son marteau, elle glisse sous ses bras, à genoux. D'un mouvement croisé et rapide de ses deux hachettes elle lui ouvre le ventre sous le ceinturon... Entre le pantalon et le ceinturon, au moment où celui-ci se redresse un peu grâce, ou plutôt à cause des bras levés du guerrier. Elle passe entre ses jambes comme une chatte et se redresse derrière lui.

Kaern, le souffle coupé, laisse retomber son marteau dans le vide et regarde sans rien pouvoir faire ses intestins se déverser sur le sol dans un chuintement écœurant.

Le vieux grand-père regarde les ruines au loin entre les collines. Son petit-fils regarde aussi les restes anciens et noircis.

- C'est quoi, grand-père ?
- C'est Tren, le grand village de Tren...
- Pourquoi il est comme ça ?
- C'était la guerre, mon petit, la guerre avec l'Empire...
- Ils ont tout brûlé ?
- ...
- Dis, grand-père, ils les ont tous brûlés ?
- Ils ont massacré tout le monde, hommes, femmes, enfants, vieillard, même les bébés, et ils ont fini par un bûcher géant...
- Mais pourquoi ?
- Ça mon petit, c'est la guerre, ils l'ont appelé la Reprise...
- Nous on fait souvent la guerre contre d'autres des collines, mais on ne tue pas tout le monde et on ne brûle pas les villages...
- C'est vrai, mais certains hommes tu sais, ne... ne méritent pas de porter le nom d'hommes...

Le vieil homme fait avancer plus vite l'enfant pour quitter la vue de l'endroit maudit.

- On va revoir maman un jour ?

Chroniques de Valenir

- Non, gamin, ta maman a une grave maladie que personne ne sait soigner, la peste rouge.
- C'est pour ça qu'elle hurlait la nuit et que vous l'avez attachée ?
- Oui, les gens atteints de cette maladie peuvent être dangereux, pour eux, mais aussi pour les autres.
- C'est pour ça qu'on va chez l'oncle Mork ?
- Oui mais garde ton souffle, Krom est encore loin...

De Zamelina

Dans le parc du Peuple, Firz marche vite... La population de ce parc la nuit est une calamité : des prostituées tueuses ou prêtes aux pires bassesses, des dealers, des drogués tremblants, bref rien de bien terrible... Il arrive dans le quartier des canaux, qu'il connaît bien, il emprunte les ponts qu'il faut quand soudain deux hommes encapuchonnés se dressent devant lui et tirent de sous leurs capes de longues et fines dagues typiques de Zamelina. Firz dégage son manteau noir et se montre ostensiblement, vêtements de belle coupe à la mode, sans richesse exagérée, épée courte de bonne facture, aumônière rebondie... Cheveux courts et noirs, yeux noirs de même, il n'affiche ni crainte, ni amusement, juste de l'indifférence.

- Allez l'ami donne-nous tout ce que tu as... T'aurais pas dû sortir ce soir, c'est pas bon pour le bourgeois !
- Hum, tu fais erreur, la capuche, rapproche-toi et regarde bien ceci !

Firz montre un tatouage qui entoure son poignet gauche, des fleurs délicates de trois couleurs différentes. L'autre regarde le tatouage et la tête de Firz à plusieurs reprises, comme pour se convaincre.

- Je ne crois pas que la truanderie du quartier des canaux ait envie de se frotter à une personne de la guilde du Jardin... Si ? Toi, peut-être ?
- Euh, non, non, on ne pouvait pas savoir... Bonne soirée !

Firz les dépasse tranquillement, mais à peine a-t-il passé le deuxième encapuchonné jusque-là silencieux, que celui-ci lui saute dessus, dague levée ! Firz, d'une célérité rare, lui empoigne le poignet armé d'une main et de l'autre l'attrape à la ceinture, se servant de la puissance et du mouvement de son adversaire, il le fait basculer par-dessus le parapet et... plouf ! L'autre voyant son compagnon prendre un bouillon se sauve en courant...

Firz, accélère, il va finir par être en retard... Taverne de la Demi-Vierge, il entre.

Une salle bruyante et mal éclairée, des gars du quartier, quelques femmes aussi, les tanneurs au teint jaune, des teinturiers aux mains abîmées. Ça sent le cuir, la sueur et le mauvais vin. Il la voit ! Egrinne, de la guilde des Jardins comme lui, rousse à la chevelure abondante, pantalon en peau, gilet de cuir serré et clouté sur une chemise blanche bouffante tenue par un bandeau, son épée à garde marine posée sur la table dans son boudoir... Il s'approche et s'assoit en face d'elle.

- T'aurais pu donner rendez-vous dans un endroit plus sympa, c'est crade ici ! dit Firz en plissant le nez.
- Pauvre biquet... Je viens jamais ici, personne ne nous y attend, et je préfère ça... Bon, je t'ai fait venir pour te proposer un coup. Je te raconte ? répond Egrinne, un sourire aux lèvres.
- Je ne suis pas venu là pour déguster les meilleurs crus du proprio, vas-y je t'écoute !

Chroniques de Valenir

- Voilà, Toucasse est un riche collectionneur, il recherche d'anciennes pièces de monnaies rares, très rares... Il a la réputation d'en avoir une collection incroyable. Bref, un jour arrivent je ne sais comment jusqu'à lui des pièces jusque là la inconnues. Faut te dire que c'est un cadon en numismatique le Toucasse, et il a tout, mais quelque chose qu'il ne connaît pas, ça le renverse, il en est tombé à genoux, il...
- Oui, c'est bon, tu vas pas m'en faire une pièce de théâtre, non ?
- D'accord... Le gars apprend que ça vient des Terres Sauvages. Dans des ruines, un truc simple à récupérer, et qui intéresse peu de gens.
- Pourquoi ?
- Parce qu'elles n'ont pas beaucoup de valeur à la base, les fouilleurs de tombe s'intéressent à l'or, aux bijoux. Ces pièces, même en or, sont petites et jamais au milieu d'un trésor d'importance. Du coup c'est facile !
- Facile ? T'en as de bonnes, toi ! Faut se fader le voyage jusqu'au Terres Sauvages et puis quoi ? Fouiller au petit bonheur la chance ?
- Et non Firz, parce que j'ai mené mon enquête ! Le gars qui a vendu trois pièces à Toucasse, je l'ai retrouvé ! Et je lui racheté pour une bouchée de pain une carte qu'il a tracée. Il m'a dit que s'il avait su, il en aurait ramené d'autres, de ces piécettes !
- Il t'a vendu comme ça la carte, lui ?
- Oui... Mais bon, fallait le voir, tout seul dans son appartement deux pièces, minable... Et puis il était en train de crever, une sale fièvre qu'il avait choppé la bas...
- Une fièvre ?
- Ouais, il avait des plaques rouges, il suait un peu du sang et en crachait s'il parlait trop... Du coup forcément, il s'en foutait du fric...
- Ouais, super ton plan Egrinne, une putain de fièvre !
- Allez quoi Firz, c'est fado comme quête, on n'aura qu'à se baisser !
- D'accord... mais pas d'entourloupe, et puis j'espère que t'as arrêté tes conneries avec la drogue !
- Juré, partenaire ! On se dit dans trois jours aux portes des plaines ? Je m'occupe de tout, question équipement !
- Pff, très bien...

Quartier des Tours, au sommet d'une des plus grandes tours à passerelle, Ella regarde l'horizon, elle rêve d'autres paysages, d'une autre vie... Elle aimerait découvrir le monde... Plutôt jolie, elle a les cheveux bruns frisés, les yeux verts. Petite mais bien faite, sa mère lui reproche de ne pas se mettre en valeur et de passer trop de temps à dessiner plutôt que de chercher un bon parti... Elle soupire en pensant à la vie monotone de sa mère, à faire toujours les mêmes tâches, à rester toujours au même endroit... Tout ça n'est pas pour elle. Mais son père, épicier du quartier, la ramène bien vite à la réalité.

- Ella ! Descend moi une petite caisse de figues aux épices... Rapidement, s'il te plaît !
- J'arrive !

Elle va droit vers une étagère, récupère la caisse, la met sous son bras et prestement descend l'échelle qui l'amène derrière le comptoir de son père. Celui-ci, plutôt petit, le ventre rebondi, portant fines moustaches et crâne rasé, lui prend la caisse des mains et se tourne vers le client. Un grand personnage, un mage vu son habit. Ils sont rares dans le quartier. Il paie le père d'Ella et regarde le mur là où des dessins sont accrochés.

- C'est admirable, d'où tenez-vous ces esquisses ? Il s'approche et reconnaît la place du grand marché, et même certains commerçants. C'est un travail rapide mais très précis, criant de vérité.
- Oh, ça ? C'est le passe-temps de ma fille, elle dessine quand elle à un moment... Je les aime bien ceux-là, avec les personnages...

Ella, derrière le comptoir, observe mais ne dit rien. Elle se tord les mains derrière le dos.

- Serait-il possible de vous emprunter votre fille, monsieur, j'aimerais beaucoup qu'elle vienne à mon école près des jardins libres, pour faire quelques dessins... Voyant le regard réprobateur du commerçant, il ajoute : elle sera payée bien entendu, et bien protégée évidemment.

L'épicier sourit, et dit :

- Dans ce cas, si Ella n'y voit pas d'inconvénient ? Il se tourne vers elle.
- Euh oui, oui ! J'en serais ravie !
- Très bien jeune fille, dit le mage en tendant un bout de papier, voici l'adresse, c'est une école modeste, je n'ai que dix élèves, mais de toute façon vous ne serez pas avec eux, je vous ferai travailler sur des sujets précis.
- Dix élèves, ce n'est pas beaucoup pour une école ?
- C'est exact, mais tu sais à Zamelina, la magie n'est pas très reconnue...

Le père inquiet demande :

- Ce ne serait pas que ma fille a des dons pour la magie ??
- Non, ne vous inquiétez pas.... Mais je pense qu'elle a un grand talent de dessinatrice, son œil et sa rapidité à dessiner peuvent être très utiles.
- Utile à quoi ? A la magie ??
- Hahaha, non plus non, mais à Zamelina oui !

Dans le bureau présidentiel, Maïra, représentante pour six années de la fédération des républiques et royaumes de l'ouest, relit les dernières notes fournies par ses conseillers. Que faire ? que dire ? quelle décision prendre ?

Face à elle, le représentant de la Grande Forêt est accompagné d'un magicien.

- Messieurs, je comprends votre demande... Mais que pouvons-nous faire ? Si Zamelina et les royaumes de de l'ouest se sont juré aide en cas de conflit, l'accord stipule aussi que tout engagement militaire, qui plus est une attaque, doit être soumis et ratifié par le conseil

complet. Et là, je vous rappelle que le roi de la Grande Forêt s'est engagé seul dans cette lutte !

- Certes madame, répond le représentant de la Grande Forêt, mais il faut réagir d'une manière ou d'une autre ! Mon roi ne comprend pas le silence du conseil.
- Le roi a commis une erreur. Le problème est là, conseiller. Et il ne veut pas l'admettre... Il n'ose penser à demander des excuses à l'Empereur de Valenir !
- Mais, madame la présidente, vous rendez-vous compte ? Le roi a en lui le sang de toute une lignée de seigneurs suprêmes de la Grande Forêt, il a presque l'égal d'un dieu pour notre peuple et...
- Et il s'est engagé avec la fédération. Votre roi est d'un autre âge ! Les temps ont changé, l'Empereur de Valenir n'a certes pas le sang aussi pur que votre roi mais il a su s'adapter. Enfin, ce qui est fait est fait... Je vais diligenter une enquête, pour comprendre ce qui se trame, et pourquoi les soupçons se sont portés sur l'Empire, et si c'est vrai, alors pourquoi... Pourquoi, décidément il y a trop de pourquoi, ce qui signifie que trop de choses nous échappent ! Maëron, je vous charge d'envoyer une équipe discrète dans les Terres Sauvages. Je m'occupe d'en envoyer une dans l'Empire et une autre dans le Désert des Serpents. Voyons si les grandes familles de Salanos ne sont pas dans le coup...

Le magicien, bouche bée, regarde la présidente et demande doucement :

- Vous savez qui je suis ?
- Évidemment, sinon jamais vous ne seriez entré dans mon bureau... Se faire passer pour un magicien de seconde zone servant un bureaucrate ! Voyons Maëron, restez à vos grimoires et laissez le métier d'espion à ceux qui savent le pratiquer !
- Très bien madame, mais je ne réponds qu'aux ordres de mon roi.
- Et votre roi vous a demandé de venir me voir et de trouver une solution, ce qui est fait ! Je ne vous demande pas de partir sur les terres hostiles, mais juste de trouver une équipe discrète pour enquêter là-bas. J'ai eu vent de trop de choses en provenance des Terres Sauvages, les informations sont sporadiques et souvent de provenance peu fiable. Il faut y mettre de l'ordre, trier le vrai du faux, l'intéressant de l'inutile...
- J'en ferai part à mon roi et à mon ordre, comme il se doit.
- Forcément... Mais dites-moi, Maëron...
- Oui, madame la présidente ?
- Ne vous êtes-vous jamais demandé s'il y avait des traîtres ou je ne sais quels manipulateurs chez les magiciens ?
- Non, madame la présidente, c'est impossible !
- Hum, avant de construire des murailles hautes comme vingt hommes, on disait cela impensable, et puis un jour... Plus rien ne m'étonne, Maëron, dans notre monde et encore moins quand il s'agit des êtres humains...

Des monts de Sorg

Annette court dans la montagne, elle saute de roche en roche, se concentrant sur ses pas et sa respiration, en serrant bien fort une lance dans sa main... Il faut avertir son clan... Ils approchent ! Cela fait plusieurs semaines qu'ils sont attendus.

La caravane de marchands de Zamelina arrive. Le chef marche devant en soufflant et monte péniblement jusqu'au village d'Annette. Amlore le vieux marchand sourit en ouvrant les bras à Bran le Fort, chef du village. Une sincère accolade devant les villageois ravis, puis on amène des peaux de bêtes sur la place, une table, deux chaises, de la bière de Sorg, du fromage et du pain. Les deux hommes s'assoient pendant que le reste du village et les serviteurs du marchand restent debout et attendent en les écoutant.

- Alors Amlore, ce voyage ?
- Pénible comme toujours, mais ta bière vaut le chemin mon ami !
- Hum, j'ai de triste nouvelles...
- Quoi ?
- Certaines herbes importantes pour la fabrication de la bière... Eh bien, elles deviennent rares.
- Comment ça ? Tu disais qu'il y en a toujours eu et qu'il y en aura toujours !
- C'est vrai mais, je ne sais pourquoi, nous avons du mal à en trouver en quantité. Cette année la récolte a été juste, et les jeunes pousses sont rares et fragiles...
- Mais que s'est-il passé ?
- Personne ne comprend. Nous avons pourtant toujours pris soins de ces plantes, ne déracinant que rarement, n'utilisant que les feuilles, mais...
- C'est une catastrophe mon ami ! Autant pour vous que pour mes affaires ! Ta bière va valoir de l'or !
- Oui mais quand il y en aura plus, mon peuple n'aura plus qu'à tendre la main pour vivre dans les rues de Zamelina ou d'ailleurs.
- Cela n'arrivera pas ! Vous avez la laine si belle de vos chèvres des montagnes !
- C'est un équilibre, la laine et la bière... Si l'un disparaît, l'autre ne suffira pas...
- En attendant parlons affaires !

Le soir, les villageois mettent en perce un tonneau pour fêter l'arrivée printanière d'Amlore. On le reverrait qu'à l'automne, pour la laine... Il est généreux, comprenant l'angoisse des Sorguiens, il laissa une demi bourse d'or en plus et repart avec ses vingt tonneaux annuels. Mais l'année prochaine...

Dun et Wina sont assis près de l'eau du ruisseau, Wina vient de finir de laver un peu de linge et Dun de retour de la chasse l'a aidée à essorer les grands draps de lin. Il a l'air inquiet... Il était parti une semaine et d'habitude il rentre fatigué mais content. Cette fois, il a l'air préoccupé...

Chroniques de Valenir

- Qu'est-ce qu'il y a, mon amour ?
- C'est difficile à raconter...
- Essaie.
- Eh bien, je suis allé de l'autre côté des montagnes, là où l'on voit la mer...
- Tu étais déjà allé par là-bas, non ?
- Oui, il y a quelques temps déjà, mais cette fois... j'ai vu des choses Wina, des gens...
- Quoi ? Mais personne ne vit de l'autre côté, à part des animaux. Le terrain est trop escarpé, trop difficile et...
- Non, ce n'était pas des habitants, ils portaient des manteaux, tous pareils, j'ai vu des bateaux aussi, ils avaient des manteaux noirs, ils... Oh ma tête, j'ai mal !
- Que se passe-t-il ?
- Je ne sais pas, je ne me souviens plus, ce ne sont plus que des images, y penser me fait mal...
- Alors arrête, c'est sans doute un cauchemar un peu fort...
- Tu as peut-être raison...

Tous deux se lèvent, Dun prend le panier de linge sous un bras et saisit la taille de Wina de l'autre, ils rentrent ainsi en silence jusqu'à leur demeure.

Annette, assise sur le banc, les deux coudes sur la table, joue avec un morceau de pain. Elle n'a pas d'appétit. Le cœur serré elle regarde son mari. Celui-ci répare un outil près de la cheminée, il est concentré. Elle n'ose lui dire, lui le calme et sédentaire éleveur... Il la regarde enfin et lui sourit.

- Eh bien, Annette, dis-moi ?
- On n'y arrive plus, Joss, c'est dur depuis un an au moins...
- Je sais ma tourmentée, mais que veux-tu faire ? L'herbe à bière est plus difficile à trouver, quant à la laine de mes bêtes elle n'est plus aussi fournie et belle qu'avant, je dois faire le tri et en jeter pas mal à chaque tonte... Il faut patienter, tout reviendra à la normale. Tu sais ce n'est pas la première crise que nous traversons... Tiens lorsque j'étais enfant, je me souviens qu'il avait tellement plu que la laine avait pourri dans les sacs, que l'herbe à bière avait gelé.
- Je me souviens aussi... Deux ans, il avait fallu deux années pour se remettre de tout cela...
- Et bien voilà, accrochons-nous et... nous verrons bien ! Il lui sourit, de ce même sourire qu'elle aime tant, celui qui la reconforte. Lui, Joss son mari calme et doux...
- Là c'est différent, on ne comprend pas, ce n'est pas la chaleur, ni la pluie... Personne ne comprend ! Elle le regarde avec intensité et tristesse... Le sourire de Joss tombe, il a deviné.
- Tu vas partir, c'est cela ?
- Il le faut mon homme, il le faut !
- Mais ta vie est ici ! Dans les monts de Sorg, sous la bienveillance de Ramor !
- Oh oui, bien sûr, mais je dois partir quelques temps, chasser ailleurs, récupérer de belles peaux pour les vendre, et ramener un petit pécule, pour voir venir...
- Mais où ?
- Les Terres Sauvages... Là-bas il y a de l'espoir, l'espoir de se refaire un peu. Je sais c'est loin, à l'autre bout du monde, mais... Ne t'en fais pas... Je reviendrai, je suis la meilleure chasseresse de la vallée...

Chroniques de Valenir

Joss baisse la tête, de ses grandes mains pose son outil devant lui et il regarde en silence le feu dans la cheminée. Sans quitter les flammes des yeux il demande :

- Quand pars-tu ?
- Dans quatre jours, le temps de bien préparer mon équipement.
- Très bien... Je suis fatigué, je vais me coucher.

Annette, range la table en silence, elle entend son mari à l'étage, sa respiration un peu lourde... Sommeil, ou soupir ? Elle sort dans la nuit, un châle de laine sur les épaules, regarde la lune derrière les monts, et respire, respire tant qu'elle le peut l'air de son pays...

Du désert des Serpents

Les règles sont les mêmes pour tous. Il ne s'agit pas d'être injuste, d'établir des lois arbitraires, non. Le désert a ses lois, elles sont pleines de bon sens et doivent être respectées. L'homme, un étranger, au vu de sa vêtue mal adaptée et de sa peau brûlée, avait osé se plonger entièrement dans l'étang, tout habillé de maille au milieu de la palmeraie. Il avait souillé de son corps l'eau pour tous.

Attaché à un arbre, le visage contusionné, il attend le verdict. Le gardien des lieux, tenancier de l'unique caravansérail de l'oasis de Mektoub, regarde le pauvre hère ligoté. Autour de lui on s'agite, on parle vite et fort, les marchands et conducteurs de caravanes font des gestes amples et appuient leurs dires de crachats et d'onomatopées. Mais Olam, le gardien, connaît les humains, et en un regard il sait à qui il a affaire.

- Ça suffit, les terreurs ! On ne veut pas torturer ni même tuer cet homme !
- Comment ? mais son crime est terrible, il mérite la mort !
- C'est un inculte, regarde-le ! Il ne sait rien du désert ! Il portait un haubert complet et lourd ! Et sa cervelle a dû à moitié cuire sous son casque épais ! Il ne connaît pas nos lois.
- Mais on ne peut le laisser repartir comme ça ! Ce serait indigne ! clame un vieux caravanier sec comme une trique.
- Oh, mais il va payer ! Enfin je vais payer pour lui. Cent cinquante pièces, des serpentines de chez nous, dans la « caisse du désert » !
- Quoi ? Autant pour se misérable ? Tu es devenu fou, Olam !
- Non, j'investis. Il ne pourra partir qu'après avoir remboursé sa dette. Et puis ne vous plaignez pas, les serpentines serviront à améliorer les routes et l'accueil dans les oasis.
- Eh bien d'accord, Olam, mais tu prends des risques !
- Être né et vivre dans le Désert des Serpents est déjà un risque !

Les hommes et les femmes se calment et s'éparpillent rapidement à l'ombre ou vers la taverne. Olam s'approche du ligoté, lui soulève le menton pour le regarder dans les yeux...

- Comment t'appelles-tu, jeune homme ?
- Bau... Baudoin.
- D'où viens-tu ?
- De Valenir, fort Horion.
- Un guerrier sans équipement adéquat pour le désert... Hum, tu fuis la guerre, n'est-ce pas ?
- Oui, j'ai... déserté... à cause d'elle...
- Qui donc ? ta mère ?
- Nan... Celle que j'aime, et qui m'aime ! Elle s'appelle Lyana, elle est de la Grande Forêt. Son regard s'éclaire à cette évocation.
- Ahaha ! Que nous voilà bien ! Une histoire d'amour romanesque et impossible ! Mais sais-tu te battre, Baudoin ?

Chroniques de Valenir

- Je ne sais faire que ça...
- Eh bien tu m'appartiens pour un bon moment, fier guerrier et...
- Non ! Je dois la retrouver !
- Oh là, l'ami, qui ça ? ta fiancée ?
- Oui, nous avons été attaqués en venant par ici dans les montagnes. Ils l'ont enlevée et je n'ai pas réussi à suivre leur traces. Mais je vais y retourner et ils vont voir que...
- Rien du tout, petit ! Si les pillards des montagnes ont ta belle, tu n'y peux plus rien !
- Peu importe le risque, leur nombre, je ne peux vivre sans elle !
- Tout à fait moi à ton âge ! Bon ben alors, on peut s'arranger. Voyons, par la force ce n'est pas possible, mais... Est-elle jolie ?
- Une beauté incroyable, blonde, fine, de grands yeux bleus...
- Hum, je crois que tu vas travailler pour moi toute ta vie et elle aussi !
- Vous allez m'aider ? Je ferai tout ce que vous voudrez, nos vies vous appartiennent !
- Mais j'y compte bien, parce que ta jolie, il va falloir que je l'achète !

Marché du quartier des Iles à Salanos, de bon matin, deux hommes se promènent. Le premier, un guerrier bronzé couturé de cicatrices, arbore le symbole de la famille Umazelle, la maîtresse de l'île principale d'Emika. Le deuxième est ventripotent, ses doigts boudinés dans ses bagues scintillantes, la tête couverte d'un chapeau de feutre multicolore, il est le coordinateur du marché de ce quartier, sans doute l'homme le plus riche du secteur.

- Eh bien, Caras ! Que veut la splendide famille Umazelle à un humble serviteur de Salanos comme moi ?
- Humble, Boria ? Toi le plus grand magouilleur de ce côté de la ville ? Et qui a pignon sur rue en plus ! Hahaha !
- Je fais des affaires, il n'y a pas de mal à ça, guerrier. Bon, viens-en au fait !
- La famille se demande ce qui se passe. Des bruits courent, c'est le troisième marchand d'Emika qui disparaît. Elle aimerait comprendre.
- Comprendre, comprendre... Elle en a de bonnes ! C'est la concurrence, c'est tout, je ne vois que ça !
- La concurrence ? Tu veux dire que maintenant, on élimine ses concurrents au sens propre ?
- Qu'est-ce que tu crois ? On propose, on négocie, si ça ne marche pas on fait comprendre, ensuite on menace, et si ça ne bouge toujours pas... on exécute la menace ! Note que les trois-quart du temps, tout se passe au niveau de la négociation. Sinon, on fait comprendre, on crame la boutique, on avarie, on vole la marchandise... Mais quand personne ne baisse la tête eh bien c'est le drame !
- Je vais avoir du boulot !
- Que veux-tu dire ?
- Je veux dire que je suis un capitaine des soldats de la famille Umazelle ! Tu penses qu'ils ne vont pas réagir ? Qu'ils vont se laisser bousculer comme ça ? Non, non, là à tous les coups c'est les représailles assurées ! le sang va couler...
- Tu me dis ça comme ça, toi ?

- Je te préviens que tu vas devoir faire le ménage dans ton quartier, voilà... Bon, allez, j'ai des hommes à recruter et un plan ou deux à mettre en place. A bientôt, Boria !

Maryam court aussi vite qu'elle peut, le bijou serré contre elle... Ses petits pieds nus touchent à peine le sol, on ne pèse rien à huit ans ! Mais les trois lascars, derrière elle, ne la lâchent pas d'une semelle : ils connaissent aussi bien qu'elle la « ceinture », cette zone qui court le long des remparts intérieurs de Salanos, peuplée de Zouks et de pauvres demeures, la lie du désert contre les murs ! La gamine trébuche plus d'une fois, mais elle se rattrape toujours, elle sait que si elle tombe entre leurs mains elle a des chances d'y passer. Sa vie ne vaut pas un pet de marin lancé sur l'eau... Elle tente une ruelle sombre, presque noire, de modestes boutiques la bordent, c'est le vieux quartier des brocanteurs. Flûte, elle connaît moins bien ce coin-là... Elle les entend qui déboulent, mais elle ne lâchera pas son butin, c'est elle qui a réussi, eux ils ne font jamais rien ! C'est la bande du Vautour, un salopard qui envoie ses gars voler les rapines des autres ! Trop tard, un cul de sac, elle se retourne et les voit, ils arrivent tranquillement, un sourire aux lèvres. C'est foutu, en plus du bijou, ils vont la crever... Le premier tend sa main gauche vers elle, son autre main dans son dos tient sans doute une arme.

- Allez petite, donne moi ça et je te laisse filer...
- Rien du tout, tu vas me poinçonner, je connais vos méthodes !
- Ah ? Bah alors on va faire vite, laisse-toi faire.
- Laisse la !

La voix vient de derrière les trois hommes, ils se retournent et voient une femme, grande mais frêle, encapuchonnée dans une grande robe vert émeraude.

- T'occupe pas de ça femme, retourne à tes bouquins, ou on te crève aussi, dit-il en sortant sa dague et en se retournant sur la gamine.

Il n'a pas le temps d'entendre les quatre phrases que la magicienne vient de dire, le sort est lancé ! Un tourbillon de sable se crée et file droit sur eux ! En trois secondes à peine tout est terminé : le premier homme est soulevé de terre et monte à cinq mètres du sol avant de retomber désarticulé, le deuxième est projeté contre un mur, les os fracassés et le dernier, le plus proche de Maryam, se retrouve enveloppé par le tourbillon et se met à tourner comme une toupie. Quand la tornade disparaît, la gamine voit son agresseur tomber devant elle, les yeux, les oreilles et le nez pleurant du sang...

La magicienne s'avance, son long bâton gravé de signes étranges à la main, elle s'agenouille devant la petite et baisse sa capuche. Le visage d'une vieille femme ridé apparaît, souriante, le regard bienveillant.

- Eh bien, petite, te voilà sortie d'affaire!
- Merci madame... dit Maryam, penaude.
- De rien, ce n'est pas grand-chose... Dis-moi, as-tu faim ?
- Oh oui, c'est sûr !
- C'est parfait, nous allons manger toutes les deux. Et puis nous parlerons.
- Merci, mais... parler de quoi ? demande la gamine, méfiante par habitude.

Chroniques de Valenir

- Du fait que j'ai besoin d'une aide à mon atelier, j'ai peu de temps et j'ai besoin de quelqu'un qui sache se débrouiller un peu dans tout... Tu serais disponible... Logée, nourrie et un peu payée, évidemment !
La petite fille sourit et prend la main de la magicienne...

De Fort Levant

Stern, éclaireur de l'Empire, regarde la dizaine de personnes qui passent devant lui. Dix imbéciles voulant atteindre les Terres Sauvages ! Certains viennent de l'autre bout du monde connu, ils ont traversé plusieurs nations pour arriver aux confins de l'Empire ! Stern observe et voit de tout, des guerriers farouches que la marche a à peine fatigués, des fermiers trop chargés, des enfants à la traîne... Il y a même une magicienne à la robe crottée ! Faut dire que pour atteindre Fort Levant il faut un éclaireur impérial, parce que le fort il est en plein milieu des Marais du Chien ! Il n'est pas rare qu'on en perde un ou deux d'ailleurs, c'est traître si on ne fait pas gaffe. Stern reprend la marche, les candidats à l'aventure, épuisés par cette marche sans fin progressent tête baissée, marchant dans les pas des premiers. Ce soir ils camperont à la base cinq, une petite étendue de terre un peu plus stable que les autres, avec un foyer, une réserve de bois sec et de l'eau potable. A la nuit tombée ils seront le dîner des moustiques. Il faudra organiser des tours de gardes, parce que vu la taille des lézards dans le coin, faut être vigilant ! Si tout va bien, dans 48 heures ils seront à Fort Levant.

Emlyne se réveille au bruit de la cour... Elle s'assoit sur sa peau de mouton et regarde autour d'elle. Une douzaine de personnes sous la tente, certains déjà éveillés, d'autres toussotant ou ronflant dorment encore. Une odeur de remugle de la nuit la pousse à se lever en vitesse, s'habiller et sortir. L'air lui fait du bien, la grande cour entourée de bâtiments et de remparts est en pleine activité. Les cuisines font un bruit du diable, des légionnaires font des manœuvres au centre sous les aboiements d'un sergent, un éclaireur revient des marais, épuisé, sale, l'air mauvais. Emlyne vérifie qu'elle a bien sa fiche d'identité. On la lui demande régulièrement, c'est qu'ils ne plaisantent pas avec ça ! Ne sont autorisées à entrer dans les Terres Sauvages que les personnes enregistrées ! Elle-même a dû faire la queue à une administration d'Emerir pour obtenir sa fiche. Le plus long était de se rendre à la capitale. Ensuite il a fallu atteindre le comptoir des passeurs au bord des Marais du Chien. De là on attend, parfois plusieurs jours, qu'un éclaireur arrive et vous guide à travers les marais. C'est dangereux, putride, tortueux... Et enfin on atteint Fort Levant ! Bastion massif, fort de pierre sur une colline, derrière lui encore une demi-journée de marche dans les marais et ce sont les Terres Sauvages ! Mais il faut attendre là aussi que ça s'organise ! Emlyne observe un messenger qui arrive en courant, deux autres qui repartent tout aussi précipitamment... Son rêve est là, à portée de main... Elle attend qu'on l'appelle. Dans l'après-midi, un soldat sort de la tour administrative et clame son nom. Emlyne le suit dans la tour. Ils montent deux étages et s'arrêtent devant un bureau ouvert. Le soldat dit juste :

- La recrue, mon lieutenant !
- Entrez !

Le soldat s'efface et laisse entrer la jeune fille. Celle-ci pénètre dans une petite pièce au mobilier simple, un lit de camp dans un coin avec un tabouret en guise de table de chevet, un grand coffre de bois au pied du lit. Une tablette près de l'unique fenêtre avec un broc et une cuvette posés dessus. Et au milieu une table de bois simple en guise de bureau. Derrière le bureau, un homme entre deux âges,

portant la casaque de cuir des Plumes Noires, un cinq, indiquant le numéro de la légion sur une épaulette, et deux plumes de cuir cousues sur l'autre, une plume noire et l'autre d'argent indiquant son grade de lieutenant.

- Alors, tu veux entrer chez les messagers ?
- Oui, lieutenant.
- Pourquoi ?
- Pour servir l'Empire.
- Pourquoi ?
- Je n'ai plus de famille...
- Et alors, moi non plus ! Pourquoi les messagers ?
- Je voulais rentrer dans l'armée, mais la discipline, la vie en groupe, ce n'est pas pour moi... Et puis, je ne suis ni grande, ni costaud... J'aime courir, et je ne crains pas grand-chose...
- Ahaha ! Une téméraire, tiens ! Oh mais tu vas avoir peur ! Tu dis courir vite et ne rien craindre ? Explique-moi !
- J'ai appris à ne pas craindre les coups que me donnait chaque jour mon ivrogne de père... Et j'ai appris à courir... quand... quand j'étais apprentie, et après dans la rue, pour éviter les vicieux et les violents...
- Et ?
- Ils ne m'ont jamais attrapée... Aucun d'entre eux.
- Engagée !

Le lieutenant Wormlag de la cinquième légion tamponne trois fiches, une pour lui, une pour l'administration d'Emerir, une pour Emlyne... Celle-ci prend sa fiche et sourit.

- Quand tu sortiras dans la cour, tu te présenteras au sergent Fetlo, il te donnera ton équipement et t'indiquera tes quartiers. Tu accompagnes un autre messager pour tes trois premiers voyages, ensuite tu es toute seule !

- Merci mon lieutenant.

- De rien messenger, et prends soin de tes pieds, ces sont des atouts précieux...

Marcos, caporal de la cinquième légion récemment affecté au Fort Levant, regarde du haut des remparts. Le jour va bientôt se lever, lui et ses quatre hommes sont épuisés par six heures de veille. Marcos a vu quelque chose, il n'en est pas sûr... Quelques secondes plus tard ça se précise : quelqu'un court vers le fort, maladroitement, trébuchant. Trois hommes le pourchassent...

- Merde caporal, faut faire quelque chose !
- Tu veux descendre, Lamar ? Et puis quoi, le temps que l'on arrive, il sera trop tard...
- Bordel, à croire que ça les amuse !

La femme, puisque c'en est une, n'est plus qu'à cent mètres du fort, deux des hommes la plaquent au sol spongieux des marais et la tirent en arrière. L'un l'assomme et la met sur son épaule, les deux autres ramassent les affaires qu'elle a laissés tomber, sans un regard pour le fort.

Chroniques de Valenir

- C'était qui d'après vous, caporal ?
- Qui c'est ? Sans doute une paysanne, un colon quelconque...
- Comme ils s'appellent déjà, ces salopards ?
- On les appelle les Vorguens, c'est comme ça qu'ils s'appellent entre eux.... Mais ici, la plupart continuent à les appeler les Sauvages.
- Demain, on la retrouvera dans un triste état...
- Il paraît qu'ils torturent à chaque fois...
- Non, pas toujours, des fois c'est rapide... Une gorge tranchée, un coup au cœur, à la tête... Je suppose que ça doit dépendre...
- Dépendre de quoi, caporal ?
- Alors là soldat, j'en sais fichtre rien !

Laurenne l'éclaireuse part de Fort Levant avec un groupe de quinze personnes. Comme d'habitude, il y a de tout, des guerriers, des paysans, des plus ou moins fortunés, mais plutôt moins, des petits marchands, deux magiciens... Laurenne a défini les rôles et les places de chacun. Ceux qui savent se battre encadrent le groupe, quand elle dit on court, tout le monde doit courir...

Elle sait qu'ils risquent d'en perdre quelques-uns. C'est la loi de ces terres ! Le premier truc c'est les bestioles, un fauve tapi dans l'ombre qui attend que quelqu'un s'éloigne du groupe pour pisser ou autre et hop ! Les serpents ou autres saloperies venimeuses, et là aussi c'est cuit ! Et puis y'a pire, y'a des insectes qui vous filent des fièvres à devenir fou et... moche, en plus ! Après, il y a toujours un imbécile qui tente de manger un truc qu'il ne connaît pas, et re-hop ! Pour finir il y a les Vorguens... Quand ils sont décidés ils attaquent ! Et ils savent se battre, en plus de connaître le terrain !

Laurenne espère arriver avant la nuit au petit fortin de messagers, un endroit à la croisée des chemins de plusieurs forts, un relais postal en quelque sorte. Mais ce n'est pas gagné, il y en a deux qui traînent la patte, et une femme qui tousse fort et qui est bien pâle. On n'a pas idée de venir dans ces coins reculés sans être en forme ! En haut de la butte il y a une ombre... Laurenne en deux gestes fait taire et immobiliser la troupe, elle attend, elle observe, tous les sens aux aguets... Un grondement sourd, un peu caverneux et mouillé à la fois se fait entendre... Oh non, pas ça !

- Courez ! Courez ! Vite bordel ! Vite !

De Fort Mac Dougal

Le commandant Jay Fergaï, accoudé à son bureau, se tient la tête entre les mains. A ses côtés, debout, le caporal Effrane Laurens fait le décompte des hommes restant au fort.

- Ensuite, les deux soldats, Merlon et Glane, sont mort des suites de leur fièvre...
- Il est toujours par revenu, le guérisseur ?
- Non mon commandant, pas de nouvelle
- Mais bordel, il est parti avec 6 hommes ! Que disent les éclaireurs ?
- Pas de nouvelle non plus... Hum, depuis trois jours pour le dernier parti.
- Pff, donc en effectif présent pour aujourd'hui nous avons 10 légionnaires, dont 7 valides, deux malades, et un invalide. Un sergent et deux caporaux.
- Pour l'invalide, on peut le compter quand même, il savait de toute façon mieux se battre sans son bouclier, le fait qu'il ait perdu son bras gauche ne change rien...
- Mouais, n'empêche, s'ils nous tombent dessus les Vorguens, comme le mois dernier, ce n'est pas seulement les remparts qui vont cramer... Nos fesses vont y rester aussi !
- Je peux tenter un recrutement au sein du personnel de la logistique, voire auprès des visiteurs...
- Je n'ai rien contre les francs-tireurs et les volontaires à la défense, mais comprend bien qu'on ne peut pas compter entièrement sur eux ! S'ils décident que ça craint pour leur couenne ils s'enfuient. Et puis ils seront peut-être là aujourd'hui... Mais demain ? Quant au personnel, c'est de la folie ! Ils n'ont jamais tenu d'épée de leur vie, non seulement ils vont se faire massacrer, mais en plus ils vont nous gêner !
- Il faut demander des renforts alors, je ne vois que ça !
- Qu'est-ce que tu crois, caporal ? Il n'y aura pas de renfort, ni même de relève tant que la situation avec la Grande Forêt n'est pas réglée ! C'est ce que m'a envoyé l'autre embusqué de Colonel Grand-Ville !

Bahari Graham, éclaireur à la deuxième légion, regarde tapi derrière un buisson, il voit les corps démembrés de 5, non 6 hommes au pied d'un grand arbre. Il reconnaît certaines têtes.... Lem, Hixe, la Gueule... Merde, l'équipe du guérisseur...

Quelque chose semble s'agiter dans les branches, Bahari sort de sa cachette et s'approche, il enjambe les corps, du moins ce qu'il en reste. Au-dessus de lui un homme est pendu... avec ses propres intestins... C'est le guérisseur... Un craquement pas loin, léger, mais assez fort pour indiquer une bête de taille ou un homme. Bahari en deux bonds disparaît dans les fourrés. Agenouillé il regarde la scène qu'il vient de laisser. Les bruissements, craquements se rapprochent. Quatre créatures simiesques, la peau verdâtres et les dents pointues apparaissent, leurs massues hérissées de pointes à la main. Ces saloperies de créatures esclaves ! Z'ont pas de morale ces salopes ! Depuis quelques temps la légion s'est aperçu que les Vorguens utilisaient parfois des humanoïdes étranges et sauvages comme

chien de guerre. Parfois même tenus en laisse, ces « hommes primitifs » les servent parfaitement bien, pour des tâches horribles comme les chasses à l'homme, les raids nocturnes... Tranquillement, silencieusement, Bahari recule et retourne au fort faire son rapport.

Gislidis Radon, magicienne impériale, regarde son collègue se faire mettre en terre. Le visage horriblement mutilé par une bête de la forêt, Juner magicien de combat n'a pas survécu à sa blessure. Vouloir aller chercher lui-même des ingrédients pour les sorts ! Quelle folie, partir seul au fond de la forêt... Gislidis soupire mais n'attend pas que les hommes aient terminé. Elle tourne les talons et se dirige vers le magistère. En passant devant la tente du commandant, elle entend :

- Alors, Les Bouquins, il est déjà sous terre le collègue ?

Gislidis s'arrête et regarde vers la tente. Le commandant est à l'intérieur derrière son bureau en train d'écrire, il ne la regarde pas, mais c'est bien lui qui a posé la question. Elle répond :

- C'est en cours...
- Et vous ne restez pas jusqu'à la fin de la cérémonie ?
- Quelle cérémonie ? Et puis, pour quoi faire ? Il est mort, c'est triste, j'en suis sincèrement peinée, mais rester au-dessus de son trou qui sert de sépulture, ne le fera pas revenir et n'apaisera pas ma peine, alors...
- Alors ? Vous allez faire quoi ?
- Mon travail, Monsieur le commandant Fergäi ! Mon travail !

Le commandant, lève enfin les yeux de son carnet, il regarde pendant quelques secondes la femme en robe de magicienne, dehors devant sa tente. Son regard n'exprime rien de particulier.

- Votre travail ? C'est quoi votre travail ?
- Comme vous commandant, être au service de l'Empire et de l'Empereur ! Vous, c'est par les armes, moi par la magie.... Vous avez votre utilité, j'ai la mienne !

Le commandant, sourit doucement.

- Très bien, très bien, à chacun sa vision des choses.

Gislidis ne répond pas, elle tourne les talons dans un haussement de sourcils et rentre dans ce qui sert de magistère. Elle est effectivement peinée qu'il soit mort Juner, c'était un magicien acceptable et sa conversation lui manquera. Il ne méritait pas une mort aussi horrible... Mais quel imbécile quand même, vouloir crapahuter dans la nature pour collecter des ingrédients ! Pff, et pourquoi pas tirer à l'arc ou grimper aux arbres ! A chacun sa place, son rôle et son travail !

Vekesh, debout dans le fond de la taverne, observe ses clients. Une foule bigarrée de tout ce que le monde peut vomir d'êtres paumés, du paysan crotté prêt à vendre sa fille pour un peu plus de terre au mercenaire aviné qui regarde les yeux dans le vague la prostituée à la table d'à côté, en passant par la chasseresse qui observe en grimaçant l'étrange couleur que prend sa blessure sous le pansement... Tiens, il y a même un junkie qui vient de rentrer les yeux hagards... A propos de junkie cela fait deux fois qu'on vole sa livraison de lotus noir avant qu'elle n'arrive jusqu'à lui... Le junkie se déplace vers un groupe de trois hommes attablés à l'écart. Ils sortent une petite boîte en métal et cuir en le voyant arriver. Les cons ! Pas même fichus de changer le contenant après le larcin ! Vekesh s'assoit directement à leur table.

- Messieurs, bonjour ! Je crois que vous avez quelque chose qui m'appartient !

Les trois hommes sursautent en voyant le patron de la taverne, souriant, tendre la main. L'un deux, le chef, sourit et dégaine une épée courte tout en restant assis.

- Et alors, l'aubergiste, tu comptes appeler l'armée ?

Mais à ce moment-là une lame effilé et froide se pose sur le cou du bavard. Yashar Tala, dit le Loup est arrivé silencieusement par derrière et en souriant pointe sa dague sur la gorge du chef des voleurs. Vekesh répond -

- Je pourrais, appeler l'armée et, le crois-tu ? elle me défendrait, car je suis dans mon bon droit. Mais les soldats ont mieux à faire ! Mon ami derrière toi, par contre est très efficace... Reprenons voulez-vous ! Messieurs vous avez quelque chose qui m'appartient.

Le chef des voleurs fait un signe de tête et un des deux autres donne la boîte à Vekesh. Il vérifie son contenu, sourit et reprend.

- Très bien ! L'autre maintenant.
- On a tout vendu ! on n'a plus rien !

Yashar appuie sa lame jusqu'à ce qu'une perle de sang apparaisse et coule le long de la gorge.

- Allons, allons, messieurs, un peu de tenue, il est trop tard pour reculer, et c'est surtout dangereux. La suite messieurs, la suite ! Si vous avez tout vendu, très bien, je veux l'argent alors !
- On a presque tout dépensé en vin, en filles et...
- Et... ça...

Le chef de la bande sort lentement une pochette de cuir de sa tunique, petite et fine. Il la pose sur la table et la pousse vers Vekesh. Celui-ci la prend, l'ouvre et en sort un vieux parchemin sur lequel est dessinée une carte et des inscriptions.

- Trèèès bien ! Déposez argent, armes, bijoux sur la table et fichez-moi le camp, si je vous revois vous êtes mort ! Personne, je dis bien personne ne vole Vekesh !

Chroniques de Valenir

Yashar sourit et dit :

- Je n'oublie jamais un visage, et jamais vous ne m'entendrez venir...

Aymery, dit le Poète, regarde le plafond de la tente les deux mains derrière la tête, il écoute Titus ronfler doucement. Soudain, la porte de toile s'écarte et le sergent Axel Tramal, dit Bulldog, entre et crie :

- Debout là dedans, fini de s'enculer les garçons ! En tenue et au pas de course, on avale son gras de lard et sa bière et on file en patrouille et plus vite que ça !

Le Poète se lève lentement en soupirant et dit :

- Dans son infinie sagesse Mère Nature m'a doté d'un réveil interne, je ne sais pourquoi, mais je me réveille toujours avant votre litanie poétique du matin, sergent. Non que je ne l'apprécie pas à un autre moment de la journée, mais j'avoue qu'avant ma collation matinale, c'est un peu brutal.

Le sergent, front bas, le regarde sans rien dire et sans doute aussi sans rien penser de particulier. Puis il donne deux coups de pied dans la couche de Titus qui ronfle toujours. Celui-ci grogne, remue et les yeux fermés s'assoit et maugrée :

- Merde, sergent, je croyais que c'était repos pour nous, aujourd'hui ! Ils font quoi les autres ?
- Les autres ? Ils ne sont revenus de patrouille, les autres ! Alors pas de repos tant que vous n'êtes pas remplaçable ! Debout, feignant !

Le sergent sort bruyamment, les deux légionnaires se regardent et Aymery dit :

- Que l'astre serein, éclaire notre journée et notre voie, jamais sa gloire n'est autant propice à réchauffer nos cœurs transis de sommeil et de fatigue et...
- Oh putain le Poète.... Mais comment tu fais ? Jamais tu t'arrêtes ?
- Eh non, c'est ainsi que je préfère voir la condition humaine, j'aime remplir chaque acte du quotidien trop souvent morne et désespérant par la lumière des mots et des tournures.
- Raaaah, mais tais-toi, j'ai déjà mal au crâne...
- C'est que ton cerveau fruste n'est point habitué aux tournures de l'esprit, mon ami !
- Pff, putain, je sors, même à poil, mais je sors...